

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan taman kanak-kanak merupakan lembaga yang menyelenggarakan program pendidikan untuk anak usia dini (4-6 tahun) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Masa anak usia dini merupakan masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai sensitive untuk menerima berbagai rangsangan. Masa sensitif anak berbeda-beda, seiring dengan layaknya pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial emosional, serta agama dan moral.¹

Pendidikan anak usia dini dinyatakan dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1 Pasal 1 ayat 14 yaitu "Pendidikan anak usia dini adalah 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

¹Lutfi Dwi Fatmasari. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Cerita Bergambar Pada Anak A1 di Taman Kanak-kanak Al-Ittihaad Bulusari Kecamatan Gempol. (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. 2019) Hal 3.

rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya”.

Masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat dijumpai di zaman modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gadget, setiap orang menggunakan gadget dengan teknologi yang modern seperti televisi, telepon genggam, laptop, komputer, tablet, smart phone, dan lain-lain. Jika masa kanak-kanak sudah tercandu dan terkena dampak negatif oleh gadget, maka perkembangan anakpun akan terhambat khususnya pada segi prestasi. Anak-anak yang sedang berada dalam masa serba ingin tahu juga akan senang jika dihadiahkan gadget oleh orang tuanya. Apalagi dengan perkembangan teknologi informasi, anak-anak sekarang ini rasanya jauh lebih “sadar teknologi” dibanding generasi-generasi di sebelumnya. Anak-anak sekarang bisa dengan mudah mengakses video yang kurang bermanfaat dari pada video pembelajaran.²

Penggunaan gadget pada anak semakin meningkat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rideout diketahui bahwa terjadi peningkatan penggunaan media dan gadget pada anak yaitu 38% pada tahun 2011 dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013. Salah satu faktor yang mendasari

² Wahyu Novitasari, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak, (Surabaya: Disertasi, Universitas Negeri Surabaya, 2016), h. 22.

meningkatnya persentase anak yang menggunakan gadget yaitu karena semakin berkembangnya teknologi. Seiring berkembangnya teknologi, maka gadget tampil dengan sistem touch screen yang membuat siapapun lebih mudah untuk menggunakannya, terutama anak kecil yang belum bisa membaca sekalipun, seperti penggunaan smartphone.³

Pada umumnya anak-anak menggunakan gadget untuk bermain game, menonton animasi, bermain internet dan sebagai media pembelajaran. Akademi Dokter Anak Amerika dan Perhimpunan Dokter Anak Kanada menegaskan, anak umur 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali. Anak umur 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam perhari dan anak umur 6-18 tahun dibatasi 2 jam saja perhari. Anak-anak dan remaja yang menggunakan teknologi melebihi batas waktu yang dianjurkan memiliki risiko kesehatan serius.⁴

Demikian penting kisah-kisah ini, hingga Allâh Subhanahu wa Ta'ala perintahkan Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa sallam untuk menceritakan kepada manusia semua

³Septi Anggraeni, Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin, *journal.lppm-stikesfa.ac.id/ojs/index.php/FHJ ISSN 2088-673X / e-ISSN 2597-8667* (2019) Vol.6 No.2

⁴Rowan C. The impact of technology on the developing child [internet]. US: The Huffington.<http://www.huffingtonpost.com/crisrowan/technologychildren-negative-impact-b-3343245.html>. (2013 : Diakses pada 30 Maret 2018.)

kisah yang diketahuinya, agar menjadi bahan renungan dan mengambil pelajaran. Allâh Azza wa Jalla berfirman:

وَلَوْ شِئْنَا لَرَفَعْنَاهُ بِهَا وَلَنُكِنِّيهِ إِذْ أَخْلَدَ إِلَى الْأَرْضِ وَاتَّبَعَ هَوَاهُ فَمَثَلُهُ كَمَثَلِ الْكَلْبِ إِنْ تَحْمِلَ عَلَيْهِ يَلْهَثُ أَوْ تَتْرُكُهُ يَلْهَثُ ذَلِكَ مَثَلُ الْقَوْمِ الَّذِينَ كَذَّبُوا بِآيَاتِنَا فَاقْصُصْ الْقِصَصَ لَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿١٧٦﴾

