

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Republik Indonesia (RI) merupakan negara kesatuan yang memiliki dasar hukum yaitu Undang-undang dasar tahun 1945 (UUD 1945) sebagai pedoman penyelenggaraan pemerintahan dalam segala aspek bidang, salah satunya merupakan bidang pendidikan, di mana pendidikan telah diatur maupun dibahas dalam Undang-undang (UU) Republik Indonesia (RI) Nomor. 20 Tahun 2003 yang menjelaskan mengenai sistem pendidikan nasional, sistem pendidikan nasional sendiri merupakan seluruh komponen dalam pendidikan yang saling terkait secara terpadu dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. (U.U.R, 2003). Dalam menjalankan sistem pendidikan nasional agar tercapainya tujuan pendidikan nasional UU RI No. 20 Tahun 2003 mengatur beberapa hal dalam pelaksanaan pendidikan yang diselenggarakan di Indonesia, salah satunya ialah jenjang pada pendidikan maupun tahapan dalam pendidikan berdasarkan tingkat perkembangan siswa, tujuan yang akan dicapai, beserta kemampuan yang akan dikembangkan.

Pendidikan yang diselenggarakan di Indonesia terdapat tiga jenjang yaitu pendidikan dasar, menengah dan tinggi, hal ini disesuaikan dengan usia peserta didik, salah satunya pada anak usia dini, di mana pendidikan anak pada masa usia dini ini ialah suatu layanan yang diberikan kepada anak sedini mungkin sejak kelahiran anak di dunia ini hingga kurang lebih anak berusia enam sampai dengan delapan tahun. Hal ini ditegaskan pada UU RI No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional tepatnya pada Bab 1, Pasal 1, Butir 14 yang berbunyi bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ialah upaya maupun usaha pembinaan yang diperuntukan bagi anak sejak lahir hingga berusia 6 tahun, dengan pemberian rangsangan pendidikan dalam membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap memasuki pendidikan yang lebih lanjut, selain

itu penyelenggaraan PAUD ini dapat dijalankan melalui jalur pendidikan formal yaitu Taman Kanak-kanak (TK) dan jalur non formal yang berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), maupun bentuk lain yang sederajat, atau informal berbentuk pendidikan keluarga serta pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Pelaksanaan PAUD telah diatur sedemikian rupa berupa standar dan kurikulumnya tepatnya pada kurikulum 2013, pada kurikulum PAUD yang berisikan tujuan maupun capaian, hasil belajar, proses, konten yang sejalan dengan tingkat maupun tahapan perkembangan anak dalam upaya membangun pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperlukan dalam mendukung anak belajar pada jenjang pendidikan lebih lanjut. Kurikulum PAUD memandu dalam hal proses stimulasi dalam pelaksanaannya secara cermat, hati-hati, sesuai dengan karakteristik anak serta dinilai secara komprehensif dari data yang otentik. Kurikulum 2013 dalam jenjang PAUD memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi anak dalam kesiapannya untuk menempuh dan mencapai pendidikan tingkat lebih lanjut. Maksud kesiapan anak dalam menempuh pendidikan tingkat lebih lanjut yaitu mencakup beberapa kemampuan yang dibutuhkan dalam upaya menunjang keberhasilan anak pada pendidikan di jenjang yang lebih tinggi. Kemampuan tersebut meliputi kemampuan sikap, pengetahuan, serta keterampilan. Pembelajaran anak usia dini ini merupakan hal yang sangat potensial untuk dilakukan sedini mungkin, di mana pada masa ini terdapat masa peka maupun masa sensitif, ketika anak dengan mudah dalam menerima berbagai macam rangsangan serta pengaruh yang diterimanya melalui panca inderanya (Sujiono, 2013, hlm. 3).

