BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan pada umumnya dan pada ranah pendidikan anak usia dini pada khususnya, terdapat suatu penerapan komunikasi instruksional dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar. Sama halnya dengan salah satu institusi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Anak-Anak Ceria Bandung yang menerapkan komunikasi instruksional dalam rangka untuk mempermudah dan membantu dari pencapaian tujuan yang dikehendaki.

Komunikasi instruksional merupakan salah satu bentuk komunikasi sebagai sub dari komunikasi pendidikan yang secara senderhana dapat diartikan bahwa di dalam komunikasi pendidikan terdapat aspek komunikasi instruksional, atau komunikasi pendidikan memiliki kajian bidang yang lebih luas dibandingkan dengan komunikasi instruksional. Banyak orang mempersepsikan makna instruksi diartikan sebagai suruhan dari seseorang kepada orang lain. Namun dalam buku Pawit M. Yusuf yang berjudul " Komunikasi Instruksional", Instruksional berasal dari kata *instruction* yang artinya pembelajaran atau pengajaran.(Yusuf, 2010 : 6) Sementara makna komunikasinya sendiri lebih kepada fungsi yang didapatkan dari suatu proses komunikasi yang berfungsi mendidik (*to educate*) untuk mencapai kedewasaan dan kemandirian. Dalam buku "Komunikasi Instruksional" milik Pawit M.Yusuf (2010:2) tertulis bahwa komunikasi pendidikan sebagai ranah utama dari komunikasi instruksional merupakan komunikasi yang sudah

merambah atau menyentuh dunia pendidikan dengan segala aspeknya. Sementara komunikasi instruksional lebih merupakan bagian kecil dari komunikasi pendidikan karena komunikasi instruksional merupakan komunikasi yang dipola dan dirancang secara khusus untuk mengubah perilaku sasaran dalam komunitas tertentu ke arah yang lebih baik. Serta lebih berorientasi pada aspek operasionalisasi pendidikan terutama aspek membelajarkan sasaran. Perubahan perilaku dalam komunikasi instruksional merupakan perubahan perilaku pada aspek kognisi, afeksi dan konasi atau psikomotorik.

Contoh bentuk terjadinya proses komunikasi instruksional yaitu ketika suasana proses belajar secara formal terjadi antara pengajar dengan sasaran, dimana pengajar melakukan fungsinya yaitu fungsi mendidik, dan komunikasi instruksional hanya diterapkan dalam institusi atau lembaga formal yang memiliki fungsi-fungsi mendidik yaitu lembaga pendidikan seperti TK/PAUD dan lembaga anak usia dini yang sederajat, SD, SMP, SMA/SMK, Universitas, Politeknik, Sekolah Tinggi dan lembaga pendidikan yang sederajat. Dalam penerapannya komunikasi instruksional dapat diterapkan untuk segala kalangan dan sasaran dari berbagai umur atau tingkatan pendidikan karena komunikasi instruksional merupakan sebuah proses mulai dari tahap sebelum pembelajaran berlangsung hingga pada tahap terakhir pembelajaran. Melihat makna komunikasi instruksional tersebut, sudah jelas bahwa peristiwa komunikasi instruksional akan terjadi pada setiap institusi pendididkan formal dan salah satunya yaitu sekolah dengan konsep Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Lahirnya lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) di Indonesia bermula dari suatau alasan sederhana yaitu adanya kepedulian akan rangsangan pendidikan di usia dini. Para ahli menyebutkan bahwa usia dini merupakan usia perkembangan emas dimana anak membutuhkan pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pendidikan ini hendaknya dilakukan secara bertahap, berulang, konsisten, dan tuntas sehingga memiliki daya ubah (manfaat) bagi anak. Seiiring bertambahnya usia, anak-anak membutuhkan rangsangan pendidikan yang lebih lengkap sehingga memerlukan tambahan layanan pendidikan di luar rumah yang dilakukan oleh Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini atau dikenal dengan nama PAUD yang kemudian diatur dalam UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 bahwa terdapat bentukan Satuan PAUD sejenis atau bentuk lain yang sederajat seperti layanan PAUD yang diintegrasikan dengan program Bina Keluarga Balita (BKB) dan Pos Pelayanan Terpadu (Posyandu) yang selanjutnya disebut Pos PAUD. Adapun pengertian PAUD yang tertulis dalam buku "Pedoman Teknis Penyelenggaraan POS PAUD" yang diterbitkan oleh Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini yaitu:

> "Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (pasal 1, butir 14 UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas)".

Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 (pasal 28) dinyatakan pula bahwa PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, dan PAUD dapat diselenggarakan dalam jalur pendidikan formal seperti Taman Kanak-Kanak, Raudhatul Athfal atau bentuk lain yang sederajat. Lembaga PAUD yang telah

terselenggara memiliki tiga tujuan program PAUD yang juga harus dimiliki PAUD-PAUD lainnya yang diantaranya ialah:

1. Memberikan model layanan PAUD yang dapat menjangkau masyarakat luas hingga ke pelosok pedesaan.
2. Memberikan wahana bermain yang mendidik bagi anak-anak usia dini yang tidak terlayani PAUD lainnya.
3. Memberikan contoh kepada orang tua dan keluarga tentang cara-cara pemberian rangsangan pendidikan kepada anak untuk dilanjutkan di rumah. (Depdiknas , 2008:3)

Bertolak dari ketiga tujuan program PAUD di atas terutama pada poin ke dua, PAUD-PAUD di Indonesia diwajibkan untuk menyediakan wahana permainan edukatif yang dapat memberikan rangsangan pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Hal tersebut telah dilakukan oleh PAUD Anak-Anak Ceria Bandung selaku objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada proposal penelitian ini. PAUD Anak-Anak Ceria merupakan PAUD yang telah berkembang sejak 11 September 2004 dengan baik di Bandung. Paud yang kini dikepalai oleh Pudji Suhartini Spd , kini telah memiliki empat guru tetap dan dua guru honorer serta telah menerapkan tujuh bidang pengembangan yang terdiri dari bahasa, kognitif, seni, motorik kasar, motorik halus, budi pekerti dan agama; Islam dan Khatolik serta tiga ekstrakulikuler yaitu komputer, Bahasa Inggris, dan *Logico Primo.*

Selama dua tahun belakangan ini, PAUD Anak-Anak Ceria menyediakan wahana permainan edukatif sebagai penerapan dari salah satu tiga tujuan program yang wajib diikuti oleh PAUD-PAUD di Indonesia, yaitu untuk penerapan pada poin ke dua bahwa PAUD akan memberikan wahana permainan yang mendidik. Pernyataan tersebut wajib diaplikasikan karena lembaga pendidikan PAUD

merupakan lembaga pendidikan yang berkecimpung dalam dunia anak. Seperti tertulis dalam Buletin PADU edisi 5 bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Melalui bermain, anak dapat mengorganisir berbagai pengalaman dan kemampuan kognitifnya dalam upaya menyusun kembali gagasan anak. Pentingnya bermain dalam dunia anak tidak akan terlepas dari pentingnya alat permainan sebagai penunjang dan bentuk fasilitasi. Alat permainan bagi anak usia dini menjadi sangat penting karena disamping anak memulai belajarnya dari hal-hal konkrit, tersedianya alat-alat permainan memungkinkan ditumbuhkannya budaya belajar mandiri, budaya demokrasi, dasar pembiasaan untuk kehidupan di kemudian hari, serta menciptakan komunikasi antara anak dengan orang dewasa dan teman sebaya.

Pemilihan wahana permainan untuk anak usia dini bisa dikatakan cukup ketat dalam pemilihannya. Bahkan pemerintah mengaturnya dalam Standar Sarana dan Prasarana dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan diartikan sebagai standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan kriteria minimal tentang tempat bermain dan alat permainan sebagai salah satu syarat. Maka, PAUD Anak-Anak Ceria terhitung sejak tahun 2010 menyediakan wahana permainan edukatif yaitu *Logico primo* yang sampai saat ini masuk ke dalam kegiatan ekstrakulikuler di PAUD Anak-Anak Ceria Bandung. *Logico primo* dipilih menjadi wahana permainan edukatif yang masuk ke dalam ekstrakulikuler di PAUD Anak-Anak Ceria Bandung karena *logico primo* bukan merupakan kegiatan bermain biasa melainkan merupakan permainan yang memiliki tingkatan kesulitan atau level permainan yang dapat disesuaikan dengan

tingkat kemampuan siswa. Hal tersebut agar siswa tidak hanya mendapatkan rasa puas atau senang dalam bermain tapi juga mampu mengembangkan kemampuannya dengan bermain sambil belajar. Sehingga dalam penerapannya guru membuat suatu kurikulum atau silabus dan materi yang telah disiapkan sesuai dengan kemampuan tiap-tiap siswa serta mencatat perkembangan kemampuan siswa dalam *progress chart record* (catatan kemajuan siswa).

