

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia 0-8 tahun merupakan masa dimana potensi anak benar-benar ditentukan. Usia tersebut merupakan *The Golden Age* (usia emas) yang datang hanya sekali dalam kehidupan manusia, diusia tersebut manusia ditentukan kualitasnya (Mutiah, 2012: 2). NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*), memaparkan anak usia dengan rentang 0-8 tahun merupakan anak yang masuk program keluarga pendidikan penitipan anak (*family child care home*) pendidikan pra sekolah yang meliputi TK, dan SD (Aisyah dkk, 2013: 1.3). Artinya diusia emas ini anak dalam fase paling pesat dalam perkembangannya dan menduduki keadaan yang sentral yang menimbulkan pengaruh pada kehidupan yang akan datang.

Pentingnya dalam menstimulus perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini menjadi tugas penting dari orang tua maupun pendidik anak usia dini. Menurut Permendikbud tahun 2014 No. 146 tentang Kurikulum 2013 PAUD menjelaskan, aspek perkembangan pembelajaran pada *the golden age* menjangkau nilai agama moral, nilai fisik motorik, nilai bahasa, nilai seni, nilai sosial-emosional, dan kognitif. Berdasarkan peraturan tersebut, memudahkan orang tua dan pendidik dalam memberikan stimulus aspek perkembangan sesuai dengan kebutuhan dan capaian perkembangan bagi anak.

Perkembangan pada potensi anak berdampak pada kesiapan anak untuk memasuki pendidikan selanjutnya, salah satunya kemampuan bahasa. Teori Behavioristik menyatakan bahwa kemampuan anak yang ada tidak didapatkan

dari anak lahir, melainkan melalui pengaturan dari lingkungan dan peniruan dari orang dewasa, dengan kata lain individu belajar berbahasa melalui tahapan imitasi dari orang dewasa kemudian diberikan penguat. Beberapa ahli behavioristik juga mengungkapkan bahwa bahasa merupakan hubungan respon dan imitasi. Kerja Teori stimulus-respon dalam perkembangan bahasa, dibutuhkan proses melalui pembiasaan lingkungan dan proses imitasi yang didapatkan dari guru. Sekolah menggunakan paham ini dengan menghindari hukuman dan pemberian reward, Skinner dalam (Dhieni, 2015: 2.9).

Artinya bahwa kemampuan berbicara merupakan hasil dari proses respons dan imitasi yang diberikan orang dewasa terhadap anak usia emas. Stimulus yang diberikan pendidik dilingkungan sekolah yaitu dengan cara yang mengesankan yakni menggunakan media pembelajaran dengan cara yang sesuai. Media pembelajaran akan memikat respon anak dalam belajar serta memberikan pengetahuan baru yang akan ditiru oleh anak sebagai pembendaharaan kata yang baru. Penguatan akan diberikan oleh pendidik pada pembelajaran yang divisualisasikan pada media pembelajaran yang dimainkan.

Media pembelajaran adalah perangkat pembelajaran yang dipakai pendidik dalam menstimulasi perkembangan anak di sekolah. Efektivitas kegiatan belajar mengajar sangat dipengaruhi metode dan media. Pemilihan metode akan dipengaruhi oleh media yang digunakan, jadi keduanya saling berkaitan satu sama lain, sehingga dalam tujuan keduanya mapu sampai pada anak (Jalinus, 2016: 4). Artinya, metode dan media memegang peranan penting dalam pembelajaran untuk menyampaikan isi materi dan mencapai harapan pembelajaran. Adanya perangkat pembelajaran yang matang akan mempermudah diterima oleh anak.

Pemilihan media yang digunakan di sekolah untuk dikembangkan oleh peneliti masih menggunakan media konvensional. Hal tersebut bisa diperkuat dengan hasil wawancara peneliti pada tanggal 11 Februari 2021 bahwa pendidik sebagian besar belum bisa menggunakan media teknologi seperti proyektor atau teknologi lainnya. Prasarana yang ada di sekolah juga belum memadai sehingga pendidik harus meminjam ke lembaga Madrasah Aliyah seperti proyektor, jika menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini membuat pendidik merasa kualahan dalam menyampaikan pembelajaran jika menggunakan media teknologi. Peneliti memilih media *Scrapbook* audio karena, media ini menarik dan sebelumnya belum banyak digunakan pada anak usia dini. Anak dan pendidik akan mudah mengaplikasikan tanpa bantuan alat lain, memotivasi pendidik agar menggunakan media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar meski dengan media yang sederhana dan meminimalisir penggunaan *Handphone* untuk anak usia dini. Media *Scrapbook* audio menjadi media yang dikembangkan peneliti untuk menstimulus salah satu aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun.

