

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Golden Age atau biasa disebut dalam Bahasa Indonesia Masa Keemasan merupakan masa masa paling penting pada Anak Usia Dini. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling gesit dan cepat dalam masa kehidupannya. Usia Golden Age ini berlangsung sejak anak berada di dalam kandungan atau nol hingga anak berusia enam tahun. Namun masa bayi hingga pada usia empat tahun adalah masa-masa yang paling menentukan bagi anak. Pada periode ini, otak anak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Oleh karena itu kenapa kita sebagai guru dan orang tua diwajib untuk menstimulus dan berikan perhatian anak pada usia golden age ini.

Wujud perhatian diantaranya dengan memberikan pendidikan baik langsung dari orang tuanya sendiri maupun melalui lembaga Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu langkahdalam menstimulasi anak pada usia *golden age*. Karena perkembangan pada masa awal ini sangat nmenentukan sekali untuk perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Keberhasilan dalam menjalankan tugas perkembangan pada suatu masa akan menentukan keberhasilan pada masa perkembangan berikutnya (Fauziddin M, 2016:) nah inilah salah satu alasan kenapa anak perlu sekali Pendidikan Anak Usia Dini. Pendidikan Anak Usia Dini adalah layanan yang diberikan pada anak sedini mungkin sejak anak dilahirkan kedunia ini

sampai lebih kurang anak berusia enam-delapan tahun. Pada masa pendidikan anak usia dini adalah hal yang sangat penting bagi anak untuk mendapatkan kasih lebih dan perhatian dari pihak yang wajib membantu stimulus tumbuh kembangnya terutama orangtua dan guru atau orang dewasa lainnya yang berada dekat dengan anak.

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada 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 (Indonesia, 2003).

Prinsip belajar pada pendidikan anak di Taman Kanak-Kanak (TK) adalah belajar melalui bermain dan bermain seraya belajar, tentu saja ada banyak sekali pembelajaran pada PAUD, dalam pembelajaran PAUD ada banyak sekali aspek yang harus dikembangkan salah satunya adalah aspek kognitif. Salah satu pembelajaran paud yang dapat mengembangkan kognitif anak ialah mengenalkan huruf dan angka.

Pengertian dari huruf dan angka itu sendiri ialah huruf merupakan salah satu unit terkecil, bentuk atau lambang dari sebuah tulisan, di Indonesia huruf disebut juga dengan alphabet, merupakan system 26 huruf terdiri dari A sampai huruf Z, Menurut Tadkirotun (2012) angka atau bilangan adalah

lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (double digits) yaitu angka 1 dan angka 0. Kesimpulan yang bisa didapat ialah huruf dan angka merupakan salah satu unit dasar atau terkecil dalam memulai sebuah tulisan dan hitungan. Dalam pengenalan huruf dan angka ini pun beragam macam metode agar anak tidak merasa bosan saat di kelas.

Namun, di Tahun 2020 saat ini Indonesia bahkan Negara di belahan dunia manapun sedang marak-maraknya wabah *coronavirus*. *Coronavirus* adalah virus besar baru yang dapat menyebabkan penyakit mulai dari gejala yang ringan sampai berat, ia virus kecil namun tetap termasuk kategori virus berbahaya karena penularannya yang cepat. Ada setidaknya dua jenis corona virus yang diketahui menyebabkan penyakit yang dapat menimbulkan gejala berat. *Coronavirus Diseases 2019 (COVID-19)* adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Tanda dan gejala umum infeksi *COVID-19* antara lain gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, batuk, dan sesak napas, bahkan juga ada gejala baru yaitu tidak bisa mencium. Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan pemerintah pada 18 Maret 2020 segala kegiatan didalam dan diluar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran corona terutama pada bidang pendidikan.

Pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat

Penyebaran *COVID*, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi *Covid-19*.(dalam jurnal Dewi, 2020)

Pemerintah juga menetapkan pembelajaran daring atau pembelajaran dari rumah. Jadi, agar mencegah penularan virus tersebut maka Pemerintah mengeluarkan surat edaran berupa BDR atau Belajar Dari Rumah, Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video streaming online Pembelajaran dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa dilakukan secara gratis maupun berbayar (Bilfaqih & Qomarudin, 2015).