Logico merupakan permainan edukatif dengan sistem belajar baru, yang dikembangkan di Jerman sejak tahun 1993 oleh Finken-Verlag. Perangkat permainan ini terdiri atas papan dan lembar-lembar gambar beraneka warna yang menarik. *Logico* secara khusus dikembangkan untuk anak-anak pra-sekolah hingga anak-anak sekolah dasar. Permainan edukatif ini memiliki prinsip dimana dalam penerapannya tetap sama tetapi alat-alat dan seri pelatihannya berbeda sesuai dengan kebutuhan dan tingkat usia. Permainan edukatif ini memiliki empat jenis paket permainan yang disesuaikan dengan umur serta jenjang pendidikannya yang terdiri dari *Logico Primo, Logico Piccolo, Logiko Maximo, dan Logico Rondo*. Sementara *Logico* yang sampai saat ini diterapkan oleh PAUD Anak-Anak Ceria Bandung yaitu *Logico Primo* karena klasifikasi umur yang disesuaikan dengan siswa-siswi PAUD Anak-Anak Ceria Bandung yaitu untuk umur 4-6 tahun atau dengan jenjang pendidikan *playgroup* dan Taman Kanak-Kanak.

Melalui penerapan *Logico Primo* inilah terjadi peristiwa komunikasi instruksional antara para pengajar PAUD Anak-Anak Ceria Bandung yang terdiri dari empat orang guru tetap yang berperan sebagai komunikator dalam proses

komunikasi instruksional, dengan peserta didik PAUD Anak-Anak Ceria Bandung yang merupakan sasarannya. Proses komunikasi instruksional terjadi melalui kegiatan *Logico Primo* karena komunikasi instruksional merupakan bentuk komunikasi dalam suatu kegiatan belajar-mengajar pada kegiatan tatap muka maupun pada kegiatan instruksional lainnya. Sementara *Logico Primo* dimainkan dengan bantuan peran komunikasi secara tatap muka antara komunikator dengan komunikan.

PAUD Anak-Anak Ceria Bandung memilih *Logico Primo* sebagai wahana permainan edukatif andalan mereka karena manfaat yang bisa diperoleh oleh siswa PAUD Anak-Anak Ceria Bandung yang tertulis dalam modul *Logico* yang berjudul " *Learning Is Most Effective When I'ts Fun*" yaitu:

1. Mendukung perkembangan kognitif anak
2. Mengembangkan disiplin belajar yang baik
3. Mengutamakan pendekatan holistik pada pendidikan
4. Memotivasi anak untuk belajar mandiri maupun belajar bersama
5. Mengembangkan kemampuan membedakan secara visual auditif
6. Mengembangkan kemampuan berfikir secara logis dan kritis, dan dedukatif sekaligus kemampuan memecahkan masalah
7. Melatih anak berkomunikasi. (Depdiknas, 2000:8)

Ketika proses komunikasi instruksional berlangsung dalam kegiatan permainan *Logico Primo*, terjadi pula suatu peristiwa komunikasi secara intrapersona dan antarpersona. Komunikasi intrapersona terjadi karena terdapat proses dimana seseorang berpikir, mempersepsi, m*e*ngingat dan mengindra. Sementara peristiwa komunikasi antarpersona terjadi karena proses dari adanya ide atau gagasan informasi seseorang kepada orang lain dimana hanya terlibat antara dua orang yaitu guru sebagai komunikator dan peserta didik sebagai

sasarannya. Peristiwa komunikasi instruksional dapat terlihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 1.1
Proses Kegiatan *Logico Primo* Antara Guru Dengan Peserta Didik



***Sumber**: Peneliti , 2012*

Dalam skripsi ini, peneliti akan memfokuskan penelitiannya pada komunikator yaitu Guru PAUD Anak-Anak Ceria sebagai pelaku komunikasi dalam proses komunikasi instruksional, namun tidak juga meninggalkan komunikan yaitu siswa PAUD Anak-Anak Ceria sebagai penerima pesan. Hal tersebut karena penelitian ini pun akan menggambarkan umpan balik yang terjadi dimana komunikan yaitu siswa yang akan memberikan umpan balik dalam proses komunikasi instruksional.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan kajian komunikasi instruksional melalui permainan edukatif *logico primo* karena peneliti tertarik untuk mengamati lebih dalam penerapan komunikasi instruksional yang merupakan proses komunikasi pembelajaran dengan suasana formal, namun dapat diterapkan dalam proses bermain. Selain itu, peneliti tertarik dengan jenis permainan itu sendiri yaitu permainan edukatif *logico primo* yang bukan merupakan permainan dengan proses bermain biasa, melainkan suatu permainan yang menunjukan kepada siswa pentingnya proses dan menantang siswa untuk

berada pada level yang lebih sulit, sehingga dalam kegiatannya diperlukan suatu interaksi yang komunikatif antara guru dengan siswa.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1.Pertanyaan Makro

