

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan kegiatan di lingkungan sekolah. Istilah pembelajaran ini sendiri berhubungan dengan belajar dan juga pembelajaran. Menurut Suyono dan Hariyanto (2014:183) mengatakan bahwa pembelajaran biasanya berhubungan dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan membimbing anak untuk bekal kehidupan selanjutnya. Sedangkan menurut Moh. Suardi (2018:6) pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh seseorang dengan maksud tertentu dan menerapkan pengetahuan yang ada di dalam diri seorang guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Menurut pendapat para ahli tersebut dapat dijelaskan bahwasanya pembelajaran adalah kegiatan belajar dan pembelajaran oleh guru dengan pengetahuan profesional yang dimiliki dan mengajar serta membimbing anak-anak untuk mencapai tujuan kurikulum yang sesuai.

Pembelajaran yang dilakukan tidak lepas dengan adanya komunikasi. Komunikasi yang baik dan benar disini adalah modifikasi pesan yang berisikan ilmu pengetahuan dan teknologi yang diberikan guru untuk murid agar mereka memahami pesan yang diberikan oleh guru. Proses pembelajaran di dukung dengan media yang dapat memanfaatkan semua indera anak dengan rangsangan (stimulus) yang sesuai agar penerimaan dan pengolahan informasi dapat dipahami oleh anak-anak dengan baik sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan.

Pemilihan media yang baik untuk anak-anak harus memperhatikan karakteristik usia anak itu sendiri. Media yang digunakan menyesuaikan karakteristik anak dengan mempelajari sesuatu dengan cara melihat. Hal tersebut menjadikan media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran yaitu inovatif dan juga kreatif.

Media pembelajaran atau sumber yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat pendukung kegiatan belajar. Pernyataan dari Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association / NEA*) dalam Novia Lestari (2020:1-2) berpendapat bahwa media merupakan bentuk komunikasi yang berasal dari media cetak ataupun audio visual serta peralatannya yang mempunyai peran penting baik sebagai penunjang kegiatan mengajar ataupun sumber belajar itu sendiri. Media pembelajaran tersebut nantinya akan menjadi multimedia interaktif untuk pelaksanaan pembelajaran.

Multimedia interaktif merupakan alat pendukung kegiatan belajar mengajar. Menurut Inung Diah Kurniawati dan Sekreningsih Nita (2018:70) mengatakan bahwasanya multimedia interaktif adalah alat yang dilengkapi dengan pengontrol dan dijalankan seseorang sesuai dengan yang dikehendaki orang tersebut. Menurut Adi Pratomo (2019:1) juga berpendapat multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur atau alat yang menghasilkan media interaktif dengan gabungan teks, grafik, suara, video ataupun animasi. Menurut pendapat beberapa ahli bisa disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah gabungan beberapa alat baik teks, grafik, gambar, animasi ataupun video yang menghasilkan media interaktif yang

dapat dioperasikan dan dijalankan sesuai dengan yang di inginkan orang tersebut.

Seiring berkembangnya teknologi penggunaan media elektronik banyak dari kalangan dewasa hingga anak kecil. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) (databok.katadata.co.id) menyatakan bahwa kebanyakan anak usia 5 tahun ke atas khususnya di indonesia dapat menggunakan internet di media sosial dengan persentase mencapai 88,99%. Kemudian sebanyak 66,13% anak usia tersebut mengakses internet untuk mendapatkan informasi atau berita, 33,04% mengakses untuk mengerjakan tugas sekolah. Sedangkan perusahaan riset DataReportal (InfoKomputer.grid.id) menjelaskan bahwa jumlah perangkat seluler yang terkoneksi oleh perusahaan riset data mencapai 370,1 juta terhitung mulai bulan januari 2022 dan meningkat 3,6% daripada periode sebelumnya.

Banyaknya pengguna *gadget* baik untuk mengakses internet atau apapun menjadikan banyak anak-anak ataupun orangtua dapat mengoperasikan *gadget* dengan baik. Penggunaan *gadget* pada umumnya dapat dioperasikan oleh anak-anak dengan kurun waktu tidak lebih dari satu jam dengan tetap mengontrol perkembangan anak melalui pengawasan saat menggunakan *gadget*. Menurut salah satu penelitian yang dilakukan oleh Nur Sri Rahayu, dkk (2021) mengenai penggunaan *gadget* melalui akademi dokter anak Kanada menegaskan bahwasanya anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar teknologi sama sekali, kemudian anak usia 3-5 tahun dibatasi hanya satu jam perhari dan usia 6-18 tahun dibatasi 2 jam perhari. Sehingga

dari penggunaan *gadget* perlu adanya dampingan baik dalam belajar menggunakan *gadget* ataupun bermain *game* di *gadget*.

