

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini berperan penting sebagai bahan dasar utama dalam sebuah proses pembelajaran untuk menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak salah satunya aspek perkembangan bahasa. Bahasa adalah suatu sarana komunikasi untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Fungsi bahasa sendiri menurut Reeta Sonawati dan Jasmine Maria Francis dalam Muhammad Usman yaitu, bahasa adalah alat untuk mengungkapkan keinginan, bahasa merupakan alat mengungkapkan emosi, bahasa sebagai alat untuk mendapatkan informasi, bahasa merupakan alat interaksi sosial, bahasa sebagai alat identifikasi pribadi (Usman, 2015).

Perkembangan bahasa anak penting distimulasi agar anak dapat lebih mudah untuk berkomunikasi maupun untuk mendapatkan informasi dari berbagai sumber media. Adapun fungsi dari pengembangan bahasa yaitu agar anak mampu mengekspresikan keinginan, perasaan, dan dirinya sendiri (Suryana, 2016). Pemberian kesempatan yang luas seperti anak bebas bereksplorasi dengan lingkungan sekitar juga dapat meningkatkan dan mestimulasi perkembangan anak.

Aspek Bahasa juga berhubungan dalam mengenal suara. Bahasa merupakan seperangkat suara yang bersistem dan dikeluarkan oleh alat bicara manusia (Noermanzah, 2020). Alasan tersebut mengharuskan setiap pembelajaran yang bertujuan meningkatkan aspek bahasa anak diperlukan pula

pengenalan suara, dengan kata lain orang tua maupun pendidik perlu dapat menyontohkan suara dengan baik kepada anak, dirumah maupun dalam proses belajar mengajar.

Dalam dunia pendidikan terdapat proses belajar mengajar. Dalam belajar, anak atau anak tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajarnya, namun juga memungkinkan untuk berinteraksi dengan seluruh sumber belajar (Uno, 2006). Hal tersebut dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sumber belajar yang dimaksud yaitu salah satunya dengan media pembelajaran, baik media secara langsung maupun tidak langsung. Karena media pembelajaran sangat berpengaruh dalam mencapai suatu keberhasilan atau tujuan pembelajaran khususnya bagi pembelajaran anak usia dini.

Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera (Jalinus, 2016). Penggunaan media pembelajaran penting sekali diterapkan karena dapat merangsang perkembangan anak khususnya anak usia dini. Pada hakikatnya seorang anak usia dini akan dengan mudah belajar jika diberikan benda secara nyata atau konkret. Sebab anak usia dini belum mampu berfikir secara abstrak. Maka guru membutuhkan penunjang sebagai media pembelajaran yaitu seperti Alat Permainan Edukatif (APE) (Dewi et al., 2017).

Media sebagai alat permainan yaitu seluruh alat bermain anak yang digunakan untuk memenuhi naluri bermainnya yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya serta dapat memberikan kesenangan bagi anak

saat memainkannya. Menurut Mayke Sugianto (1995) dalam (Nina Khayatul Virdyna, 2020) mengemukakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat yang sengaja dirancang atau dibuat khusus untuk kepentingan pendidikan. Hal tersebut sejalan dengan pengertian menurut Depdiknas (2003) dalam (Nina Khayatul Virdyna, 2020) bahwa alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk anak bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan juga dapat mengembangkan kemampuan anak.

Media yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berupa alat permainan edukatif berbentuk lingkaran yang terbuat dari bahan akrilik, dimana di dalamnya memuat miniatur macam-macam binatang darat berjumlah 12 ekor binatang. Media tersebut juga dapat mengeluarkan suara-suara dari macam-macam binatang yang ada dengan menggunakan media remote dalam pengaplikasiannya. Media tersebut terinspirasi dari permainan roda putar yang di desain khusus untuk pembelajaran anak usia dini. Cara bermain dari media tersebut yaitu anak hanya memutar papan lingkaran lalu menunggu hingga panah yang terdapat ditengah papan tersebut berhenti pada salah satu binatang. Kemudian anak diminta menirukan suara dari hewan yang terpilih. Jika jawaban anak benar, maka media tersebut akan mengeluarkan suara benar beserta suara aslinya, namun jika jawaban anak salah maka akan mengeluarkan suara salah yang kemudian diikuti dengan suara aslinya. Media tersebut dapat dimainkan oleh satu anak bersama guru sebagai instruktur dan pemegang kendali remote untuk mengeluarkan suara binatang.

