

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Masalah

Seiring berkembangnya zaman, pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, tanpa pendidikan yang baik manusia tidak dapat mengikuti perkembangan zaman yang serba modern. Peranan penting pendidikan adalah menjadi sarana dan fasilitas bagi manusia, dimana pendidikan dapat memudahkan, mengarahkan, mengembangkan dan membimbing kehidupan.

Perkembangan zaman juga membawa banyak pembaharuan atau terobosan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pembaharuan ataupun terobosan yang dimaksud antara lain pengembangan kurikulum, inovasi – inovasi dalam pendidikan yang terus dikembangkan serta perbaikan sarana dan prasarana pendidikan agar tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu pendidikan seseorang harus diperhatikan dan diarahkan sejak usia dini agar tercipta manusia yang berilmu dan mampu bersaing secara global.

Perkembangan zaman yang membawa pembaharuan dan terobosan tersebut, tidak serta merta mengubah proses pembelajaran harus menggunakan media berbasis teknologi. Penggunaan media pembelajaran harus kembali didasarkan pada kebutuhan masing – masing peserta didik. Oleh sebab itu dibutuhkan analisis yang dalam

terhadap penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran apalagi media yang akan digunakan oleh peserta didik yang masih berusia dini.

Di Indonesia anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia lahir sampai 6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.<sup>1</sup> Anak pada rentang usia lahir sampai 6 tahun mengalami masa tumbuh kembang dengan sangat pesat, saat itulah dinamakan masa keemasan. Pada masa ini diperlukan stimulus yang baik dan benar agar pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi maksimal. Stimulus yang diberikan kepada anak – anak berawal dari keluarga, lingkungan tempat tinggal, bahkan pada pendidikan formal seperti Taman Penitipan Anak (TPA), Taman Kanak – Kanak (TK) dan Raudhotul Athfal (RA).<sup>2</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Tri Astuti, Elan, Rahman, *Pengembangan Media Flashcard Angka Trilingual Berbasis Kearifan Lokal Untuk Pengenalan Lambang Bilangan Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak – Kanak*, (Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 1, No. 1 , 2019), h. 86

<sup>2</sup> Enny Nurcahyati, Ismail Bambang Subianto, *Pengembangan Pembelajaran Mengenal Huruf Hijaiyah dengan Menggunakan Flashcard Pada Taman Kanak – Kanak Kartika VIII-39*, (Senada: Semangat Nasional Dalam Mengabdikan, Vol. 1, No. 1, 2020), h. 37

<sup>3</sup> Tri Astuti, Elan, Rahman, *Loc Cit.*

Undang - Undang Republik Indonesia (UU RI) No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 28 menyebutkan bahwa “Taman Kanak-kanak (TK) merupakan bentuk pendidikan anak usia dini jalur formal yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar”.<sup>4</sup> Sedangkan menurut Pasal 3 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 1990, pada usia 4 - 6 tahun anak mulai memasuki pendidikan formal dan merupakan usia yang paling baik untuk meletakkan dasar pendidikan yang kokoh ke arah perkembangan sikap, pengetahuan keterampilan dan daya cipta peserta didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pertumbuhan selanjutnya.

Oleh sebab itu diperlukan sebuah strategi pembelajaran yang menerapkan pelaksanaan pendidikan dengan prinsip belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar yang mengacu pada kurikulum 2004. Hal ini meyakinkan peneliti bahwa pembelajaran di TK harus dibuat menyenangkan, salah satu upaya yang dapat dilakukan ialah menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Anak usia dini lebih tertarik dan senang belajar jika menggunakan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Anak juga menginginkan media pembelajaran yang penyajiannya dilengkapi dengan gambar,

---

<sup>4</sup> Republik Indonesia, Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

video, musik dan animasi.<sup>5</sup> Dalam penggunaan media pembelajaran, guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Media *flipchart* (bagan balikan) adalah salah satu dari jenis media pembelajaran yang dapat digunakan saat proses pembelajaran di jenjang TK. Penggunaan media *flipchart* dilakukan secara kelompok yang terdiri dari 5 – 10 anak, guru berperan sebagai seseorang yang menjelaskan isi dari *flipchart* dengan menggunakan cara yang menarik agar anak – anak antusias mengikuti pembelajaran.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Angelina Bupu, Efrida Ita dan Karmelia Rosfinda Meo Maku mahasiswa Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Citra Bakti dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Flipchart* untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Aspek Keaksaraan Pada Usia 5-6 Tahun” menunjukkan hasil bahwa penggunaan media *flipchart* dalam kegiatan belajar anak usia dini dapat membantu mengembangkan aspek perkembangan anak, salah satunya ialah aspek keaksaraan. Selain daripada hal yang sudah dijelaskan di atas penggunaan media *flipchart* juga dapat menambah semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

