

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lingkungan hidup pada hakikatnya merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari alur kehidupan manusia. Sejatinya manusia sangat bergantung pada kondisi dan situasi lingkungan sekitar dalam menjalani kehidupan. Pengelolaan lingkungan yang buruk atas dasar kurangnya kesadaran manusia dalam memelihara lingkungan, dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap lingkungan. Fenomena banjir, kebakaran hutan, polusi udara dan beragam kondisi bencana lainnya merupakan salah satu dampak dari buruknya kualitas lingkungan hidup. Isu global saat ini juga menyoroti fenomena yang terjadi pada kerusakan lingkungan sehingga turut menarik perhatian berbagai sektor salah satunya adalah sektor pendidikan. Pendidikan dijadikan sebagai dasar awal dalam mewujudkan anak cerdas dalam berbagai hal.

Manusia dalam memperoleh pengetahuan melalui adanya pendidikan sehingga mereka mampu untuk menggali potensi yang ia miliki secara maksimal (Huliyah, 2017). Pendidikan sudah seharusnya dimulai sejak usia dini. Dalam membina anak di usia dini sangat penting melalui adanya pendidikan sehingga mereka dapat meningkatkan kesehatan fisik maupun mental. Anak dengan pembinaan sejak dini, cenderung memberikan dampak terhadap meningkatnya prestasi belajar dan produktivitas sehingga mewujudkan anak menjadi mandiri dan memiliki potensi yang optimal. Pendidikan sejak dini merupakan cerminan dalam melihat bagaimana keberhasilan anak pada masa depan (Huliyah, 2017).

Upaya peduli terhadap lingkungan dapat dimulai sejak usia dini. Melalui pengenalan karakter serta wawasan pentingnya lingkungan hidup kepada anak usia dini diartikan sebagai upaya dalam memberikan kesempatan kepada anak usia dini untuk dapat komitmen dalam menjaga serta melindungi bumi (Priyatna, Meilinawati, Subekti, 2017). Untuk itu anak usia dini perlu dibekali literasi lingkungan hidup dalam rangka menanamkan dan

mengembangkan kepedulian akan lingkungan sekitar. Usia dini merupakan cikal bakal dari pembentukan kesadaran akan pentingnya lingkungan hidup. Anak di usia dini pada dasarnya sedang memiliki tingkat perkembangan yang sangat cepat karena berada pada masa keemasan (Wulandari, 2020).

Dibentuknya PAUD sebagai bentuk dalam upaya mewujudkan pendidikan yang berfokus pada capaian tumbuh kembang anak secara fisik dan mental. Seperti yang dikutip Sophya (2014) dari Depodiknas USPN (2004:4) Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan serta sosio emosional. Penyelenggaraan pendidikan sudah seharusnya berbasis pada kebutuhan anak yang disesuaikan dengan tingkat keunikan dan tahapan perkembangan masing-masing. Sebagaimana merujuk konsep pendidikan yang disampaikan oleh UNESCO, konsep pembelajaran di PAUD pada hakikatnya harus paham terkait bagaimana tingkat belajar anak yang meliputi *learning to know*, *learning to do*, *learning to be* dan *learning to live together* (Priyatna, dkk..2017). Adapun untuk jenjang PAUD, konsep pembelajaran hanya difokuskan pada tiga hal yaitu *learning by playing*, *joyful learning* dan *life skills*.

Bila pengenalan lingkungan hidup diberikan melalui aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan, minat anak, kemampuan individu anak maka pembelajaran cenderung akan mampu memberikan daya tarik bagi anak untuk mengenal serta memahami pentingnya menjaga lingkungan hidup. Urgensinya kesadaran lingkungan sejak usia dini dapat kita tanamkan melalui proses pembelajaran yang terjadi di sekolah. Dengan mengacu pada Kompetensi Dasar (KI) 3 dan 4 memuat tentang keterampilan dan tingkat pengetahuan anak. Implementasi pada kompetensi inti tersebut dapat dimiliki oleh anak melalui proses pembelajaran. Anak diajarkan dalam mengenal lingkungan sekitar untuk selanjutnya berikan contoh-contoh terdekat dengan nya seperti pentingnya dalam membuang sampah pada tempatnya.

Tantangan saat ini dalam memberikan edukasi kepada anak usia dini untuk mulai peka terhadap lingkungan hidup diantaranya adalah kondisi anak yang cenderung bosan dan kurang fokus ketika diberikan edukasi pengenalan

lingkungan. Hal ini berkaitan dengan metode dan media penyampaian yang kurang variatif. Kurangnya inovasi dalam memberikan edukasi peduli lingkungan yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini tentu memberikan respon negatif terhadap keberhasilan pemahaman cinta lingkungan. Terlebih anak usia dini saat ini sudah mulai mengenal dunia *gadget* yang dirasa mampu menarik perhatian.