Kurikulum PAUD khususnya pada kurikulum 2013 dan juga kurikulum merdeka mencakup segala aspek perkembangan anak, aspek - aspek perkembangan tersebut terkandung dalam kurikulum adalah sebagai berikut: (a) Nilai agama dan moral, (b) Fisik dan Motorik, (c) Kognitif, (d) Bahasa, (e) Sosial dan Emosional dan juga (f) Seni, pada aspek aspek tersebutlah anak bertumbuh dan berkembang baik secara rohani maupun jasmani. (Kurikulum PAUD, 2013). Keseluruhan aspek ini harus dikembangkan secara utuh, oleh karena itu

Muhamad Ilham Fauzan, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI BERBASIS HIPPI ANIMATOR UNTUK MENGENAL HURUF DAN KATA BAGI ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran pada anak usia dini bersifat terintegritas atau biasa disebut pembelajaran tematik, dimana anak belajar sambil bermain mengenai suatu tema yang mengangkat kehidupan sehari-hari dengan tentunya mengembangkan ke enam aspek tersebut, dalam pelaksanaannya kegiatan ini biasa dikenal sebagai proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan sebuah interaksi antara guru dan peserta didik (Rusman, 2018), adanya interaksi adanya komunikasi diantara dua pihak baik hal tersebut terjadi secara langsung dan juga tidak langsung, aktivitas tersebut merupakan bentuk nyata dari aspek bahasa, sosial emosional dan juga kognitif, dimana perkembangan anak pada aspek aspek tersebut membutuhkan suatu kemampuan yang dapat mendukung kedua belah pihak dalam melakukan interaksi tersebut. Masa usia dini merupakan wadah pendidikan yang sangat mendasar dalam pembentukan kerangka dasar dan berkembangnya pengetahuan, sikap dan beragam keterampilan anak lainnya, salah satunya merupakan kemampuan membaca dimana kemampuan ini menjadi salah satu faktor pendukung terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik, karena dengan kemampuan membaca ini anak dapat lebih berkembang dalam hal komunikasi dimana komunikasi merupakan bentuk dari aspek Bahasa, dengan berkembangnya aspek Bahasa dan kognitif ke 4 aspek perkembangan anak lainnya pun dapat berkembang beriringan dengan terjadinya proses pembelajaran pada anak usia dini, karena pada dasarnya kemampuan membaca pada anak usia dini ini terbagi menjadi empat tahap perkembangan, yaitu: (a) tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan, (b) membaca gambar, (c) pengenalan bacaan, dan (d) membaca lancar (Sujiono, 2013, hlm. 7). Merujuk pada tahap perkembangan anak usia dini kemampuan membaca sebagai bentuk aspek perkembangan kognitif, dimana anak yang berusia 5 hingga 6 tahun sedang berada dalam tahap pengenalan bacaan melalui kemampuan membaca permulaan. Pada masa ini anak berada didalam dunia bermain, di mana aktivitas yang tepat dalam mengajarkan anak membaca permulaan ialah bermain. Bermain sambil belajar harus mempergunakan bahan bacaan yang dapat menarik hati, sehingga menimbulkan minat baca pada anak (Ulfah, Azra Aulia, dan Elva Rahmah, 2017).