Dari uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkatnya.Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu“ **Bagaimana komunikasi instruksional pada “Pendidikan Anak usia Dini (PAUD) “Anak-Anak Ceria” Bandung (studi deskripstif mengenai komunikasi instruksional melalui permainan edukatif *Logico Primo* pada PAUD “Anak-Anak Ceria” Bandung)**

1.2.2.Pertanyaan Mikro

Untuk langkah selanjutnya,peneliti merinci secara jelas , tegas dan khusus bertolak dari rumusan masalah pada pertanyaan makro di atas, dengan menggunakan beberapa rincian yang relevan dan sesuai dengan fokus penelitian serta relevan dengan teori yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Peneliti menyajikan lima pertanyaan mikro yang diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana **spesifikasi isi dan tujuan instruksional** melalui permainan edukatif *Logico Primo* pada “PAUD Anak-Anak Ceria Bandung” ?

2. Bagaimana **penaksiran perilaku mula** melalui permainan edukatif *Logico Primo* pada "PAUD Anak-Anak Ceria Bandung"?
3. Bagaimana **penetapan strategi instruksional** melalui permainan edukatif *Logico Primo* pada "PAUD Anak-Anak Ceria Bandung"?
4. Bagaimana **organisasi satuan-satuan instruksional** melalui permainan edukatif *Logico Primo* pada "PAUD Anak-Anak Ceria Bandung"?
5. Bagaimana **umpan balik** melalui permainan edukatif *Logico Primo* pada "PAUD Anak-Anak Ceria Bandung" ?

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1.Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan, menjelaskan , menjawab, menganalisa, dan menceritakan tentang komunikasi instruksional yang dilakukan "PAUD Anak-Anak Ceria Bandung" melalui permainan edukatif *Logico Primo*

1.3.2 Tujuan Penelitian

Bertolak dari permasalahan yang telah teridentifikasi dalam identifikasi masalah, tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui **spesifikasi isi dan tujuan instruksional** melalui permainan edukatif *Logico Primo* pada "PAUD Anak-Anak Ceria Bandung".

2. Untuk mengetahui **penaksiran perilaku mula** melalui permainan edukatif *Logico Primo* pada "PAUD Anak-Anak Ceria Bandung".
3. Untuk mengetahui **penetapan strategi instruksional** melalui permainan edukatif *Logico Primo* pada "PAUD Anak-Anak Ceria Bandung".
4. Untuk mengetahui **organisasi satuan-satuan instruksional** melalui permainan edukatif *Logico Primo* pada "PAUD Anak-Anak Ceria Bandung".
5. Untuk mengetahui **umpan balik** melalui permainan edukatif *Logico Primo* pada "PAUD Anak-Anak Ceria Bandung" .

1.4.Kegunaan Penelitian

1.4.1.Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian yang dibuat oleh peneliti secara teoritis berguna sebagai pengembangan ilmu komunikasi secara umum yaitu mengenai komunikasi instruksional pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Anak-Anak Ceria Bandung.

1.4.2.Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat membantu mengantisipasi masalah yang ada dalam objek yang diteliti dan sebagai masukan untuk diaplikasikan dan dijadikan bahan pertimbangan bagi:

- Peneliti agar dapat dijadikan sebagai pengalaman dalam pengembangan suatu studi ilmu yang telah dipelajari secara teori dan sebagai pembelajaran dalam mengaplikasikan teori kedalam suatu permasalahan yang harus dipecahkan khususnya mengenai "komunikasi instruksional pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Anak-Anak Ceria Bandung."
- Akademik yaitu mahasiswa Universitas Komputer Indonesia secara umum, dan terutama bagi mahasiswa ilmu komunikasi secara khusus yang ingin melakukan studi literatur dan pencarian informasi dalam melakukan penelitian dengan kajian yang sama.
- Lembaga pendidikan yaitu PAUD Anak-Anak Ceria Bandung sebagai referensi dan tambahan informasi yang dapat digunakan oleh seluruh warga PAUD Anak-Anak Ceria Bandung pada umumnya dan secara khusus dapat berguna dalam penerapan komunikasi instruksional melalui permainan edukatif *Logico Primo* agar dapat diterapkan secara tepat dan optimal sehingga menghasilkan suatu proses komunikasi yang efektif dan tujuan yang diinginkan secara maksimal.