

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan usia dini mencakup kelompok program mana saja yang melayani anak mulai dari lahir sampai usia 8 (delapan) tahun untuk memunculkan kecerdasan, sosial, emosional, bahasa, perkembangan dan pembelajaran fisik (Marjorie, 2017 : 3). Pendidikan anak usia dini menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik, kecerdasan/kognitif berupa daya pikir, daya cipta, sosial emosional (sikap dan emosi) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan di kelompok usia yang dilalui agar anak mengalami kesiapan dalam memasuki pembelajaran lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal.

Pada saat usia anak antara 0 – 6 tahun, otak berkembang sangat cepat hingga 80 persen (Inayah, 2013). Pada usia tersebut otak menerima dan menyerap berbagai macam informasi, tidak melihat baik dan buruk. Itulah masa-masa yang dimana perkembangan fisik, mental maupun spiritual anak mulai terbentuk. Karena itu, banyak yang menyebut masa tersebut sebagai masa-masa emas anak (*Golden Age*). Pada saat ini adalah waktu yang sangat efektif untuk mengembangkan berbagai potensi dan kepribadian yang dimiliki oleh anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalau pendidikan karakter dalam pembelajaran. Tidak ada waktu yang paling baik untuk memulai karer dalam pendidikan anak usia dini, (Unesco:2007). Anak

yang pendidikan dan pengasuhannya berkualitas tinggi mendemonstrasikan level perkembangan bahasa yang lebih tinggi, kompetensi sosial yang lebih bagus, kemampuan lebih baik untuk mengatur perilaku anak, dan performa akademis yang lebih baik dibandingkan para rekan anak di program berkualitas rendah (Marjorie, 2017:13). Opini yang dibentuk oleh anak sangat dipengaruhi oleh pengalaman pendidikan pada usia dini. Berdasarkan empat dekade riset, diketahui bahwa program pendidikan anak usia dini yang berkualitas tinggi dapat membantu anak sukses di sekolah dan dalam kehidupannya di kemudian hari (Marjorie, 2017 : 5).

Hasil Penelitian Leinonen (2014) tentang pembuatan cerita media termasuk langkah-langkah dari orientasi dan perencanaan untuk aksi dan produksi cerita. Melalui analisis konten penelitian ini menyimpulkan bahwa, anak-anak dapat berbagi ide dan mendengarkan pilihan dan pendapat masing-masing dalam pembelajaran partisipatif. Mereka juga termotivasi untuk berpartisipasi dalam percakapan dan negosiasi. Suasana gembira dalam belajar dan bertindak bersama mengintensifkan pembelajaran sosial. Hasil penelitian yang dilakukan Lee, dkk (2017) tentang pengembangan teknologi *Augmented Reality* (AR) menyimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi mobile AR dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa TK pengalaman mengajar guru, dan untuk mengatasi orang tua yang khawatir bahwa penggunaan perangkat elektronik jangka panjang dapat mempengaruhi anak-anak mereka terhadap kesehatan dan perilaku. Salah satu pemanfaatan aplikasi mobile AR adalah untuk mengajarkan kosa kata bahasa Inggris untuk anak usia dini dengan cara yang interaktif dan menarik. Aplikasi

pertama memungkinkan siswa TK untuk belajar di mana saja dan kapan saja dengan menggunakan perangkat seluler. Untuk mengatasi kekhawatiran orang tua tentang kesehatan, sistem pemantauan diimplementasikan sehingga memungkinkan bagi orang tua untuk memantau anak mereka dan menghentikan aplikasi dari jarak jauh. Aplikasi lain menargetkan menggunakan AR untuk mempermudah persiapan dan pengajaran kelas guru, dan untuk meningkatkan pengalaman belajar PAUD. Evaluasi awal dan umpan balik guru memberi wawasan bagaimana praktisi dapat menggunakan AR dalam pendidikan anak usia dini dan membawa manfaat bagi siswa, guru dan orang tua.

Terkait dengan pengembangan kompetensi anak usia dini, pada Silabus PAUD Kurikulum 2013 menyatakan bahwa kompetensi inti pada nilai-nilai karakter anak usia dini adalah nilai religius, peduli lingkungan, tanggung jawab, mandiri, disiplin dan jujur. Menurut Salahudin (2013 : 45) pendidikan berkarakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Penerapan pendidikan karakter pada anak usia dini dapat dituangkan dalam program harian dalam setiap karya yang ditugaskan sehingga anak siap mengikuti pada jenjang pendidikan selanjutnya dan masa dewasanya. Kegiatan ini tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Relasi antara guru dan anak usia dini dalam proses pembelajaran juga perlu mendapat perhatian. Menurut Bertrand (2017:24), proses pendidikan dan

pembentukan karakter akan membuahkan hasil jika terjadi interaksi antara peserta didik, guru, orang tua dan masyarakat. Interaksi adalah komunikasi, kontak dan aktivitas bersama dewasa-anak yang mendukung pencapaian indikator dan pengembangan keterampilan yang terkait dengan anak. Interaksi juga bisa melalui media pembelajaran sehingga siswa dapat berinteraksi langsung. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu, sehingga yang menjadi tujuan dari pembelajaran bisa tercapai secara maksimal. Media dapat mengubah perilaku siswa (*behavior change*), dengan media pembelajaran yang tepat akan membantu guru dalam pembentukan karakter anak.

