

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran bukan hanya kegiatan guru dalam menyampaikan materi dan tugas-tugas didalam kelas saja, melainkan merupakan sebuah proses terjadinya interaksi antara guru, anak didik, dan sumber belajar. Interaksi dalam pembelajaran menjadi salah satu ciri utama kegiatan belajar. Seorang guru yang memiliki peran sebagai fasilitator memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan potensi yang dimiliki siswa atau anak didik. Penggunaan sumber belajar atau bahan ajar yang tepat dapat membantu guru dalam mewujudkan pembelajaran yang komprehensif sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan akan tercapai.

Seiring dengan kemajuan teknologi, dunia pendidikan mengalami kemajuan yang sangat pesat dan berdampak positif, khususnya dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi ini menciptakan banyak inovasi bahan ajar yang canggih dan menarik. Sehingga dengan perkembangan tersebut, siswa dapat belajar dimanapun, kapanpun dan dengan siapapun sesuai dengan kebutuhan dan keinginan mereka.

Bahan ajar merupakan salah satu komponen yang sangat penting sebagai salah satu penunjang dalam pembelajaran. Bahan ajar terdiri atas berbagai bentuk, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar audio, bahan ajar audio visual serta bahan ajar interaktif. Namun, sebagian besar sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga Taman Kanak-kanak terbatas dengan menggunakan bahan ajar cetak. Padahal bentuk bahan ajar yang lain seperti bahan ajar interaktif lebih efisien digunakan, lebih mudah untuk digunakan oleh guru, orangtua, dan anak, dan lebih mudah untuk dibawa kemanapun dan dimanapun ingin belajar.

Menurut hasil observasi yang peneliti lakukan di TK Nusa Indah, Desa Toto Utara, Kecamatan Tilogkabila, Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo pada 17 Februari 2021, sekolah ini mempunyai potensi untuk diterapkan bahan ajar interaktif. Selain itu, setiap orangtua anak juga memiliki *gadget* untuk membuka bahan ajar interaktif, dan guru-gurunya juga memiliki *gadget* (laptop) yang dapat dimanfaatkan untuk merancang bahan ajar yang kreatif dan inovatif, namun guru belum mampu untuk memanfaatkannya. Guru-guru hanya memanfaatkan aplikasi standar yang tersedia pada *gadget* (laptop) tersebut, seperti aplikasi *Microsoft word* dan *Microsoft power point* yang digunakan untuk menyajikan materi atau penugasan kepada anak didik saat pembelajaran sehari-hari. Hal ini terkadang membuat anak kesusahan dalam mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak. Anak juga sering tidak kondusif dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan anak cepat merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat oleh pengamatan yang dilakukan peneliti. Bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung anak lebih cenderung menidurkan kepala diatas meja, serta ada pula anak-anak yang malah berlari bermain bersama teman-teman disampingnya dan tidak mengikuti pelajaran.

Permasalahan lain yang ditemukan yaitu pada kondisi *covid-19* ini, pembelajaran berlangsung *luring* serta *during*. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi terhambat, tujuan pembelajaran tidak tercapai optimal, kesusahan guru dalam menyampaikan pembelajaran, kesusahan anak untuk mengerti secara konkrit dan pembelajaran menjadi kurang bermakna dibenak anak didik. Hal ini terlihat pada saat guru memberikan kuis ketika akan pulang. Terdapat 70% atau sekitar 7 dari 10 anak di kelompok A TK Nusa Indah tidak dapat menjawab pertanyaan lisan tentang kosakata ataupun huruf yang ditanyakan secara lisan dengan menunjuk objek yang ditanyakan. Selain itu, hasil wawancara menyebutkan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal guru harus memiliki berbagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak didik pada usia 4-5 tahun dikelompok A TK Nusa Indah. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan juga

