

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Taman Kanak-kanak berbentuk jalur formal yang diselenggarakan Pendidikan anak usia dini satuan program pendidikan pada usia 4-6 tahun, Kelompok A anak usia 4-5 tahun dan Kelompok B anak usia 5-6 tahun.

Pendidikan Taman Kanak-kanak salah satu pendidikan formal yang paling mendasar untuk mempersiapkan ke pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu pada masa ini perlu dilakukan upaya pendidikan meliputi upaya rangsangan, bimbingan, pengasuhan, pendampingan dan pemberian kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi anak agar anak dapat berkembang secara optimal. Sebab ketika anak mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang optimal akan mempengaruhi pada kehidupan perkembangan dimasa yang akan datang. Hal ini berarti betapa pentingnya anak diberikan rangsangan mental yang benar disaat menempuh pendidikan di Taman Kanak untuk memberi hasil yang memuaskan.

Salah satu cara yang digunakan untuk membentuk pondasi kepribadian anak melalui proses pembelajaran. Pembelajaran tersebut dapat diwujudkan

melalui bermain sambil belajar, bermain merupakan pendekatan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Yus (2015:92) berpendapat “Bermain merupakan teknik belajar baik disadari maupun tidak disadari anak telah belajar sesuatu yang berguna bagi hidupnya”. Artinya bahwa dengan bermain anak-anak akan memiliki pengalaman dan pengetahuan. Bermain juga merupakan kesempatan anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar dengan menyenangkan.

Kemampuan dasar perkembangan saling mendukung satu sama lain. Salah satu kemampuan dasar yaitu kemampuan bahasa yang memegang peran penting dalam kehidupan anak baik sekarang maupun pada masa yang akan datang. Kemampuan membaca anak usia Taman Kanak-kanak memiliki potensi dalam menembangkan kemampuan membaca. Standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang dinyatakan oleh permendiknas Nomor 146 tahun 2014 di lingkup perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun, pada lingkup perkembangan keaksaraan meliputi; menyebutkan simbol huruf vokal dan huruf konsonan yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, dan membaca nama sendiri. Bond (dalam Nanda 2012:3) mengemukakan bahwa membaca permulaan (*beginning reading*) pada anak usia dini merupakan pengenalan huruf vokal dan huruf konsonan pada tulisan yang merupakan stimulus yang membantu proses mengingat tentang apa yang dibaca, untuk membangun suatu pengertian melalui pengalaman yang telah dimiliki.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan anak usia adalah pengenalan bunyi dan simbol huruf vokal serta huruf konsonan pada benda-benda di lingkungan sekitar yang dapat menstimulasi membantu proses mengingat apa yang dibaca untuk membangun suatu pengertian melalui pengalaman yang telah dimiliki anak. Membaca permulaan yang ditujukan sebagai persiapan anak membaca mengandung arti bahwa secara mental anak sudah siap untuk belajar membaca. Pada usia 5-6 tahun yaitu pada masa anak duduk di taman kanak-anak. Pada saat ini anak mulai menyadari bahwa kata merupakan ungkapan symbol-simbol huruf yang mengandung arti.

Membaca permulaan adalah suatu keterampilan yang sangat unik serta berperan penting bagi perkembangan pengetahuan, dan sebagai alat komunikasi bagi kehidupan manusia. Kemampuan membaca merupakan hal yang sangat penting dimiliki oleh anak. Kemampuan anak dapat lebih mudah mempelajari dan menguasai bidang ilmu lainnya. Lemahnya Kemampuan membaca tentu memberikan dampak buruk, baik dari segi mental maupun prestasi akademik. Kelemahan anak dalam membaca dapat membuat berkecil hati tidak ada rasa percaya diri, dan menyebabkan motivasi belajar rendah.

Hal ini didukung dengan hasil penelitian Pertiwi (2016:760) yang mengatakan membaca permulaan sangat berpengaruh terhadap kesiapan anak untuk memasuki tahap atau jenjang berikutnya. Anak yang sudah mampu dalam membaca permulaan akan lebih percaya diri dibandingkan anak yang belum mampu mencapai kemampuan membaca permulaan dengan baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan dapat mempengaruhi kesiapan anak untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih lanjut sehingga guru diharapkan

merancang pembelajaran dengan menggunakan media semenarik mungkin sesuai kebutuhan anak yaitu belajar sambil bermain.

