

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Memasuki era digital seperti sekarang ini, dunia pendidikan menjadi wahana utama untuk turut menjalankan dan mengembangkan teknologi dalam rangka mencapai tujuan nasional pendidikan. Hal ini selaras dengan pendapat Triwiyanto (dalam Asiba, 2021:3) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan salah satu upaya pemberian pengalaman belajar terprogram dalam berbagai bentuk, berlangsung seumur hidup, dan bertujuan untuk mengoptimalisasikan kemampuan individu agar dapat memerankan hidup secara tepat sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini juga dipertegas dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 2 yang berbunyi “Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman”. Jika disesuaikan dengan masa sekarang, tanggap terhadap tuntutan zaman berarti tanggap akan teknologi yang sedang berkembang saat ini, yakni teknologi digital.

Lebih lanjut, Asiba (2021:5) menyebutkan bahwa, penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Penggunaan teknologi dalam pendidikan ini dilakukan melalui proses pembelajaran dengan menerapkan teknologi sebagai media dalam pembelajaran. Dengan kata lain, teknologi dapat menjadi sebuah media dalam pelaksanaan pembelajaran inovatif.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran saat ini semakin diperlukan terlebih sejak munculnya pandemi *Covid-19* pada Maret 2020 lalu. Adanya sistem pembelajaran jarak jauh yang harus dilakukan demi pencegahan penyebaran *Covid-19*, menjadikan teknologi digital sebagai media utama dalam pembelajaran. Untuk anak usia sekolah mungkin hal ini tidak menjadi masalah yang berarti karena saat ini rata-rata dari mereka sudah dapat mengakses media-media digital dengan mudah serta tidak memerlukan pendampingan dari orang tua secara utuh. Hal ini diperkuat oleh hasil survei yang dilakukan oleh asosiasi penyelenggara

jasa internet Indonesia (APJII) yang menyebutkan bahwa pada tahun 2016 sebanyak 768 anak usia sekolah yakni kisaran usia 10-14 tahun tercatat sebagai pengguna aktif internet dari 132,7 juta pengguna aktif internet di Indonesia berdasarkan berbagai kelompok usia (Rohayani, 2020:34-35). Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media digital untuk pembelajaran jarak jauh bukan hal asing lagi bagi anak usia sekolah.

Namun, untuk jenjang pendidikan prasekolah seperti taman kanak-kanak (TK), hal ini menjadi kendala yang berarti. Terlebih pada jenjang tersebut anak yang masih berusia 4-6 tahun masih sangat memerlukan orang dewasa di dekatnya untuk membimbing dan mengarahkannya dalam belajar. Rohayani (2020:48) menyatakan bahwa orang dewasa baik itu guru ataupun orang tua perlu menerapkan metode bermain dengan anak melalui berbagai media edukatif. Hal ini perlu dilakukan agar anak tidak mudah bosan dalam belajar. Akan tetapi, saat ini guru sebagai orang tua kedua bagi anak-anak yang bertugas mendampingi dan membimbing mereka dalam belajar tidak dapat secara leluasa melakukan tugas tersebut seiring dengan adanya sistem pembelajaran jarak jauh.

Masalah baru yang muncul dalam pendidikan anak usia dini, terutama pada jenjang TK adalah ancaman terhambatnya aspek-aspek perkembangan pada diri anak yang meliputi enam aspek. Hal ini sesuai dengan Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 7 Ayat (3) bahwa, aspek perkembangan anak merupakan integrasi dari perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisikmotorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional, serta seni. Melihat aspek-aspek perkembangan pada diri anak tersebut, kekhawatiran yang muncul dari adanya pembelajaran jarak jauh adalah tidak tercapainya tumbuh kembang anak secara optimal karena terbatasnya ruang dan waktu antara guru dan anak dalam melakukan proses pembelajaran. Mislanya, pada aspek perkembangan bahasa. Perkembangan anak pada aspek tersebut meliputi aspek perkembangan bahasa secara reseptif (menyimak dan membaca) dan ekspresif (mengungkapkan bahasa). Untuk mengotimalkan perkembangan bahasa aspek reseptif guru biasanya mengajak anak bermain dengan beberapa media gambar, buku cerita, dan lain sebagainya agar kosakata anak bertambah. Alam dan Lestari (2019:278) melalui penelitian yang telah dilakukan mengenai kemampuan bahasa reseptif anak

menyebutkan bahwa, salah satu media yang diperlukan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan bahasa reseptif anak adalah *flashcard* (kartu bergambar yang berhubungan dengan konsep). Melalui media tersebut, biasanya guru mengajak interaksi anak secara langsung sehingga anak dapat melihat dan menyimak guru memperkenalkan gambar dalam *flashcard* serta mengembangkan kemampuan membaca anak ketika mereka diminta untuk mengucapkan kembali kosakata yang ada dalam *flashcard*. Dengan cara tersebut, secara otomatis anak mendapatkan kosakata baru dan dapat dikatakan terjadi proses peningkatan perkembangannya, terutama pada aspek reseptif.