Berdasarkan pengamatan awal pada salah satu lembaga PAUD yaitu Kelompok Bermain (Kober) Kasih Ibu tanggapan para guru terhadap pengenalan lingkungan hidup kepada anak didik cenderung masih kurang. Anak didik masih belum memahami pentingnya lingkungan hidup secara optimal. Beberapa penyebab diantaranya adalah anak yang mulai bosan menangkap materi yang disampaikan oleh pengajar dengan hanya mengandalkan metode ceramah serta gambar-gambar yang berkaitan dengan lingkungan. Saat ini masih belum terdapat sumber dan media lain yang dapat digunakan oleh pendidik dalam membantu proses pembelajaran dengan prinsip yang baik. Untuk itu diharapkan adanya inovasi baru berupa media belajar yang dapat memberikan daya Tarik bagi anak didik sehingga ilmu yang disampaikan dapat diterima dan dipahami khususnya bagi usia dini.

Media pembelajaran merupakan salah satu dimensi yang sangat penting dalam proses pembelajaran di jenjang PAUD (Kurnia, Solfiah, Rusandi, & Pernantah, 2022). Seperti yang disampaikan Suyanto (dalam Ardiansyah dan Miftakhi, 2019) prinsip dalam media pembelajaran bagi anak usia dini pada hakikatnya digunakan dalam upaya memberikan kemudahan kepada anak dalam memahami materi yang terbilang kompleks menjadi sesuatu yang lebih sederhana. Dengan menerapkan media pembelajaran pada anak usia dini dapat memenuhi pengalaman belajar yang baik bagi anak melalui proses yang nyata yaitu menyentuh, melihat, dan mencoba.

Seiring maju dan berkembangnya teknologi, keberadaan media pembelajaran juga tak kalah turut mengikuti perkembangan zaman. Media pembelajaran saat ini sudah seharusnya berinovasi melalui pengintegrasian teknologi di dalamnya. Melalui pemanfaatan teknologi yang merupakan suatu alat dalam pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu langkah

dalam menstimulasi kebutuhan anak usia dini. Seperti pengembangan multimedia interaktif yang dapat diakses oleh siapa saja sebagai sarana bermain sambil belajar. Pengembangan multimedia interaktif bagi usia dini dirancang untuk membantu anak usia dini dalam mengikuti sesuatu secara teratur, mengajarkan sifat sabar, mengasah motorik halus, serta memberikan kesempatan dalam menunjang tingkat kecerdasan anak melalui adanya permainan edukatif. Khususnya di era teknologi seperti saat ini, anak sudah mulai terpengaruh akan asyiknya menggunakan *gadget* dalam bermain. Pembelajaran melalui penggunaan teknologi dapat meningkatkan aspek perkembangan pada anak seperti aspek kognitif, afektif, psikomotor dan seni pada anak. *Articulate Storyline* adalah salah satu perangkat lunak (*software*) untuk mendesain dan mempresentasikan materi atau informasi dengan tujuan tertentu. *Articulate Storyline* juga digunakan untuk sarana dalam pembuatan media pembelajaran dan mendukung pembelajaran yang prosesnya berpusat pada peserta didik. *Articulate Storyline* peneliti manfaatkan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif yang berjudul “Lindungi” (Lingkungan Hidup Anak Usia Dini) sebagai salah satu media inovasi pengenalan lingkungan hidup untuk anak usia dini.

Cahyati, Syafdaningsih dan Rukiyah (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak” memperoleh penilaian dari para ahli yaitu ahli materi dan media dengan persentase skor 3,68% (kategori sangat valid), penilaian berdasarkan observasi anak dengan persentase skor 79,16% (praktis), sehingga pengembangan media interaktif dinyatakan praktis dan juga valid bagi anak khususnya dalam pengenalan kata bermakna. Sesuai hasil riset dalam penelitian yang dilakukan Kurnia (2022) penerapan media pembelajaran berbasis elektronik dikatakan layak serta dapat digunakan bagi anak usia dini. Atas dasar tersebut melalui penggunaan multimedia interaktif menunjukkan rata-rata hasil belajar dengan sikap peduli lingkungan lebih tinggi dari hasil rata-rata hasil belajar dibandingkan dengan tanpa media tersebut. Dengan demikian pembelajaran multimedia interaktif mampu menunjang motivasi belajar siswa,

sehingga menarik ketertarikan peneliti dalam peneliti untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif pada anak usia dini.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi dua, yaitu rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus.

