

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat vital dalam kehidupan manusia. Kehidupan modern yang terus berkembang membutuhkan dasar pendidikan yang kokoh. Oleh karena itu, penting untuk memulai pendidikan sejak dini agar dapat menghasilkan individu yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memungkinkan mereka bersaing di tingkat global. Sesuai dengan UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 28 menjelaskan bahwa Taman Kanak-kanak (TK) adalah bentuk pendidikan formal bagi anak usia dini, yang ditujukan untuk anak-anak usia empat hingga enam tahun sebelum memasuki pendidikan dasar.

Dalam beberapa dekade terakhir, semakin meningkatnya kesadaran akan pentingnya pendidikan anak usia dini telah memberikan dorongan untuk peningkatan kualitas taman kanak-kanak. Maka dari itu Lembaga Amil Zakat (LAZ) UCare Indonesia mendirikan TK Ukhuwah yaitu sarana pendidikan gratis yang berfokus untuk anak usia dini (anak usia dibawah 7 tahun kebawah) yang kurang mampu. TK Ukhuwah ini tersebar di kecamatan-kecamatan yang ada di Kota Bekasi.

Dari wawancara tidak terstruktur kepada Ibu Diana sebagai kepala sekolah TK Ukhuwah Bantar Gebang Bekasi yang dilakukan pada tanggal 31 Juli 2023, diketahui masih banyaknya keresahan yang dirasakan para guru TK Ukhuwah Bantar Gebang dikarenakan kurangnya berbagai fasilitas yang ada dikarenakan anggaran yang sangat terbatas. Kurangnya

media pembelajaran yang mereka miliki menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran. Para guru hanya memanfaatkan barang-barang yang ada disekitarnya misalkan batang korek api untuk dijadikan media pembelajaran untuk meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Batang korek api tersebut digunakan untuk menempel pola gambar yang telah disediakan oleh para guru menggunakan pensil warna dan krayon untuk mengajak para peserta didik mewarnai kertas yang telah mereka cetak dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas masing-masing peserta didik. Para guru juga mengadakan kegiatan merobek kertas untuk meningkatkan motorik halus pada anak. Hal tersebut masih kurang, fokus para peserta didik dalam kegiatan pembelajaran masih rendah dikarenakan kurang menariknya media yang digunakan.

Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa adanya permasalahan para peserta didik yang masih kesulitan dalam pemahaman konsep seperti perbedaan antara binatang jinak dan binatang liar serta karakteristik unik masing-masing binatang bisa sulit dipahami oleh anak-anak TK. Anak-anak tersebut menghadapi kesulitan dalam memahami perbedaan antara binatang-binatang yang hidup bebas di alam dan binatang-binatang yang biasanya dijumpai dalam lingkungan rumah atau peternakan. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi anak-anak TK agar mereka dapat mengenal dan memahami dunia binatang dengan lebih baik.

AECT (Association for Educational Communication and Technology) mendefinisikan Teknologi Pendidikan sebagai, *“Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.”*¹ Dalam hal ini, Teknologi Pendidikan dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran sesuai yang dapat membantu memfasilitasi pembelajaran anak-anak TK, membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, Teknologi Pendidikan juga dapat digunakan untuk meningkatkan sumber daya dan proses pembelajaran yang tersedia, terutama dalam situasi di mana sumber daya fisik terbatas. Adapun salah satu peran dari ahli Teknologi Pendidikan ialah sebagai spesialis media ahli Teknologi Pendidikan mempunyai tugas untuk bertanggung jawab atas menciptakan, menemukan, memodifikasi media pembelajaran menggunakan berbagai format media.² Pada konteks ini, teknologi pendidikan dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran sebagai penunjangnya.

Menurut Sudjana (2005:2), penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar peserta didik dengan alasan sebagai berikut:

a) Pengajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik , yang pada

¹ Dewi S. Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), h. 31.

² Junfeng Yang, Ronghuai Huang, J. Michael Spector. *Educational Technology a Primer for the 21st Century*. hlm 27.

gilirannya dapat memotivasi mereka untuk belajar. b) Materi pembelajaran menjadi lebih jelas dalam artinya, yang membuat peserta didik lebih mampu memahami dan mencapai tujuan pengajaran dengan lebih baik. c) Metode pengajaran menjadi lebih bervariasi daripada hanya mengandalkan komunikasi verbal melalui kata-kata guru. Hal ini membantu mencegah kebosanan peserta didik dan mengurangi kelelahan guru, terutama ketika mereka mengajar dalam setiap sesi pelajaran. d) Peserta didik memiliki lebih banyak peluang untuk aktif belajar karena mereka tidak hanya mendengarkan guru, tetapi juga terlibat dalam aktivitas lain seperti pengamatan, demonstrasi, dan lain sebagainya.³