Adapun dampak positif ataupun negatif dari penggunaan *gadget*. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* dalam penelitian Wahyu Novitasari,dkk (2016) dapat memudahkan anak dalam mengakses media informasi dan teknologi, menyebabkan anak malas bergerak dan braktivitas karena anak lebih memilih untuk duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunianya sendiri, anak juga tidak berinteraksi sosial dengan melupakan bermain bersama teman seumurannya ataupun dengan anggota keluarganya. Hal tersebut dapat berdampak buruk baik bagi kesehatan ataupun tumbuh kembang anak. Sedangkan Menurut penelitian Iswidharmanjaya (2014) manfaat baik penggunaan *gadget* pada anak jika dilakukan dengan tepat dapat mengasah kreativitas anak, memberikan stimulus anak untuk mengikuti perkembangan teknologi, menambah keahlian dalam berbahasa, memudahkan dalam berkomunikasi, memperoleh banyak informasi dan meminimalisir tingkat stress. Hal tersebut membuat peneliti mengembangkan pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis *android*.

Menurut laporan dari Stock Apps (Kompas.com) penggunaan *android* mendominasi hampir 73% dari total grafik data periode sebelumnya dan pengguna ios menguasai 26,3% pasar. Penggunaan *android* pada pembelajaran agar lebih memudahkan guru, orangtua ataupun anak-anak untuk mengakses aplikasi tersebut tanpa harus melalui komputer ataupun tablet, materi dapat digunakan berulang kali, memberikan pembelajaran

yang menarik dan tidak membosankan untuk anak dan juga mengajak anak untuk berlatih menjawab soal-soal yang disesuaikan dengan tema yang dikembangkan, sehingga anak menggunakan *gadget* untuk belajar yang bermanfaat baik di rumah ataupun di sekolah.

Terdapat tema di dalam kegiatan pembelajaran yang dikembangkan pada multimedia interaktif berbasis *android* yaitu tema diriku subtema anggota tubuh. Mengenal anggota tubuh termasuk dalam materi yang digunakan di sekolah Taman Kanak-kanak. Kegiatan mengenal anggota tubuh tersebut dilakukan saat berada di semester pertama anak masuk sekolah. Pengenalan tubuh kepada anak penting diberikan untuk mengetahui nama dari setiap anggota tubuh dan fungsinya. Pernyataan tersebut sesuai yang disampaikan oleh Budiono (2015:15) bahwa pengenalan mengenai anggota tubuh adalah hal yang penting untuk seseorang dikarenakan mencakup seluruh bagian anggota badan dari kepala yang terdapat pada bagian atas serta kaki yang berada dibawah.

Tujuan pengenalan anggota tubuh untuk mengembangkan aspek bahasa anak. Bahasa termasuk ke dalam lingkup aspek perkembangan anak. Adapun menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia (PERMENDIKNAS) Nomor 58 tahun 2009 yang menjelaskan standar PAUD bahwasanya lingkup perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini terdapat lima aspek, yaitu perkembangan aspek motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial dan emosi serta seni.

Perkembangan bahasa digunakan untuk mengembangkan ide dalam diri anak dan dapat diungkapkan melalui kata atau pengucapan. Hal tersebut

sesuai dengan pendapat yang dipaparkan Henry Sweet bahwa bahasa adalah alat untuk mengekspresikan ide. Menurut pendapat Chomsky (Permata, 2015) dengan konsep istilah *competence* dan *performance* mengatakan :

“competence is the fluent native speaker’s knowledge of his language; meanwhile, performance is what people actually say or understand by what someone else says on a given occasion. On the other hand, competence is the speaker-hearer’s knowledge of his language, while performance is the actual use of language in concrete situations”

“kompetensi adalah pengetahuan penutur asli yang fasih tentang bahasanya; sementara itu, kinerja adalah apa yang sebenarnya dikatakan orang lain pada suatu kesempatan. Disisi lain, kompetensi adalah pengetahuan bahasa pembicara dan pendengar, sedangkan kinerja merupakan penggunaan bahasa dalam situasi konkret yang sebenarnya”

Bahasa yang dimaksud disini memakai istilah *competence* yang merupakan dasar pengetahuan tentang bahasa yang ada didalam diri pembicara ataupun pendengar. *Performance* bisa diartikan ujaran atau lisan yang diucapkan seseorang. Dari beberapa pendapat tersebut dapat di simpulkan bahwasanya bahasa merupakan pengetahuan dasar yang diekspresikan melalui ide-ide dalam diri seseorang dan diucapkan dan didengarkan oranglain.

