

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PAUD merupakan pendidikan yang diberikan pada anak usia (0-6 tahun) yang dilakukan untuk memberikan berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, baik jasmani atau rohani agar memiliki persiapan untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Melalui Paud, diharapkan agar anak dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan moral yaitu, nilai agama moral, kognitif, motorik halus dan kasar, seni, bahasa, sosial emosional. Hal ini dijelaskan dalam undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional pasal 28 ayat 3 yang menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini pada jalur formal berbentuk melalui Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat. (Susanto Ahmad, 2017:16)

Pendidikan Anak Usia Dini pada hakikatnya merupakan istilah kolektif untuk segala kegiatan yang dilakukan orang tua dan guru dalam membimbing dan mengajarkan anaknya untuk mewujudkan suasana yang dimana anak dapat belajar dan memahami sesuatu dengan cara mengamati, meniru, dan bereksperimen. PAUD memiliki 6 aspek yang memfokuskan perkembangan anak yaitu aspek agama dan moral, kognitif, seni, bahasa, motorik kasar dan halus, sosial emosional semua aspek ini perlu dirangsang agar tumbuh kembangnya berjalan dengan maksimal. (Badriah, S. 2024). PAUD Adalah peletak dasar pertama dan

utama dalam pengembangan kepribadian anak yaitu yang berkaitan dengan karakter. (Santika, T. 2018:77)

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar, sehingga mendorong proses terjadinya pembelajaran. Dan sebagai alat yang mampu membantu proses belajar.

Di era perubahan yang begitu cepat, pendidikan tidak bisa lepas dari pengaruh perubahan teknologi yang mempengaruhi setiap hari. Selama 10 tahun terakhir, perkembangan teknologi, cara kita agar berinteraksi, budaya, dan pengetahuan telah berubah secara dramatis. Transisi dari pembelajaran tatap muka kuno ke pembelajaran yang menggunakan teknologi digital mempunyai konsekuensi besar dan berpotensi mengubah tata cara pendidikan secara global. Sekarang penggunaan internet telah membuat pembelajaran dapat di akses oleh semua orang, sehingga sangat memungkinkan untuk para guru mengakses berbagai sumber belajar dengan cepat. Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi aspek yang krusial, dan salah satu teknologi tersebut adalah aplikasi wordwall. Aplikasi ini juga bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menghindari gangguan digital dan fokus pada lingkungan belajar yang baik dan tepat (Erna Budiarti, 2024)

Wordwall sangat memudahkan anak dalam memahami berbagai kegiatan pembelajaran sebab Game website ini telah didesain dengan semenarik mungkin dan juga dapat dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran dikarenakan terdapat papan peringkat yang dilihat. Media edukasi wordwall sangat layak digunakan

atau diterapkan dalam pengalaman tumbuh kembang karena dapat memotivasi dan munculnya semangat anak untuk belajar, memudahkan untuk memahami kegiatan pembelajaran, dan dapat juga meningkatkan kemampuan kosakata untuk anak (Silvia 2021)

Wordwall merupakan aplikasi yang mudah dapat digunakan sebagai alat penilaian dalam kursus online. Wordwall adalah media digital yang populer untuk pembelajaran untuk pembelajaran, pengajaran, dan pembelajaran online yang menarik bagi anak-anak. Ini adalah aplikasi ramah dan juga memberikan pengalaman belajar yang sangat menyenangkan dan menarik bagi siswa. dan wordwall juga sebagai alat yang berharga untuk pendidikan online, menyediakan cara yang nyaman dan mudah untuk terlibat dengan informasi dan pengetahuan (Kurniasih dalam Suhartinah,2023).

Kearifan lokal bisa juga disebut dengan keunggulan lokal, local wisdom, local genius menurut kemendikbud dapat diintegrasikan dalam pendidikan sebagai salah satu upaya untuk melestarikan kebudayaan lokal pada suatu daerah (Pingge, 2017). Kearifan lokal penting untuk dilestarikan dan diperkenalkan kepada generasi penerus bangsa karena dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menyebabkan semakin tergerusnya budaya lokal dan tergantikan dengan budaya asing padahal kearifan lokal adalah warisan leluhur yang kaya akan nilai-nilai kehidupan dan menjadi pembeda bangsa Indonesia dengan bangsa lainnya. Pelestarian kearifan lokal pada generasi bangsa dapat dimulai dari proses pendidikan (Yusria, 2021:44)

Namun demikian sampai saat ini belum semua harapan tersebut muncul pada anak, hal ini didukung berdasarkan observasi kelompok B3 pada tanggal 15 September 2024 sampai pada tanggal 30 November terlihat bahwa pengenalan kearifan lokal masih dilakukan dengan cara sederhana seperti pengenalan telur asin, sange, tichah kareng masih menggunakan metode manual sehingga anak kurang tertarik dan terlihat biasa saja, maka dari itu jiwa kearifan lokal anak masih rendah. Dari 15 anak yang di observasi belum terlihat dalam mengenal kearifan lokal. dan di era modern anak jadi lupa akan budayanya dan banyak anak yang tidak memiliki pengetahuan yang cukup tentang kearifan lokal dan tradisi daerah mereka, yang dapat mengurangi rasa identitas budayanya.