Pendekatan bermain sebagai metode pembelajaran di TK harus disesuaikan dengan tahap perkembangan dan kemampuan anak secara bertahap. Awalnya, bermain sambil belajar menjadi landasan, kemudian perlahan-lahan bergeser menjadi belajar sambil bermain secara alami yang merangsang perkembangan pemikiran, imajinasi, emosi, dan interaksi sosial anak. Anak-anak juga memiliki peluang untuk menghasilkan karya sendiri, berinteraksi dengan teman-temannya, dan mengungkapkan pengalaman mereka baik melalui komunikasi lisan, sehingga mereka dapat mengembangkan pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman bermain yang terstruktur. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Dengan cara ini, anak-anak

³ Rita Kusumawati, *Pengembangan Media Flashcard Tema Binatang Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Asemjajar-Surabaya*, hlm 25.

tidak akan merasa canggung saat menghadapi pendekatan pembelajaran di tingkat pendidikan berikutnya.

Karena adanya permasalahan di atas pengembang terdorong untuk mengembangkan media materi binatang untuk pengenalan berbagai macam binatang liar dan binatang jinak dan sebagai alat bantu yang dapat membantu anak-anak dalam membedakan antara binatang jinak dan juga binatang liar.

Ada banyak media pembelajaran yang cocok digunakan untuk anak usia TK (Taman Kanak-Kanak) 5-6 tahun untuk materi tentang binatang liar dan jinak. Contoh media pembelajaran yang efektif meliputi buku bergambar yang harus memiliki gambar-gambar menarik dan teks sederhana, puzzle berbentuk binatang yang membantu perkembangan motorik halus, serta kartu gambar (flashcards) yang baik untuk permainan belajar seperti memori. Selain itu, video animasi pendidikan yang sesuai dengan usia anak, mainan binatang untuk peran-peran bermain, dan aktivitas lapangan seperti kunjungan ke kebun binatang atau peternakan memberikan pengalaman nyata yang mendidik. Aplikasi pendidikan, buku cerita bergambar, dan permainan edukatif juga dapat digunakan sesuai kebutuhan. Penting untuk memilih media yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan yang mampu mempromosikan pemahaman konsep tentang binatang liar dan jinak sambil meningkatkan minat mereka untuk belajar lebih lanjut.

Dengan mempertimbangkan latar belakang peserta didik dan fasilitas yang tersedia di TK, pengembang bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran flashcard yang disertai dengan pendukungnya berupa poster. Melalui metode pembelajaran ini, peserta didik akan diajak untuk mencocokkan gambar binatang yang ada di flashcard dengan habitatnya yang tergambar di poster. Pendekatan ini dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar anak-anak sambil memanfaatkan lingkungan sekitar dan meningkatkan pemahaman mereka tentang hubungan antara binatang dan habitatnya. Maka flashcard bisa menjadi pilihan yang paling cocok untuk anak usia 5-6 tahun dalam lingkungan pembelajaran seadanya dan terbatas. Dengan beberapa alasan *flashcard* mungkin merupakan pilihan terbaik dalam situasi seperti ini.

Pertama, flashcard adalah salah satu media pembelajaran yang paling terjangkau. Selain itu, flashcard juga sangat fleksibel dalam penggunaannya. Mereka dapat digunakan berulang kali untuk berbagai aktivitas pembelajaran. Bisa menggantungkannya di dinding sebagai referensi visual, menggunakan flashcard dalam permainan belajar yang interaktif, atau menjelaskan konsep-konsep dengan bantuan. Fleksibilitas ini membuat flashcard menjadi alat pembelajaran yang sangat berguna dan efisien. Flashcard menggunakan unsur visual (gambar binatang) sehingga membantu anak-anak dalam memahami dan mengenali binatang liar dan jinak secara bersamaan. Ini mendukung pemahaman konsep dengan lebih

baik karena anak-anak dapat mengaitkan binatang dengan habitatnya masing-masing dapat memperkuat pemahaman mereka.

Selain itu, flashcard juga sangat portabel. Mereka mudah dibawa-bawa dan dapat digunakan di mana saja, baik di rumah maupun di luar ruangan. Dapat dimanfaatkan dalam berbagai situasi pembelajaran.

Flashcard juga memungkinkan anak-anak untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Mereka dapat memegang, mengamati, dan berinteraksi dengan kartu-kartu tersebut, yang membantu dalam memperkuat pemahaman mereka tentang binatang. Penggunaan flashcard dalam permainan memori atau pertanyaan jawaban juga dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan memori mereka sambil belajar tentang berbagai jenis binatang. Juga dapat digunakan untuk menciptakan berbagai permainan dan aktivitas kreatif yang dapat menghibur dan mendidik anak-anak tanpa biaya tambahan. Ini membuka peluang untuk meningkatkan minat anak-anak dalam pembelajaran tentang binatang.

