

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak merupakan anugerah yang diberikan oleh Allah SWT, dimana anak dikaruniai dengan macam-macam potensi yang dapat dikembangkan melalui pendidikan. PAUD merupakan sebuah pendidikan yang ditunjukkan sebagai lembaga untuk merangsang tiap perkembangan ataupun pertumbuhan untuk persiapan kejenjang pendidikan lebih lanjut. Seperti yang dipaparkan dalam Undang-undang Sisdiknas nomor 20 Tahun 2003 peraturan pemerintah tentang pendidikan anak usia dini pasal 1 ayat 1, dinyatakan bahwa : “Pendidikan anak usia dini yang selanjutnya disebut PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai berusia 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” (Sisdiknas, 2003).

Tujuan utama PAUD sendiri yaitu suatu usaha dalam mengembangkan potensi-potensi pada diri anak. Dalam pendidikan anak usia dini terdapat berbagai aspek yang harus dikembangkan ataupun ditanamkan dalam diri anak, antara lain aspek kognitif, bahasa, nilai agama dan moral serta sosial. Program PAUD ditunjukkan untuk memberikan stimulus serta membantu pertumbuhan dan perkembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan, anak untuk lanjut kejenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Manusia merupakan makhluk belajar pada dasarnya, oleh sebab itu tidak perlu memaksa anak untuk belajar. Tugas seorang pendidik yaitu memberi sebanyak-banyaknya pengetahuan kedalam lingkungan anak agar dapat memberikan pengalaman belajar yang baik di dalam maupun diluar kelas. Kegiatan belajar mengajar biasanya dilaksanakan dengan tatap muka atau *offline*. Pelajaran tatap muka di sekolah biasanya dilaksanakan pendidik dan siswanya dalam satu ruangan yang sama dan terdapat interaksi secara langsung.

Namun di Indonesia, bahkan di seluruh negara saat ini sedang dilanda pandemic covid-19 yang berimbas pada bidang pendidikan yang mengharuskan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara jarak jauh. Dengan ditetapkannya pembelajaran jarak jauh dimasa pandemi Covid-19 ini, tentunya ini menjadi tantangan baru bagi guru khususnya guru PAUD.

Salah satu cara yang dapat dilakukan pendidik pada masa pandemi Covid-19 sebagai penunjang proses belajar mengajar bagi anak yaitu dengan tersedianya media belajar dan bermain. Hal itu disebabkan karena proses belajar anak dilakukan dengan cara belajar sambil bermain. Dalam keadaan saat ini belajar tidak dapat dilakukan hanya dengan memanfaatkan sumber belajar ataupun media pembelajaran sederhana seperti sketsa, gambar, papan, buku, dan sebagainya yang bersifat visual, dan konvensional, tetapi dapat diperkaya melalui pemanfaatan media modern yang bersifat elektronis dan audio-visual seperti komputer, laptop, handphone dengan pemanfaatan fasilitas internet. Media audio visual dengan memanfaatkan komputer, laptop, maupun handphone dapat diterapkan melalui video pembelajaran jarak jauh.

Pada umumnya pembelajaran di PAUD menggunakan 4 dasar model pembelajaran, salah satunya yaitu model sentra, adapun sentra bermain aktif terdiri dari sentra balok, sentra imtaq, sentra seni, sentra bahan alam, sentra sains, dan sentra bermain peran. Model pembelajaran sentra yang akan peneliti rancang dalam video pembelajaran jarak jauh ini yaitu menggunakan model pembelajaran sentra bermain peran. Sentra bermain peran sangat cocok diterapkan pada kegiatan bermain anak yang dapat merangsang kemampuan berimajinasi anak yang sesuai dengan minat anak

Sentra bermain peran mempunyai tujuan utama, ialah untuk meningkatkan pertumbuhan kognitif serta bahasa. Bermain peran dalam skala kecil, dapat meningkatkan keahlian berpikir abstrak, keahlian berbahasa, sosial- emosional, menyambungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan baru dengan memakai perlengkapan bermain peran berdimensi kecil, sebaliknya dalam skala besar sanggup meningkatkan keahlian memahami area sosial, meningkatkan keahlian bahasa, kematangan emosi

dengan memakai perlengkapan main yang berdimensi besar cocok dengan dimensi sesungguhnya (aryani, nini, dan mudjiran 2020).

