

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peristiwa penting yang tidak dapat dipisahkan dalam proses perkembangan seorang manusia dengan sifat berbeda, tetapi saling berkaitan, yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan itu sendiri akan bertambahnya ukuran fisik dan struktur tubuh sebagian atau keseluruhan, sedangkan perkembangan akan bertambahnya fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, halus, bicara dan bahasa serta sosial dan kemandirian.¹ maka dari itu, pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini sangatlah penting untuk distimulasi dengan baik.

Perkembangan pada anak usia dini terkait dengan adanya perubahan psikis pada diri mereka, mencakup beberapa aspek antara lain: bahasa, sosial dan emosi, agama dan moral, fisik-motorik, seni, serta kognitif. Perkembangan kognitif pada anak usia dini terkait dengan pengetahuannya, yaitu “semua proses psikologis yang berhubungan dengan bagaimana anak mempelajari dan memikirkan lingkungannya”.² Artinya, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan sehari-hari.

¹ Susilo Setiadi, *Pedoman Penyelenggaraan PAUD*, (Jakarta: Bee Media Pusaka, 2016), hlm. 31.

² Desmita, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Bandung: Rosda, 2009), hlm. 97.

Perkembangan kognitif anak memiliki tahapan masing-masing, berdasarkan hasil penelitiannya, Piaget mengemukakan bahwa “manusia dalam hidupnya pasti melalui empat tahap perkembangan kognitif, di mana masing-masing tahap terkait dengan usia dan terdiri dari cara berpikir yang khas atau berbeda.”³ Diantaranya tahap sensori motor, tahap pra operasional, tahap operasional konkrit, dan tahap operasional formal. Hal ini berarti setiap individu melewati serangkaian perubahan kualitatif yang bersifat invarian, selalu tetap, tidak melompat atau mundur. Adanya perubahan-perubahan ini terjadi karena tekanan biologis untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan serta adanya pengorganisasian struktur berpikir. Maka dari itu sangat penting untuk pengoptimalisasian perkembangan kognitif anak sejak dini.

Pentingnya optimalisasi perkembangan kognitif pada anak usia dini diantaranya, “a) agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan sehingga anak memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif, b) agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, c) agar anak mampu mengembangkan berbagai pemikirannya dalam rangka menghubungkan antara suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya, d) agar anak memahami berbagai simbol yang terdapat dilingkungan sekitarnya”.⁴ Artinya dengan pengoptimalan perkembangan

114. ³ Novan, Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: GAVA MEDIA, 2016), hlm.

⁴ Wiyani Novan Ardy, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hlm. 116.

kognitif maka perlu adanya stimulasi-stimulasi sejak dini agar perkembangan kognitif anak dapat berjalan sesuai dengan tahapan yang ada.

Sejak usia dini pemberian stimulasi dalam optimalisasi perkembangan kognitif pada anak usia dini dilakukan agar anak usia dini memiliki kemampuan sesuai dengan tahap usianya.⁵ Pada tahap usia 4-5 tahun, anak mampu untuk mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran, menyebutkan beberapa angka dan huruf, menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (misalnya kursi sebagai mobil), dan mengenal sebab-akibat tentang alam sekitar. Pada anak usia 4-5 tahun salah satu indikator dalam perkembangan kognitif adalah mengenal huruf. Belajar mengenal huruf sangat penting diajarkan untuk anak usia dini dan menjadi pijakan utama sebelum memasuki sekolah lebih lanjut. Harun Rasyid menyatakan bahwa:

Mengenal huruf bagi anak PAUD dapat menumbuhkan konsep dan gagasan berfikir untuk mendukung kemampuan anak dalam berbahasa dan berbicara secara lebih lancar. Karena itu, anak perlu dipahami tentang konsep huruf cetak yang meliputi bentuk dan bunyi huruf. Dalam mengenalkan huruf dengan memperlihatkan bentuk huruf dan bendanya sangat penting dilakukan sejak usia dini.⁶ Dengan adanya mengenal huruf pada anak usia dini dilakukan dengan berbagai cara salah satunya menggunakan media.

Kegiatan proses perencanaan pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran, sebab perencanaan yang tepat akan mempengaruhi terhadap kualitas media pembelajaran yang dihasilkan dan selanjutnya akan berpengaruh terhadap

⁵ *Ibid*, hlm 115.

⁶ Harun Rasyid, dkk, *Assesmen Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta:Multi Pressindo, 2009), hlm. 241.

hasil belajar yang dicapai anak. Artinya, seorang guru harus mengetahui terlebih dahulu jenis dan karakteristik media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Secara umum “hanya ada tiga jenis dalam media pembelajaran diantaranya, media visual, media audio, dan media audio visual”.⁷ Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan, sedangkan media audio merupakan media yang hanya dapat didengar dengan menggunakan indra pendengaran, dan gabungan dari media diatas yaitu media audio visual artinya media yang mengabungkan antara indra pendengaran dan indra penglihatan, dimana dengan menggunakan media audio visual dapat dengan mudah untuk tercapainya suatu proses pembelajaran. Salah satu dari media audio visual ini yaitu media berbasis video animasi.

