

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan dan kebudayaan manusia yang dinamis. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.¹ Istilah pendidikan dalam bahasa Indonesia berasal dari kata “didik” dengan memberinya awalan “pe” dan akhirnya “kan” mengandung arti “per-buatan” (hal, cara dan sebagainya).² Pendidikan merupakan salah satu hal yang perlu dipenuhi oleh setiap manusia dengan semakin pesatnya perkembangan zaman di era modern ini.³ Hal ini, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional bahwa peserta didik dapat mengembangkan potensinya agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi

¹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012, hal.2.

² Prof. DR. H Ramayulis, *dasar-dasar kependidikan suatu pengantar ilmu kependidikan* (: jakarta: kalam mulya, 2015).hal.1

³ Muh.Tri Prasetya Nua,dkk, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) K-13 Berbasis discovery learning siswa SMA Kelas X Pada Materi Analisis Vektor”, dalam *Jurnal Nalar Pendidikan*, Volume 6, No. 2, Universitas Negeri Makassar, Jul-Des 2018, hal. 95.

warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁴ Pendidikan terjadi kegiatan belajar mengajar antara peserta didik dan pendidik. Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu.⁵

Secara umum pendidikan di Indonesia memberi peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup Negara dan bangsa. Pendidikan merupakan usaha sadar manusia untuk mengembangkan dan membina harkat serta martabat secara menyeluruh supaya menjadi lebih baik.⁶ Mengemukakan bahwa pendidikan juga merupakan investasi bagi manusia karena dapat menciptakan manusia yang pantas dan berkeelayakan di masyarakat dan Negara.⁷ Pendidikan juga ialah bidang yang memfokuskan kegiatannya pada proses belajar mengajar atau transfer ilmu.⁸ Era transformasi pendidikan abad ke-21 merupakan arus perubahan dimana guru dan anak usia dini akan sama-sama memainkan peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Perubahan pendidikan abad ke-21 dimulai dari kesadaran

⁴ B.P.Sitepu, *Penulisan Buku Teks Pelajaran*, Bandung, 2012, hal.29.

⁵ Rusman., *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar proses Pendidikan*, Jakarta, 2017, hal. 76.

⁶ Kemendikbud, "*Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Kelas IV*", (Jakarta:Kemendikbud, 2016).

⁷ Suprihatin Siti, "*Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*", *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Vol. 3, No. 1, 2015, h. 73.

⁸ Chairul Anwar, dkk, "*The Effectiveness of Islamic Religious Education in the Universities: The Effects on the Students' Characters in the Era of Industry 4.0*", *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 3, No. 1, 2018, h 77-87.

guru itu sendiri guru yang kreatif mampu mengintegrasikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

Pendidikan pada anak usia dini sangat lah penting, hal tersebut dijelaskan dalam Surat An-Nahl ayat 78 yaitu:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِّنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur". (Q.S. An-Nahl: 78).

Hal ini menjelaskan bahwa setiap anak yang dilahirkan pada dasarnya dalam keadaan suci tanpa mengetahui apapun akan tetapi anak sudah dibekali dengan pendengaran, penglihatan dan juga hati sehingga ini dapat dikatakan potensi yang dibawanya sejak lahir untuk dapat dikembangkan setelah dilahirkan ke dunia. Dalam pengembangan potensi yang ada pada anak diperlukan didikan yang tentunya sesuai dengan nilai-nilai atau norma-norma yang ada dan yang terpenting juga sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh anak. Islam memandang keluarga sebagai lingkungan atau milliu yang pertama bagi individu, dan dalam keluargalah pendidikan yang pertama kali dapat dilangsungkan artinya orangtua mendidik, membimbing dan mengajari akhlak-akhlak yang baik serta

sejak dini pula orangtua mulai mengawasi pertumbuhannya dengan cermat dan bijaksana sesuai dengan tuntutan pendidikan Islam.⁹

