

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara masif mempengaruhi semua sektor kehidupan termasuk sektor pendidikan. Jenjang pendidikan pada semua tingkatan saat ini dan masa depan mulai berorientasi kepada perkembangan dan perubahan global, ilmu pengetahuan, teknologi seni dan budaya. Perkembangan globalisasi sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang telah mengarah pada perdagangan bebas yang semakin kompetitif, dan meningkatnya jaringan kerjasama antara berbagai pihak. Penguasaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi penting karena setiap pihak yang terlibat di dalamnya dituntut mampu berpartisipasi secara aktif dan terus meningkatkan kemampuan berkompetisi.

Suatu realitas pemerintah telah menjadikan Teknologi Informasi dan Komunikasi menjadi mata pelajaran (*IT as a subject*) wajib pada tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah. Sebagai sebuah mata pelajaran, teknologi informasi dan komunikasi memiliki hakekat, visi, dan fungsi sesuai tingkatan pendidikan.

Bekal kemampuan menggunakan dan memanfaatkan perangkat teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu faktor kunci

untuk mengejar ketertinggalan SDM Indonesia dari bangsa-bangsa lain. Program-program pendidikan dan latihan secara formal maupun non formal yang memberikan bekal ketrampilan dan kemampuan dalam menggunakan dan memanfaatkan perangkat teknologi informasi dan komunikasi menjadi prioritas kebutuhan. Jalur pendidikan formal berpotensi dan bernilai strategis untuk menyelenggarakan pendidikan dan latihan di bidang TIK yang idealnya dimulai sejak dini.

Bekal kemampuan memanfaatkan TIK mengisyaratkan pentingnya bagi anak-anak sejak dini disediakan pengalaman dalam memanfaatkan sarana teknologi informasi dan komunikasi khususnya komputer yang bermanfaat sebagai bekal kemampuan dasar dan potensi untuk belajar sepanjang hayat dan memecahkan masalah yang akan dihadapi dalam kehidupannya kelak.

Kemajuan teknologi komputer sangat membantu sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini, dalam proses belajar mengajar di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Hal ini dapat dilihat dari kian marak dan berkembangnya *software-software* dengan program tertentu dalam bentuk CD interaktif untuk membantu pembelajaran anak usia dini.

CD interaktif yang ditawarkan pun sangat beragam jenisnya mulai dari pembelajaran umum hingga pembelajaran yang sifatnya islami. Mulai dari pengenalan huruf alphabet, angka-angka, warna, bentuk geometri dan lain-lain. Contoh dari CD islami yaitu pengenalan huruf hijaiyah,

sholat, wudhu dan lain-lain. Metode yang ditampilkan oleh CD interaktif pun bermacam-macam, ada yang menggunakan metode bernyanyi, bercerita, permainan atau bahkan kombinasi dari beberapa metode dan tentunya dikemas secara interaktif sehingga terdapat keterlibatan terhadap diri anak.

Pembelajaran melalui CD interaktif yang diterapkan pada anak usia dini tentunya dapat menstimulasi beberapa kecerdasan. Misalnya kecerdasan kognitif yaitu dengan bertambahnya pengetahuan anak dan kemampuan anak dalam memahami sesuatu. Kecerdasan bahasa, yaitu dapat dilihat dari bertambahnya kosa kata anak. Selain itu yang dapat dikembangkan dari pembelajaran melalui komputer bagi anak adalah stimulasi bagi perkembangan antara kordinasi mata dengan ketepatan gerak tangan.

Kesan positif melalui pembelajaran CD interaktif Secara tidak langsung dapat menstimulasi bagi perkembangan motorik halus anak khususnya daya rangsang pada anak agar anak dapat melatih kemampuan berfikir untuk lebih kreatif, mengenal manfaat teknologi terutama dalam penggunaan komputer. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera dapat mendorong anak untuk belajar selain metode verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)

Interaksi antara anak dengan komputer cenderung lebih cepat dan lebih objektif hal ini dikarenakan komputer memiliki sifat yang menarik

perhatian anak. Program simulasi atau *software* yang baik untuk pendidikan anak ialah disesuaikan dengan usia. Para Guru/Orangtua harus memahami perkembangan pemahaman anak. Pada usia 0-2 tahun anak mendapat pemahaman dari panca indra dan bahasa isyarat, Mulai Usia 3 tahun, anak mulai menggunakan bahasa dan lambang/symbol tertentu bahkan sudah mulai bisa memahami logika.

Kebutuhan akan media CD interaktif dalam kegiatan pembelajaran cukup tinggi. Sehingga tutor harus selalu menyediakan CD interaktif untuk anak-anak supaya mereka menjadi lebih tertarik dan lebih mengerti apa yang disampaikan oleh tutor. Karena anak-anak akan lebih mudah cepat memahami pelajaran apabila media yang digunakan menarik.