Namun, saat ini pembelajaran dengan metode demikian sulit untuk dilakukan dan telah digantikan dengan metode pembelajaran secara digital. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Azis (2019:308) yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran dalam bentuk interaksi langsung mulai bergeser dan berubah menjadi interaksi pembelajaran digital. Oleh karena, itu strategi pembelajaran digital perlu terus dikembangkan.

Akan tetapi, fakta yang ditemukan di lapangan mengenai pembelajaran digital untuk jenjang taman kanak-kanak tidak dapat berjalan dengan mudah. Hal ini diketahui melalui wawancara prapenelitian yang dilakukan kepada guru di lima taman kanak-kanak (TK) yang terdapat di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak pada 10-12 Agustus 2021. Lima TK tersebut yakni TK Bina Putra 1 Wonorejo, TK Binaputra 2 Wonorejo, TK Pembina Kecamatan Karanganyar, TK Marsudirini Karanganyar, dan TK Mardi Luhur 1 Kedungwaru Kidul. Dari hasil wawancara yang dilakukan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat hambatan-hambatan yang dihadapi anak didik, wali murid, maupun guru dalam penerapan pembelajaran digital. Selain kendala teknis seperti alat komunikasi yang kurang memadai, kendala-kendala lain juga muncul seperti; orang tua yang tidak dapat mendampingi anak untuk belajar karena waktu bekerja yang sama dengan waktu belajar anak, ketidaktertarikan anak untuk belajar, guru yang belum menguasai dengan baik tentang media pembelajaran digital, dan lain sebagainya. Namun, salah satu TK yakni TK Bina Putra 1 Wonorejo Kabupaten Demak memiliki alternatif penggunaan media cerita bergambar dalam bentuk digital untuk pembelajaran aspek bahasa.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merasa bahwa perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai cergam digital sebagai alternatif media pendukung pemerolehan bahasa reseptif anak usia dini. Selanjutnya, sebagai sumber referensi sekaligus sebagai penguatan argumen penelitian, dilakukan kajian pustaka terkait penelitian terdahulu. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan variabel-variabel penelitian ini antara lain penelitian yang dilakukan oleh Hasrullana (2015); Ulandari (2020); Fatmawati (2015); Nurlaeni dan Juniarti (2017); Wiranatha, Narulita, dan Wirawan (2020); Istianto, Margana, dan Wahyudi (2019); dan Adi (2016).

Hasrullana (2015:1) melakukan penelitian dengan tujuan untuk menuangkan ide dan konsep cergam yang bertema lingkungan hidup serta menganalisis visual dan kajian apresiasinya. Hasil dari penelitian yang dilakukan Hasrullana yakni, produk cergam yang dihasilkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran alternatif kepada anak usia 6 sampai dengan 9 tahun.

Persamaan anantara penelitian Hasrullana dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang cerita bergambar yang dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pendukung dalam pembelajaran untuk anak usia dini. Namun, terdapat beberapa perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini yakni: (1) cergam yang digunakan dalam penelitian ini adalah cergam berbentuk digital sedangkan dalam penelitian tersebut berbentuk buku fisik, (2) dalam penelitian ini cergam dijadikan sebagai alternatif media pendukung untuk pemerolehan bahasa reseptif pada anak, sedangkan dalam penelitian tersebut cergam dijadikan sebagai alternatif media pendukung untuk media pembelajaran pada umumnya, dan (3) cergam yang digunakan sebagai alternatif media pendukung dalam penelitian tersebut dispesifikkan pada tema lingkungan hidup, sedangkan dalam penelitian ini fokus utama cergam yang dipilih bukan untuk tema tertentu, tetapi cergam digital untuk pemerolehan bahasa reseptif anak usia dini.

Ulandari (2020:542) dengan penelitiannya yang berjudul “Perancangan Cergam ‘Ibu Kami Seekor Kucing’ Cerita Rakyat Jambi” mengungkapkan bahwa cerita tersebut perlu disusun dalam bentuk cerita bergambar. Hal tersebut karena cerita “Ibu Kami Seekor Kucing” di daerah Jambi hanya dalam bentuk tulisan

yang kurang menarik bagi anak. Tujuan utama penyusunan cergam tersebut adalah untuk menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam cerita dengan visual yang menarik. Terdapat kebermanfaatan penelitian tersebut untuk penelitian ini. Cerita bergambar yang dihasilkan dari penelitian tersebut diwujudkan pula dalam bentuk digital sehingga dapat bermanfaat bagi penelitian ini yakni menjadi bahan yang dapat digunakan dalam menunjang penelitian.