Muhamad Ilham Fauzan, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI BERBASIS HIPPI ANIMATOR UNTUK MENGENAL HURUF DAN KATA BAGI ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kemampuan membaca ini dapat dikembangkan dengan menggunakan banyak cara maupun beberapa model pembelajaran dalam PAUD diantaranya yaitu: (a) Model Pembelajaran Klasikal, (b) Pembelajaran Kelompok (*Cooperative Learning*), (c) Pembelajaran Area, (d) Pembelajaran Berdasarkan Sudut-sudut Kegiatan, dan (e) Pembelajaran *Beyond Centre and Circle Time* (BCCT). Beberapa model pembelajaran tersebut didampingi dengan pendekatan pendekatan yang menggunakan prinsip pendekatan pendidikan anak usia dini yakni (a) Berorientasi pada kebutuhan anak, (b) Belajar sambil bermain, (c) Kreatif dan inovatif, (d) Lingkungan yang kondusif, (e) Tema, (f) Mengembangkan keterampilan hidup, (g) Menggunakan Pembelajaran terpadu, (i) Pembelajaran Berorientasi pada prinsip perkembangan anak (Yunmahlizar, & Rahma, 2020). Namun pembelajaran harus senantiasa didukung dengan fasilitas maupun sarana yang baik agar tercapainya tujuan pembelajaran, diantaranya peran media pembelajaran dalam pembelajaran anak usia dini, media pembelajaran umumnya dibagi kedalam tiga bagian, yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual. Secara umum peran media pada proses pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini, memiliki peran yang semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit. Di mana pada salah satu prinsip pendidikan pada anak usia dini harus berdasarkan realita artinya agar anak diharapkan mampu mempelajari sesuatu secara nyata maupun langsung. Dengan demikian dalam pendidikan pada anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang dapat mendukung anak belajar secara konkrit. Prinsip tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media dalam penyampaian pesan dalam pendidikan pada anak usia dini (Aslindah, Andi, dan Lilis Suryani, 2021).

Penggunaan dan pengembangan media pada pembelajaran pada anak usia dini berperan dalam mencapai tujuan pembelajaran, hal tersebut dibuktikan melalui beberapa penelitian yang sudah diselenggarakan oleh beberapa peneliti diantaranya adalah Nurhafizah pada *Early Childhood: Jurnal Pendidikan* tahun 2018 dengan judul “Pembuatan Media Pembelajaran Paud Berbasis Bahan Alam Di TK Alifia Samarinda” yang menegaskan manfaat media maupun sumber belajar pada tingkat

Muhamad Ilham Fauzan, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI BERBASIS HIPANI ANIMATOR UNTUK MENGENAL HURUF DAN KATA BAGI ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

PAUD dapat membantu memperjelas pemahaman antara anak dan pendidik mengenai konsep serta proses yang telah dipelajari (Nurhafizah, 2018). Adapun media pembelajaran berdampak positif sebagai sarana belajar siswa dan sarana guru dalam melakukan pembelajaran, multimedia atau animasi yang interaktif pada pembelajaran didalam kelas menjadi lebih menarik dan anak-anak dapat bermain sambil belajar (Maghfiroh & Suryana, 2021).

Kelompok Bermain Kasih Sayang Bunda PANORAMA sebagai salah satu bentuk PAUD pada pendidikan non formal yang menyelenggarakan program pendidikan beserta kesejahteraan bagi anak usia 2 hingga 4 tahun yang dimuat dalam Pedoman Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015). Dalam kegiatan pembelajarannya, dalam mengembangkan kemampuan membaca seluruh siswa dikenalkan dengan literasi dini dimana anak-anak belajar dengan bermain bersama dengan teman-teman sebayanya melalui kegiatan yang menyenangkan, pembelajaran yang dilaksanakan di Kelompok Bermain Kasih Sayang Bunda PANORAMA terdiri dari berbagai aspek yang merujuk pada tahap perkembangan anak diantaranya adalah aspek kognitif, seperti yang tertulis pada kurikulum Kelompok Bermain Kasih Sayang Bunda PANORAMA tahun 2022/2023 dalam aspek tersebut terdapat indikator yang salah satunya adalah “Mengenali huruf maupun abjad yang dimulai dari huruf A hingga huruf Z yang pernah dilihat oleh anak”. Adapun hasil survey mengenai kemampuan membaca anak usia dini di Kelompok Bermain Kasih Sayang Bunda PANORAMA dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.1 Rekapitulasi Laporan Penilaian Perkembangan Anak Peserta didik Kelompok Bermain Kasih Sayang Bunda Pada Aspek Kognitif (Membaca) Tahun Ajaran 2022-2023

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Aspek Kognitif Membaca			
			BSB	BSH	MB	BB
1	A	17 Siswa	-	9	8	-
2	B	17 Siswa	-	13	4	-

Keterangan : BSB = Berkembang Sangat Baik, BSH = Berkembang Sesuai Harapan, MB = Mulai Berkembang, BB = Belum Berkembang.