Belajar dengan memanfaatkan *software* komputer akan lebih efektif dibanding dengan alat bantu lainnya. Ini selaras dengan pandangan Heinich (1993:215) yang mengatakan bahwa komputer dapat memperkaya teknik pengajaran, dan melalui komputer sebagai pelengkap dalam penyampaian pengajaran yang berkesan dan bermutu. Salah satu *software* yang kaya dengan animasi interaktif adalah *software Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* merupakan sebuah *software* yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program *aplikasi* standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs *web* yang interaktif dan dinamis. *Adobe Flash CS6* menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan

menarik. *Adobe Flash CS6* diharapkan memudahkan siswa Taman Kanak-kanak memahami materi yang disampaikan guru.

Pengembangan bahan ajar materi pembentukan karakter meliputi nilai religius, peduli lingkungan, tanggung jawab, mandiri, disiplin dan jujur menggunakan *Adobe Flash CS6*. Media interaktif *Adobe Flash CS6* dapat membantu proses belajar mengajar, karena *software* tersebut dilengkapi dengan berbagai macam bentuk media sehingga peserta didik tidak hanya mendengar atau melihat, tetapi peserta didik dapat berperan aktif (belajar mandiri) dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran yang efektif dan cepat yaitu siswa harus melihat, mendengarkan dan merasakan.

Pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat membentuk karakter anak usia dini khususnya pada usia 5 – 6 tahun. Menurut analisa kebutuhan dan observasi terhadap guru dan siswa di Taman Kanak-kanak Sint. Xaverius Kabanjahe adalah (1) rata-rata jumlah siswa dalam satu kelas terdapat 25 orang siswa yang di dampingi oleh satu orang guru. Hal ini yang mengakibatkan guru kurang maksimal untuk berinteraksi dengan siswa, sehingga kepribadian anak kurang di perhatikan, (2) guru lebih dominan memperhatikan pengetahuan siswa, (3) karakter anak, terutama kepribadian masih sangat kurang, misalnya etika berbicara, saling menolong, dan kerjasama di antara siswa rendah, (4) guru kurang menggunakan pendekatan dan metode pendidikan karakter yang tepat dalam pembentukan karakter anak usia dini, maka proses pembelajaran akan menjadi pasif dan tidak memberikan pengalaman konkrit pada anak, (5) kurang sinerginya antara pendidikan sekolah dan keluarga.

Berdasarkan dengan uraian diatas, maka akan dikembangkan media pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan. Sehingga diharapkan dapat membangun karakter melalui contoh-contoh yang ada di media interaktif dengan *software Adobe Flash CS6* dapat menjadi bekal siswa sekarang dan di saat dewasa nanti, media interaktif ini dapat juga digunakan orang tua di rumah untuk membangun karakter anak. Karena media interaktif ini di kemas dalam CD, sehingga orang tua dan guru bisa bersama-sama membentuk karakter anak melalui CD pembelajaran dan sikap teladan dari orang tua dan guru di sekolah. Media interaktif ini diharapkan dapat mengatasi kesulitan guru dalam membangun karakter anak karena kurangnya tenaga pengajar, media ini juga sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan maka penulis mengangkat judul penelitian ini **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak “**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan pada pembentukan karakter anak usia dini sebagai berikut: (1) Kemajuan teknologi menuntut guru untuk dapat lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, (2) Pentingnya media dalam penyampaian materi pembelajaran agar lebih menarik, (3) Media pembelajaran pada penanaman karakter pada Taman kanak-kanak dengan mengembangkan aplikasi *Adobe Flash CS 6*, (4) kegiatan belajar mengajar belum menggunakan metode dan media yang tepat, (5) karakter anak usia dini masih kurang baik, (6) penggunaan media

pembelajaran masih terbatas, (7) kurang sinergi antara guru dan orang tua dalam penanaman nilai karakter pada anak (8) kurangnya tenaga pengajar.

C. Pembatasan Masalah

Masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada (1) pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *Adobe Flash CS6*, (2) materi yang diajarkan adalah penanaman nilai-nilai karakter meliputi nilai religius, peduli lingkungan, tanggung jawab, mandiri, disiplin dan jujur di TK Sint. Xaverius Kabanjahe.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah serta pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Apakah media pembelajaran interaktif dengan *Adobe Flash CS6* pada pembentukan karakter di TK Sint. Xaverius Kabanjahe layak untuk digunakan?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk:

Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *Adobe Flash CS6* pada pembentukan karakter di TK Sint. Xaverius Kabanjahe.

F. Manfaat Penelitian

Maksud dari manfaat penelitian ini adalah : Secara teoretis, pengembangan media pembelajaran interaktif karakter dengan *Adobe Flash CS6* ini diharapkan dapat menambah informasi atau pengetahuan. Selanjutnya, secara praktis pengembangan ini dapat meningkatkan motivasi guru untuk mendesain dan memanfaatkan media pembelajaran serta memberi pilihan pada guru dalam penggunaan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS6* ini juga diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran pembentukan karakter sehingga dalam diri siswa tertanam nilai-nilai karakter yang baik. Sedangkan untuk sekolah menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam pembentukan karakter anak.

