

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah metode dalam mengubah perilaku serta sikap anak maupun kelompok anak pada tindakan mendewasakan anak melalui upaya pendidikan dan pelatihan. Pendidikan sangat berguna bagi kehidupan anak di masa yang akan datang karena keberhasilan anak saat ini adalah cermin keberhasilan anak di masa mendatang (Agung Wibowo dkk., 2022). Pendidikan anak usia dini pertumbuhan anak sangat dipengaruhi oleh rangsangan sejak usia dini. Anak usia dini yakni anak yang memiliki batasan usia 0 sampai 8 tahun, pada usia dini pembentukan karakter serta kepribadian anak sedang berkembang (Megandarisari, 2021). Masa usia dini ialah masa usia emas *golden ege* atau masa dimana anak mengalami periode sensitif yaitu anak menjadi peka terhadap lingkungan sekitarnya, dalam artian anak dapat dengan mudah menerima stimulus-stimulus yang ada melalui organ sensoris dan proses melalui otak.

Penerapan pendidikan sejak usia dini merupakan praktik yang sangat dianjurkan sebagai tolok ukur keberhasilan perkembangan anak di masa mendatang. Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang diberikan kepada anak mulai dari lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan (Undang-Undang Republik Indonesia, 2003). Tujuan utama dari pendidikan ini adalah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental anak, sehingga mereka siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Pada pendidikan anak usia sangat mudah untuk menerima rangsangan

organ sensoris melalui otak. Pada fase inilah terjadi proses bertambah matangnya fungsi-fungsi tubuh dan sehingga mampu memberikan timbal balik dari stimulus yang diberikan. Stimulus harus disamakan dengan tahapan pertumbuhan anak usia dini (Langgi & Susilaningsih, 2022).

Pertumbuhan anak usia dini menjadi krusial dalam memenuhi kebutuhan pengetahuan awal. Orang tua memegang peranan penting sebagai faktor eksternal dalam memantau dan mengevaluasi pertumbuhan anak. Peran orang tua dalam memberikan pendidikan menjadi landasan perkembangan serta pertumbuhan anak, yang memiliki harapan pendidikan dapat menguasai semua aspek perkembangan anak. Perkembangan anak usia yang mencakup berbagai aspek seperti bahasa, kognitif, seni, motorik fisik, agama, moral, dan sosial emosional (Riset dkk., 2022). Anak usia dini perlu mendapatkan stimulus untuk optimalisasi keenam aspek perkembangannya, kurangnya stimulus dapat menyebabkan keterlambatan dalam proses perkembangan. Aspek perkembangan kognitif, yang berfokus pada otak anak, menjadi salah satu aspek yang krusial untuk dikembangkan (Samsul Azhar dkk., 2022).

Perkembangan kognitif (Jean Piaget atau teori Piaget : 2016) menunjukkan bahwa kecerdasan berubah seiring dengan pertumbuhan fisik. Perkembangan kognitif seorang anak bukan hanya tentang memperoleh pengetahuan, anak juga harus mengembangkan atau membangun mental. Capaian pembelajaran pada penelitian ini yaitu mengenai aspek perkembangan kognitif anak. Capaian pembelajaran tersebut diharapkan dapat dijadikan sebagai pemberian stimulus untuk anak usia dini. Guru sangat diharapkan dapat menerapkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Berikut adalah tingkat capaian

perkembangan untuk anak usia dini pada penelitian ini, antara lain yaitu pada perkembangan kognitif anak, anak dapat menyebutkan, menjelaskan, membedakan dan mencocokkan melalui media ajar *Flipbook* dalam memahami panca indera. Dalam pendidikan, teknologi audio visual dapat merangsang perkembangan kognitif anak dengan cara yang menarik. Integrasi suara dan gambar memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak, memberikan dampak positif dalam mendorong proses kognitif anak.