Kemudian untuk pemerolehan bahasa ini sendiri menggunakan teori perkembangan kognitif yang dipemrakarsa oleh Vygotsky (Adam, 2014) yang mengatakan belajar seseorang berasal dari adaptasi lingkungan yang kemudian diartikan jika anak mengubah dan juga diubah oleh lingkungannya. Kemudian pada teori tersebut juga menganggap bahwa belajar tentang bahasa di dapatkan dan dikendalikan oleh kognitif yaitu nalar atau pikir. Anak mendapatkan informasi baru dari lingkungannya dan

diolah oleh pikiran mereka yang kemudian bisa diasimilasi ataupun diakomodasikan dengan menyesuaikan situasi sosial yang ada, baik penggunaan bahasa Indonesia, bahasa Inggris ataupun bahasa daerah.

Penggunaan beberapa bahasa tersebut untuk menambah perbendaharaan kata anak. Perbendaharaan kata adalah kemampuan dalam mengenal konsep bunyi atau kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan. Perbendaharaan anak mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran yang sesuai dengan proses pembelajaran yang dilakukan. Apabila perbendaharaan kata tidak dapat dipahami oleh anak dapat menimbulkan kesalahpahaman dalam menafsirkan pemikiran. Menurut penelitian yang dilakukan Riski Alfitri (2018) menjelaskan bahwasanya pentingnya perbendaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang dapat berkembang dan mengalami perubahan yang lebih kompleks, dimana banyaknya perbendaharaan kata dapat mempengaruhi kemampuan dalam berkomunikasi. Pentingnya perbendaharaan kata merupakan salah satu aspek keterampilan bahasa yang perlu dikembangkan dalam bahasa untuk dapat memahami konsep kata sehingga dapat berbicara tanpa adanya penekanan.

Perbendaharaan kata atau kosa kata anak akan berkembang seiring dengan bertambahnya usia anak. Pada tahap linguistik bahasa dengan usia 5 tahun lebih anak yang perkembangannya normal dapat menguasai elemen sintaksis (tata bahasa) bahasa ibunya atau bahasa pertama dan telah memiliki kompetensi (pemahaman dan produktivitas bahasa) secara memadai dengan lingkungan yang mendukung, seperti bahasa kedua dan

lain sebagainya sesuai dengan karakteristik anak yang dapat mengucapkan 2.500 kosakata, mendengarkan dan menanggapi pembicaraan serta melakukan ekspresi diri, menulis dan membaca (Susanto, 2014: 77).

Pemerolehan kosa kata baru dapat di dukung dengan lingkungan sekitar anak yang menggunakan bahasa masing-masing daerah. Akan tetapi, penggunaan bahasa selain bahasa ibu menjadi salah satu perkembangan bahasa dalam keterampilan berbicara anak. Penggunaan bahasa daerah di rumah menjadi kosa kata pertama bagi anak, kemudian bahasa indonesia menjadi bahasa kedua sebagai bahasa nasional dari warga negara yang harus dikenalkan kepada anak, sehingga dalam pembelajaran di sekolah guru menggunakan bahasa indonesia dalam menjelaskan materi tentang mengenal anggota tubuh agar anak-anak mengetahui nama-nama anggota tubuh dalam bahasa indonesia bukan hanya bahasa daerah.

Permasalahan mengenai perkembangan bahasa juga terjadi di daerah lain. Menurut jurnal penelitian yang dilakukan oleh Masrizal, et al (2021) dengan judul penelitian “Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Anggota Manusia Pada TK Hayati” bahwasanya di TK Hayati Kota Dumai dengan seluruh peserta didik berumur dibawah 7 tahun pada pembelajaran mengenal anggota tubuh pada tema Diriku dan subtema Tubuhku dapat mempengaruhi hasil belajar anak. Keterbatasan waktu guru dalam mendampingi dan tidak ada media di rumah menjadikan anak harus mandiri dalam mempelajari anggota tubuhnya baik menyebutkan ataupun mengenali anggota tubuh agar tidak mengalami keterlambatan memahami materi. Pembelajaran mengenal anggota tubuh apabila anak tidak dapat

mengenali dan menyebutkan nama-nama anggota tubuh dapat mempengaruhi hasil belajar anak. Hal tersebut dapat diatasi dengan memberikan media berupa aplikasi pembelajaran mengenal anggota tubuh untuk TK Hayati dengan meningkatnya minat belajar anak, menambah pengetahuan anak tentang anggota tubuh dan menjadikan anak mandiri belajar di rumah.