Selama ini disekolah tersebut sudah ada pengenalan kearifan lokal akan tetapi penggunaan medianya dengan cara guru membawa benda nyata saat mengenalkan kearifan lokal pada anak seperti membuat tichah kareng maka guru membawa alat-alat untuk membuat tichah kareng. maka dari itu saya menawarkan media yang dipakai untuk mengenalkan kearifan lokal menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, peneliti mengajukan solusi untuk meningkatkan pengenalan kearifan lokal pada anak dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall. belajar sambil bermain akan lebih menyenangkan dan menstimulasi pengenalan kearifan lokal pada anak.

Permainan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall termasuk baru dan belum pernah dilakukan sebelumnya.

berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk meneliti secara langsung pengenalan kearifan lokal dikarenakan mereka kurang mengenal budayanya sendiri dan tidak paham tentang kearifan lokal. Maka dari itu aplikasi wordwall sebagai salah satu cara untuk pengembangan pengenalan kearifan lokal. penulis menggunakan metode penelitian pengembangan dengan judul” ***Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Aplikasi WordWall Sebagai Upaya Mengenalkan Kearifan Lokal Pada Anak Kelompok B3 di Tk IT Baitusshalihin Kota Banda Aceh.***

1.2 Identifikasi Masalah

berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Mengenalkan kearifan local belum berkembang secara optimal
2. Belum efektifnya metode Mengenalkan Kearifan Lokal pada anak kelompok B3 di Tk IT Baitusshalihin.

1.3 Pembatasan Masalah

Memperhatikan indentifikasi masalah diatas maka pembatasan masalah pada penelitian ini adalah:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Sebagai Upaya Mengenalkan kearifan Lokal Pada Anak Kelompok B3 di Tk IT Baitusshalihin kota banda aceh.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka penulis dapat merumuskan masalahnya dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall sebagai Upaya mengenalkan kearifan lokal pada anak kelompok B3 di Tk IT Baitusshalihin Kota Banda Aceh ?
2. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall sebagai Upaya mengenalkan kearifan lokal pada anak kelompok B3 di Tk IT Baitusshalihin Kota Banda Aceh?
3. Bagaimanakah keefektivan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall sebagai Upaya mengenalkan kearifan lokal pada anak kelompok B3 di Tk IT Baitusshalihin ?

1.5 Tujuan Penelitian

Bedasarkan Rumusan Masalah di atas maka Tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk melihat Kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall sebagai Upaya mengenalkan kearifan local pada anak kelompok B3 di Tk IT Baitusshalihin
2. Untuk melihat uji kepraktisan Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall Upaya mengenalkan kearifan lokal pada anak kelompok B3 di Tk IT Baitusshalihin
3. Untuk melihat uji keefektivan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall sebagai Upaya mengenalkan kearifan lokal pada anak kelompok B3 di Tk IT Baitusshalihin Kota Banda Aceh

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan manfaat yang diperoleh dari penelitian Ketika tujuan penelitian ini tercapai. Manfaat yang didapat kita temukan Ketika

tujuan penelitian ini tercapai dapat dibagi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.6.1 Secara Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dibidang Pendidikan Khususnya dibidang Pendidikan anak usia dini
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi bagi calon pendidik ataupun pendidik untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenalkan kearifan local dengan menggunakan media dari aplikasi wordwall.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan Pendidikan berupa pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran.
4. Selain itu juga hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber data dan referensi dalam mengenalkan kearifan local melalui aplikasi word wall.

1.6.2 Secara Praktis

1. Bagi anak, dapat membantu memberikan pemahaman dan pengalaman secara langsung guna untuk mengenalkan kearifan lokal
2. Bagi guru dapat digunakan sebagai panduan untuk pemahaman dalam pengenalan kearifan lokal
3. Selain itu juga permainan aplikasi wordwall ini dapat menjadi bahan ajar untuk calon pendidik dan juga pendidik.