Video pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan model pembelajaran sentra bermain peran ini dikemas secara daring. Video pembelajaran daring ini sesuai dengan kondisi pada saat ini yang sangat relevan untuk menunjang kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar, seperti melalui video pembelajaran yang dapat digunakan orang tua ataupun guru sebagai upaya dalam mengembangkan potensi anak dirumah selama masa pandemi.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dan sedang mengikuti kegiatan PLP (Pengalaman Lapangan Prasekolah) di TK ABA IV, pelaksanaannya belum dilakukan secara jarak jauh melainkan dengan pemberian dan pengumpulan tugas dalam waktu seminggu sekali, Karena untuk melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh guru masih mengalami kesulitan baik dalam hal teknis, maupun hambatan dari orang tua anak yang tidak dapat melakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh karena kesibukan pribadi. Selain itu belum terlaksananya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran berbasis sentra khususnya pada sentra bermain peran.

Melalui pemaparan tersebut, maka penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan video pembelajaran jarak jauh berbasis sentra bermain peran. Pengembangan media video pembelajaran jarak jauh ini akan dilaksanakan pada pembelajaran sentra bermain peran di TK ABA IV Kota Jambi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran jarak jauh Berbasis Sentra Bermain Peran Selama Masa Pandemi Covid-19 Di TK ABA IV Kota Jambi”. Peneliti juga tergabung dalam penelitian payung dari Bapak Dr. Drs. H. Hendra Sofyan., M.Si yang berjudul “Pengembangan Video Virtual Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Sentra Masa Era Pandemic Sebagai Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini ”

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan video pembelajaran berbasis sentra bermain peran pada masa pandemi Covid-19 di taman kanak-kanak?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran berbasis sentra pada masa Covid-19 di taman kanak-kanak?
3. Bagaimana respon guru mengenai video pembelajaran berbasis sentra pada masa pandemi Covid-19 di taman kanak-kanak?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan perangkat pembelajaran model pembelajaran sentra bermain peran yang diwujudkan dalam video pembelajaran pada masa pandemi Covid-19.
2. Mengetahui kelayakan model pembelajaran sentra bermain peran yang diwujudkan dalam video pembelajaran pada masa pandemi Covid-19.
3. Mengetahui respon guru mengenai model pembelajaran sentra yang diwujudkan dalam video pembelajaran pada masa pandemi Covid-19.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Menghasilkan teknologi tepat guna bagi guru-guru PAUD, orang tua dan mahasiswa PAUD dalam pelaksanaan model pembelajaran sentra bermain peran masa pandemi Covid-19.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Dengan model pembelajaran yang diteliti ini dapat menumbuhkan kembangkan kompetensi guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran sehingga materi ajar yang diberikan dapat membangkitkan motivasi anak belajar dari rumah.
2. Video pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini digunakan untuk guru PAUD, orang tua, dan mahasiswa PG-PAUD yang dirancang sesuai dengan standar kurikulum 2013.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Agar Guru-guru PAUD, Serta Mahasiswa PG-PAUD, bisa mengenali, menguasai, serta melakukan model pendidikan sentra dengan memakai model pendidikan dalam pengembangan video berbasis sentra bermain peran di TK ABA IV kota Jambi sesuai dengan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Ada pula keterbatasan pengembangan penelitian ini ialah berfokus pada model pembelajaran sentra bermain peran yang dikembangkan sehingga dapat menciptakan sesuatu produk (video) yang dapat dijadikan acuan belajar berbasis sentra bermain peran.

1.7 Definisi Istilah

Video pembelajaran, merupakan suatu bentuk media audio visual yang ditujukan sebagai bahan ajar dengan menggunakan teknologi seperti handphone, komputer, CD/DVD dan lain sebagainya, yang dapat diakses melalui online ataupun offline.

Sentra bermain peran merupakan sebuah strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan perkembangan bahasa anak. Para ahli juga berpendapat bahwa sentra bermain peran juga termasuk dalam strategi model pembelajaran sosial, dimana anak aktif bersosialisasi dan berperan langsung.