Salah satu aspek pembelajaran Pengenalan Kendaraan yang sudah masuk kurikulum di Taman Kanak-Kanak ini adalah strategi belajar mengajar. Hal ini terlihat dengan adanya kritikan maupun upaya-upaya konstruktif dari pihak tertentu untuk mengusahakan pengembangan strategi tersebut agar anak usia dini dapat dengan mudah mengenal jenis kendaraan. Konsep dasarnya merupakan pengenalan jenis kendaraan Darat, Air dan Udara yang dibuat semenarik mungkin sehingga anak dapat dengan mudah mengenal jenis kendaraan tersebut. Salah satu permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran pengenalan kendaraan saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran didalam kelas lebih banyak diarahkan kepada anak usia dini dengan menggunakan buku dan gambar tanpa dituntut untuk menambah minat belajar yang menarik sehingga membosankan bagi anak-anak untuk belajar.¹⁰

Permasalahan tersebut dikarenakan guru kurang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran. Hakikat dari proses belajar mengajar adalah

⁹ Nini Aryani, *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Pendidikan Islam*, Jurnal Kependidikan Islam, Vol 1, No 2, Juli – Desember 2015

¹⁰ Slamet Suyanto. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Hikayat Publising, 2005) hlm 55

proses komunikasi yaitu penyampaian informasi dari sumber informasi melalui media tertentu kepada penerima informasi. Kelemahan proses pembelajaran dapat dikarenakan adanya berbagai jenis hambatan dalam proses komunikasi antara anak usia dini dan guru karena variasi dalam pengajaran serta jarangya penggunaan alat bantu/media pembelajaran yang dapat memperjelas gambaran anak usia dini tentang materi yang dipelajari.¹¹

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sekarang ini telah banyak menunjukkan kemajuan yang luar biasa. Hal ini dapat dimanfaatkan khususnya oleh pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran, yang diharapkan bisa menjadi sarana dalam proses pendidikan yang efektif, efisien, dan menarik dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Tetapi, saat ini belum banyak guru yang mengembangkan sebuah media pembelajaran, seperti salah satunya media pembelajaran yang berbasis computer dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*. *Macromedia Flash* adalah salah satu program *software* yang menyajikan pesan berupa audio visual yang terdiri dari gambar, text, animasi bergerak serta efek-efek lainnya secara

¹¹ Benny A, Pribadi. 2017. *Media dan teknologi dalam pembelajaran*, Jakarta: kencana hal 26

jelas kepada anak usia dini sehingga anak usia dini lebih tertarik dalam kegiatan belajar.¹²

Macromedia flash dalam konteks pembelajaran tidak sekedar bermain-main, namun *Macromedia flash* memberikan kesempatan pada anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial, dan nalar anak. Untuk itu guru diharapkan mampu mengikuti perkembangan teknologi, sehingga mampu memanfaatkan teknologi modern sebagai media pembelajaran yang inovatif. Pada proses pembelajaran pengenalan jenis kendaraan selama ini masih banyak guru yang menggunakan metode media gambar diam yang sudah semestinya mulai ditinggalkan.¹³

Dengan kemajuan zaman yang semakin moderen guru harus mampu mengembangkan berbagai media pembelajaran yang berbasis visual maupun audio visual untuk memperoleh inovasi-inovasi teknik baru yang lebih tepat, efektif dan efisien dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media *Macromedia Flash 8* ini dinilai cocok dalam

¹² Anggi Tandya Aisya Yori, Purwandari, Sulistyaning Kartikawati. "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Macromedia Flash* Berbasis *Problem Solving* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Proteksi Sistem Tenaga Listrik". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 2, No. 2, September (2017), 1-6

¹³ Susanti, Affrida Zulfiana. 2018. Jenis-Jenis Media dalam Pembelajaran. *Eprints.umsida.ac.id*.

mengemas materi pelajaran pengenalan kendaraan untuk menarik minat dan motivasi belajar anak usia dini.¹⁴

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di PAUD Kota Bengkulu pada tanggal 02 Oktober 2022 diketahui anak sangat suka menonton, guru hanya menggunakan media buku paket yang bersifat *Teks dan Gambar*, guru belum mampu memanfaatkan teknologi yang disediakan seperti Laptop dan Infokus, anak merasa bosan dan kurang tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan guru. Salah satu gambar yang disukai anak adalah gambar bertema kendaraan, anak sangat suka sekali mewarnai gambar kendaraan dan juga suka bermain dengan mainan kendaraan seperti mobil-mobilan, kereta api, motor dan lainnya¹⁵