Fakta di lapangan saat melaksanakan observasi di TK Muslimat Kabuh saat guru dalam menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan sekali pakai, seperti memberikan gambar berupa print gambar anggota tubuh kemudian guru menjelaskan nama-nama anggota tubuh seperti telinga, mata, hidung dsb dengan menunjukkan gambar menggunakan bahasa Indonesia beserta fungsinya. Akan tetapi, respon yang diberikan saat pembelajaran ada beberapa anak yang berbicara sendiri dengan temannya, anak-anak tidak kondusif dengan tetap berlarian keluar masuk kelas, dan juga ada anak-anak yang terlihat sibuk dengan mainannya sendiri tanpa memperhatikan guru yang menjelaskan materi di depan kelas. Hanya beberapa anak yang mendengarkan dan memperhatikan guru saat menjelaskan, sehingga saat mengerjakan atau ditanya oleh guru hanya beberapa anak yang bisa menjawab dan menyebutkan serta menceritakan materi yang telah dijelaskan oleh guru.

Hal tersebut terbukti dengan evaluasi yang dilakukan oleh guru setelah melakukan pembelajaran dengan tidak banyak anak yang tidak bisa menjawab pertanyaan atau mengulang kembali materi yang telah dijelaskan

oleh guru dan itu menjadi permasalahan untuk guru karena anak-anak yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi di depan kelas. Selain fokus anak dalam belajar atau melakukan komunikasi dengan guru berkurang atau tidak cepat respon sehingga komunikasi menjadi terhambat dan pembendaharaan kata pada anak tidak berkembang. Sesi tanya jawab pada materi mengenal anggota tubuh juga terkadang anak-anak menyebutkan nama anggota tubuh tidak sesuai dengan bahasanya. Penggunaan bahasa indonesia sebagai penjelasan nama-nama anggota tubuh kemudian yang ditangkap oleh anak-anak hanya dalam bahasa daerah dan tidak jarang anak-anak dari satu kelas tersebut hanya 10 dari 25 anak yang mampu menjawab dengan benar nama-nama anggota tubuh sesuai dengan penggunaan bahasa yang diajarkan.

Dari masalah diatas kemudian peneliti ingin mengembangkan multimedia interaktif yang berbasis *android* dengan menyesuaikan perekonomian masyarakat yang sebagian besar seluruh masyarakat sudah mempunyai *gadget*. Kemudian untuk aplikasinya sendiri menggunakan materi mengenal anggota tubuh yang nantinya akan dikemas untuk menarik perhatian anak dan menambah pembendaharaan kata anak menggunakan 3 bahasa, yaitu bahasa indonesia, inggris dan bahasa daerah. Selanjutnya peneliti dapat mengambil judul pengembangan **“Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Android* Mengenal Anggota Tubuh “MENATU” Untuk Mengembangkan Perbendaharaan Kata Anak”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* mengenal anggota tubuh “MENATU” untuk mengembangkan perbendaharaan kata anak?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* mengenal anggota tubuh “MENATU” untuk mengembangkan perbendaharaan kata anak?
3. Bagaimana kelayakan pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* mengenal anggota tubuh “MENATU” untuk mengembangkan perbendaharaan kata anak?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Untuk mengetahui pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* mengenal anggota tubuh “MENATU” untuk mengembangkan perbendaharaan kata anak.
2. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* mengenal anggota tubuh “MENATU” untuk mengembangkan perbendaharaan kata anak.
3. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* mengenal anggota tubuh “MENATU” untuk mengembangkan perbendaharaan kata anak.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* sebagai berikut :

