

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Sujiono, 2013, hlm. 8) menegaskan pentingnya pendidikan anak usia dini yang berbunyi bahwa:

“Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pemberian stimulus pendidikan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.”

Program pendidikan ini meliputi seluruh upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang dapat memungkinkan anak melakukan pengalaman belajarnya secara langsung melalui kegiatan yang dapat menstimulasi seluruh potensi dan kecerdasannya. Menurut pendapat Sujiono (2013, hlm. 7) pemberian stimulus tersebut berupa penyediaan kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi anak dalam memperoleh atau meningkatkan kemampuan dan keterampilannya. Hal tersebut dapat dijadikan acuan bagi guru dalam mempersiapkan pelaksanaan pembelajaran, dengan tujuan untuk mengoptimalkan upaya-upaya pemberian stimulus pada anak yang akan diimplementasikan pada saat pembelajaran. Urgensi dari pendidikan anak usia dini ini salah satunya berdasar pada tujuan yang berkaitan dengan rentang usia anak yang merupakan masa paling potensial untuk mereka belajar dan beresplorasi. Selain itu juga, anak usia dini memiliki karakteristik yang selalu aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap apa yang dilihatnya. Sehingga, melalui kegiatan pembelajaran yang terencana dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya.

Berdasarkan hal itu, strategi pelaksanaan dan media pembelajaran yang digunakan harus direncanakan secara terpadu untuk menarik minat belajar anak, sekaligus dapat menstimulasi potensi-potensi yang dimilikinya. Sebagaimana telah diketahui, bahwa anak belajar melalui pengalamannya secara langsung, maka dari itu perlu adanya media yang dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi anak. Terdapat jenis media pembelajaran yang

dapat menarik minat belajar anak sekaligus dapat menstimulasi kemampuan anak, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis audiovisual. Menurut Israwati (2017, hlm. 55) kemenarikan media ini dinilai dari pengkombinasian unsur-unsur yang disajikan secara bersamaan melalui visualisasi gambar serta penggunaan audio yang melengkapinya. Salah satu contoh produk yang lumrah dari media audiovisual ini yaitu video atau film. Kombinasi kedua unsur tersebut merupakan hal yang dapat memungkinkan anak untuk dapat mengkoordinasikan indera penglihatan dan pendengarannya dalam memahami suatu materi. Dilihat dari konten yang dikemas dalam bentuk gambar bergerak dengan warna bervariasi, menjadikan media ini sebagai unsur yang dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak bagi anak untuk melatih daya imajinasinya dalam mengingat objek-objek yang dikenalnya.

Berdasarkan hal itu, sesuai dengan pendapat Piaget (dalam Sujiono, hlm. 121) yang menyebutkan bahwa terdapat fase pada rentang usia tertentu, anak memiliki kemampuan berpikir mengenai objek yang tidak ada dihadapannya, kemampuan tersebut ditandai dengan perkembangan kemampuan bahasanya dalam mendeskripsikan secara sederhana mengenai suatu objek. Keterkaitan antara penggunaan media pembelajaran dengan capaian perkembangan anak, menjadikan hal tersebut sebagai salah satu unsur yang harus diperhatikan dalam perencanaan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran berbantu dengan media menjadi salah satu hal penting yang harus direncanakan, agar perkembangan anak dalam berbagai aspek dapat tercapai dengan optimal. Oleh karena itu, pemilihan media menjadi salah satu kebutuhan penting dalam proses pembelajaran, karena dalam penggunaannya menjadi perantara yang sangat berpengaruh untuk menciptakan pembelajaran agar menarik dan interaktif. Dalam hal ini, dilihat dari unsur-unsur media yang diminati anak serta kebutuhan pembelajaran, video menjadi salah satu pilihan media yang dapat digunakan pada pembelajaran untuk anak usia dini.

Pengembangan kemampuan anak yang harus diperhatikan yaitu salah satunya pada aspek perkembangan kognitif. Piaget (dalam Sujiono, 2013, hlm. 120) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak diperoleh dari hasil pengalaman belajarnya yang matang kemudian diimplementasikan melalui proses interaksi

dan adaptasi dengan lingkungannya. Anak yang aktif dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, seperti mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitar, merupakan implementasi dari proses *active learning* yang dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak. Salah satu materi yang berhubungan dengan perkembangan kognitif dan menjadi acuan pengembangan kompetensi dasar pengetahuan anak usia dini yaitu mengenalkan bentuk geometri. Cahyani (2021, hlm. 12) menyebutkan bahwa proses mengenalkan bentuk geometri pada anak dapat diterapkan melalui kegiatan mengeksplorasi benda-benda yang berkaitan dengan pengalamannya sehari-hari. Strategi pembelajaran yang dirancang melalui kegiatan bermain, dapat mengembangkan potensi serta pengetahuan anak dalam melatih daya ingat mengenai benda-benda tersebut.