Penyediaan CD interaktif oleh penyelenggara PAUD atau tutor PAUD harus mengeluarkan biaya lebih. Karena kemampuan dan pemahaman dalam menyajikan bahan ajar dengan menggunakan teknologi komputer masih terbilang kurang. Maka dalam situasi ini bekal kemampuan menyediakan melalui kemandirian terhadap sarana media penunjang pembelajaran harus ditekankan khususnya pada para tenaga pengajar.

Tutor sebagai agen pembelajaran sudah sepantasnya menguasai perangkat teknologi, khususnya komputer. Pengenalan perangkat teknologi semenjak dini berguna untuk menghindarkan munculnya generasi muda yang gaptik atau gagap dalam menggunakan teknologi.

Sehingga di masa depan nanti guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi semata tetapi lebih berperan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan proses belajar dalam individu.

Penguasaan tutor dalam menggunakan komputer maka dapat dengan mudah membuat berbagai macam media animasi yang dapat digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Bekal kemampuan tersebut tentu memberikan kebermanfaatan untuk para tutor dan penyelenggara PAUD sehingga tidak perlu lagi mengeluarkan biaya tambahan untuk pengadaan CD interaktif.

Sejauh ini Saranan media pendukung berbasis komputer belum begitu diperhatikan karena pada kenyataannya masih banyak sekali tutor PAUD yang belum memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi komputer sehingga akhirnya tidak dapat membuat berbagai macam media animasi/ gambar yang interaktif. Banyak hal yang melatarbelakangi tutor PAUD belum memilikinya kemampuan dalam menggunakan teknologi komputer.

Pertama, kurangnya perhatian pemerintah terhadap penyelenggaraan pendidikan di PAUD dengan tidak menyediakanya fasilitas komputer. Kedua, latarbelakang pendidikan tutor PAUD yang rata-rata adalah lulusan SMA yang mengakibatkan kurangnya memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi komputer.

Salah satu PAUD yang masih belum tersentuh kemajuan teknologi dan belum dapat memanfaatkan teknologi komputer/ media interaktif dalam kegiatan pembelajaran adalah PAUD Tunas Mulia. PAUD Tunas Mulia terdapat di JL. Mushola no. 35 RT 003 RW 07Kel. Baru Kec. PS. Rebo Jakarta timur.

Jenis layanan PAUD di RW 07 Kelurahan baru Kecamatan Pasar rebo adalah kelompok bermain dengan sasaran anak berumur 4 - 5 tahun. Anak-anak didik tersebut berasal dari keluarga yang memiliki tingkat ekonomi menengah ke bawah. jumlah peserta didik yang terdaftar di PAUD Tunas Mulia seluruhnya sebanyak 31 siswa dan di bagi dalam 2 kelompok :

**Tabel 1. 1 Jumlah Peserta Didik PAUD Tunas Mulia**

<b>Nama Kelompok</b>	<b>Usia</b>	<b>Jumlah</b>
Kelompok mangga	3 - 4 tahun	18 orang
Kelompok nanas	4 - 5 tahun	13 orang

Tenaga pengajar di PAUD Tunas Mulia berjumlah 6 yang terdiri dari ketua pelaksana, guru inti dan guru pendamping rincian lebih lanjutnya sbb :

**Tabel 1. 2 Daftar Tenaga Pendidik Di PAUD Tunas Mulia**

No	Nama	Pendidikan	Tugas
1	Retty ernawati	D3	Ketua pelaksana
2	Nubaechah	SPG-TK	Guru inti
3	Mastiyah	SMEA Administrasi	Guru pendamping
4	Robin	SMP	Guru pendamping
5	Suci puspita	SMA	Guru pendamping
6	Dian ayuningtyas	D-1PGTK	Guru inti

Melihat dari daftar tenaga pendidik tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata tenaga pendidik PAUD Tunas mulia yaitu berpendidikan SMA dan D. 1. Dimana dari jenjang pendidikan tersebut mengakibatkan kurangnya kemampuan tutor di dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran yang kreatif menggunakan komputer.

PAUD Tunas Mulia sudah menyediakan media pembelajaran yang digunakan oleh tutor antara lain *puzzle* yang berguna untuk meningkatkan daya konsentrasi belajar sehingga peserta didik mampu fokus dalam menyimak pelajaran, media pembelajaran kosakata yang memungkinkan anak didik untuk memahami kata-kata dan kalimat dengan baik benar, media bahan alam dimana media tersebut digunakan untuk mengenalkan alam sekitar dengan memperlihatkan benda-benda alam yang ada disekitar lingkungan PAUD, media bermain peran dimana dimaksudkan

media tersebut mampu memberi pengaruh untuk menumbuhkan keinginannya atau cita-cita peserta didik terhadap apa yang diperankannya dalam suatu kegiatan, misalkan pemadam kebakaran, polisi dll.

