

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam pembelajaran dapat mengembangkan minat dan memotivasi terhadap pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu.¹

Media merupakan perantara dalam menyampaikan ide atau pesan. Dalam pembelajaran, tentu membutuhkan media untuk menyampaikan materi dari guru kepada siswa.² Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa serta mengaktifkan pembelajaran dalam memberikan tanggapan dan umpan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar pada diri siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Kegiatan belajar mengenal warna pada anak disertai dengan penggunaan media visual. Media visual merupakan media yang memberikan gambaran yang menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak. Manfaat yang kita dapat dalam penggunaan ini adalah pemakaian yang praktis, efisien, efektif dan lebih cepat dipahami oleh peserta didik. Media visual yang diberikan kepada siswa salah satunya adalah media *flash card*. *Flash card* adalah media edukatif yang berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya disesuaikan dengan

¹ Junaidi, *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*, dalam *Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 3, no. 1 (2019), hal. 45-56.

² Punaji Setyosari dan Sihkabuden, *Media Pembelajaran*, (Malang: Elang Mas, 2005), hal. 7

jumlah anak di kelas yang bertujuan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata.³

Dengan media pembelajaran seorang pendidik memerlukan perantara atau disebut media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.⁴

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Flash card* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia 3-4 Tahun di PAUD Terpadu Al-Kamal Kunir.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan penggunaan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun?
2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Untuk menjelaskan proses pengembangan penggunaan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun.
2. Untuk menjelaskan kelayakan pengembangan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media belajar *flash card* untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna, khususnya anak usia 3-4 tahun. Produk yang ingin dikembangkan ini diharapkan

³ Sri Wahyuni, “Penerapan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Kegiatanku” dalam *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2020), hal. 10

⁴ Zaini, H., & Dewi, K, “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini” dalam *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017), hal. 81-86

dapat membantu anak dalam belajar mengenal warna. Produk ini memuat gambar dan kata. Diharapkan nantinya anak lebih tertarik dalam belajar mengenal warna.

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritik

Hasil penelitian dan pengembangan ini secara teoritik dapat menjadi sumbangan pemikiran, kajian studi maupun informasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan referensi dan masukan bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Pembelajaran mengalihkan perhatian siswa agar tidak mudah bosan dan jenuh dalam pembelajaran dan meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun.

c. Bagi Peneliti

Pengalaman yang nyata serta sebagai sarana untuk mengembangkan potensi diri untuk menyusun media pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

a. Penelitian pengembangan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna anak usia 3 – 4 tahun dalam hal ini peneliti memiliki beberapa identifikasi masalah, antara lain:

- 1) Anak 3–4 tahun merasa senang apabila pembelajaran menggunakan alat bantu media
- 2) Media pembelajaran yang ada di Paud Terpadu Al-Kamal untuk Memperkenalkan warna dirasa kurang menarik
- 3) Media *flash card* belum pernah digunakan untuk pembelajaran di PAUD Al Kamal Kunir

b. Pembatasan media *flash card* dalam penelitian ini, antara lain :

- 1) Media *flash card* ini hanya digunakan untuk anak usia dini digunakan untuk anak usia 3-4 tahun

- 2) Penelitian pengembangan untuk media ini baru pertama kali dilakukan sebagai penelitian di PAUD Al Kamal Kunir

G. Penegasan Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.⁵

2. Media *flash card*

Flash card adalah media edukatif yang berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya disesuaikan dengan jumlah anak di kelas yang bertujuan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata.⁶

3. Kemampuan mengenal warna

Mengenalkan konsep warna pada anak merupakan salah satu bentuk pembelajaran dasar agar anak lebih peka dengan objek-objek dilingkungannya, serta dapat meningkatkan pola pikir dan kreativitas pada anak.⁷

⁵ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya, 1989), hal. 12

⁶ Sri Wahyuni, "Penerapan Media...", hal. 10

⁷ Denadia Nityanasari, "Alat Permainan Edukatif Pasak Warna untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia Dini" dalam *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no.1 (2020), hal. 10