Muhamad Ilham Fauzan, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI BERBASIS HIPANI ANIMATOR UNTUK MENGENAL HURUF DAN KATA BAGI ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Data di atas menunjukkan bahwa dari total peserta didik yang berjumlah 34 siswa terdapat 22 siswa yang sudah berkembang sesuai harapan, namun masih ada 12 siswa yang masih berkembang dalam kemampuannya membaca atau mengenal huruf dan kata. Bapak Hadiansyah S.Pd.i., M.M selaku Kepala Sekolah Kelompok Bermain Kasih Sayang Bunda menjelaskan bahwa pembelajaran di Kelompok Bermain Kasih Sayang Bunda PANORAMA khususnya pada pembelajaran membaca atau mengenal huruf masih menggunakan media sederhana contohnya yakni seperti *flash card*, pohon literasi, media gambar dan juga media video yang disaksikan di kelas bersama-sama, penggunaan media ini hendaknya masih bisa dikembangkan lagi sehingga dapat membantu anak dalam kemampuan mengenal dan membaca huruf serta kata pada anak-anak Kelompok Bermain Kasih Sayang Bunda PANORAMA dapat berkembang lebih dari sebelumnya.

Melalui pesatnya perkembangan zaman dan teknologi, memberikan berbagai macam dampak terhadap anak – anak, dengan kemunculan berbagai macam gadget – gadget yang canggih tidak luput untuk mempengaruhi anak anak, bahkan pada anak usia dini, menurut Badan Pusat Statistik Indonesia, terhitung pada tahun 2022 hampir seluruh anak usia dini khususnya yang berada di Indonesia sudah bisa menggunakan gadget berupa handphone dan mengakses internet, dijelaskan oleh BPS bahwa secara total terdapat 34,44% anak usia dini di Indonesia sudah bisa mengoperasikan atau menggunakan *handphone*, dan sebesar 24,96% anak sudah dapat mengakses internet, secara rinci BPS juga menjelaskan terdapat perbedaan data jika dirincikan berdasarkan usia anak, untuk anak berusia balita (0 – 4 tahun) persentase yang menggunakan handphone hanya 25,5%, sedangkan untuk anak yang telah berusia 5 – 6 tahun yang telah menggunakan handphone sebesar 52, 76% (Badan Pusat Statistika, 2022). Hal ini juga menjadi sebuah kekhawatiran guru dan juga orang tua dalam perkembangan anak anak pada masa usia dini, dengan penggunaan media pembelajaran dapat menunjang pembelajaran dan juga bentuk atau upaya control oleh orang tua dan guru dalam penggunaan gadget pada anak usia dini, media pembelajaran ini dapat menjadi pendamping guru dalam pengajaran (*teaching aids*) salah satunya pembelajaran membaca dan menulis di

Muhamad Ilham Fauzan, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI BERBASIS HIPANI ANIMATOR UNTUK MENGENAL HURUF DAN KATA BAGI ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