Dan kalau Kami menghendaki, sesungguhnya Kami tinggikan (derajat)nya dengan ayat-ayat itu, tetapi dia cenderung kepada dunia dan menurutkan hawa nafsunya yang rendah, maka perumpamaannya seperti anjing jika kamu menghalaunya diulurkannya lidahnya dan jika kamu membiarkannya dia mengulurkan lidahnya (juga). Demikian itulah perumpamaan orang-orang yang mendustakan ayat-ayat Kami. Maka ceritakanlah (kepada mereka) kisah-kisah itu agar mereka berfikir [al-A'râf/7: 176].⁵

Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi adalah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020 82 spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva.

Melihat pentingnya keberadaan pengembangan media presentasi Prezi seperti penjelasan di atas, maka perlu untuk meningkatkan kompetensinya dalam mengembangkan media

⁵al-A'râf/7: 176

pembelajaran Canva. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplentasikan materi dalam proses pembelajaran. menekankan bahwa melalui bercerita, anak mendapat pengalaman, serta pengetahuan yang akan disampaikan melalui cerita secara lisan. Selain itu metode bercerita dapat membantu anak dalam mengembangkan dan melatih kemampuan mengingat dan mengulang kembali materi yang telah disampaikan sebelumnya. Bercerita adalah bentuk komunikasi yang dapat membawa pendengarnya terlibat dengan isi cerita.⁶

Kegiatan bercerita memberikan sumbangan besar pada perkembangan anak secara keseluruhan sebagai implikasi dari perkembangan bahasanya, sehingga anak akan memiliki kemampuan untuk mengembangkan aspek perkembangan yang lain dengan modal kemampuan berbahasa yang sudah baik⁷

Dengan digunakannya video bercerita ini dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam menyampaikan pesan-pesan dan nilai-nilai yang hendak

⁶ Hajrah. Pengembangan Metode Bercerita Pada Anak Usia Dini. Universitas Negeri Makassar. Tersedia Pada : <http://eprints.unm.ac.id/11249/1/Jurnal%20Hajrah.pdf> (2019)

⁷ Niken Farida, dkk, *Menanamkan Karakter Cinta Tanah Air Sejak Usia Dini Melalui Kegiatan Mendongeng*, Jurnal Abdimas Mutiara, Volume 3, Nomor 1, 2022

diinternalisasikan kepada anak. Setiap video pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, untuk itu dengan adanya pembelajaran maka pengembangan yang bervariasi dapat membantu pencapaian tujuan setiap materi pembelajaran.⁸

Melalui video pembelajaran pada aplikasi canva. Video pembelajaran pada aplikasi canva merupakan media audio visual menarik yang dapat diterapkan oleh guru di PAUD dalam memotivasi belajar anak dan memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak. Media audio visual mempunyai hubungan dengan media grafis yang menyajikan pembelajaran dalam bentuk visual atau gambar yang disertai dengan rekaman audio sehingga merangsang anak untuk fokus atau berkonsentrasi untuk mendengarkan cerita, Media audio visual yang paling sering digunakan adalah video, film, slide. Disajikan dalam bentuk gambar animasi, suara atau bunyi, huruf maupun angka, permainan warna dan sebagainya. Adapun jenis media audio visual yang akan digunakan oleh peneliti adalah berupa video yang akan diputar pada laptop agar anak dapat melihat isi cerita dalam video yang akan ditampilkan serta sound system agar anak dapat mendengar isi cerita dengan jelas video pembelajaran berisi suatu tayangan yang di dalamnya terdapat gambar-

⁸ Ricci Rahmatillah, Pengaruh Metode Bercerita terhadap Kemampuan Menyimak pada Anak Usia Dini, *journal on early childhood*, volume 2018, 1(1), 39 - 51

gambar sehingga anak dapat melihatnya dan mendengarnya secara langsung

Video akan menambah dimensi baru dalam pembelajaran karena menyajikan gambar kepada anak di samping suara yang menyertainya. Video juga dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata sehingga anak merasa seperti berada di tempat yang sama dengan program yang ditayangkan dalam video.

