

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak adalah anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa dan memiliki keterampilan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah Lembaga Pendidikan bagi kepada anak usia dini. Seperti yang tercantum pada Undang – Undang No. 20 Pasal 1 ayat 4, PAUD adalah suatu kegiatan pembinaan yang diberikan oleh pendidik bagi anak usia 0 – 6 tahun sesuai dengan ketentuan yang berkaitan dengan sistem pendidikan nasional yang memberikan rangsangan pendidikan untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak secara fisik dan mempersiapkan mental untuk pendidikan lebih tinggi. Termasuk dalam (Permendikbud No 137, 2014) adalah Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) untuk lingkup perkembangan kognitif dan bahasa, pada indikator tugas perkembangan anak usia 5 – 6 tahun dapat mengenal simbol – simbol untuk mempersiapkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Dalam hal ini membaca, menulis, dan berhitung (calistung) merupakan salah satu kewajiban tugas perkembangan anak usia dini, namun masih dalam konsep dasar. Pembelajaran calistung di PAUD diperkenalkan untuk mengoptimalkan STPPA dan mempersiapkan anak dalam memasuki Sekolah Dasar. Menurut Ika Budi Maryatun dalam (ASIAH, 2018), pengenalan ini idealnya dilakukan dalam tiga tahap, yaitu : 1. Membaca gambar dan anak menerima gambar. Jadi, pada satu halaman memuat satu gambar yang tidak bisa dihias dengan gambar lainnya. Jika dalam bentuk buku, buku tersebut hanya berisi gambar. 2. Membaca gambar + huruf, kemampuan membaca tahap dua ini yaitu membaca huruf yang sesuai dengan huruf awalan dari objek dalam gambar. Misal : huruf A untuk gambar Ayam, huruf B untuk gambar buku. 3. Melihat gambar + kata – kata, kemampuan membaca tahap tiga ini yaitu menunjukkan gambar dan arti dari gambar tersebut. Pembelajaran calistung yang diajarkan oleh Maryatun sesuai dengan ketentuan umum dalam Permendikbud No. 137 tahun 2014 Pasal 1 No. 13, bahwa “Pembelajaran adalah proses interaktif antara anak didik dan pendidik dengan melibatkan orangtua serta sumber belajar pada pembelajaran dan kegiatan bermain di PAUD.” Dalam hal ini pembelajaran untuk anak usia dini menekankan pada kegiatan bermain.

Pemberian rangsangan pendidikan itu diberikan pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan interaksi guru dengan siswa dan sumber belajar. Pembelajaran adalah

proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 dalam (Pane & Darwis Dasopang, 2017) pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Proses mengajar menurut Oemar Hamalik (Huda, 2016) “Mengajar adalah suatu kegiatan yang di dalamnya terjadi proses siswa belajar dan guru mengajar dalam konteks interaktif, dan terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa, sehingga terdapat perubahan dalam diri siswa baik perubahan pada tingkat pengetahuan, pemahaman maupun ketrampilan atau sikap.” Oleh karena itu proses pembelajaran di sekolah bertujuan untuk mengarahkan perubahan siswa secara terencana baik perubahan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan, juga sikap. Proses pembelajaran biasanya dilakukan secara tatap muka di kelas. Namun dengan kondisi saat ini Indonesia sedang mengalami pandemi covid-19. Pemerintah membuat kebijakan melalui Surat Edaran No.4 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid-19 yang menyatakan pada salah satu poin bahwa proses pembelajaran disarankan untuk dilakukan secara daring. Namun fakta seperti yang di kemukakan Sun et al (Setyorini, 2020) sejauh ini pembelajaran daring belum dapat dilakukan secara serentak. Hal ini terlihat pada kondisi salah satu sekolah di Kota Salatiga menerapkan dua cara dalam proses pembelajaran yaitu secara daring menggunakan zoom meeting dan secara luring melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan kunjungan belajar kelompok. Kegiatan kunjungan belajar dilaksanakan di salah satu rumah anak. Pola pembelajaran di rumah berlangsung selama 1 jam 30 menit dan berlangsung selama satu minggu. Sistem pembelajaran ini hanya dilakukan oleh sebagian kecil siswa dengan izin orangtua yang memperbolehkan untuk mengikuti kegiatan belajar kelompok.

Pada masa pra penelitian, penulis melihat bahwa kondisi kenyataan pembelajaran calistung berbeda dengan apa yang diharapkan pada proses pembelajaran yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran pada anak usia dini dan belum menerapkan pada kegiatan bermain melainkan dengan penggunaan pensil dan kertas atau berupa lembar kerja yang mana isinya sebagai pembiasaan anak untuk menulis huruf dan angka. Lalu dampak pembelajaran melalui aplikasi zoom meeting yaitu kurangnya fokus anak terhadap proses pembelajaran. Zoom meeting diadakan untuk mempertemukan guru dan anak secara online guna belajar bersama. Dengan durasi waktu pertemuan online yang cukup lama mengakibatkan anak kesulitan konsentrasi belajar. Kegiatan kunjungan belajar diadakan untuk mempertemukan guru dan anak secara tatap muka untuk belajar