Scrapbook audio melahirkan inovasi media pembelajaran yang dikembangkan, namun di sekolah masih belum menggunakannya. Media ini terbuat dari kertas yang ditempel dengan tambahan audio. Media pembelajaran *Scrapbook* audio berbentuk buku dengan seni menempel kertas, dapat di buka menjadi empat bagian, mampu menjelaskan materi yang ingin disampaikan, dan memiliki audio sebagai pembeda dari media yang ada. Manfaat media *Scrapbook* audio adalah untuk meningkatkan kemampuan pembendaharaan kata pada anak, menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Pentingnya pentingnya

media dalam pembelajaran menciptakan inovasi media pembelajaran yang beragam sesuai dengan kebutuhan anak.

Namun, pada kenyataannya masih banyak pendidik yang kurang mengetahui hal tersebut. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Nurhafizah pada pelatihan yang dilakukan pada pamong dan guru PAUD ataupun TK di Kecamatan Lubuk Alung, Padang Pariaman bahwa penyebab kurangnya dalam pembuatan media pembelajaran adalah: tidak adanya acuan, kurangnya wawasan dan pengetahuan, rasio jumlah guru dan peserta didik tidak sebanding, kemudian kurangnya pandangan pendidik tentang pentingnya media pembelajaran pada proses mengajar juga lemah. Selain itu kurangnya kemampuan dan pemahaman untuk meningkatkan kompetensi diri, tidak mau capek dan terbebani juga menjadi masalah, hal itu didasari tidak sesuainya insentif yang diterima guru (Nurhafizah, 2018: 9). Penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran masih kurangnya kesadaran, pengetahuan, dan kompetensi yang dimiliki pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran. Padahal, seharusnya media pembelajaran menjadi peranan penting dalam dunia anak sebagai alat utama dalam penyampaian pembelajaran agar materi mudah dan dapat diterima anak.

Penelitian sebelumnya yang berjudul, “Pengembangan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini melalui Bermain Kartu *Scrapbook*.” Penelitian ini terdapat pengaruh berbahasa melalui media *Scrapbook* terhadap kemampuan berbahasa anak dalam aspek menulis (Putri dkk, 2019). Penelitian yang hampir sama juga dilakukan oleh Hana Pertiwi adalah “Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* Beredisi Islami terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

di TK Aisyiyah 04 Surabaya” menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh media *Scrapbook* dalam merangsang aspek perkembangan kognisi anak. Media ini juga di kemas dengan peristiwa yang dekat dengan lingkungan sehari-hari dan menggunakan tokoh-tokoh Islam. Nilai karakter yang dikembangkan adalah kesabaran, amanah, dan kejujuran (Pertiwi, 2019: 107).

Berdasarkan observasi awal yang sudah dilakukan pada tanggal 20 Maret 2021 dengan melakukan wawancara dengan salah satu pendidik di RAM NU 49 Ihyaul Ulum Canga'an, menyatakan bahwa media yang digunakan di RAM NU 49 Ihyaul Ulum kurang menarik, bahkan media untuk meningkatkan bahasa terutama pembendaharaan kata belum ada di sekolah, sehingga masih banyak anak yang masih kurang bisa memahami, berbicara dengan temannya, bermain sendiri, tidak mau menjawab saat pendidik memberikan stimulus untuk menambah pembendaharaan kata pada anak. Stimulus yang dilakukan pendidik di RAM NU Ihyaul Ulum Canga'an adalah dengan memutar CD saat senam dengan lagu yang berbeda-beda yang dilakukan satu minggu sekali dan memanfaatkan kaleng bekas atau bermain tepuk tangan dan menirukan bunyi-bunyian tersebut. Hal tersebut masih kurang menarik digunakan untuk media pembelajaran anak usia dini.

Metode yang digunakan di RAM NU 49 Ihyaul Ulum Canga'an untuk menstimulus pembendaharaan kata adalah dengan melakukan tanya jawab, demonstrasi, dan bernyanyi. Hal tersebut menjadi usaha peneliti dalam memberikan media dan metode baru untuk proses belajar mengajar yang lebih bisa merangsang perkembangan anak usia dini yakni metode bercerita dengan

media *Scrapbook* audio. Metode bercerita merupakan salah satu metode yang cocok dipakai untuk menambah pembendaharaan kata.

Media *Scrapbook* audio menjadi media alternatif dalam menstimulasi kemampuan pembendaharaan kata. Media ini terbuat dari kertas *Duplex board uncoated boards*, kertas vinyl ukuran 25 cm x 25 cm, yang akan di lengkapi dengan gambar 3 dimensi, berbentuk persegi, jika di buka *Scrapbook* audio akan membentuk empat sisi yang masing- masingnya terdapat gambar 3 dimensi, cerita, dan audio yang berbeda. Media ini juga terdapat teks cerita yang nantinya akan di bacakan oleh pendidik.

Melalui media inovasi ini diharapkan mampu menstimulasi pembendaharaan kata pada anak di RAM NU 49 Ihyaul Ulum, di Desa Canga'an Kecamatan Ujungpangkah, Kabupaten Gresik. Kemenarikan inovasi media *Scrapbook* audio dengan memadukan seni menempel dengan tambahan audio. Media ini juga diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, bervariasi serta sesuai dengan maksud pembelajaran yang hendak dicapai.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang, identifikasi dan batasan masalah tersebut, terdapat dua poin rumusan masalah dipenelitian ini.