Dengan demikian, stimulasi sensorik dapat membantu anak-anak TK mengatasi kesulitan dalam mengkonsepkan perbedaan binatang liar dan binatang jinak, sekaligus membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif bagi mereka. Flash card adalah kartu kecil yang berisi informasi penting seperti gambar, kata, atau angka, digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk membantu mengingat konsep atau fakta dengan pendekatan visual dan interaktif. Sumber informasi pada *flashcard* dapat

berasal dari buku teks, materi pelajaran, sumber online, atau pengetahuan pribadi yang relevan.

Pengembangan media *flashcard* dipilih karena beberapa alasan, seperti: Penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran lebih efisien dalam hal waktu, biaya, dan ruang serta lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media cetak *flashcard* yang dirancang dengan cermat dapat memberikan pengalaman belajar taktis dan visual yang penting bagi anak-anak dalam memahami konsep-konsep untuk binatang liar dan jinak.

Dalam pengembangan ini, perlu diperhatikan karakteristik perkembangan anak TK serta faktor-faktor seperti penggunaan warna yang menarik, gambar yang berkualitas, ukuran yang sesuai dengan tangan anak, serta pilihan kata yang tepat dan bermakna. Dan dalam penggunaannya juga diharuskan menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik dari anak TK itu sendiri.

Dan dalam penelitian ini, metode pembelajaran yang akan digunakan adalah "Mencocokkan Gambar." Metode ini dirancang untuk merangsang kolaborasi di antara anak-anak dalam proses pembelajaran. Dalam metode ini, setiap *flashcard* akan menampilkan gambar dari berbagai binatang liar dan jinak. Anak-anak akan diberi kesempatan untuk mencocokkan binatang yang sesuai dengan habitat yang mereka lihat di media pendukung poster. Teknik ini merangsang keterlibatan aktif anak-anak, karena mereka akan merasa tertantang untuk berpartisipasi dan memberikan jawaban mereka.

Selain itu, metode "Mencocokkan Gambar" mendorong anak-anak untuk bekerja bersama dalam mencari jawaban. Mereka dapat berdiskusi dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka untuk menyesuaikan binatang dengan habitatnya masing-masing. Ini tidak hanya membantu mereka belajar tentang binatang secara bersama-sama, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerjasama.

Selama proses pembelajaran ini, guru atau pembimbing dapat memberikan panduan dan informasi tambahan tentang binatang tersebut, sehingga anak-anak dapat memperluas pengetahuan mereka. Dengan metode "Mencocokkan Gambar" menggunakan flashcard, pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan melibatkan anak-anak secara aktif dalam proses belajar.

Dengan konsep di atas, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan alat bantu pembelajaran yang merangsang minat anak-anak, membangun dasar keterampilan awal mereka, serta mempertahankan nilai-nilai pendidikan anak usia dini. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan media pembelajaran berupa media cetak flash card yang efektif dan berdaya guna bagi pembelajaran di TK.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah yaitu:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran di TK Ukhuwah Bantar Gebang Bekasi?
2. Apa Media Pembelajaran yang sesuai untuk mendukung pembelajaran di TK Ukhuwah Bantar Gebang Bekasi?
3. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran *flashcard* yang menarik minat belajar anak TK Ukhuwah Bantar Gebang Bekasi?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk berbentuk *flashcard* untuk para peserta didik dari TK Ukhuwah. Maka pengembang memfokuskan dan membagi ruang lingkup sebagai berikut :

a. Fokus Penelitian

Sesuai dengan adanya identifikasi masalah, maka berfokus pada bagaimana pengembangan media pembelajaran berupa *flashcard* dengan materi binatang untuk para anak-anak peserta didik TK Ukhuwah.

b. Sasaran

Para anak-anak peserta didik di TK Ukhuwah Bantar Gebang Bekasi.

c. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK Ukuwah Bantar Gebang Bekasi dengan sumber penelitiannya ialah semua anak-anak peserta didik yang ada di TK tersebut.

d. Waktu Penelitian

Pada penelitian ini terhitung penelitian dimulai pada tanggal 11 Agustus 2023.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diteliti berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan adalah “Bagaimana mengembangkan *flashcard* binatang untuk TK Ukhuwah Bantar Gebang Bekasi?”

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa *flashcard* dengan materi binatang untuk TK Ukhuwah Bantar Gebang Bekasi.

F. Kegunaan Pengembangan

Pengembangan ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi Guru yang mengajar di TK Ukhuwah Bantar Gebang Bekasi

Media penunjang kegiatan pembelajaran agar lebih menarik perhatian peserta didik.

2. Bagi Pengembang

Menambah wawasan dan pengalaman mengenai pengembangan media pembelajaran berupa *flashcard*.

3. Bagi Peserta Didik TK Ukhuwah

Mempermudah peserta didik TK Ukhuwah untuk mengetahui berbagai macam bintang.

4. Bagi Lembaga

Memberikan sumbangan media pembelajaran berupa *flashcard* dengan materi binatang.