1. Multimedia interaktif berbasis *android* untuk mengembangkan tema pembelajaran diriku dengan subtema anggota tubuh, yang kemudian dapat disingkat dengan “MENATU” atau Menenal Anggota Tubuh
2. Pengoperasian multimedia interaktif berbasis *android* “MENATU” ini menggunakan *gadget*
3. Multimedia interaktif berbasis *android* “MENATU” ini menggunakan aplikasi *unity*
4. Multimedia interaktif berbasis *android* “MENATU” pada tema Diriku ini mencakup beberapa macam, di mana di dalamnya dikenalkan nama-nama bagian dari anggota tubuh dari kepala hingga kaki menggunakan bahasa indonesia, bahasa inggris dan juga bahasa daerah khususnya bahasa jawa serta ada pertanyaan atau soal setelah penjelasannya
5. Penggunaan bahasa pada aplikasi ini menggunakan bahasa indonesia, bahasa daerah dan juga bahasa inggris
6. Bahasa yang digunakan adalah bahasa yang mudah dipahami anak
7. Tampilan media menggunakan kombinasi gambar, teks, audio, dan juga animasi
8. Terdapat evaluasi untuk mengetahui pemahaman anak terhadap materi mengenal anggota tubuh

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan produk multimedia interaktif berbasis *android* “MENATU” ini memiliki beberapa batasan antara lain :

1. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* mengembangkan tema diriku dan subtema anggota tubuh yang kemudian disingkat

menjadi “MENATU” Mengenal Anggota Tubuh dari kepala, mata, hidung, telinga, mulut, tangan dan juga kaki

2. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* yaitu mengenal anggota tubuh “MENATU” dengan menjelaskan tentang nama-nama anggota tubuh menggunakan 3 bahasa, yaitu bahasa indonesia, bahasa inggris dan daerah
3. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* “MENATU” dirancang untuk pembelajaran secara individu yang bisa dioperasikan dengan bantuan guru ataupun orangtua
4. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* “MENATU” hanya dikembangkan pada anak-anak dengan usia 5-6 tahun
5. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* “MENATU” dikembangkan di TK Muslimat Kabuh

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi peserta didik

Mempermudah anak-anak dalam menerima pembelajaran serta memberikan pengalaman kepada anak-anak dengan pengoperasian pembelajaran melalui *gadget* dapat memberikan ilmu baru kepada mereka dan mengaktifkan respon serta meningkatkan minat dan ketertarikan anak-anak dalam pembelajaran pada multimedia interaktif berbasis *android* “MENATU” dengan menambah pembendaharaan kata anak-anak dengan penggunaan bahasa indonesia, bahasa inggris dan juga bahasa daerah

2. Bagi guru

Mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran dan juga menstimulus kepada anak-anak dengan kondisi pembelajarang *daring* ataupun *luring* yang dapat memanfaatkan teknologi secara tepat dengan memberikan dan memotivasi pendidik lainnya untuk mengembangkan pembelajaran dengan berbasis teknologi

3. Bagi orangtua

Memberikan pengalaman baru kepada para orangtua dengan membimbing anak-anak dengan memanfaatkan teknologi seperti *gadget* untuk mempermudah pembelajaran yang dilakukan dirumah dan memotivasi anak-anak untuk semangat belajar dirumah dengan tetap membimbing melakukan pembelajaran bahasa baru seperti bahasa inggris kepada anak

4. Bagi pengembang

Penelitian pengembangan memiliki peranan penting bagi peneliti yaitu dapat digunakan sebagai referensi dan juga pedoman untuk menambah wawasan serta mengembangkan multimedia interaktif berbasis *android* yang disesuaikan dengan perkembangan zaman dan juga kebutuhan penelitian lainnya

G. Definisi Istilah

1. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan tampilan pada media yang diolah menjadi sebuah tampilan untuk memenuhi fungsi dengan berisikan

informasi pesan dan juga memiliki interaktifitas kepada pengguna multimedia tersebut.

2. Aspek Bahasa anak

Merupakan aspek perkembangan pada anak yang digunakan sebagai alat komunikasi dengan orang lain. Pembendaharaan kata diterapkan kepada anak untuk menambah kosa kata anak dengan kata baru atau belum dikenal oleh anak menggunakan 3 bahasa yaitu :

a) Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional warga negara indonesia untuk berkomunikasi secara formal dan dikenalkan kepada anak-anak sebagai bahasa kedua setelah bahasa ibu

b) Bahasa inggris

Bahasa inggris merupakan bahasa internasional yang dapat dikenalkan kepada anak sebagai dasar agar anak-anak mengetahui kata-kata dalam bahasa inggris meskipun melalui materi mengenal anggota tubuh

c) Bahasa daerah

Bahasa daerah adalah bahasa khas dari suatu wilayah yang mempunyai perbedaan antara wilayah satu dengan wilayah yang lainnya. Bahasa daerah atau bahasa ibu ini menggunakan bahasa jawa untuk mengenalkan anggota tubuh