bersama juga pemberian lembar kerja menggunakan kertas dan pensil yang dikerjakan pada waktu kegiatan berlangsung. Lalu dampak kunjungan belajar ini membuat anak merasa kurang nyaman dikarenakan keterbatasan waktu yang ada. Bahkan ada beberapa anak yang sampai tidak mau mengerjakan lembar kerja tersebut. Selain sistem pembelajaran di atas, sekolah juga mengirimkan materi dan tugas ke rumah masing – masing anak melalui ojek online seminggu sekali. Pengiriman materi dan tugas ini berguna untuk mengisi waktu anak selama dirumah saja. Dalam hal ini pembelajaran calistung dilakukan hanya menggunakan kertas dan pensil dalam lembar kerja yang diberikan sekolah kepada siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut salah satu usaha untuk menyikapi hal di atas yaitu dengan penggunaan media untuk menarik minat belajar anak dan untuk mengatasi permasalahan lain dalam proses pembelajaran pada masa pandemi covid – 19 .

Media sebagai sarana untuk menyampaikan ide dan pemahaman guru kepada anak (Asmariyani, 2016). Media berfungsi untuk menyampaikan pesan/informasi yang disampaikan oleh pengirim ke penerima, dalam hal ini yang berperan sebagai pengirim yaitu guru dan penerima yaitu siswa. Pesan tersebut berisi ajaran dan didikan yang disampaikan guru atau sumber lain melalui media. Media tersebut bisa dikemas dalam bentuk simbol secara verbal atau penjelasan yang dapat dibaca maupun didengar dan secara visual atau penjelasan yang dapat dilihat agar tersampaikan dengan baik ke siswa. Media pembelajaran adalah media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa agar dapat membangkitkan minat, perhatian dan memotivasi semangat belajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk dapat mengoptimalkan mutu dan kualitas pembelajaran.

Penggunaan media juga harus sejalan dengan pembaharuan kurikulum dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan menjadi Kurikulum 2013 agar sesuai dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum itu sendiri. Tujuan kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk mendorong berkembangnya potensi anak agar memiliki kesiapan untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Menurut Anita Lie dalam (Setyorini, 2020) “Kurikulum yang diperbaharui, menuntut agar proses belajar mengajar tidak lagi bergantung pada guru sebagai satu-satunya pemilik dan sumber ilmu pengetahuan yang harus mentransfer pengetahuan tersebut ke siswa secara terus menerus, tetapi siswa sendiri yang harus membangun pengetahuannya.” Dalam hal ini seiring berkembangnya zaman, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong guru untuk melakukan perubahan pada proses pembelajaran yaitu memanfaatkan teknologi. Seperti

yang dikemukakan oleh Sadiman pada (Huda, 2016), guru dituntut agar mampu menggunakan media pembelajaran yang dapat memudahkan antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran, baik alat bantu yang sesuai dengan perkembangan zaman seperti perangkat komputer yang menampilkan slide, animasi, dll. Berdasarkan permasalahan di atas dibutuhkan media pembelajaran untuk mengurangi penggunaan ojek online sebagai usaha sekolah dalam mengurangi kontak fisik dan media pembelajaran untuk menarik motivasi belajar khususnya dalam pembelajaran calistung. Maka peneliti mencoba menggunakan microsoft power point untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut. Materi dikemas menjadi kumpulan beberapa slide dalam bentuk gambar, suara dan permainan sederhana. Lalu materi tersebut nantinya akan diberikan kepada siswa dalam bentuk dadu ber-QR Code. Pembuatan QR Code yang ada pada dadu tersebut menggunakan aplikasi QR Code Monkey Generator. QR Code Monkey Generator adalah salah satu pembuat kode QR online gratis yang dapat digunakan oleh semua kalangan dengan memanfaatkan internet. Penggunaan qr code sebagai akses untuk siswa bisa menerima materi tersebut berguna untuk membatasi kontak fisik antara pihak sekolah dengan ojek online dan ojek online dengan orangtua. diharapkan mediaini dapat menarik dan memotivasi siswa untuk belajar sebagai salah satu alternatif pengenalan calistung anak usia 5-6 tahun. Seperti yang telah dikemukakan pada permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media belajar menggunakan microsoft power point sebagai alternatif pengenalan calistung anak usia 5-6 tahun.

1.2 Rumusan Masalah :

- a. Bagaimana proses pengembangan Dadu QR Code sebagai Alternatif Pengenalan Anak Usia 5-6 Tahun

1.3 Tujuan Penelitian :

- a. Mengetahui proses pembuatan Dadu QR Code sebagai Alternatif Pengenalan Anak Usia 5-6 Tahun

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menambah kajian ilmiah tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan microsoft power point.
- b. Dapat menambah kajian ilmiah tentang aplikasi qr code monkey generator.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak

Anak dapat mengenal dan mengembangkan kemampuan calistung melalui media belajar ini.

b. Bagi Guru

- Media belajar ini dapat menjadi alat yang dapat mempermudah guru dalam mengenalkan dan mengembangkan calistung pada anak usia dini.
- Qr code yang digunakan dapat menjadi alat yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan/materi pembelajaran ke siswa.