Media pembelajaran ialah suatu alat yang berfungsi dalam memberikan kemudahan bagi guru menyalurkan informasi atau materi-materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kegembiraan dan semangat anak (Agung Wibowo dkk., 2022). Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila proses belajar berjalan efektif. Untuk meningkatkan keefektifan dalam suatu proses belajar maka perlu adanya sarana yang digunakan yaitu dengan media pembelajaran. Jenis media pembelajaran dapat digolongkan membentuk tiga jenis yaitu media audio, media video dan media pandang dengar. Ketiga bentuk media pembelajaran mampu dimanfaatkan dalam proses pendidikan sesuai dengan persepsi (Winangsih & Harahap, 2023). Media audio visual adalah taktik untuk menyajikan informasi dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronik agar pesan audio dan visual dapat disampaikan. Pembelajaran menggunakan audio visual yang tegas dengan penggunaan alat keras secara eksplisit, misalnya mesin layar lebar, yape, proyektor film selama proses pembelajaran (Munisah, 2017). Pemanfaatan teknologi audio visual selama proses pembelajaran ialah penggunaan media yang melibatkan pandangan dan pendengaran untuk memfasilitasi pemahaman dan penyerapan materi. Hal ini menciptakan kondisi yang memungkinkan anak untuk memperoleh

pengetahuan dan dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak (Martini & Masganti Sitorus, 2023). Media audio visual bisa ditingkatkan ke dalam bentuk media interaktif, seperti *Flipbook* dengan tujuan menjadikan pendidikan semakin menarik serta efektif.

Media pembelajaran berbasis *Flipbook* , menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk anak-anak. Dengan fitur visual dan interaktifnya, *Flipbook* meningkatkan partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran (Endaryati, 2023). Penggunaan *Flipbook* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena desainnya yang menarik, video bermanfaat, audio untuk memfasilitasi pemahaman, serta gambar-gambar yang mendukung pemahaman anak terhadap konten yang disajikan (Hur Rahman Zh dkk., 2022). Media *Flipbook* dengan menggunakan format elektronik yang memungkinkan simulasi interaktif melalui kombinasi gambar, animasi, video, navigasi, dan elemen-elemen interaktif lainnya, media ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. *Flipbook* media ini menyediakan solusi bagi pembuatan lingkungan kelas yang lebih menarik, komunikatif, dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. *Flipbook* yang dibuat menggunakan Canva, kemudian diubah menjadi format PDF dan diimpor ke dalam perangkat lunak *Flip PDF Profesional*. Perangkat lunak ini sangat mudah digunakan untuk membuat media pembelajaran, materi ujian, dan evaluasi. Bahkan guru yang kurang berpengalaman dalam mengoperasikan komputer pun dapat menggunakan perangkat lunak ini dengan lancar. Selain itu, media pembelajaran yang dibuat dengan perangkat lunak ini dapat dipublikasikan secara online maupun offline.

Media interaktif *Flipbook* untuk meningkatkan motivasi belajar anak, salah satunya sebagai sebuah cara untuk meningkatkan keinginan anak selama kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk menolong anak guna memahami materi, karena media pembelajaran merupakan sarana untuk mengkomunikasikan informasi. Dengan menggunakan media yang sesuai, guru dapat mengatasi tantangan dalam proses pendidikan (Ylsan & Kamal, 2022). Penggunaan media *Flipbook* sebagai pendukung pembelajaran yang dapat mempermudah anak dalam menyampaikan materi.

Media interaktif berupa *Flipbook* dapat meningkatkan pemahaman anak untuk memperoleh pembelajaran. Dari segi media, *Flipbook* yang dikolaborasi sudah memenuhi kriteria. Dengan menggunakan kata-kata yang sesuai ciri-ciri anak maka anak lebih mudah dalam mengerti materi pembelajaran (Wahyuni dkk., 2023). Penggunaan media *Flipbook* sebagai pendukung pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan.

Media interaktif yang memudahkan pekerjaan guru dan anak adalah media *flipbook* interaktif. Media *Flipbook* memanfaatkan gabungan warna yang indah untuk merangsang minat anak dalam menggunakan media. *Flipbook* merupakan media virtual berbentuk album yang mengekspresikan berbagai materi dalam bentuk teks dan gambar. Pembelajaran *Flipbook* sangat fleksibel dan mudah digunakan, sehingga anak dapat belajar dimana saja (Luaili dkk., 2023).