Dengan menggunakan video pembelajaran bercerita dapat menarik perhatian anak, maka media ini akan berfungsi dengan baik. Untuk mengetahui apakah video pembelajaran bercerita ini dapat berkembang terhadap kemampuan daya ingat dan pemahaman anak pada saat selesai menonton video pembelajaran. Video pembelajaran ini merupakan media bercerita yang menampilkan cerita yang dapat membangun daya pikir, imajinasi, dan kreatifitas anak

Metode bercerita kepada anak memainkan permainan penting bukan saja dalam menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca, tetapi juga dalam mengembangkan bahasa dan fikiran anak. Dengan demikian, fungsi kegiatan bercerita bagi anak 3-4 tahun adalah membantu perkembangan bahasa anak. Dengan bercerita pendengaran anak dapat difungsikan dengan baik untuk membantu kemampuan bercerita, dengan menambah pembendaharaan kosakata, kemampuan mengucapkan kata-kata, melatih merangkai kalimat sesuai

dengan tahap perkembangannya. Rangkaian kemampuan mendengar ,berbicara, membaca, menulis, dan menyimak adalah sesuai dengan tahap perkembangan anak, karena tiap anak berbeda latar belakang dan cara belajarnya⁹

Berdasarkan observasi di TK BHAKTI FAMILI Kota Bengkulu terlihat dari cara guru menceritakan sebuah cerita kepada anak tanpa menggunakan media, disini terlihat bahwa anak cenderung bosan dan tidak fokus mendengarkan guru yang bercerita, dan hasilnya masih rendah terlihat di dalam kelas terdapat anak yang cenderung diam/pasif saat gurunya menjelaskan di depan kelas, maka anak tersebut hanya diam saja, hal ini dikategorikan belum berkembang. karena anak lebih tertarik dengan pembelajaran secara langsung seperti dengan menggunakan sebuah video pembelajaran bercerita anak lebih fokus dan cepat menangkap apa yang ada dicerita.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi tersebut terdapat masalah yang dapat di identifikasikan yakni sebagai berikut diantaranya adalah (1) pembelajaran yang monoton, (2) masih banyak anak yang kurang berkonsentrasi terhadap pembelajaran secara langsung.

⁹Sutri Dinanti, Fatrica Syafri, Al Fitrah *Journal Of Early Childhood Islamic Education* ISSN : 2599-2287 E-ISSN : 2622-335X Vol.2 No.2 Januari 2019

¹⁰ Tempat melakukan magang 3 dan Observasi pada tanggal 10 Desember 2022

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas serta mengingat keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan media audio visual berbantu aplikasi canva dalam pembelajaran bercerita untuk anak usia dini di TK BHAKTI FAMILI Kota Bengkulu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan pada bagian sebelumnya, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media audio visual berbantu aplikasi Canva dalam pembelajaran bercerita pada anak usia dini di TK Bhakti Famili Kota Bengkulu?
2. Bagaimana cara penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran bercerita pada anak usia dini di TK Bhakti Famili Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Bagaimana pengembangan audio visual digital berbantu aplikasi Canva dalam pembelajaran bercerita untuk anak usia dini di TK Bhakti Famili Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui bagaimanacara penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran bercerita untuk anak usia dini di TK Bhakti Famili Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian Ini Adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara otomatis, dengan adanya penelitian terhadap pengembangan media ajar digital berbantu aplikasi Canva dalam pembelajaran bercerita pada anak usia dini ini diharapkan dapat mempunyai manfaat serta konstirbusi nyata dalam peningkatan mutu dan kualitas pada bidang pendidkn yang ada di indonesia, serta juga menjadikan pendukung teoritis untuk penelitian-penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran anak-anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Orang Tua dan Guru

Manfaat bagi orang tua dan guru, penelitian ini dapat mengembangkan suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif dan efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan mendapatkan pengalaman baru dalam hal pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva

c. Bagi Sekolah

Dapat menjadi referensi bagi pihak sekolah terutama dalam menggunakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.



