

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaian. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran (Teni, 2018).

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran dikelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang dipelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan (Teni, 2018).

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat

membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. tidak hanya teori, namun bisa mempraktikannya guna untuk masa yang akan datang.

Media pembelajaran yang digunakan harus mengikuti perkembangan zaman salah satunya dalam era teknologi digital. Pengembangan media pembelajaran dibuat semenarik mungkin sehingga menambah semangat pada proses pembelajaran anak, selain itu juga agar anak tidak jenuh ddalam kelas dan adanya interaksi dalam proses pembelajaran.

Pohon kata adalah media pembelajaran menggunakan gambar pohon dari terimplek yang di dalamnya berisi kartu-kartu kata yang telah digantung yang berisi kata yang nantinya bisa digunakan untuk melatih kemampuan membaca dengan mendengarkan bunyi kata, serta susunan kata yang benar.

Terlebih untuk anak usia dini, pemberian materi harus ditunjang dengan media yang menarik dan tidak membosankan salah satunya media yang berbasis IT. Pengajar atau guru dalam hal ini tidak terlalu cape untuk mengajar, dengan media Berbasis IT dapat membantu menyelesaikan masalah dalam proses KBM bahkan anak didik dapat terlibat langsung dalam pengoperasiannya.

Teknologi Informasi (TI), atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah Information technology (IT) adalah istilah umum untuk teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi. TI menyatukan komputasi dan komunikasi

berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Contoh dari Teknologi Informasi bukan hanya berupa komputer pribadi, tetapi juga telepon, TV, peralatan rumah tangga elektronik, dan peranti genggam modern misalnya CD Interaktif (Wikipedia, 2022).

Isi dari media CD interaktif adalah penggabungan teks, grafik, audio, dan gambar bergerak (video dan animasi). CD interaktif digunakan karena media tersebut lebih mudah, tidak perlu *online* dan memiliki banyak pilihan fitur (penggabungan teks, grafik, audio, dan video) (, Maimuna; Sedyati, Retna Ngesti, 2015).

Menurut Rusman (2008:21) CD interaktif adalah pemanfaatan computer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Guru dapat menyajikan materi lebih lengkap dengan tampilan menarik dalam beberapa bentuk materi seperti gambar, video, dan bahan ajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (, Maimuna; Sedyati, Retna Ngesti, 2015)

Perkembangan adalah suatu proses perubahan dimana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari berbagai aspek. Salah satu aspek penting dalam perkembangan adalah aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena disamping berfungsi sebagai alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain juga sekaligus sebagai alat untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain.

Untuk itu berdasarkan latar belakang masalah penelitian Pengembangan Media Pohon Kata Berbasis IT Terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Anak

Usia 5-6 Tahun terdapat metode pembelajaran yang kurang efektif sehingga membutuhkan perkembangan teknologi untuk membantu membuat metode pembelajaran yang lebih di senangi siswa dan tidak membosankan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut :

1. Semakin berkembangnya teknologi sehingga membutuhkan media pembelajaran yang sangat efektif seperti CD Interkatif yang belum dimanfaatkan dengan baik oleh guru maupun siswa
2. Masih kurangnya metode pembelajaran yang mampu menarik siswa untuk belajar lebih mandiri
3. CD Interaktif sebagai salah satu media pembelajaran yang belum banyak dikembangkan bahkan di gunakan oleh guru-guru khususnya di sekolah TK.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara memperkenalkan huruf awal, bagian-bagian pohon, serta warna pada anak usia 5-6 tahun dengan media pohon kata berbasis CD Interaktif ?
2. Bagaimana implementasi Media Pohon Kata Berbasis IT terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 Tahun?
3. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berbasis CD Interaktif ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran dengan media CD Interaktif
2. Untuk mengimplementasikan metode pembelajaran yang menarik dengan memperkenalkan media Pohon Kata dengan media CD Interaktif
3. Untuk lebih memperkenalkan huruf awal, bagian-bagian pohon, serta warna pada anak usia 5-6 tahun

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Lembaga

Dengan adanya media pembelajaran berbasis CD Interaktif, menjadi nilai tambah dan daya jual bagi lembaga itu sendiri, sehingga menambah minat orang tua siswa untuk memasukan anaknya ke lembaga sekolah yang memiliki media pembelajaran yang baik, menarik, dan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa itu sendiri.

b. Manfaat Bagi Guru

Adapun manfaat media pembelajaran CD Interaktif bagi guru yaitu memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan media ini, materi yang disampaikan oleh guru berupa animasi, gambar, dan audio serta dapat menyajikan berbagai warna yang dapat di pahami secara baik bagi siswa.

c. Manfaat Bagi Siswa

Manfaat media pembelajaran CD Interaktif bagi siswa yaitu dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah.

2. Manfaat Teoritis

- a. Memberitahukan pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf awal, warna, dan bagian-bagian dari pohon.
- b. Adanya pengembangan media pembelajaran pohon kata dengan menggunakan kemajuan teknologi salah satunya membuat aplikasi CD Interaktif.
- c. Adanya media baru yang dapat digunakan guru untuk mempermudah dalam pembelajaran mengenal huruf awal, warna dan bagian-bagian pohon dengan kemajuan teknologi

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan di kembangkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Media pembelajaran Pohon Kata dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis CD Interaktif.
2. Media Pohon Kata berbasis CD Interaktif dirancang sebagai alat atau media untuk memaparkan materi yang akan disampaikan dengan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi)

3. Media Pohon Kata berbasis CD Interaktif dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi Adobe Animate, Adobe Air, Corel Draw, dan Photoshop.
4. Media Pohon Kata berbasis CD Interaktif yang dikembangkan dapat dengan mudah diakses baik oleh gurunya itu sendiri maupun oleh siswa, dan aplikasi ini digunakan tanpa harus menggunakan koneksi internet
5. Tampilan Pohon Kata berbasis CD Interaktif dibuat lebih menarik dengan materi yang mudah dipahami serta dilengkapi dengan menu-menu yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri

G. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan.

2. Kemampuan Keaksaraan Anak 5-6 Tahun

Mengenal keaksaraan awal adalah kemampuan setiap anak untuk mengenal huruf dan pengucapan dalam bahasa. Kemudian menggabungkan huruf menjadi kata yang sederhana. Oleh karena itu sejak dini anak perlu diperkenalkan satu-persatu huruf abjad yang terdiri dari dua puluh enam huruf dengan lima huruf vokal dan dua puluh satu huruf konsonan. Kemampuan ini sangat penting dibangun sejak dini karena akan mempengaruhi perkembangan dan pribadi anak.

3. CD Interaktif

CD Interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (Compact Disk) dengan tujuan aplikasi Interaktif didalamnya.

4. IT

Teknologi Informasi atau IT adalah salah satu pilar utama yang menggerakkan perubahan drastis dalam berbagai aspek kehidupan. IT telah mengubah cara kita berkomunikasi, bekerja, berbelanja, belajar, dan bahkan terhibur.

5. PAUD

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.