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bernama Suryati di PAUD Kota Bengkulu pada tanggal 02 Oktober 2022.¹⁶ Menyatakan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan buku paket yang bersifat *Teks dan Gambar*. proses pembelajaran yang di laksanakan belum menggunakan media pembelajaran Berbasis Komputer berbentuk aplikasi *Macromedia Flash 8.0*, anak usia dini

¹⁴ Nasirudin, F., & Mawartiningsih, L. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Macromedia Flash 8 Materi Pencemaran Lingkungan untuk Siswa SMP Kelas VII". In *Proceeding Biology Education Conference*, Vol, 14 No 1, 2017. hal 1

¹⁵ SMP BP Pancasila Kota Bengkulu, observasi awal, Desember 2021.

¹⁶ Namunik Husein, Guru IPA SMP BP Pancasila Kota Bengkulu, Wawancara awal, Desember 2021.

masih pasif terhadap media pembelajaran, anak usia dini cenderung menerima materi yang hanya bersumber dari buku cetak sehingga masih bersifat monoton, yakni konsep materi kurang menarik. Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru dan anak usia dini mengharapkan adanya kegiatan pembelajaran yang berbasis computer yang dibuat menggunakan aplikasi salah-satunya *macromedia flash* pada materi pengenalan kendaraan ini yang peneliti kembangkan untuk menunjang proses pembelajaran, membangkitkan semangat belajar anak usia dini, pola pikir dan imajinasi anak usia dini akan meningkat. Sehingga respon anak usia dini terhadap materi yang di sampaikan lebih mudah di pahami. Karena media merupakan semua bentuk perantara yang dipakai orang sebagai penyebar ide sehingga gagasan tersebut sampai kepada penerima. Sementara itu media juga merupakan saluran (*channel*) yang dapat memperluas kemampuan manusia untuk melihat, mendengar, merasakan, yang semula sangat terbata. Dalam pembuatan media pembelajaran ini akan dibuat bergerak sehingga dapat membantu anak usia dini dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan dan mampu meningkatkan pengalaman belajar. Animasi merupakan kolaborasi yang harmonis antara seni dan teknologi.

Animasi *macromedia flash* merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan

gerakan. Keunggulan Animasi dalam pembelajaran yakni, didukung dengan dasar medianya yang berawal dari gambar dan kartun membuat animasi memiliki beberapa keunggulan, terutama dalam bagaimana animasi bisa dengan mudah diterima oleh beragam kalangan masyarakat dan kemampuannya untuk survival, bertahan untuk berada di dalam pikiran kita dalam jangka waktu yang sangat lama.¹⁷

Peneliti juga beranggapan bahwa pengembangan media pembelajaran macromedia flash berbasis audio visual dengan tema kendaraan sangat penting. Hal tersebut disebabkan karena tingginya keinginan anak untuk mengetahui tentang kendaraan. Fenomena tersebut terlihat dari kesukaan anak melukis dan mewarnai gambar kendaraan seperti mobil, kereta api, motor, pesawat, dan lainnya. Anak juga lebih suka bermain dengan mainan kendaraan dari pada mainan jenis lain. Pengembangan media pembelajaran macromedia flash berbasis audio visual dengan tema kendaraan akan mampu meningkatkan pengetahuan anak.

Materi pembelajaran yang akan disajikan yaitu kendaraan darat, kendaraan udara, dan kendaraan laut. Untuk meningkatkan pengetahuan anak maka anak akan diberikan pengetahuan tentang ciri-ciri, fungsi dan sifat dari kendaraan darat, kendaraan udara, dan kendaraan laut.

¹⁷ Ruwaida Muhammad, "Penggunaan Animasi Dengan *Macromedia Flash* Untuk Meningkatkan Daya Ingat Terhadap Matematika Pada Materi Geometri Di Kelas X SMA Negeri 3 Banda Aceh," *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, Volume. XII, Nomor 2, 199-215, 2012, h. 203.