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hadirnya media video animasi dapat pula membantu anak memahami materi secara konkret, sehingga anak tidak hanya menggunakan imajinasinya. Terdapat beberapa keuntungan penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu, didesain sedemikian menarik akan membuat pembelajaran tidak membosankan dan dapat memotivasi belajar anak. Video animasi dapat dikemas untuk menyampaikan beberapa jenis materi pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran, serta

⁷ Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Rajagrafindo Persada, 2011), hlm. 182.

penggunaan video animasi dapat meminimalisir penggunaan biaya produksi dibandingkan dengan menggunakan media-media yang lainnya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti pada bulan Juli 2018 di TK PGRI 4 Kamal, ditemukan bahwa sebelum pembelajaran dimulai anak-anak bernyanyi bersama dan membaca doa sebelum belajar. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran *teacher center*. Model pembelajaran ini hanya terpusat pada guru dan anak lebih pasif dalam proses pembelajaran. Rutinitas sebelum pembelajaran dimulai guru lebih cenderung dalam mengenalkan huruf menggunakan media papan tulis. Guru menuliskan huruf A-Z dipapan tulis dan anak-anak menirukan ucapan guru. Namun, terlihat dari 33 anak dari 42 anak usia 4-5 tahun TK PGRI 4 Kamal belum mampu dalam melafalkan simbol huruf.

Seiring dengan perkembangan zaman saat ini, media pembelajaran tidak hanya berupa papan tulis maupun lembar kerja anak. Guru dapat memanfaatkan teknologi informasi yang berkembang sangat pesat dari masa ke masa, sehingga guru tidak terlihat monoton pada saat proses pembelajaran berlangsung. Disisi lain, terlihat guru di TK PGRI 4 Kamal mampu mengoprasikan dan mengikuti perkembangan teknologi informasi. Salah satunya yaitu menggunakan media video pada saat proses pembelajaran mengenal huruf. Pada saat proses memutar video mengenal huruf, video tersebut hanya monoton dalam menyampaikan materi yang hanya mengenalkan bentuk huruf dan bunyi huruf. Sedangkan, di era teknologi saat ini media video yang hanya mengenalkan bentuk dan bunyi huruf kurang menarik dalam proses pembelajaran. Maka dari itu,

video-video yang dibutuhkan yaitu menggunakan sebuah efek animasi, dimana efek animasi ini akan meningkatkan daya tarik anak pada saat proses pembelajaran.

Melihat permasalahan diatas, Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi huruf yang dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Melalui Gambar Benda Sebagai Stimulasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK PGRI 4 Kamal”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dipeoleh identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Terbatasnya penyampaian isi materi pada video yang hanya menampilkan bentuk dan bunyi huruf.
2. Berdasarkan hasil observasi di TK PGRI 4 Kamal, terdapat 33 anak usia 4-5 tahun kurang dalam kemampuan mengenal huruf.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih fokus dan tidak meluas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Peneliti membatasi masalah dalam media pembelajaran video animasi khususnya pengembangan video animasi melalui gambar benda sebagai stimulasi kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK PGRI 4 Kamal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi melalui gambar benda sebagai stimulasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi melalui gambar benda sebagai stimulasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun ?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan tersebut adalah :

1. Untuk memperoleh informasi tentang prosedur dan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi melalui gambar benda sebagai stimulasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi melalui gambar benda anak usia 4-5 tahun.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan setelah melakukan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang dihasilkan berupa video animasi gambar benda dengan format mp4;
2. Bahasa yang digunakan yaitu Bahasa Indonesia;
3. Berisi materi mengenal huruf dengan awalan benda;

4. Dalam tayangan video ini akan muncul bentuk huruf, gambar, suara, musik, dan efek animasi;
5. Video animasi ini dikembangkan dengan beberapa *software*. *Software* yang digunakan yaitu:
 - a. Aplikasi CorelDraw digunakan untuk membuat desain ilustrasi, desain ini akan berbentuk gambar 2 Dimensi yang terpecah-pecah tiap komponen untuk dianimasikan.
 - b. Aplikasi Unity3D digunakan untuk membuat animasi, animasi dibuat dengan bahan (gambar 2D) yang sudah dibuat sebelumnya.
 - c. Aplikasi oCam digunakan untuk *recording* animasi yang telah dibuat di Unity.
 - d. Aplikasi Camtasia digunakan untuk mengedit video dan merender video.

G. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya dari penelitian pengembangan ini yaitu untuk membantu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan ketertarikan anak untuk belajar mengenal huruf, selain itu membantu meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang berbasis video animasi. Penggunaan dan penguasaan mengenal huruf perlu diterapkan pada anak usia 4-5 tahun, karena mengenal huruf merupakan pijakan yang hakiki dalam menumbuhkan literasi anak. Sehingga, dengan penelitian pengembangan ini mampu menghasilkan media pembelajaran yang dapat memberikan sumbangasih terhadap kemampuan mengenal huruf sesuai yang diharapkan.

H. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di taman kanak-kanak terutama untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat untuk beberapa pihak, diantaranya :

a. Bagi Guru

Sebagai alternatif guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi anak dan memperkaya inovasi dan variasi dalam media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas serta lebih menarik dan menyenangkan.

b. Bagi Anak

Tersedianya media pembelajaran yang dirancang secara spesifik untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan positif serta menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam upaya sosialisasi penggunaan media pembelajaran video animasi sebagai media pembelajar alternatif di sekolah.

I. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun ini adalah :

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan mampu membantu guru dalam menstimulasi kemampuan mengenal huruf anak.
2. Media pembelajaran video animasi melalui gambar benda belum pernah dikembangkan pada TK PGRI 4 Kamal.