

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan sangat penting terutama yang dimulai sejak dini untuk membentuk generasi yang berkualitas. Anak usia dini adalah seseorang yang mulai masuk pada tahapan-tahapan perkembangan yang sangat pesat, dimana mempengaruhi pada kehidupan selanjutnya. Anak usia dini merupakan anak yang berkisar pada rentang usia 0 hingga 8 tahun (NAEYC, 1995). Pada usia dini merupakan usia yang tepat untuk diberi stimulus, dimana setiap proses perkembangan jauh lebih cepat dan pesat dibandingkan dengan usia di atasnya. Menurut Zaini (dalam Aprily, dkk.,2022) pendidikan usia dini berperan begitu penting untuk membentuk kualitas perkembangan diri pada anak, karena pendidikan anak usia dini merupakan sebuah dasar pondasi dalam kepribadian anak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang disediakan bagi anak usia dini (0-6 tahun) yang memberikan berbagai rangsangan untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan baik jasmani maupun rohani, supaya mempunyai kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini memberikan upaya untuk menstimulasi, mengasah, membimbing, dan memberikan kegiatan yang akan menghasilkan keterampilan anak. Melalui PAUD, diharapkan bahwa anak dapat mengembangkan secara maksimal segala potensi yang dimilikinya, termasuk moral dan nilai-nilai agama, fisik, sosial, emosional, bahasa, seni, serta memperoleh pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan tahapan perkembangannya. Selain itu, diharapkan anak juga memiliki motivasi dan sikap belajar yang mendorong kreativitas.

Berdasarkan dengan Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini selanjutnya disebut STPPA nomor 37 tahun 2014 Pasal 1 ayat (2), yang merupakan kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan mencakup aspek perkembangan dan pertumbuhan, yang mencakup aspek nilai agama dan moral fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial- emosional, serta seni.

Pada usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (golden age). Jadi kita harus memanfaatkan usia emas itu dengan cara mendidik dan mengajari anak dengan baik dan kita juga perlu mengenalkan anak tentang teknologi komputer dalam media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah unsur penting yang diperlukan agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Menurut Sari & Linda (2020) (dalam Dadan Suryana), keberadaan media pembelajaran dianggap krusial karena tanpa itu, kegiatan pembelajaran cenderung menjadi pasif dan kurang menarik bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran menjadi isu utama dalam konteks pembelajaran di institusi PAUD. Oleh karena itu, pentingnya memiliki media pembelajaran yang efektif dan beragam sangatlah penting dalam pengajaran anak usia dini karena dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran yang diberikan.

Media pembelajaran yang di rancang dengan menggunakan tematik sesuai dengan tema yang menarik bagi anak. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan salah satunya yaitu untuk kemampuan kognitif, keaksaraan dan motorik halus dalam meningkatkan kemampuan menulis lambang bilangan anak usia dini melalui media digital menonton Video Animasi.

Media digital memiliki konsekuensi positif dan negatif. Guru bertanggung jawab untuk mengarahkan dan memantau agar manfaat positif dari media digital lebih dominan bagi anak-anak. Penggunaan teknologi digital juga memiliki implikasi terhadap penanaman nilai-nilai pendidikan karakter pada anak. Beberapa dampak positif dari teknologi digital termasuk sebagai sarana penyampaian informasi, memudahkan akses terhadap informasi baru, memungkinkan interaksi sosial melalui media sosial, membantu pencarian materi pembelajaran, menyediakan hiburan, dan menjadi sarana komunikasi. Namun, teknologi digital juga dapat memiliki dampak negatif seperti meningkatkan perilaku individualisme, mempengaruhi temperamen, menyebarkan berita tidak bertanggung jawab, meningkatkan risiko kesehatan mata, mengurangi kehadiran dalam kehidupan nyata, potensi radiasi dari perangkat teknologi

Andini Nurlia Sifa, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN MENULIS LAMBANG BILANGAN ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang membahayakan kesehatan otak anak, meningkatnya kasus penipuan melalui pesan singkat atau telepon, kemudahan dalam mengakses konten dewasa, mengganggu kewajiban tugas dan ibadah anak, serta meningkatkan risiko menjadi korban kejahatan. Maka dari itu kita sebagai pendidik dan orang tua harus bisa memberi arahan yang positif untuk anak menggunakan media digital.