jenjang PAUD, selain itu dapat digunakan secara mandiri oleh siswa dalam usaha orang tua mengendalikan penggunaan gadget, *Hippani Animator* yang Berbasis *Hypertext Markup Language Version 5* (HTML5) merupakan salah satu pengembangan teknologi yang memfasilitasi pembuatan aplikasi, di mana, HTML5 berupa teks yang dapat diklik sehingga mengarahkan pengguna dari satu dokumen ke dokumen yang lainnya. Menggunakan *tag* (berbentuk kode) yang mengatur tata letak serta tampilan visual yang dapat kita lihat dalam sebuah *website*, termasuk *font*, warna teks, gambar, dan sebagainya menggunakan *script* pemrograman. (Enterprise, 2015, hlm. 1) dengan fitur dapat dibuka melalui perangkat apapun dari *smartphone* (khusus *android*) dan juga perangkat keras komputer. Dalam mempermudah pembelajaran membaca huruf dan kata anak-anak di Kelompok Bermain Kasih Sayang Bunda PANORAMA di luar jam pembelajarannya, dibutuhkannya media yang mendukung bagi anak dalam kegiatan belajar mandiri. Maka dari itu penelitian ini, peneliti bermaksud menggunakan aplikasi *Hippani Animator* yang mengenalkan huruf dan kata yang dikemas semenarik mungkin bagi anak usia dini. Menggunakan daya suai yang dimiliki oleh *Hippani Animator* yang dapat menyesuaikan perangkat-perangkat para siswa sehingga dapat belajar dalam berbagai situasi dan kondisi secara mandiri dirumah. Maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengembangan Media pembelajaran Aplikasi Berbasis *Hippani Animator* Untuk Mengenal Huruf dan Kata Pada Anak Usia Dini”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dijabarkan diatas maka secara umum rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana desain dan pengembangan media pembelajaran aplikasi berbasis *hippani animator* untuk mengenal huruf dan kata pada anak usia dini?”

Secara Khusus rumusan masalah yang diajukan terhadap penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana desain media pembelajaran aplikasi berbasis *hippani animator* untuk mengenal huruf dan kata pada anak usia dini di Kelompok Bermain Kasih Sayang Bunda PANORAMA?
2. Bagaimana prosedur pengembangan terhadap media pembelajaran aplikasi berbasis *hippani animator* untuk mengenal huruf dan kata pada anak usia dini di Kelompok Bermain Kasih Sayang Bunda PANORAMA?
3. Bagaimana tanggapan guru dan orang tua terhadap penggunaan media pembelajaran aplikasi berbasis *hippani animator* sebagai alternatif untuk mengenal huruf dan kata pada anak usia dini di Kelompok Bermain Kasih Sayang Bunda PANORAMA?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dijabarkan maka secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media aplikasi berbasis *hippani animator* untuk mengenal huruf dan kata pada anak usia dini.

Penelitian ini memiliki tujuan khusus sebagai berikut :

1. Menganalisis desain media pembelajaran aplikasi berbasis *hippani animator* untuk mengenal huruf dan kata pada anak usia dini di Kelompok Bermain Kasih Sayang Bunda PANORAMA.
2. Menjelaskan prosedur pengembangan media pembelajaran aplikasi berbasis *hippani animator* untuk mengenal huruf dan kata pada anak usia dini di Kelompok Bermain Kasih Sayang Bunda PANORAMA.
3. Mendeskripsikan tanggapan guru dan orang tua terhadap penggunaan media pembelajaran aplikasi berbasis *hippani animator* untuk mengenal huruf dan kata pada anak usia dini di Kelompok Bermain Kasih Sayang Bunda PANORAMA.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil pada penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat untuk seluruh individu maupun lembaga yang terlibat dalam penelitian ini. Secara umum manfaat dari hasil penelitian terbagi kedalam dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini, secara teoritis diharapkan dapat membantu referensi kajian, memberikan tambahan wawasan, beserta informasi secara jelas pada pengembangan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan maupun pembelajaran. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.3 Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian yang telah dilaksanakan diharapkan agar dapat menambah wawasan dan informasi serta menjawab pertanyaan bagi peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran aplikasi berbasis hipnani animator untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan kata pada anak usia dini.

1.4.4 Manfaat Bagi Pendidik

Penelitian yang diselenggarakan peneliti diharapkan dapat memberikan gambaran secara menyeluruh dalam pendidik bagaimana media pembelajaran aplikasi berbasis hipnani animator diterapkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti.

1.4.5 Manfaat Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi maupun rujukan untuk mengembangkan penelitian sehingga media pembelajaran dapat terus berkembang menjadi lebih baik.

1.4.6 Manfaat Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan, khususnya dalam hal pengembangan media pembelajaran.