Pendidik dapat menarik perhatian lebih dalam menyampaikan materi. Manfaat dalam mengaplikasikan media video animasi juga dapat dirasakan bagi anak didik. Manfaat media video animasi yaitu 1) Anak didik lebih faham dari pembelajaran biasanya karena anak didik dapat melihat langsung alur dari sebuah

cerita, 2) Anak didik tidak perlu membangun imajinasi yang lebih susah. Karena anak didik dapat melihat langsung karakter yang dibangun dalam media tersebut. Disisi lain, anak masih mengalami kurang pemahaman tentang materi panca indera karena guru hanya menerapkan teknik ceramah. Murid belajar melalui penjelasan guru dan kemudian mengerjakan lembar kerja. Namun, karena kurangnya pengalaman langsung dalam melakukan eksperimen, tugas ini sulit dipahami oleh murid. Diperlukan fasilitas dan metode pendukung untuk memberikan pengalaman langsung dalam mengoperasikan proses eksperimen yang luas.

TKIT Mutiara Idaman merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di Bangkalan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pada tanggal 20 dan 30 November 2023 saat melaksanakan pembelajaran kurang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi. Hal tersebut dibuktikan dengan pembelajaran yang didominasi oleh pendidik dengan menggunakan media pembelajaran berupa poster dan lembar kerja anak, tanpa adanya bantuan media pembelajaran yang lain. Adapun cara belajar peserta didik di awal pembelajaran perlu diberikannya stimulus terlebih dahulu sehingga dapat memberikan respon kembali terhadap pembelajaran.

Peneliti juga melakukan observasi dan wawancara, untuk memperkuat permasalahan yang terjadi pada tanggal 20 dan 30 November 2023 di TKIT Mutiara Idaman kabupaten Bangkalan, hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah menegaskan terdapat pada saat pembelajaran dengan tema diri sendiri, pendidik tidak memberikan pemahaman mengenai panca indera. Oleh karena itu hasil kemampuan anak sangat kurang terhadap memahami panca. Saat diwawancara, guru menyampaikan karena tidak semua anak memiliki poster yang sama untuk

dipelajari ulang saat di rumah, sehingga masih banyak anak yang belum bisa menjelaskan tentang panca indera (mata,telinga,hidung,lidah dan kulit) yang dipelajari.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka peneliti tertarik mengembangkan sebuah inovasi media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yaitu media dengan bentuk aplikasi yang dapat memahami panca indera pada anak. Maka dari itu peneliti akan mengembangkan sebuah aplikasi *Flipbook* yang akan disusun secara detail dalam penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas maka penelitian dapat merumuskan permasalahan, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Bagaimana pengembangan media ajar *Flipbook* sebagai pendukung pembelajaran memahami panca indera untuk anak usia 5-6 tahun ?
- 2) Bagaimana kelayakan media ajar *Flipbook* sebagai pendukung pembelajaran memahami panca indera untuk anak usia 5-6 tahun ?
- 3) Bagaimana efektivitas media berbasis aplikasi *Flipbook* sebagai media pembelajaran memahami panca indera pada anak usia 5-6 tahun ?

1.3 Tujuan Penelitian

Pengembangan media tersebut yaitu:

- 1) Mengetahui pengembangan media aja *Flipbook* sebagai pendukung pembelajaran memahami panca indera untuk anak usia 5-6 tahun
- 2) Mengetahui kelayakan pemakaian media ajar *Flipbook* sebagai pendukung pembelajaran memahami panca indera untuk anak usia 5-6 tahun

- 3) Mengetahui efektivitas media berbasis aplikasi *Flipbook* sebagai media pembelajaran memahami panca indera pada anak usia 5-6 tahun

