

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hak bagi setiap manusia seperti yang tercantum dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 1 yang berbunyi “Tiap – tiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Perkembangan teknologi pada masa sekarang ini telah berkembang pesat sehingga dapat membantu manusia dalam berbagai aspek kehidupan dan pekerjaan.

Standar tingkat pencapaian perkembangan anak dinyatakan dalam Permendiknas 58 tahun 2009 di lingkup perkembangan kognitif anak usia 3- 5 tahun pada konsep bilangan, lambang bilangan 1-10 dan huruf, yaitu mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, menyebutkan bilangan, dan mengenal lambang huruf. Sistem pembelajaran mengenal huruf dan angka saat ini menggunakan metode pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan kurangnya pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran mengenal huruf dan angka, sehingga membuat anak kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang memperhatikan guru ketika menyampaikan materi.

Piaget (Lestari, 2014) berpendapat bahwa anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui 4 tahapan: (1) sensorik-motorik (usia 0-2 tahun), (2) pra-operasional (usia 2-7 tahun), (3) operasional konkret (usia 7-11 tahun), dan (5) operasional formal untuk usia 11 tahun ke atas.

Oemar Hamalik (Hadi, 2009) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

Interaktif berasal dari kata interaksi, yaitu hal saling melakukan suatu aksi, yang mempengaruhi, berhubungan, antar hubungan. Terjadinya interaksi disebabkan karena adanya hubungan sebab akibat, yaitu adanya aksi dan reaksi. Hal yang terkait dengan komunikasi dua arah / suatu hal bersifat saling melakukan aksi, saling berhubungan dan saling aktif serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya (Warsita, 2008).

Animasi berasal dari kata *animation* yang memiliki kata dasar “*to anime*” yang berarti menghidupkan. Animasi secara umum merupakan kegiatan menghidupkan dan menggerakkan benda mati. Animasi memiliki kemampuan untuk menjelaskan sesuatu yang sulit dipahami hanya dengan gambar atau kata-kata. Dengan kemampuan ini, animasi dapat digunakan untuk menjelaskan materi yang secara nyata mungkin tidak terlihat oleh mata. Selain itu, animasi juga sebagai media ilmu pengetahuan yang dapat dijadikan bahan ajar saat mengajarkan materi (Munir, 2012).

Ecalle, Magnan, dan Biot-Chevrier (Candra, 2016) mengemukakan bahwa pengenalan huruf adalah elemen mendasar yang memungkinkan untuk belajar membaca dengan lancar. Pengetahuan tentang huruf merupakan pengetahuan multi dimensi melibatkan nama huruf, penceriteraan huruf, dan pengetahuan bunyi huruf.

Angka adalah suatu ide yang bersifat abstrak atau lambang namun memberikan keterangan untuk mengetahui banyaknya anggota himpunan. Kemampuan dasar yang paling penting dimiliki oleh anak ialah kemampuan mengenal angka. Dalam mengajarkan anak untuk belajar berhitung meliputi: (1) membilang, (2) dikenalkan bentuk angka 1-10, (3) mengurutkan angka yang diacak, (4) memasangkan angka yang ada dengan benda, dan (5) mengenalkan angka yaitu menuliskan angka sebagai lambang banyaknya benda (Sudaryanti, 2006)

Berdasarkan pengalaman KKN Pendidikan 2018 dan observasi penelitian pada proses belajar mengajar anak di BA Aisyiyah Tejobang Simo Boyolali, secara keseluruhan dari proses pembelajaran terlihat baik akan tetapi banyak anak yang masih pasif terhadap media yang diberikan.

Menurut Mathew & Ali (Ningrum, Anggra, Mira, & Sunaryo, 2018) penggunaan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran bahasa dikelas mampu menciptakan suasana yang efektif . Penggunaan *gadget* elektronik seperti papan *smart*, proyektor *LCD*, dan *digital labs* mampu membuat proses belajar mengajar menjadi interaktif dan menarik.

Karena minimnya alat peraga di BA Aisyiyah Tejobang Simo Boyolali kegiatan belajar mengajar menjadi kurang efektif. Hal ini disebabkan di usianya peserta didik masih senang bermain dan sulit dikendalikan. Kegiatan belajar huruf dan angka hanya menggunakan papan tulis, LKS, *puzzle*, dan balok (huruf dan angka). Hal ini sangat mempengaruhi tingkat belajar dan kemampuan anak dalam memahami pembelajaran tentang huruf dan angka.

Berdasarkan uraian diatas maka dalam penelitian ini peneliti bermaksud untuk membuat suatu media pembelajaran yang berinteraksi dengan tujuan dapat menunjang kemampuan belajar siswa tentang huruf dan angka.

Dalam hal ini peneliti mengambil judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi untuk Pengenalan Huruf dan Angka pada Anak di BA Aisyiyah Tejobang Simo Boyolali.”***

#### B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam kegiatan belajar sebagai berikut :

- a. Peserta didik masih belum fasih dalam membaca, menulis, dan berhitung tentang huruf dan angka
- b. Kurangnya metode pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang membantu anak untuk dapat mengembangkan kemampuan belajar huruf dan angka
- c. Kurangnya media (alat peraga) dalam mengembangkan kemampuan belajar huruf dan angka
- d. Teknik pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan kurang bervariasi.

#### C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam sehingga mudah dilaksanakan maka permasalahan di batasi pada permasalahan sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis animasi pengenalan huruf dan angka pada anak
2. Materi yang diberikan berupa pengenalan huruf dan angka

3. Tempat/lokasi penelitian dilaksanakan di BA Aisyiyah Tejobang Simo Boyolali.

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka, peneliti merumuskan masalah yang akan menjadi perbaikan pembelajaran adalah sebagai berikut

- a. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis animasi pengenalan huruf dan angka pada anak di BA Aisyiyah Tejobang Simo Boyolali?
- b. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi pengenalan huruf dan angka pada anak di BA Aisyiyah Tejobang Simo Boyolali?

#### E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis animasi pengenalan huruf dan angka di BA Aisyiyah Tejobang Simo Boyolali
- b. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis animasi pengenalan huruf dan angka di BA Aisyiyah Tejobang Simo Boyolali.

#### F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan peneliti, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

- a. Manfaat Teoritis.
  - 1) Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan referensi tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi serta sebagai acuan penelitian bagi peserta didik, guru, dan peneliti sejenis
  - 2) Sebagai informasi untuk mengetahui kemampuan belajar tentang pengenalan huruf dan angka pada peserta didik.

**b. Manfaat Praktis**

- 1) Bagi pendidik untuk memberikan motivasi agar dapat mengembangkan ide dengan menciptakan metode-metode pembelajaran yang kreatif, efektif dan bervariasi bagi peserta didik
- 2) Bagi peserta didik agar pembuatan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu meningkatkan pengetahuan belajar huruf dan angka dengan baik.