Peran media pembelajaran di Taman Kanak-Kanak maupun PAUD semakin penting mengingat perkembangan anak pada usia tersebut berada pada masa konkret. Oleh karena itu media pembelajaran yang diberikan kepada anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Adapun manfaat dari penggunaan media pembelajaran menurut (Hasnida, 2015) yaitu, Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya; memungkinkan adanya keseragaman belajar pada masing-masing anak; dapat membangkitkan motivasi belajar anak; menyajikan informasi belajar yang dapat diulang atau disimpan menurut kebutuhan; serta dapat mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

Kreativitas seorang pendidik seharusnya terus diasah agar pembelajaran tidak selalu monoton. Pendidik harus pintar-pintar menggunakan cara agar anak usia dini selalu senang dan terus bersemangat saat proses pembelajaran maupun saat diluar jam pelajaran. Namun memang terdapat faktor-faktor yang menghambat kreativitas guru seperti kurangnya sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah. Minimnya waktu yang dimiliki Kepala Sekolah untuk melakukan peran dalam meningkatkan kreativitas guru juga menjadi salah satu faktor penghambat (Ratnawati, 2014).

Merujuk juga pada penelitian yang dilakukan Kurnia Dewi dari UIN Raden Fatah Palembang yang berjudul “Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini” menjelaskan bahwa Media merupakan alat yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menstimulasi semua aspek perkembangan pada anak usia dini baik aspek nilai moral dan agama, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek kognitif maupun aspek seni. Dalam

mesntimulasi aspek perkembangan anak usia dini harus disesuaikan dengan usia dan tahapan perkembanganya karena setiap anak walaupun memiliki usia yang sama tapi terkadang memiliki tahap perkembangan yang berbeda. Sebagai cara untuk merangsang semua aspek perkembangan anak usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran karena bagi anak usia dini belajar dilakukan melalui bermain dengan menggunakan media pembelajaran baik media nyata, media audio, media visual, media lingkungan sekitar maupun media audio visual, sehingga kegiatan pembelajaran pada anak usia dini berjalan secara efektif. Dengan kata lain peneliti menyampaikan bahwa perlu adanya media pembelajaran untuk membantu anak mendapatkan penggambaran, contoh, maupun praktik sebenarnya agar mampu memahami materi atau pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di TK Roudotul Ulum, ternyata guru kurang menggunakan media pembelajaran yang nyata seperti penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE). Dikutip dari wawancara yang dilakukan saat pra penelitian, Kepala sekolah mengatakan “Biasanya kita menggunakan media yang memang ada di sekolah. Seperti puzzle dan sebagainya. Karena di sekolah juga keterbatasan biaya, jadi media yang digunakan juga seadanya”. Diketahui juga dari guru kelas A TK Roudotul Ulum biasanya dalam seminggu, hampir setiap hari selalu memberikan suatu penjelasan tema tertentu tanpa didasari bukti yang konkret. Serta pada saat pross pembelajaran, guru sering menggunakan media LKA (Lembar Kerja Anak) setiap empat hari dalam satu minggu. Guru kurang kreatif dalam membuat media pembelajaran, serta keterbatasan dana maupun sarana dan prasarana lembaga,

menjadi salah satu pengaruh besar dalam proses belajar dan mengajar tersebut. Maka demikian, anak usia dini kurang memiliki wawasan yang cukup dan guru lebih sulit memberikan gambaran dalam menjelaskan materi dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang digunakan saat proses belajar mengajar.

Sehingga pengamatan dari hasil uraian permasalahan diatas menjadikan hal yang mendasari dilakukannya penelitian dan pengembangan media yang akan dilakukan, maka penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat menstimulasi aspek perkembangan bahasa anak, dimana media tersebut dapat digunakan sebagai bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat digunakan di sekolah maupun di rumah. Penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran ROTARBI (Roda Putar Binatang 3D) Untuk Menstimulasi Aspek Bahasa pada Anak”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran ROTARBI (Roda Putar Binatang 3D) untuk menstimulasi aspek bahasa keaksaran dalam mengenal suara-suara hewan pada anak usia 4-5 tahun?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran ROTARBI (Roda Putar Binatang 3D) untuk menstimulasi aspek bahasa keaksarann dalam mengenal suara-suara hewan pada anak usia 4-5 tahun?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk memperoleh informasi tentang prosedur dan hasil pengembangan media pembelajaran ROTARBI (Roda Putar Binatang 3D) untuk menstimulasi aspek bahasa keaksarann dalam mengenal suara-suara hewan pada anak usia 4-5 tahun.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ROTARBI (Roda Putar Binatang 3D) untuk menstimulasi aspek bahasa keaksarann dalam mengenal suara-suara hewan pada anak usia 4-5 tahun.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Media ROTARBI (Roda Putar Binatang 3D) adalah media pembelajaran berjenis Alat Permainan Edukatif (APE) berupa papan yang berbentuk lingkaran, berwarna-warni, dan terdapat pula miniatur-miniatur yang menempel pada papan tersebut. Media yang dikembangkan mengacu pada Tema Binatang pada Semester 1 kelompok A usia 4-5 tahun Subtema binatang darat. Media ROTARBI (Roda Putar Binatang 3D) ini terinspirasi dari media Roda Putar dan juga metode pembelajaran guru TK. Media ROTARBI (Roda Putar Binatang 3D) ini akan menyajikan materi 12 macam-macam binatang darat, materi angka 1 sampai dengan 12, dan macam-macam warna.