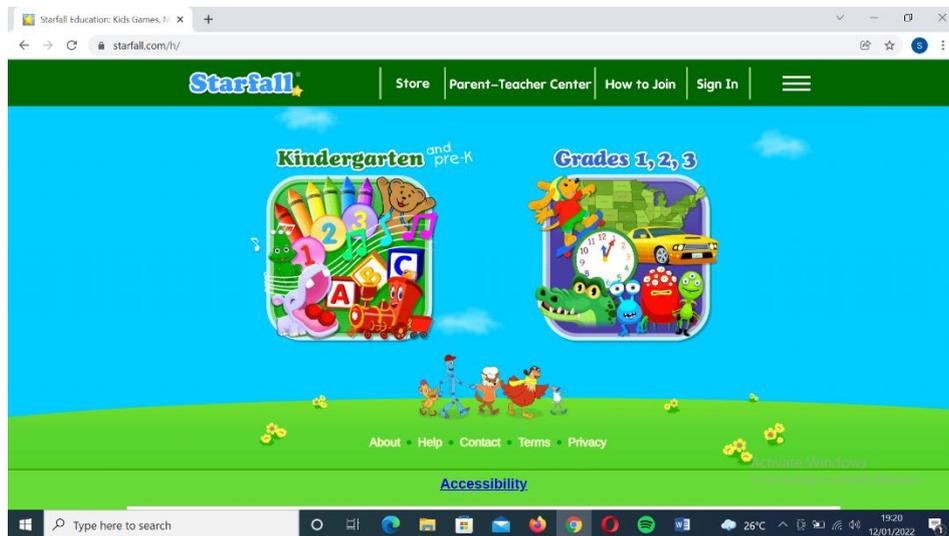
Untuk memenuhi pembelajaran daring tentu saja dapat menggunakan media pembelajaran interaktif yang bersifat audio, video, dan menggunakan teknologi. Media interaktif digolongkan sebagai media konstruktivistik yang terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran teknologi seperti komputer, adalah alat dalam multimedia dan jaringan web terluas di dunia yang sangat besar pengaruhnya terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Program multimedia interaksi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik, narasi menurut Warsita (2008:36)

Pengertian interaktif menurut Warsita (2008:156) terkait dengan komunikasi dua arah. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/ aplikasi/produk dalam format file tertentu biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian produk/CD/aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah/ timbal balik antara software/ aplikasi dengan user-nya. Interaktifitas dalam multimedia diberikan batasan sebagai berikut (1) pengguna (user) dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi, (2) aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus melahap semuanya.

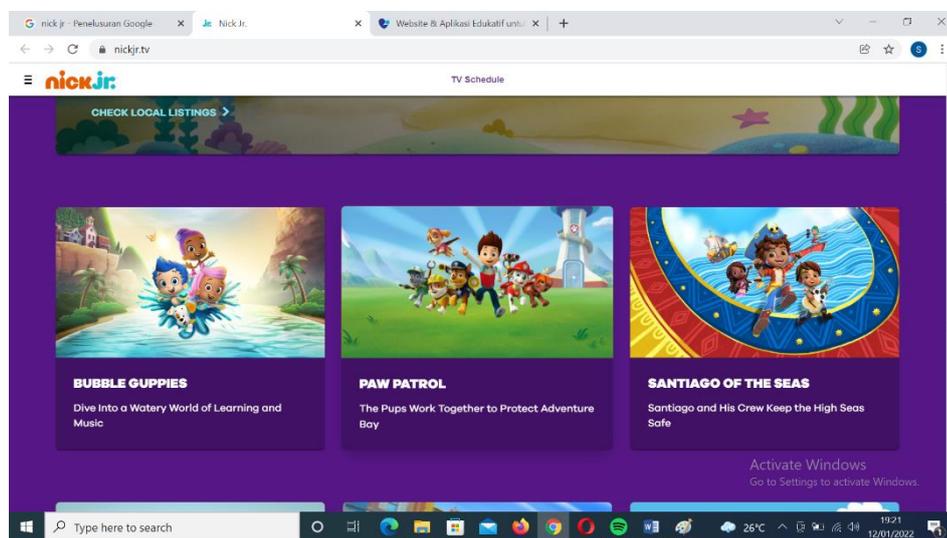
Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dan mudah serta efektif ialah website. Dimuat dalam jurnal Guntur Wibisono, Wahyu Eko Susanto (2015) bahwa menurut pendapat Arief (2011:7), “Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen–dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (hypertext transfer protokol) dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut browser”.