Menyikapi hal tersebut diatas mengenai sarana dan prasarana tidak disebutkan adanya sarana fasilitas komputer yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran di PAUD Tunas Mulia. Tidak adanya daya pendukung komputer dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dirasa cukup merugikan mengingat kemajuan teknologi pendidikan yang maju sangat pesat ini.

Kemajuan ilmu teknologi seharusnya dapat dimanfaatkan guna kelangsungan kegiatan pembelajaran yang merujuk kepada kemudahan dalam penyampaian isi materi sehingga materi yang disampaikan lebih jelas dan konpreherensif karena pemahaman peserta didik dapat dipermudah dalam proses penyampaiannya dengan media yang digunakan sehingga ilmu pendidikan yang ingin disampaikan dapat ditransfer dan diterima dengan baik oleh peserta didik.

Berdasarkan kenyataan diatas peneliti menemukan masalah yang terdapat Di PAUD Tunas Mulia yaitu kurangnya pemanfaatan penggunaan komputer/ media interaktif yang bilamana dapat dimanfaatkan secara maksimal akan memberikan pengaruh yang positif terkait kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.



Pemanfaatan media komputer dalam PAUD sebetulnya harus mulai dilakukan, akan tetapi pada kenyataannya pemanfaatan media komputer masih sangat kurang. kenyataan tersebut dikarenakan berbagai macam kendala antara lain kurangnya dukungan pemerintah terhadap para tutor untuk secara maksimal memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut. Kemudian masih kurangnya sarana dan prasarana teknologi komputer yang terdapat di PAUD. Jika demikian bagaimana mungkin suatu media diciptakan sebagai penunjang terciptanya kondisi pembelajaran yang efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran jika pengadaan sarana dan prasarana belum terpenuhi.

Pendidikan luar sekolah selalu berupaya menggali dan menggerakkan partisipasi masyarakat melalui berbagai kegiatan jalur pendidikan. berkenaan dengan itu maka konsep pendidikan luar sekolah lebih menekankan kepada peningkatan kemampuan tutor dalam upaya peningkatan kualitas dan mutu pendidikan yang dilaksanakan.

Melihat kenyataan di atas maka sebagai alternatif aksi pendidikan luar sekolah peneliti ingin menyumbangkan suatu hasil pemikiran melalui penelitian kepada Tutor PAUD Tunas Mulia melalui “pelatihan pembuatan media animasi bergerak untuk meningkatkan kompetensi tutor PAUD Tunas Mulia RW 07 Kelurahan Baru, Kecamatan Pasar Rebo, Jakarta Timur”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah yang peneliti telah paparkan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah sarana pembelajaran yang ada di Paud Tunas Mulia sudah cukup memadai dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ?
2. Apakah para tutor sudah menggunakan media animasi dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik ?
3. Apakah kemampuan dan kompetensi tutor dalam mengajar sudah memenuhi kriteria yang ditentukan ?
4. Apakah sebelumnya sudah pernah diadakan pelatihan pembuatan media di Paud Tunas Mulia ?
5. Apakah pelatihan pembuatan media animasi bergerak mampu meningkatkan kompetensi tutor PAUD Tunas Mulia RW 07 Kelurahan Baru, Kecamatan Pasar Rebo, Jakarta Timur ?

## **C. Pembatasan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan dengan berfokus pada pelatihan pembuatan media animasi bergerak untuk meningkatkan kompetensi tutor PAUD Tunas Mulia RW 07 Kelurahan Baru, Kecamatan Pasar Rebo, Jakarta Timur” pada tema hewan, alat musik dan warna.

#### **D. Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut: “apakah pelatihan pembuatan media animasi bergerak dapat meningkatkan kompetensi tutor PAUD Tunas Mulia RW 07 Kelurahan Baru, Kecamatan Pasar Rebo, Jakarta Timur” ?.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Kegunaan dari penelitian yang dilakukan adalah:

1. Bagi PAUD Tunas Mulia

Sebagai bahan informasi dan pengetahuan dalam pengembangan penyelenggaraan pendidikan diwaktu selanjutnya.

2. Bagi tutor PAUD Tunas Mulia

Menjadi suatu dasar acuan bagi tutor dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media animasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan hasil belajar yang optimal.

3. Jurusan Pendidikan Luar Sekolah

Hasil penelitian berguna untuk bahan acuan dalam merealisasikan program Pendidikan Luar Sekolah (PLS) di tengah-tengah masyarakat.

#### 4. Bagi Peneliti

Dapat menyumbangkan pikiran berupa gagasan dan ide dari hasil penelitian serta untuk menambah pengetahuan sebagai mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah (PLS) akan pentingnya peranan suatu media pembelajaran dalam sebuah proses kegiatan pembelajaran.