Sebagai seorang pendidik yang kompeten, penting untuk dapat mengintegrasikan kemajuan teknologi digital dalam pembelajaran anak didik. Hal ini tidak hanya sebatas mengikuti perkembangannya, tetapi juga memanfaatkannya secara efektif agar kemajuan teknologi tersebut dapat memberikan manfaat yang nyata. Anak-anak usia dini cenderung tertarik dengan hal-hal baru, dan media digital merupakan hal yang baru bagi mereka. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi ini sebagai alat yang efektif untuk menarik minat anak dalam proses pembelajaran.

Pengetahuan guru mengenai metode pembelajaran sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan pengetahuan metode pembelajaran yang baik, guru bisa menentukan dan memilih metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam membentuk pembelajaran yang menarik dan bermakna pada anak usia dini.

Menurut Sofia Hartati 2005:11 (dalam Herlina,dkk) Secara umum, anak usia dini seringkali memiliki tantangan dalam mempertahankan konsentrasi dalam jangka waktu yang lama pada suatu kegiatan. Mereka cenderung cepat beralih perhatian ke aktivitas lain kecuali jika aktivitas tersebut menarik, bervariasi, dan tidak membosankan. Salah satu kemampuan yang dimiliki anak usia dini adalah kemampuan memahami konsep bilangan. Seiring dengan perkembangan pemahaman bilangan, anak mulai memahami konsep tersebut seiring dengan bertambahnya pengalaman mereka.

Menurut M. Yazid Busthomi (2012:105-106) (dalam Herlina, dkk) menjelaskan tentang konsep bilangan yang merupakan dasar matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, hubungan satu ke satu menghitung jumlah, membandingkan serta mengenal simbol yang dihubungkan dengan jumlah benda

Menurut Sumardi 2017 (dalam Palangang, dkk) Dalam kurikulum PAUD, indikator kemampuan mengenal lambang bilangan untuk anak usia 4-5 tahun meliputi kemampuan menunjukkan lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10, serta menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda.

Anak memiliki banyak hal didunia nyata yang berhubungan dengan lambang bilangan. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak penting untuk dikembangkan agar memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran pada pendidikan selanjutnya, terutama dalam penguasaan konsep matematika Susanto, 2011 (dalam palangang, dkk). Mengenal lambang bilangan pada anak disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitifnya (Sumardi et al., 2017).

Perkembangan matematika adalah salah satu aspek penting dalam pemahaman simbol-simbol bilangan oleh anak. Kemampuan ini merupakan fondasi dasar yang sangat signifikan untuk perkembangan anak. Banyak situasi dalam kehidupan sehari-hari anak yang melibatkan penggunaan simbol-simbol bilangan. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenali simbol-simbol bilangan ini agar mereka siap mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi, terutama dalam memahami konsep matematika secara mendalam. Susanto, 2011 (dalam palangang, dkk).

Perkembangan matematika adalah bagian penting dari pemahaman anak terhadap lambang bilangan. Ini merupakan aspek perkembangan dasar yang krusial untuk anak dan perlu diperhatikan dengan serius untuk dikembangkan. Guru dan orang tua perlu memahami bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga menarik dan tidak membuat bosan bagi anak. Kegiatan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dapat dilakukan dalam menonton video animasi. Menonton merupakan suatu aktivitas yang dapat memberikan pengalaman belajar yang berharga, karena dengan melalui menonton video animasi imajinasi dan ide-ide anak dapat dikembangkan.

Berdasarkan studi pendahuluan terkait penelitian yang dilaksanakan di TK Negeri Pembina ditemukan masih banyak anak yang rendah dalam kemampuan mengenal konsep bilangan. Diantaranya yaitu ketika anak bisa menyebutkan lambang

Andini Nurlia Sifa, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN MENULIS LAMBANG BILANGAN ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bilangan tetapi anak belum bisa menunjukkan lambang yang mana yang disebutnya, hal ini bisa mempersulit dalam proses pembelajaran pada anak. Permasalahan tersebut disebabkan karena media dan metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengenal konsep bilangan kurang bervariasi, sehingga anak kurang tertarik dalam mengenal konsep bilangan.