---

<sup>5</sup> Sri Yunimar Ningsih, Nenny Mahyuddin, *Desain E-Module Tematik Berbasis Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak – Kanak*, (Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 6, No. 1, 2022), h. 138

Berdasarkan hal yang sudah dipaparkan di atas penggunaan *flipchart* merupakan salah satu usaha yang baik untuk digunakan di dalam kelas karena media *flipchart* adalah salah satu media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat digunakan oleh guru di dalam kelas.

Proses pembelajaran di TK St Caroline Sunter saat ini berjalan dengan baik, setiap kelas dilengkapi dengan *Smart TV*, media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran berupa buku paket dan Lembar Kerja Anak (LKA). Penggunaan media *flipchart* pada saat proses pembelajaran belum pernah digunakan karena di TK St Caroline Sunter tidak tersedia *flipchart* yang bisa digunakan oleh guru.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap peserta didik TK St Caroline Sunter, peserta didik cenderung bosan karena pembelajaran yang dilaksanakan di kelas tidak ada variasi dalam penggunaan medianya. *Smart TV* juga hanya digunakan untuk menonton video yang dimana peneliti rasa kurang maksimal untuk memecahkan masalah yang ada. Sehingga menurut peneliti pengembangan media *flipchart* ini sangat penting karena media *flipchart* yang akan dikembangkan dapat menjadi salah satu variasi media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu media *flipchart* ini juga bisa membuat pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik karena sebelumnya belum pernah menggunakannya, pada penggunaan media *flipchart* diharapkan akan ada interaksi guru dengan peserta didik

agar peserta didik juga tidak hanya menghabiskan waktu untuk menonton.

Kementrian Kesehatan juga menyarankan pengurangan *screen time* pada anak, *screen time* adalah waktu yang digunakan untuk menonton televisi, menggunakan komputer, bermain video game dan gawai. *Screen time* yang berlebihan pada anak dapat membuat anak lebih mudah stres dan tidak baik bagi kesehatan mata anak. Sehingga penggunaan media *flipchart* juga menjadi salah satu cara untuk mengurangi waktu anak dalam menatap alat elektronik.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada Bulan April sampai dengan Juli 2023 dan wawancara dengan Kepala Sekolah TK St Caroline Sunter, kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran ialah ketersediaan media pembelajaran di sekolah sangat terbatas serta kurangnya eksplorasi oleh guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Proses pembelajaran dengan menggunakan media yang terbatas dan berulang akhirnya membuat peserta didik memiliki pengalaman belajar yang membosankan. Sebelumnya, ada guru yang menggunakan media pembelajaran berupa *flashcard* saat proses pembelajaran, penggunaan *flashcard* ini menunjukkan perbedaan pada respon dan semangat peserta didik. Narasumber juga menyampaikan ada beberapa peserta didik yang tidak fokus mendengarkan materi pembelajaran ketika guru menggunakan buku paket dan LKA. Upaya yang dilakukan dari

narasumber yaitu mengarahkan guru menggunakan media yang tersedia di sekolah yaitu *Smart TV* dan juga meminta guru membuat LKA yang lebih menarik agar peserta didik tidak bosan.

Media *flipchart* yang akan dikembangkan oleh peneliti mampu menampilkan informasi yang merupakan gabungan dari gambar dan tulisan. Penggunaan media *flipchart* untuk pembelajaran di TK St Caroline Sunter diharapkan dapat membantu memperjelas materi yang disampaikan. Pada pengembangan ini materi yang digunakan pada *flipchart* ialah jenis profesi. Pemilihan jenis – jenis profesi ini didasarkan pada kurikulum yang sudah ada di sekolah untuk materi jenis profesi. Kemudian jenis profesi yang ada pada *flipchart* juga sangat penting untuk diketahui oleh anak usia dini sehingga peneliti akhirnya memutuskan untuk memilih beberapa profesi yang relevan dengan kehidupan peserta didik.