kurang tepat. Anak usia 4-5 tahun kelompok A TK Nusa Indah masih cenderung senang bermain, bergerak, dan melakukan sesuatu secara langsung. Sehingga peneliti tertarik untuk membuat bahan ajar yang dikolaborasikan dengan metode pembelajaran yang lebih banyak melibatkan fisik dan kognitif anak.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti berupaya menghadirkan sebuah solusi yang dirasa efektif dan inovatif dalam mengatasi hal tersebut. Solusi yang dimaksud yaitu dengan mengembangkan bahan ajar yang berkolaborasi dengan teknologi, yaitu bahan ajar interaktif berupa E-Modul. E-Modul tersebut merupakan bahan ajar interaktif yang menarik dan mudah digunakan oleh guru, orangtua dan anak. Sehingga anak akan lebih termotivasi dan terbangun konsep pemikirannya melalui kegiatan interaktif dalam E-Modul tersebut. Sedangkan metode pembelajaran yang dikolaborasikan adalah metode *Total Physical Response*. Metode ini lebih banyak melibatkan fisik dan kognitif. Metode tersebut sangat cocok digunakan untuk mengenalkan kosakata serta huruf pada anak yang lebih senang bermain dan belajar sambil melibatkan aktivitas fisik motorik. Sehingga dengan demikian, walaupun suasana dan tempat belajar disekolah atau dirumah dan dengan guru ataupun orangtua, maka anak akan dengan mudah memahami pelajaran dikarenakan E-Modul tersebut sangat mudah untuk digunakan oleh siapa saja.

Dalam penelitian oleh Putri (2018) dengan judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Metode Total Physical Response (TPR) dalam Memperkaya Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Di Kelas IV Sekolah Dasar”, bahwa peneliti menggunakan metode berbasis *Total Physical Response* agar anak didik lebih cepat menguasai kosakata bahasa inggris dalam jumlah yang banyak. Namun dalam penelitian ini, peneliti berupaya untuk mengenalkan kosakata dalam konteks bahasa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti bermaksud melakukan sebuah penelitian yang berjudul “**Pengembangan E-Modul Metode *Total Physical***

Response (TPR) Dalam Mengenalkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Pengembangan Di Kelompok A, TK Nusa Indah, Desa Toto Utara, Kec. Tilongkabila, Kab. Bone Bolango, Gorontalo, 2021)”, dengan harapan dapat menjadi alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, kreatif, dan tidak membosankan serta dapat memberikan dampak positif untuk pembentukan karakter mandiri anak didik. Sehingga anak didik mendapatkan pembelajaran yang bermakna dan berpengaruh terhadap pencapaian pembelajaran yang optimal.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Strategi pembelajaran kurang efektif.
2. Metode pembelajaran kurang efektif.
3. Kurangnya kemampuan anak mengenal kosakata.
4. Kurangnya bahan ajar yang interaktif.
5. Kurangnya modul atau e-modul pembelajaran yang efektif.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengembangan e-modul metode *Total Physical Response (TPR)* dalam mengenalkan kosakata pada anak usia 4-5 tahun (penelitian pengembangan di Kelompok A, TK Nusa Indah, Desa Toto Utara, Kec. Tilongkabila, Kab. Bone Bolango, Gorontalo, 2021)?

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai solusi pembelajaran dengan mengembangkan e-modul metode *Total Physical Response (TPR)* dalam mengenalkan kosakata pada anak usia 4-5 tahun (penelitian pengembangan di Kelompok A, TK Nusa Indah, Desa Toto Utara, Kec. Tilongkabila, Kab. Bone Bolango, Gorontalo, 2021).

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Adapun beberapa manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- a. Hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai bahan kajian pendidikan anak usia dini khususnya untuk E-Modul metode pembelajaran *Total Physical Response*.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai referensi bagi penelitian-penelitian yang akan datang dalam konteks permasalahan yang berkaitan dengan E-Modul metode pembelajaran *Total Physical Response*.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai sumber pembelajaran pada pengenalan kosakata untuk anak usia 4-5 tahun.

2. Manfaat Praktis

Adapun beberapa manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- a. Manfaat praktis bagi peneliti, yaitu untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan pengetahuan terhadap masalah yang dihadapi secara nyata.
- b. Manfaat praktis bagi guru, yaitu diharapkan adanya hasil penelitian bisa menjadi masukan yang berharga bagi guru dan upaya sosialisasi perlunya mengenalkan kosakata pada anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan E-Modul yang menarik, seperti E-Modul *Total Physical Response* ini.
- c. Manfaat praktis bagi anak didik, yaitu sebagai pedoman untuk mengenal kosakata agar penguasaan pembendaharaan kosakata lebih banyak.
- d. Manfaat praktis bagi orangtua, yaitu dapat menggunakan E-Modul Metode *Total Physical Response* dalam mengenalkan kosakata kepada anak usia 4-5

tahun. Pembelajaran dapat dilakukan dirumah oleh orangtua dalam kondisi pandemic *Covid-19* seperti saat ini.

- e. Manfaat praktis bagi keilmuan, yaitu diharapkan menjadi referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya agar selalu mengalami perubahan ke arah yang lebih baik.