Media dan metode pembelajaran sebelumnya guru hanya menggunakan papan tulis dan majalah, sehingga saat proses pembelajaran anak tidak tertarik dan malas untuk belajar mengenal konsep bilangan. Pembelajaran yang diberikan guru kurang bervariasi, karena itulah penyebab anak cepat bosan dalam belajar kemampuan mengenal konsep bilangan. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan peneliti akan meneliti tentang bagaimana kemampuan anak menulis dan mengenal konsep bilangan yang baik, sehingga peneliti merencanakan media pembelajaran yang menarik untuk anak dengan membuat media video animasi berbasis *canva* dalam mengenal konsep bilangan.

1.2 . Rumusan Masalah Penelitian

1.2.1 Rumusan Masalah Umum

Bagaimana pengembangan media digital video animasi berbasis *canva* untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun?

1.2.2 Rumusan Masalah Khusus

- 1.2.2.1 Bagaimana Analisis dan eksplorasi pengembangan media digital video animasi berbasis *canva* untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun?
- 1.2.2.2 Bagaimana rancangan desain media digital video animasi berbasis *canva* untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun?
- 1.2.2.3 Bagaimana evaluasi media digital video animasi berbasis *canva* untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun?

- 1.2.2.4 Bagaimana kelayakan produk media digital video animasi berbasis *canva* untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian Umum

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran secara umum mengenai pengembangan media digital video animasi berbasis *canva* untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun

1.3.2 Tujuan Penelitian Khusus

- 1.3.2.1** Menganalisis eksplorasi pengembangan media digital video animasi berbasis *canva* untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun
- 1.3.2.2** Memperoleh rancangan desain pengembangan media digital video animasi berbasis *canva* untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun
- 1.3.2.3** Mengungkapkan hasil evaluasi *pretest* dan *posttest* pengembangan media digital video animasi berbasis *canva* untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun?
- 1.3.2.4** Memperoleh kelayakan pengembangan media digital video animasi berbasis *canva* untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan di peroleh oleh peneliti adalah:

1.4.1 Manfaat Segi Teori

Hasil penelitian ini di terapkan sebagai suatu gagasan dan informasi yang bermanfaat dalam keilmuan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini mengenai “pengembangan media digital video animasi berbasis *canva* untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun”

1.4.2 Manfaat Segi Praktik

a) Bagi Peneliti

Peneliti berharap bahwa hasil penelitian ini akan menambah pengetahuan dan pemahaman yang dapat diterapkan dalam praktik pembelajaran di masa depan sebagai seorang pendidik atau guru.

b) Bagi Guru

Penelitian ini menyediakan harapan dan informasi berharga bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam menulis lambang bilangan.

c) Bagi Anak

Penelitian ini memberi kesempatan pada anak untuk belajar menulis lambang bilangan dengan media pembelajaran yang menyenangkan.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memberi alternatif referensi bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media digital video animasi berbasis *canva* untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini disusun mengikuti struktur organisasi skripsi berdasarkan Pedoman Karya Tulis Ilmiah UPI 2021. Penyusunan skripsi ini mencakup lima (5) bab yang dijelaskan sebagai berikut.

1.5.1 Bab I Pendahuluan

Pada Bab ini penyajian latar belakang yang berisi tentang permasalahan yang ditemui untuk selanjutnya dijadikan pondasi supaya peneliti menentukan sebuah solusi, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

1.5.2 Bab II Kajian Pustaka

Pada bab ini membuat teori dan konsep yang akan dilakukan untuk penelitian sebagai landasan peneliti, diantaranya mengenai media pembelajaran, kemampuan menulis lambang bilangan anak usia dini 5-6 tahun, dan media digital video animasi. Kemudian terdapat spesifikasi produk yang di harapkan.

1.5.3 Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan dengan detail, termasuk perancangan penelitian, lokasi penelitian, sumber data, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab ini menerangkan metode penelitian yang dilakukan dengan detail, termasuk perancangan penelitian. Sumber data, definisi operasional variabel, lokasi, instrument, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

1.5.4 Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini mendeskripsikan hasil temuan dan pembahasan berkenaan dengan masalah yang dirumuskan, disesuaikan dengan tahapan dalam penelitian.

1.5.5 Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab ini merupakan tahapan terakhir, yang disimpulkan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, implikasi dan rekomendasi untuk penelitian berikutnya dengan bidang yang sama.