1. Bagaimana kelayakan media *Scrapbook* Audio untuk menstimulasi kemampuan pembendaharaan kata peserta didik usia 5-6 tahun di RAM NU 49 Ihyaul Ulum?

2. Bagaimana penggunaan media *Scrapbook* Audio untuk menstimulasi kemampuan pembendaharaan kata peserta didik usia 5-6 tahun di RAM NU 49 Ihyaul Ulum?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan dari pengembangan media ini yakni

1. Mengetahui kelayakan media *Scrapbook* audio untuk menstimulus kemampuan pembendaharaan kata peserta didik usia 5-6 tahun di RAM NU 49 Ihyaul Ulum.
2. Mengetahui penggunaan media dan hasil yang diterima peserta didik usia 5-6 tahun di RAM NU 49 Ihyaul Ulum dengan penggunaan media *Scrapbook* Audio.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang di harapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Media *Scrapbook* audio disuguhkan berbasis audio dengan memanfaatkan metode bercerita. *Scrapbook* audio ini berbentuk buku, apabila di buka.
2. terdapat 4 sisi, dan setiap sisi terdapat gambar 3 dimensi. Di dalamnya juga terdapat tombol untuk mengeluarkan suara (audio) untuk mengembangkan kemampuan pembendaharaan kata anak usia 5-6 tahun diRAM NU 49 Ihyaul Ulum.
3. Media *Scrapbook* audio merupakan inovasi yang dikembangkan dari CD pembelajaran yang berisi lagu-lagu yang dinyanyikan bersama saat senam

di RAM NU 49 Ihyaul Ulum Cangaan.

4. Media *Scrapbook* audio terbuat dari kertas *Duplex board uncoated boards*, kertas vinyl, di bentuk *hard cover*, dengan ukuran 25 cm x 25 cm berbentuk persegi dengan 4 bagian. Desain di sesuaikan dengan tema dan tujuan dengan gambar 3 dimensi, terdapat teks cerita sederhana, kartu dan tombol audio.
5. Kegiatan yang di lakukan adalah mendengar cerita yang di bacakan pendidik, menjawab pertanyaan dari kartu yang ada pada media, menirukan audio yang berisi jawaban dari kartu pertanyaan.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Melihat banyaknya lingkup masalah, maka penelitian ini dibatasi pada bagaimana mengembangkan dan kelayakan media *Scrapbook* Audio untuk menstimulasi kemampuan pembendaharaan kata menggunakan metode bercerita pada anak usia 5-6 tahun di RAM NU 49 Ihyaul Ulum, di Desa Canga'an, Kecamatan Ujungpangkah, Kabupaten Gresik.

Batasan produk pengembangan *Scrapbook* audio adalah tidak dapat digunakan dalam beberapa tema pembelajaran. Karena pada media ini menggunakan tema lingkunganku dengan sub tema rumahku, yang di dalamnya menggambarkan sesuai tema.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Media *Scrapbook* audio ini di harapkan menjadi sumber belajar dan dapat menstimulus pembendaharaan kata pada anak. Media *Scrapbook* audio perlu sekali dikembangkan di RAM NU 49 Ihyaul Ulum karena tidak ada media khusus

yang di gunakan dalam menstimulus perkembangan pembendaharaan kata pada anak, dan anak cenderung bermain dengan temannya. Dengan adanya media *Scrapbook* audio ini, diharapkan pendidik juga mampu meningkatkan kreatifitasnya untuk mengembangkan media pembelajaran guna menarik semangat belajar anak. Peneliti juga di harapkan mampu mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* audio yang menarik untuk menstimulasi pembendaharaan kata pada anak usi 5-6 tahun.

G. Definisi Istilah

Istilah- istilah yang dipakai dalam penelitian pengembangan media *Scrapbook* Audio ini adalah sebagai berikut:

1. *Scrapbook* audio merupakan media pembelajaran yang terbuat dari kertas berbentuk seperti buku yang dihias dengan seni menempel dengan tambahan audio untuk mempermudah anak dalam menerima materi, menerima pengetahuan baru, dan mencapai tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.
2. Metode bercerita ialah metode yang digunakan pendidik untuk menyampaikan suatu materi dengan cara membacakan cerita sederhana atau menghubungkan materi yang di sampaikan dengan cerita dengan menggunakan buku cerita, buku dongeng, alat peraga dengan penyampaian (suara, ekspresi) yang semenarik mungkin. Metode ini dilakukan oleh pendidik dan anak cenderung pasif (mendengarkan).
3. Pembendaharaan kata adalah kumpulan kata yang dimiliki seseorang dan digunakan untuk megungkapkan sesuatu pada orang lain. Kosa kata

merupakan kumpulan huruf yang disusun membentuk kata atau nama-nama yang ada disekitar, yang nantinya digunakan untuk menyusun kalimat sehingga mampu membentuk suatu bahasa yang di pahami oleh pendengar.