Selanjutnya, Fatmawati (2015:66) dengan penelitiannya yang berjudul “Pemerolehan Bahasa Pertama Anak Menurut Tinjauan Psikolinguistik” menyebutkan bahwa pemerolehan bahasa pada anak merupakan proses yang panjang dan dimulai saat anak belum mengenal bahasa sampai fasih berbahasa. Penelitian studi pustaka tersebut menghasilkan simpulan bahwa peran psikolinguistik dalam pemerolehan bahasa anak penting bagi orang tua dan guru agar dapat memahami proses menyimak ataupun berbicara anak dan cepat mengetahui apabila ada masalah dalam hal tersebut. Penelitian yang dilakukan Fatmawati tersebut relevan dengan penelitian ini. Salah satu variabel dalam penelitian ini yakni pemerolehan bahasa reseptif anak, sedangkan penelitian tersebut juga mengkaji secara lebih dalam mengenai pemerolehan bahasa anak. Dengan demikian, penelitian tersebut dapat menjadi salah satu sumber acuan bagi penelitian ini.

Nurlaeni dan Juniarti (2017:61) dengan penelitiannya yang berjudul “Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa pada Anak Usia 4-6 Tahun” juga memiliki korelevanan dengan penelitian ini. Hal itu ditunjukkan dari hasil penelitian tersebut yakni orang tua harus membimbing anaknya belajar di rumah agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan formal di sekolah dan memberikan motivasi pada anak untuk membangun semangat belajarnya sehingga kemampuan bahasa anak berkembang sesuai harapan. Secara tidak langsung, hasil pembahasan dalam penelitian tersebut bermanfaat bagi penelitian ini terutama mengenai peran orang tua dalam membelajarkan bahasa anak di rumah. Hal tersebut sesuai dengan kajian penelitian ini yakni mengenai cergam digital sebagai alternatif media pendukung dalam pembelajaran bahasa anak. Cergam digital merupakan salah satu alternatif media yang dapat digunakan bagi orang tua ketika membelajarkan bahasa pada anak di rumah.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Wiranatha, Narulita, dan Wirawan (2020:2) dengan judul “Perancangan Cerita Bergambar Digital untuk Sosialisasi ‘Aci Tunggul’ di Mengwi – Badung”. Penelitian tersebut bertujuan untuk menyosialisasikan cerita asli Mengwi ke khalayak dengan teknologi terbaru yakni cergam digital. Kesesuaian penelitian tersebut dengan penelitian ini yakni terletak pada salah satu variabel penelitian yang ada pada keduanya yaitu cerita bergambar digital. Perbedaannya, cergam digital dalam penelitian tersebut dirancang khusus untuk tujuan sosialisasi sebuah cerita asli daerah, sedangkan cergam digital dalam penelitian ini digunakan sebagai media alternatif dalam pemerolehan bahasa reseptif pada anak.

Penelitian lain yang memiliki relevansi dengan penelitian ini dilakukan oleh Istianto, Margana, dan Wahyudi (2015:2) dengan judul “Perancangan Buku Cerita Bergambar yang Menunjukkan Moral dari Kisah Kehidupan Liu Bei”. Penelitian tersebut bertujuan untuk memberikan informasi mengenai nilai-nilai moral dari kisah hidup Liu Bei, seorang pemimpin dalam masa tiga kerajaan melalui sebuah cerita tentang tiga kerajaan yang dibubuhi gambar-gambar ilustrasi. Salah satu variabel penelitian yakni cerita bergambar, relevan dengan penelitian ini. Pengkajian mengenai cerita bergambar dalam penelitian tersebut dapat menjadi salah satu sumber referensi dan memperkaya kajian dalam penelitian ini.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Adi (2016:3) dengan judul “Perancangan Cergam Digital ‘Gatokaca: Pengorbanan Sang Ksatria’ untuk Remaja. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk menyampaikan pesan moral “rela berkorban” bagi pembaca. Pesan moral yang ingin disampaikan tersebut dapat diterima oleh pembaca dari berbagai usia, terutama anak-anak.

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini. Persamaan yang dapat ditemukan yakni pengkajian mengenai variabel cergam digital, sedangkan perbedaannya dapat dilihat dari penggunaan cergam digital dalam masing-masing penelitian. Dalam penelitian tersebut, cergam digital digunakan sebagai media penyampaian cerita Gatokaca yang memuat pesan moral bagi pembaca, sedangkan dalam penelitian ini cergam digital

digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran khususnya untuk pemerolehan bahasa reseptif bagi anak usia dini.