Rumusan masalah umum pada penelitian ini yaitu “Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pengenalan lingkungan hidup anak usia dini?”

Adapun rumusan masalah khusus berdasarkan pada rumusan masalah umum tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain dan proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pengenalan lingkungan hidup anak usia dini?
2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pengenalan lingkungan hidup anak usia dini berdasarkan penilaian oleh ahli?
3. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pengenalan lingkungan hidup anak usia dini berdasarkan penilaian oleh pengguna?

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan merujuk pada rumusan masalah tersebut, maka terdapat dua tujuan penelitian yaitu tujuan penelitian yang dilihat secara umum dan secara khusus.

Adapun tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pengenalan lingkungan hidup anak usia dini.

Sedangkan tujuan penelitian khusus dipaparkan sebagai berikut:

1. untuk mendeskripsikan desain dan proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pengenalan lingkungan hidup anak usia dini.
2. untuk mendeskripsikan kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pengenalan lingkungan hidup anak usia dini berdasarkan penilaian ahli.

3. untuk mendeskripsikan kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pengenalan lingkungan hidup anak usia dini berdasarkan penilaian pengguna.

1.4 Manfaat penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi seluruh pihak yang ikut terlibat dalam penelitian ini serta bagi bidang Pendidikan secara umum. Adapun manfaat yang diharapkan dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan paparan atas bahan ilmu kajian, memberikan wawasan, serta informasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk kebutuhan proses pembelajaran sebagai pengenalan lingkungan hidup bagi anak usia dini. Serta hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber rujukan penelitian berikutnya yang terdapat kaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta informasi baru serta dapat memberikan jawaban atas rumusan masalah yang telah ditentukan terkait mengembangkan media pembelajaran interaktif sebagai pengenalan lingkungan hidup untuk anak usia dini.

- b. Bagi siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan kebermanfaatan bagi siswa, dimana motivasi belajar siswa dapat terasah dan meningkat melalui adanya inovasi media pembelajaran interaktif.

- c. Bagi guru

Pengembangan produk hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik terutama guru dalam proses pembelajaran di kelas. Sehingga pendidik mampu meningkatkan kompetensi profesional

khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran dalam menyampaikan konten pembelajaran.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan rujukan atau referensi kepada peneliti selanjutnya dalam pengembangan media sehingga memiliki kualitas yang lebih baik lagi.

e. Bagi jurusan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa penambahan kajian keilmuan, yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran serta dapat meningkatkan penguasaan kompetensi dasar pengetahuan pendidik dan mahasiswa, serta diharapkan dapat meningkatkan eksistensi Teknologi Pendidikan di lingkungan pendidikan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi merupakan kerangka utuh isi skripsi serta pembahasan di dalamnya. Struktur organisasi pada skripsi menjabarkan urutan penulisan per bab dan sub bab yang dijelaskan melalui sistematika pada penulisan yang baik. Adapun struktur organisasi skripsi terbagi menjadi 5 bab yang terdiri dari bab I sampai bab V. Pada penulisan skripsi ini peneliti mengacu pada sistematika penulisan skripsi Nomor 7867/UN40/HK/2019 Tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2019 berdasarkan dengan keputusan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia.

BAB I Pendahuluan merupakan bab perkenalan yang meliputi Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat/ Signifikansi Penelitian dan Struktur Organisasi Skripsi.

BAB II Kajian Pustaka merupakan bagian yang menjelaskan tentang konteks dan yang jelas terkait topic dan permasalahan yang sedang dikaji. Pada bab ini berisi tentang Kajian Teori berisi konsep yang berkaitan dengan topic yang dikaji, Penelitian Terdahulu yang memiliki tingkat relevansi dengan penelitian yang dilakukan serta Kerangka Pemikiran dilakukannya penelitian.

BAB III Metodologi Penelitian merupakan bagian langkah procedural terkait bagaimana penelitian penelitian dirancang meliputi Desain Penelitian

dan Pendekatan yang digunakan, Partisipan dan Tempat Penelitian, Populasi dan Sampel, Instrumen Penelitian, Prosedur Penelitian dan terakhir Analisis Data yang digunakan.

BAB IV Temuan dan Pembahasan merupakan bagian yang memaparkan tentang : 1) Temuan dari Penelitian dengan mengacu pada hasil dan olah data penelitian dan 2) Pembahasan yang menerangkan jawaban atas dasar rumusan masalah yang telah ditentukan.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi merupakan bagian akhir skripsi yang memaparkan tentang hasil penafsiran dan pemaknaan terhadap analisis data dan pembahasan meliputi Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi.