

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (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. Pendidikan anak usia dini adalah suatu bentuk pendidikan yang menitik beratkan pada penciptaan pertumbuhan sesuai dengan karakteristik dan tahapan-tahapan perkembangan kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini.

Yuliani Nurani (2014 hlm. 3) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya. Sementara itu menurut *The National Association for The Education of Young Children (NAEYC)*, anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun. Menurut definisi ini anak usia dini adalah kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan (Wijana D Widarmi, 2013: hlm. 13) dalam (Tatminingsih, 2016 hlm. 3).

Berdasarkan berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah mereka yang berusia di bawah 6 tahun termasuk mereka yang masih berada dalam kandungan yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektualnya baik yang terlayani maupun tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini (Tatminingsih, 2016 hlm 3).

Aspek-aspek perkembangan anak usia dini menurut “Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional

pendidikan anak usia dini adalah : nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni” (Husna & Eliza, 2021 hlm. 39).

Proses pendidikan memungkinkan pembentukan negara maju. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses belajar mengajar. Pembelajaran melibatkan dua orang. Guru berfungsi sebagai fasilitator dan siswa berfungsi sebagai pembelajar (Saparina dkk, 2020 hlm. 1). Karena proses belajar tidak dapat dipisahkan dari proses mengajar, proses pembelajaran membutuhkan komunikasi yang baik antara orang yang menyampaikan informasi dan orang yang menerimanya; ini adalah komunikasi dua arah yang saling terkait. Media pembelajaran sangat penting untuk komunikasi dua arah (Setiyo dkk, 2018 hlm. 1) dalam (Dzulhidayat, 2022 hlm 1)

Perkembangan dunia pendidikan begitu sangat signifikan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan, Amri (2013 hlm. 83) dalam (Hidayatullah & Rakhmawati, 2016 hlm 83). Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah merupakan sorotan utama dalam meningkatkan mutu pendidikan. Tenaga pengajar/guru yang handal diharapkan mampu memberikan peningkatan mutu pendidikan, baik aspek kemampuan berfikir, kepribadian, karakter, dan rasa tanggung jawab. Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu Djamarah (1995 hlm. 84).

Menurut Sanjaya (2006 hlm. 84) Proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga

komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Dari itu perlu adanya media pembelajaran yang mudah dipahami siswa dalam proses komunikasinya. Agar nantinya siswa sebagai penerima pesan tidak salah menangkap isi dari materi pembelajaran dan lebih mudah menangkap isi pembelajaran dengan adanya media pembelajaran itu sendiri (Hidayatullah & Rakhmawati, 2016 hlm. 84).

Menurut Tafonao (2018 hlm. 2), menggunakan media pembelajaran yang berfungsi sebagai pengantar modul pendidikan dan alat bantu guru dapat meningkatkan perhatian peserta didik pada proses belajar. Proses belajar mengajar yang dibantu oleh media pembelajaran akan lebih efisien dan efektif. Media pembelajaran juga dapat membantu mengatasi kebosanan selama proses belajar. Akibatnya, pendidik harus dapat memberikan motivasi sarana. Jika ini digunakan dengan benar, tujuan guru akan tercapai. Selain media pembelajaran, ada bahan ajar yang dapat membantu proses pembelajaran berlangsung. Seperti buku, rekaman suara, gambar, atau video yang dapat diunduh melalui aplikasi YouTube, bahan ajar dapat membantu proses pembelajaran. Hal ini menghasilkan dunia pendidikan yang mengejar kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi sambil mempertahankan nilai-nilai manusia (Wibowo & Pratiwi, 2018 hlm. 2).

Berdasarkan analisis kebutuhan pendidik di RA Arrohmah Dadaha dihasilkan isu bahwa tenaga pendidik di RA Arrohmah Dadaha masih menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga serta modul pada tema, dihasilkan bahwa rata-rata sekolah belum memanfaatkan kecanggihan teknologi pada proses pembelajaran. Pendidik masih memakai media pembelajaran media cetak saja, sedangkan untuk menunjang pembelajaran yang produktif diperlukannya inovatif dan media bervariasi buat berbagai materi pembelajaran dan yang menarik. Modul dan alat peraga masih dibidang sangat sederhana dan hanya berupa gambar, selain itu pendidik belum menggunakan media pembelajaran perangkat lunak mirip e-book berbasis *flipbook*. Menurut Rahmi (2018 hlm. 5), *e-modul* adalah media pembelajaran mandiri yang dibuat secara digital dan dimaksudkan untuk

mencapai kompetensi belajar yang diinginkan dan membuat peserta didik lebih interaktif dengan aplikasi. Oleh karena itu, *flipbook* harus dikembangkan sebagai solusi yang memungkinkan siswa memiliki media pembelajaran mandiri yang dapat diakses kapan saja mereka mau. Ini akan memungkinkan siswa aktif terlibat dalam proses belajar mereka. Media *flipbook*, menurut Asrial dkk, (2020 hlm. 5), adalah buku digital yang mirip dengan album yang mengandung materi pembelajaran. Kelebihan *flipbook* yaitu *flipbook* tidak hanya menyajikan kalimat tetapi juga dapat menyertakan gambar, video, suara, link, dan elemen lainnya (Kodi dkk, 2019 hlm. 5). Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan penggunaan media *flip book*.

Menurut penelitian Rasiman yang berjudul “Development of Mathematics Learning Media *E- Comic* Based on *Flipbook Maker* to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students” Berdasarkan hasil yang diperoleh dengan menggunakan media *flipbook* meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang lebih baik (Hidayatullah & Rakhmawati, 2016 hlm. 84).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti maka diperlukan adanya pengembangan media *flipbook* digital untuk anak usia 5-6 tahun.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan pengembangan media *flipbook* digital untuk anak usia 5-6 tahun di RA Arrohmah Dadaha ?
2. Bagaimana proses rancangan dari pengembangan media *flipbook* digital untuk anak usia 5-6 tahun di RA Arrohmah Dadaha ?
3. Bagaimana kelayakan pengembangan media *flipbook* digital untuk anak usia 5-6 tahun di RA Arrohmah Dadaha ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian dan rumusan masalah penelitian, maka peneliti menentukan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan kebutuhan pengembangan media *flipbook* digital untuk anak usia 5-6 tahun.
2. Mendeskripsikan proses rancangan dari pengembangan media *flipbook* digital untuk anak usia 5-6 tahun.
3. Memperoleh media *flipbook* digital yang layak untuk anak usia 5-6 tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan membuka pikiran terhadap pendidikan anak usia dini terkait pentingnya menyiesikan bahan ajar yang interaktif dalam pembelajaran. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran dalam penggunaan bahan ajar *flipbook* digital untuk anak usia 5-6 Tahun.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi peneliti

Memperoleh pengalaman langsung dalam pengembangan bahan ajar cetak ke dalam bentuk *flipbook* digital.

b. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan dalam peningkatan proses pembelajaran kelompok khususnya pada pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar dalam bentuk *flipbook* digital.

c. Manfaat bagi guru

Untuk dijadikan dasar acuan atau pertimbangan bagi guru dalam penggunaan media untuk anak melalui bahan ajar dalam bentuk *flipbook* digital di RA Arrohmah Dadaha.

d. Manfaat bagi anak

Dapat meningkatkan minat belajar dan menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif melalui bahan ajar dalam bentuk *flipbook* digital.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

- I. BAB I PENDAHULUAN. Bab ini merupakan pembuka dari penulis yang didalamnya membahas latar belakang penelitian yang merupakan gambaran umum dari permasalahan yang akan dibahas. Dari identifikasi masalah, batasan masalah, hingga rumusan masalah merupakan pertanyaan dari permasalahan yang akan diteliti lebih lanjut. Tujuan dan manfaat penelitian untuk mengetahui penyebab terjadinya suatu kondisi. Dan struktur penelitian menjabarkan gambaran bahasan dalam setiap bab.
- II. BAB II KAJIAN PUSTAKA. Bab ini merupakan bahasan mengenai kerangka teori yang relevan dengan metodologi penelitian ini, yang menghasilkan hipotesis atau dugaan terkait permasalahan. Dalam hal ini, penelitian mengenai pengembangan media *flipbook* digital untuk anak usia 5-6 tahun.
- III. BAB III METODE PENELITIAN. Bab ini merupakan bahasan mengenai metode penelitian, yaitu rumus atau cara dalam memperoleh dan pengolahan data. Penelitian ini menggunakan model pengembangan EDR (*educational design research*)
- IV. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN. Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai urutan rumusan permasalahan penelitian, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
- V. Bab V PENUTUP. Pada bab ini peneliti membahas tentang kesimpulan dari hasil temuan dan pembahasan yang dibahas sesuai dengan tahapan penelitian, implikasi serta rekomendasi yang dipaparkan berdasarkan pengalaman peneliti.
- VI. DAFTAR PUSTAKA. Pada bagian ini penulis memaparkan daftar sumber serta rujukan yang dijadikan landasan selama penelitian berlangsung.

VII. LAMPIRAN-LAMPIRAN. Pada bagian ini penulis melampirkan dokumen tambahan yang menunjang pada penelitian.