Salah satu yang melatar belakangi penelitian ini ialah belum banyaknya website mengenai huruf dan angka yang beredar di Indonesia. Ada beberapa website pembelajaran huruf dan angka pada anak akan tetapi kebanyakan hanya berfokus pada permainan atau game online edukatif saja serta beberapa website tersebut berasal dari luar negeri. Berikut beberapa

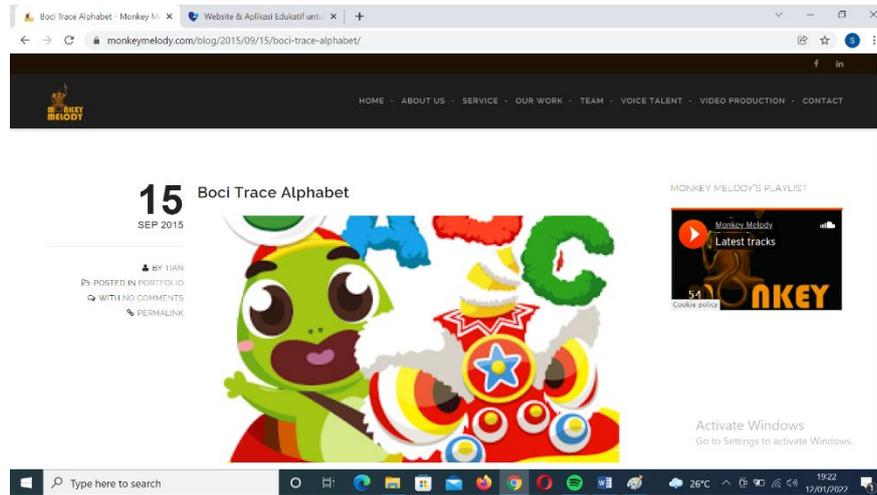
contoh perbandingan website pengenalan huruf dan angka yang beredar di browser :



Gambar 1.1 Website Starfall



Gambar 1.2 Website Nick Jr.



Gambar 1.3 Website Boci Trace Alphabet

Kelebihan website yang akan saya kembangkan ini yaitu tersedianya fitur yang sangat lengkap. Seperti, adanya media bernyanyi, materi yang bersifat interaktif serta menarik dilengkapi dengan animasi, video, foto, dan juga tersedia permainan atau game online edukatif tentang pengenalan huruf dan angka serta permainan online edukatif diluar pengenalan huruf dan angka. Di dalam website yang akan saya kembangkan juga tersedia fitur tempat membaca untuk anak.

Adanya hasil observasi awal di TK Al-Azhar Jambi, materi mengenai pengenalan huruf dan angka sudah sangat umum dan hampir setiap harinya di paparkan materi tersebut. Akan tetapi media pembelajaran yang biasanya menggunakan LKPD, Paper ataupun buku dan belum adanya inovasi media pembelajaran baru di TK tersebut. Padahal fasilitas yang ada di sekolah tersebut sudah sangat lengkap seperti jaringan internet atau WiFi, Komputer, dan Infocus. Serta fasilitas orang tua peserta didik juga baik seperti smartphone, laptop dan bahkan sebagian menggunakan WiFi. Adapun untuk mengatasi masalah tersebut dan membantu memanfaatkan fasilitas tersebut ialah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang bisa diakses melalui internet, dan untuk membuat media

interaktif tersebut terlihat menarik dan agar tidak membosankan diperlukannya penambahan seperti animasi, gambar, video bahkan audio

Berdasarkan fakta-fakta dan masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti membuat sebuah terobosan baru untuk mengatasi masalah tersebut, sehingga terciptalah ide **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Pengenalan Huruf dan Angka Usia 5-6 Tahun Pada Pembelajaran Daring di TK Al-Azhar Jambi”**

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis website pengenalan huruf dan angka?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis website pengenalan huruf dan angka?
3. Bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif berbasis website pengenalan huruf dan angka?

1.3 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis website pengenalan huruf dan angka.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis website pengenalan huruf dan angka
3. Untuk mengetahui bagaimana penerapan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website pengenalan huruf dan angka.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran ninteraktif berbasis website pengenalan huruf dan angka ini adalah :

1. Media yang dikembangkan merupakan media berupa website yang dilengkapi gambar, video, animasi tentang pengenalan huruf dan angka.
2. Media hanya bisa digunakan secara online melalui gawai atau komputer dengan menggunakan alamat website <https://>
3. Media ini digunakan untuk guru dan peserta didik pendidikan anak usia dini.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan produk ini adalah :

1. Media pembelajaran interaktif berbasis website pengenalan huruf dan angka ini bisa menjadi sumber belajar baru bagi peserta didik dan guru.
2. Pemanfaatan teknologi sebaik-baiknya karena semakin bertambahnya zaman semakin maju pula teknologi.
3. Memudahkan pemahaman bagi peserta didik dalam memahami materi karena produk ini bersifat interaktif dan menarik.
4. Dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri tanpa harus bertatap muka, dan dapat membantu peserta didik dan guru dalam pembelajaran daring selama pandemi Covid-19.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Asumsi dalam pengembangan didasari pengenalan kepada peserta didik mengenai teknologi, dan meningkatkan kreativitas para guru dan calon guru dalam teknologi, serta membantu pembelajaran secara daring.

2. Keterbatasan pengembangan

Agar penelitian ini lebih terarah maka penulis memberikan batasan bahwa : media pembelajaran interaktif berbasis website pengenalan huruf dan angka dengan tahap perkembangan anak yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Adapun keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah :

- a. Materi dalam pengembangan ini adalah pengenalan huruf dan angka.
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa alamat website dan dilakukan secara daring.
- c. Media pembelajaran ini hanya dapat digunakan melalui *Smartphone* atau perangkat keras seperti komputer.
- d. Produk ini lebih mudah di operasikan.

1.7 Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Oemar Hamalik (1986), media pembelajaran adalah hubungan komunikasi interaksi akan berjalan lancar dan tercapainya hasil yang maksimal, apabila menggunakan alat bantu yang disebut media

komunikasi. Dalam pengertian komunikasi, media adalah alat yang memindahkan informasi (pesan) dari sumber kepada penerima.

2. Website

Dimuat dalam jurnal Guntur Wibisono, Wahyu Eko Susanto (2015) bahwa menurut pendapat Arief (2011:7), “Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen–dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol *HTTP (hypertext transfer protokol)* dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut browser”.

3. Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini

Prinsip pembelajaran pada pendidikan anak di Taman Kanak-Kanak (TK) adalah belajar melalui bermain dan bermain seraya belajar.

4. Huruf

Huruf merupakan satuan terkecil berupa bentuk atau lambang dari suatu sistem tulisan. Huruf yang dipakai dalam bahasa Indonesia merupakan sistem 26 huruf “dalam alfabet latin modern”.

5. Angka

Angka adalah sebuah simbol digunakan pada bilangan, untuk menggambarkan nomor pada Notasi posisional di sistem bilangan.

6. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video streaming online Pembelajaran dapat

dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa dilakukan secara gratis maupun membayar (Bilfaqih & Qomarudin, 2015).