Menurut Abdur Rahman di dalam penelitiannya menjelaskan pengembangan media *macromedia flash* yang digunakan untuk proses pembelajaran akan mampu meningkatkan pengetahuan anak, sedangkan menurut Alief Ahdian Fajar Arifin menjelaskan pembelajaran menggunakan *macromedia flash* mampu meningkatkan pengetahuan anak sebesar 83,90% dan meningkatkan keterampilan dan motivasi anak sebesar 74,76%.

Dari beberapa fakta yang peneliti dapatkan pada latar belakang maka peneliti mengangkat judul “ **Pengembangan Media Audio Visual Berbentuk Aplikasi *Macromedia Flash 8.0* dalam Meningkatkan Pengetahuan Anak Tema Kendaraan pada Anak Usia Dini di TK Husnul Khotimah Kota Bengkulu** ”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media audio visual berbentuk aplikasi *Macromedia Flash 8.0* dalam meningkatkan pengetahuan anak tema kendaraan pada anak usia dini di TK Husnul Khotimah Kota Bengkulu?
2. Bagaimana hasil uji validasi ahli terhadap Pengembangan media audio visual berbentuk aplikasi *Macromedia Flash 8.0* dalam meningkatkan pengetahuan anak tema

kendaraan pada anak usia dini di TK Husnul Khotimah Kota Bengkulu?

3. Bagaimana respon anak usia dini terhadap Pengembangan media audio visual berbentuk aplikasi *Macromedia Flash 8.0* dalam meningkatkan pengetahuan anak tema kendaraan pada anak usia dini di TK Husnul Khotimah Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendesain atau membuat Pengembangan media audio visual berbentuk aplikasi *Macromedia Flash 8.0* dalam meningkatkan pengetahuan anak tema kendaraan pada anak usia dini di TK Husnul Khotimah Kota Bengkulu.
2. Untuk menghasilkan uji kelayakan terhadap Materi Pengembangan media audio visual berbentuk aplikasi *Macromedia Flash 8.0* dalam meningkatkan pengetahuan anak tema kendaraan pada anak usia dini di TK Husnul Khotimah Kota Bengkulu.
3. Untuk mengetahui respon anak usia dini di TK Husnul Khotimah Kota Bengkulu terhadap Pengembangan media audio visual berbentuk aplikasi *Macromedia Flash 8.0* dalam meningkatkan pengetahuan anak tema kendaraan pada anak usia dini di TK Husnul Khotimah Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Sebagai masukan bagi pihak guru agar dapat menerapkan Pengembangan media audio visual berbentuk aplikasi *Macromedia Flash 8.0* dengan tema kendaraan untuk anak usia dini di TK Husnul Khotimah Kota Bengkulu, setelah peneliti menyelesaikan dan mendapatkan hasil penelitian.
- b. Untuk mendapat wawasan peneliti bagaimana mengembangkan media ajar ini untuk penunjang dalam pembelajaran.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peserta didik, dengan menggunakan Pengembangan media audio visual berbentuk aplikasi *Macromedia Flash 8.0* dengan tema kendaraan pada Anak Usia Dini dapat belajar secara maksimal, dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru, bisa mengulang-ulang kembali materi yang disampaikan dalam bentuk file, dan sebagai penggunaan perangkat pembelajaran yang bermutu dan menarik untuk dipelajari.
- b. Bagi pendidik, sebagai perangkat pembelajaran dalam proses pembelajaran pengenalan kendaraan di PAUD. Agar pembelajaran lebih efektif.

- c. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai contoh peningkatan pembelajaran pengenalan kendaraan Taman Kanak-kanak atau PAUD.

E. Spesifikasi Produk

Pengembangan produk berupa media pengetahuan kendaraan yang dilakukan peneliti mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Media *Macromedia Flash 8.0* dengan tema kendaraan pada Anak Usia Dini dapat belajar secara maksimal
2. Media juga memiliki huruf, gambar dan musik
3. Desain gambar pada media menggunakan warna yang cerah dan menarik sehingga jelas untuk dilihat. Pemilihan jenis dan ukuran huruf disesuaikan sehingga dapat jelas dimengerti oleh anak.
4. Media dapat digunakan untuk melatih anak pada tema kendaraan