Dari hasil observasi di TK Nasrani 3 Medan, Kecamatan Medan Kota, tanggal 18 November 2019 terhadap kelompok B usia 5-6 tahun pada semester gasal, menemukan bahwa sebagian besar anak-anak kelompok B sudah dapat mengenali huruf (18 anak dari 20 anak), namun masih kesulitan membaca kata (5 anak dari 20 anak). Dengan demikian, kemampuan membaca permulaan anak kelompok B masih rendah. Hal ini terlihat Guru menggunakan metode konvensional yang disajikan langsung oleh guru menggunakan media Lembar Kerja Anak, Papan Tulis dan kartu huruf warna hitam putih atau tidak berwarna tanpa melakukan interaksi dalam pembelajaran membaca. Guru lebih mengutamakan pencapaian kegiatan belajar untuk memenuhi kurikulum pendidikan yang cukup padat agar dapat diselesaikan pada waktunya. Kegiatan membaca permulaan yang berlangsung selama ini menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran mengenal angka dan huruf menjadikan anak kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang memperhatikan dalam belajar.

Hal ini dapat terlihat ketika memasuki ruangan kelas guru sedang menulis huruf dan kata di papan tulis dan anak disuruh mengeja satu per satu huruf yang ada di dalam kata tersebut lalu membaca bersama. Sehingga guru menjadi pusat pembelajaran dan anak hanya duduk manis di kursi masing-masing sehingga anak kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran. Anak yang sudah dapat membaca memiliki semangat terhadap penyampaian guru. Sebaliknya, anak yang belum bisa membaca anak terlihat pasif dan mengalami kesulitan dalam

mengenal bentuk dan bunyi huruf serta mengucapkan dalam bentuk kata sederhana sehingga hanya mengikuti kata yang diucapkan oleh teman yang mampu.

Pesatnya perkembangan kemajuan teknologi dalam pendidikan memberi kemudahan bagi guru dalam menyusun dan menyajikan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan rangsangan dan motivasi prose belajar mengajar. Hal ini juga disampaikan Hamalik (dalam Wibawanto 2017:1) bahwa pemanfaatan media teknologi dalam pembelajaran memicu pada rangsangan minat belajar anak, dan bahkan sangat berpengaruh secara psikologi kepada anak. Sehingga dapat disimpulkan sebagai guru harus mempunyai kemampuan untuk mengelola kelas dan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media teknologi. Tujuannya adalah agar siswa dapat termotivasi untuk belajar lebih semangat dan kreatif. Hal yang perlu diperhatikan guru adalah penggunaan media yang sesuai dan tepat untuk setiap materi pelajaran yang diberikan, karena penggunaan media yang tepat dapat menunjang keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efisien dan efektif sehingga diharapkan perkembangan belajar siswa meningkat.

Multimedia merupakan perpaduan antara teks, grafik, animasi, suara dan video sering disebut multimedia. Pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang disajikan kepada anak dengan mendengar serta melihat video dan suara serta memberikan respon yang aktif. Melalui Multimedia pembelajaran interaktif sebagai media untuk membaca permulaan pada anak usia dini, diharapkan multimedia mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan secara menarik dan melibatkan anak secara langsung tanpa melupakan tujuan

awal, yaitu meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Multimedia dipilih karena mampu dihadirkan secara nyata, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, mudah digunakan oleh anak dengan didampingi oleh guru.

Multimedia pembelajaran interaktif dipilih karena memiliki keunggulan yang khas dibanding dengan media lainnya. Menurut Philips (dalam Galih 2017:8) keunggulan multimedia adalah sebagai berikut: (a) Multimedia, mengintegrasikan berbagai media konvensional yang ada dalam satu jenis media interaktif. Pembelajaran kognitif dan bahasa dalam sekolah tentunya membutuhkan lebih dari satu media baik berupa visual maupun audio, dengan multimedia media-media tersebut dapat dikemas dalam satu bentuk; (b) user control, memungkinkan pengguna untuk menelusuri materi ajar sesuai dengan kemampuan dan latar belakang pengetahuan yang dimilikinya. Anak dapat mengakses materi yang dibutuhkan dan mengolah informasi secara mandiri, sehingga penyerapan informasi akan lebih efektif. (c) simulation and visualization, dengan teknologi animasi, simulasi dan visualisasi pengguna akan mendapatkan informasi yang lebih riil dan informasi yang bersifat abstrak. Bagi anak, informasi yang baru masih berupa materi yang abstrak, untuk itu diperlukan media yang digunakan untuk membantu penyerapan informasi tersebut; (d) different learning styles, multimedia mempunyai potensi untuk mengakomodasi pengguna dengan gaya belajar berbeda. Anak dengan kecenderungan gaya belajar auditori dapat menyerap informasi apabila menggunakan media audio, visual menggunakan gambar maupun video, kinestetik dengan gerakan sehingga mampu membantu anak belajar sesuai karakteristik gaya belajar anak. Multimedia dapat memfasilitasi perbedaan gaya belajar. Hal ini didukung oleh hasil penelitian

Gallagher (2010) yang memaparkan bahwa multimedia interaktif cocok digunakan untuk semua gaya belajar dan memberikan efek pemahaman kepada siswa secara individual.

Multimedia pembelajaran interaktif memiliki menu-menu khusus yang dapat diakses oleh pengguna untuk memunculkan informasi berupa audio visual maupun fitur lain yang diinginkan oleh pengguna. Salah satu aplikasi yang mendukung dalam multimedia pembelajaran interaktif adalah aplikasi adobe flash CS3. Adobe flash CS3 dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran secara offline yang dapat digunakan dengan mudah.

Penggunaan Multimedia pembelajaran interaktif dalam kelas didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Galih dkk (2017:9) tentang Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa anak TK mengungkapkan bahwa produk yang dihasilkan sangat layak digunakan untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa anak TK Kelompok B ditinjau dari kebermanfaatannya,

Penelitian Yohana (2019:5) mengungkapkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan Menggunakan Software Adobe Flash CS3 sangat menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran pada Taman Kanak-kanak. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Henny Riska Pratiwi, Christina (2019:27) mengungkapkan bahwa penggunaan produk multimedia pembelajaran yang memenuhi kriteria dan dinyatakan layak sebagai media pembelajaran yang didukung oleh peningkatan perolehan skor hasil belajar kognitif anak yang diketahui dari hasil pretes dan postes anak

Membaca permulaan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif sangat menarik untuk dijadikan salah satu teknik dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan tanpa mengurangi waktu bermain anak. Dalam hal ini kemampuan keaksaraan awal menyebutkan symbol-simbol huruf vokal dan huruf konsonan yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, dan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, kemampuan akhir yang diharapkan dari proses pembelajaran membaca sambil bermain menggunakan multimedia pembelajaran interaktif adalah kegiatan membaca permulaan merupakan bagian dari kemampuan bahasa yang perlu dioptimalkan dengan memberikan stimulasi pada membaca permulaan. Stimulasi membaca permulaan dapat dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak.

Berdasarkan alur pikiran yang telah diuraikan di atas, dapat dipertanyakan apakah dengan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif membaca permulaan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini dengan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif membaca Pada Anak Usia Dini”.

1.2 Identifikasi Masalah

a. Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Belum tersedianya multimedia pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan
2. Kurangnya keefektifan anak dalam proses pembelajaran

3. Prinsip pembelajaran anak usia dini tentang kegiatan belajar sambil bermain kurang diterapkan guru sehingga proses pembelajaran masih terkesan serius saat pembelajaran sehingga kemampuan membaca permulaan tingkat pencapaian perkembangan masih rendah.
4. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik bagi anak sehingga yang diharapkan dari sebuah proses pembelajaran tidak tercapai secara efektif

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah dideskripsikan tersebut, maka ditemukan Multimedia yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini namun dalam penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif membaca permulaan dengan menyajikan materi benda-benda langit berisikan animasi, objek gambar, video, teks dan suara

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan Batasan masalah yang telah dideskripsikan di atas, maka dapat dirumuskan, berikut :

1. Apakah Multimedia Pembelajaran Interaktif membaca permulaan layak digunakan di Kelompok B TK Nasrani 3 Medan?
2. Apakah Multimedia Pembelajaran Interaktif membaca permulaan efektif digunakan di Kelompok B TK Nasrani 3 Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah sebagaimana yang dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui kelayakan penggunaan Multimedia Pembelajaran interaktif membaca permulaan di Kelompok B (usia 5-6 Tahun) TK Nasrani 3 Medan.
2. Mengetahui tingkat keefektifan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif membaca permulaan di Kelompok B (usia 5-6 Tahun) TK Nasrani 3 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1.6.1 Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjut yang relevan dan bahan kajian kearah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, menyadari betapa pentingnya media pembelajaran yang mendekati pertimbangan kontekstual dan konseptual, serta kultur yang berkembang di dunia pendidikan. Selain itu untuk memperluas ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif membaca permulaan di Kelas B (5 sampai 6 Tahun) TK Nasrani 3 Medan

1.6.2 Secara Praktis

Secara umum manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah untuk memotivasi semua guru agar lebih kreatif dalam menerapkan strategi dan

multimedia pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar. Adapun secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

1. Dapat meningkatkan semangat dan motivasi dalam membaca permulaan
2. Dapat membantu melengkapi kurangnya media yang dimiliki guru dalam membaca permulaan

b. Bagi sekolah

1. Penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang baik untuk sekolah dalam perbaikan pengajaran terutama dalam pengembangan media membaca permulaan di sekolah

c. Bagi Peneliti lanjut

Sebagai bahan masukan dan perbandingan kepada peneliti lanjut yang ingin meneliti permasalahan yang sama di masa yang akan datang.