1.4 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

- 1) Media yang dihasilkan berupa *Flipbook* dengan format *Flipbook.exe*
- 2) Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini yaitu Bahasa Indonesia yang mudah dipahami
- 3) Materi yang dicantumkan adalah materi panca indera yang meliputi indera penciuman, perasa, peraba, penglihatan, pendengaran.
- 4) Media ini menghasilkan lembaran buku yang berupa *Flipbook* dengan video animasi anak.
- 5) Pembuatan video ini menggunakan beberapa *software*, diantaranya aplikasi *flip pdf corporate* digunakan untuk pembuatan *Flipbook*
 - a. Aplikasi Canva untuk pembuatan desain dan susunan buku yang nantinya akan di *convert* ke *PDF*
 - b. Setelah di *convert* ke *PDF* kemudian diupload ke *android*

1.5 Batasan Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah agar penelitian ini dapat terarah dan tidak terlalu meluas maka media ini untuk membantu atau mendukung anak penelitian ini dibatasi yakni :

- 1) Memahami materi tentang 5 panca indera pada anak usia 5-6 tahun
- 2) Memberikan pemahaman dan pengenalan kepada anak tentang media *Flipbook* sebagai pendukung pembelajaran pengenalan panca indera anak usia 5-6 tahun

- 3) Memberikan contoh pemahaman panca indera dalam memahami panca indera agar anak mudah untuk memahami
- 4) Pengembangan kognitif anak usia 5-6 tahun
- 5) Media yang dikembangkan hanya diujikan di TK
- 6) Media yang dikembangkan terbatas dalam bentuk aplikasi dan hanya dapat digunakan oleh pendidik sebagai pengantar pembelajaran

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan ini yaitu meningkatkan pemahaman anak didik, meningkatkan daya tarik anak didik terhadap materi disajikan pendidik, serta meningkatkan materi yang disampaikan pendidik terhadap anak didiknya, serta meningkatkan daya kreativitas dan inovasi dalam hal pembuatan media yang menarik untuk anak didiknya. Menciptakan media yang menarik bagi anak didik merupakan hal yang wajib dilakukan setiap pendidik termasuk dalam hal pembangunan media *Flipbook* sebagai media pembelajaran pengenalan panca indera untuk anak usia 5-6 tahun. Menstimulus perkembangan kognitif dilakukan dan dibiasakan sejak dini. Sehingga, hal tersebut nantinya akan menjadi kebiasaan dan diingat sampai anak didik tumbuh dewasa dalam pengenalan panca indera anak.

1.7. Definisi Operasional

1) Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Produk yang dihasilkan dapat berbentuk *software*, ataupun *hardware* seperti buku, modul, paket program pembelajaran

ataupun alat bantu belajar yang digunakan untuk keefektifan dan memvalidasi produk (Suputra et al., 2019).

2) Pembelajaran

Pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang memberikan pengetahuan dan informasi agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Melalui pembelajaran, media dapat membantu guru menjelaskan materi abstrak. Artinya penggunaan lingkungan belajar interaktif dapat menjelaskan materi yang kompleks dan memiliki daya abstrak yang besar, karena lingkungan belajar interaktif bersifat dinamis (Damayanti et al., 2021).

3) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan dan menyampaikan pesan dari sumber secara sistematis sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif sehingga penerima pesan mampu melaksanakan proses belajar secara efisien (Mubaraq et al., 2018).

4) *Flipbook*

Flipbook yakni sebuah buku digital yang berdimensi tiga yang dapat berisi gambar, teks, musik, video, atau animasi bergerak. Dengan demikian, *Flipbook* termasuk dalam kategori buku digital atau *ebook* (buku elektronik).

5) Kognitif

Kognitif merujuk pada rangkaian proses belajar yang dialami oleh anak, yang mencakup pemahaman, penerimaan makna, penalaran dan imajinasi.

6) Memahami Panca Indera

Panca indera terdiri dari lima anggota tubuh yang berperan dalam menerima stimulus atau informasi bagi otak kita. Anggota tubuh ini meliputi indera

pendengaran, indera penglihatan, indera pengecap, indera peraba serta indera penciuman.

7) Anak Usia Dini

Anak usia dini yakni anak usia ini akan mengeksplorasi terhadap lingkungan dengan sangat pesat dalam periode sensitive atau dalam masa peka pada anak. Anak usia dini mempunyai masa keemasan anak yang dapat mengeksplor dunia dengan sangat pesat sehingga masuk kemampuan.