Proses pembelajaran di TK St Caroline Sunter dengan menggunakan *flipchart* sebagai media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang bisa dilakukan dalam membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media *flipchart* ini akan digunakan saat pembelajaran berlangsung di kelas, diharapkan media *flipchart* ini juga bisa meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penelitian ini didukung oleh Safira Tofika dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana Untuk Kegiatan Bercerita Anak Sebagai Sarana Pengenalan Ekspresi Emosi Pada PAUD Islam Harapan Bangsa Kayu Putih Selatan”. Penelitian ini menunjukkan hasil dengan nilai rata – rata 3,7 sehingga kualitas media dapat dikategorikan sangat baik. Maka, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran sederhana untuk kegiatan bercerita anak.

Berdasarkan penelitian terlebih dahulu dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik TK dan sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan maka mendorong peneliti untuk memberikan sebuah solusi dengan menggunakan media pembelajaran berupa *flipchart*. Maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media *flipchart* pada tema profesi/pekerjaan untuk materi guru, dokter, petani, pedagang, nelayan, pilot, masinis, pemadam kebakaran, koki, supir, tukang sampah, *content creator*, pengusaha, apoteker dan kurir di TK St Caroline Sunter dengan judul “Pengembangan Media *Flipchart* Pada Tema Profesi/Pekerjaan di Taman Kanak – Kanak St Caroline Sunter”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana memfasilitasi belajar peserta didik pada tema profesi/pekerjaan di TK St Caroline Sunter?
2. Apakah kegiatan yang tepat bagi peserta didik untuk tema profesi/pekerjaan di TK St Caroline Sunter?
3. Apakah media pembelajaran yang cocok untuk tema profesi/pekerjaan di TK St Caroline Sunter?
4. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *flipchart* pada tema profesi/pekerjaan di TK St Caroline Sunter?

### C. Ruang Lingkup

Pengembangan ini berupa media *flipchart* yang digunakan untuk membantu guru dalam pembelajaran tema profesi/pekerjaan pada peserta didik TK St Caroline Sunter. Ruang lingkup dari pengembangan *flipchart* ini adalah sebagai berikut:

1. Media

Media yang dikembangkan adalah media *flipchart*.

2. Materi

Pengembangan ini membatasi pada kegiatan pembelajaran tema profesi/pekerjaan jenjang PAUD. Materi yang terdapat pada *flipchart* ini adalah jenis profesi/pekerjaan yaitu guru, dokter, petani, pedagang, nelayan, pilot, polisi, masinis, pemadam kebakaran, koki, supir, dan tukang sampah.

3. Model

Pengembangan *flipchart* ini menggunakan model pengembangan Baker and Schutz.

#### 4. Sasaran

Sasaran penggunaan dikhususkan untuk guru di TK St Caroline Sunter pada tingkat TK A.

### D. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan media ini adalah menghasilkan produk media berupa *flipchart* untuk membantu guru dalam pembelajaran tema profesi/pekerjaan untuk materi jenis profesi/pekerjaan di TK St Caroline Sunter.

### E. Kegunaan Pengembangan

#### 1. Teoritis

##### a. Pengembang

Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan S1 Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

##### b. Guru

Sebagai referensi media pembelajaran untuk materi jenis profesi/pekerjaan yang bisa digunakan di kelas.

##### c. Sekolah

Memberikan wawasan dalam penggunaan media pembelajaran untuk tema profesi/pekerjaan bagi sekolah.

#### 2. Praktis

a. Pengembang

Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan media *flipchart* untuk materi jenis profesi/pekerjaan di TK St Caroline Sunter.

b. Peserta Didik

Dapat mendorong motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran untuk materi jenis profesi/pekerjaan.

c. Guru

Membantu guru dalam memfasilitasi peserta didik belajar untuk pembelajaran tema profesi/pekerjaan.

d. Sekolah

Memberikan pilihan alternatif bagi sekolah dalam menentukan media pembelajaran yang efektif dan efisien yang dapat digunakan dalam pembelajaran materi jenis profesi/pekerjaan di kelas.