Media ROTARBI (Roda Putar Binatang 3D) hasil pengembangan dapat dispesifikasikan sebagai berikut:

1. Media ROTARBI (Roda Putar Binatang 3D) yang akan dikembangkan berupa media Alat Permainan Edukatif (APE) yang terbuat dari bahan dasar akrilik agar media dapat tetap bertahan lama.

2. Ukuran diameter papan lingkaran media ROTARBI (Roda Putar Binatang 3D) ± 30 cm. Dan untuk papan latar belakang menyesuaikan dengan papan lingkaran tersebut.
3. Media mengacu pada Tema Binatang Subtema binatang darat Semester 1 kelompok A khususnya anak yang berusia 4-5 tahun.
4. Media ROTARBI (Roda Putar Binatang 3D) berpedoman pada prinsip “belajar sambil bermain” yang bertujuan akan membawa anak kedalam pembelajaran yang bermakna.
5. Media ROTARBI (Roda Putar Binatang 3D) dapat digunakan sebagai bahan anak untuk belajar seperti:
 - a. Anak dapat mengetahui macam-macam binatang seperti bentuk asli dari miniatur binatang tersebut beserta suara binatang.
 - b. Anak dapat belajar dan mengetahui lambang bilangan.
 - c. Anak dapat belajar mengenal macam-macam warna.
 - d. Anak dapat belajar mengkoordinasikan mata dan tangan ketika memutar media ROTARBI (Roda Putar Binatang 3D).
 - e. Anak dapat mengekspresikan sesuatu (seperti binatang) dengan ekspresif yang brirama (contoh, anak menceritakan gajah dengan gerak, serta menirukan suara gajah).

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Media pengembangan ROTARBI (Roda Putar Binatang 3D) berjenis Alat Permainan Edukatif (APE) ini hanya menyajikan macam-macam binatang darat 3D yang berjumlah 12 binatang. Tidak menyajikan macam-macam

binatang udara dan air. Serta terdapat suara-suara hewan sesuai dengan miniatur yang terdapat pada media.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan memiliki beberapa manfaat yang sangat penting diantaranya:

1. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik serta dapat meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran di kelas dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang tepat bagi anak.

2. Bagi Anak Usia Dini

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar mengenal macam-macam binatang beserta suaranya, mengenal konsep bilangan, belajar warna, serta melatih motorik halus anak dengan cara memutar papan

3. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan tambahan referensi sekolah mengenai produk pengembangan media pembelajaran anak berupa APE (Alat Permainan Edukatif). Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai dokumen yang dimanfaatkan sebagai salah satu sumber rujukan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di instansi sekolah.

G. Definisi Istilah

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana pembawa pesan dari pesan yang menarik minat anak untuk belajar dari sumber pesan (guru) dan diteruskan kepada penerima pesan (peserta didik) agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran dapat membentuk pembelajaran yang aktif karena membentuk motivasi belajar pada anak.

b. Aspek Perkembangan Bahasa

Salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang diekspresikan melalui pemikirannya menggunakan kata-kata yang menandai meningkatnya kemampuan dan kreativitas anak sesuai tahap perkembangan. Perkembangan Bahasa terdiri dari 2 kata, perkembangan yang artinya penambahan suatu hal, dan bahasa yang artinya segala bentuk komunikasi dan simbolisasi yang digunakan setiap orang. Berdasarkan pengertian diatas, peneliti mendefinisikan bahwa perkembangan bahasa berarti bertambahnya kemampuan seseorang dalam berkomunikasi.

c. Alat permainan edukatif

Istilah alat permainan edukatif memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan ialah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Adapun kata edukatif mempunyai arti nilai-nilai pendidikan. Peneliti menyimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah sebuah benda/alat yang akan digunakan sebagai pembelajaran selain itu anak juga bisa sambil bermain.