Berdasarkan seluruh paparan tersebut, perlu dilakukan penelitian terkait penggunaan cergam digital sebagai alternatif media pendukung pemerolehan bahasa reseptif bagi anak usia dini. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji hal tersebut dengan melakukan sebuah penelitian dengan judul “Cergam Digital sebagai Alternatif Media Pendukung Pemerolehan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini di TK Bina Putra 1 Wonorejo Kabupaten Demak.

1.2 Fokus dan Lokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi implementasi dan faktor pendukung serta penghambat pemerolehan bahasa reseptif anak usia dini menggunakan alternatif media cergam digital. Adapun lokus dari penelitian ini adalah TK Bina Putra 1 Wonorejo Kabupaten Demak sebagai TK yang menerapkan alternatif media cergam digital dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Penelitian-penelitian yang serupa dengan penelitian ini sudah ada sebelumnya. Namun, tentunya terdapat perbedaan terutama pada lokus penelitian dan bidang kajiannya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta fokus dan lokus penelitian yang sudah diuraikan sebelumnya, penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana implementasi cergam digital sebagai alternatif media pendukung pemerolehan bahasa reseptif anak usia dini di TK Bina Putra 1 Kabupaten Demak?
- 2) Bagaimana faktor-faktor yang mendukung pengimplementasian cergam digital sebagai alternatif media pendukung pemerolehan bahasa reseptif anak usia dini di TK Bina Putra 1 Kabupaten Demak?
- 3) Bagaimana faktor-faktor yang menghambat pengimplementasian cergam digital sebagai alternatif media pendukung pemerolehan bahasa reseptif anak usia dini di TK Bina Putra 1 Kabupaten Demak?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Menganalisis implementasi cergam digital sebagai alternatif media pendukung pemerolehan bahasa reseptif anak usia dini di TK Bina Putra 1 Kabupaten Demak.
- 2) Menganalisis faktor-faktor yang mendukung pengimplementasian cergam digital sebagai alternatif media pendukung pemerolehan bahasa reseptif anak usia dini di TK Bina Putra 1 Kabupaten Demak.
- 3) Menganalisis faktor-faktor yang menghambat pengimplementasian cergam digital sebagai alternatif media pendukung pemerolehan bahasa reseptif anak usia dini di TK Bina Putra 1 Kabupaten Demak.

1.5 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuannya, penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoretis maupun secara praktis. Manfaat-manfaat tersebut ditujukan bagi berbagai pihak yakni pendidik, anak didik, peneliti, dan dunia pendidikan. Berikut manfaat teoretis dan praktis dalam penelitian ini.

1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti ataupun calon peneliti sebagai pijakan dan referensi untuk dilakukannya penelitian-penelitian selanjutnya, khususnya terkait alternatif media pendukung pemerolehan bahasa pada anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga memberikan sumbangsih manfaat bagi dunia pendidikan karena turut berkontribusi dalam pengembangan ilmu, khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini.

2) Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini dapat diperoleh berbagai pihak, yakni pendidik, anak didik, maupun lembaga pendidikan. Bagi pendidik, khususnya guru anak usia dini, penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam mengembangkan kemampuan di bidang pengajaran pada aspek pemerolehan bahasa reseptif untuk anak usia dini. Bagi anak didik, pengalaman langsung yang mereka peroleh melalui pembelajaran bahasa reseptif menggunakan media cergam digital dapat mengasah keterampilan, meningkatkan

kegiatan, dan meningkatkan kemampuan bahasa reseptif mereka. Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini dapat menjadi sebuah bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran dengan memanfaatkan alternatif media pendukung melalui penerapan metode pembelajaran yang relevan.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki ruang lingkup yang mencakup subjek dan objek penelitian. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah guru TK Bina Putra 1 Wonorejo Kabupaten Demak yang menerapkan cergam digital sebagai alternatif media pendukung pemerolehan bahasa reseptif anak. Objek penelitian ini adalah implementasi cergam digital sebagai alternatif media pendukung pemerolehan bahasa reseptif anak, faktor-faktor yang mendukung pengimplementasian cergam digital sebagai alternatif media pendukung pemerolehan bahasa reseptif anak usia dini, dan faktor-faktor yang menghambat pengimplementasian cergam digital sebagai alternatif media pendukung pemerolehan bahasa reseptif anak usia dini di TK Bina Putra 1 Wonorejo Kabupaten Demak.