Berdasarkan informasi dan hasil pengamatan yang dilakukan, utamanya di Kober Tunas Kartika Kecamatan Tawang, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam mengenalkan bentuk geometri seringkali menggunakan media gambar cetak dan balok sebagai perantara untuk menyampaikan materi. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak pada saat itu yaitu mewarnai gambar geometri dan belajar menyusun balok geometri menjadi bentuk rumah. Karakteristik anak didominasi oleh anak yang aktif, sehingga pembelajaran menjadi kurang kondusif karena media tersebut disalah gunakan. Karakteristik anak pada rentang usia ini, dirasa akan sulit memahami materi yang disampaikan dengan metode dan strategi pembelajaran tersebut. Sujiono (2013, hlm. 120) menyebutkan bahwa anak yang berada pada tahap praoperasional merupakan masa permulaan anak dalam membangun pengetahuannya dengan segala potensi yang dimilikinya. Sehingga, kemampuan berpikir anak pada usia tersebut belum terorganisir dengan baik. Maka dari itu, perencanaan pembelajaran yang perlu disiapkan secara matang yaitu mencari strategi dalam menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, dengan berbantu media yang dapat menunjang segala potensi yang dimiliki anak bersangkutan.

Dalam hal ini, berdasarkan informasi yang diperoleh dalam pemaparan sebelumnya, maka fokus penelitian mengarah pada pengembangan media video. Penggunaan media audiovisual berbasis video ini dapat melatih aspek kognitif anak meliputi persepsi, ingatan, simbol, penalaran dan pemecahan masalah

(Quroisin, 2015, hlm. 3). Sedangkan, alasan pemilihan konten gambar bergerak atau yang sering disebut dengan istilah animasi ini berdasar pada karakteristik subjek yang menjadi sasaran, yaitu anak usia dini. Video yang dikemas dalam bentuk animasi yang dilengkapi dengan suara/audio tersebut memiliki tujuan untuk menarik minat belajar anak, sedangkan konten video yang mencakup gambar-gambar disesuaikan dengan kemampuan anak yang baru dapat memahami konsep geometri melalui visualisasi dari benda-benda nyata yang dikenali oleh anak. Konteks materi yang disampaikan akan lebih menarik minat belajarnya, serta dapat memudahkan anak dalam memahami konsep bentuk geometri.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Video Animasi untuk Memfasilitasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun pada Konsep Mengenal Bentuk Geometri.

1.2 Masalah Penelitian

1. Identifikasi dan Analisis Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas teridentifikasi beberapa masalah di lapangan yaitu sebagai berikut:

- a. Pengenalan bentuk geometri seringkali menggunakan media gambar cetak atau balok saja, tidak bervariasi dan belum dikembangkannya media yang baru.
- b. Metode penyampaian materi dominan menggunakan metode tanya jawab atau ceramah saja, kurang didukung dengan metode demonstrasi.
- c. Strategi pembelajaran tidak bersifat interaktif, tidak melibatkan anak, dan anak hanya melakukan kegiatan pasif seperti mewarnai gambar bentuk geometri.
- d. Anak tidak fokus pada saat pembelajaran dan tidak memperhatikan pada saat guru menyampaikan pematieran.
- e. Anak belum mengetahui nama bentuk geometri dan belum dapat membedakan setiap bentuk geometri.
- f. Belum dikembangkannya penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran khususnya pada pengenalan bentuk geometri.

2. Rumusan masalah

Adapun rumusan masalah secara umum adalah bagaimana mengembangkan media video animasi untuk memfasilitasi perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun pada konsep mengenal bentuk geometri?

Sedangkan rumusan masalah secara khusus yaitu sebagai berikut.

- a. Bagaimana analisis kebutuhan dasar mengenai pengembangan media video animasi untuk memfasilitasi perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun pada konsep mengenal bentuk geometri?
- b. Bagaimana desain awal media video animasi untuk memfasilitasi perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun pada konsep mengenal bentuk geometri?
- c. Bagaimana pengembangan desain media video animasi untuk memfasilitasi perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun pada konsep mengenal bentuk geometri?
- d. Bagaimana uji coba pengembangan desain media video animasi untuk memfasilitasi perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun pada konsep mengenal bentuk geometri?
- e. Bagaimana evaluasi hasil uji coba pengembangan desain media video animasi untuk memfasilitasi perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun pada konsep mengenal bentuk geometri?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan umum dari penelitian yang akan dilakukan yaitu memfasilitasi perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun pada konsep mengenal bentuk geometri dengan menggunakan media video animasi. Sementara itu, tujuan khusus yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan proses dan hasil analisis kebutuhan mengenai pengembangan media video animasi untuk memfasilitasi perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun pada konsep mengenal bentuk geometri.
2. Mendeskripsikan proses dan hasil desain awal media video animasi untuk memfasilitasi perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun pada konsep mengenal bentuk geometri.

3. Mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan desain media video animasi untuk memfasilitasi perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun pada konsep mengenal bentuk geometri.
4. Mendeskripsikan proses dan hasil uji coba pengembangan desain media video animasi untuk memfasilitasi perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun pada konsep mengenal bentuk geometri.
5. Mendeskripsikan proses dan hasil evaluasi uji coba pengembangan desain media video animasi untuk memfasilitasi perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun pada konsep mengenal bentuk geometri.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi pembaca baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menambah kajian mengenai media pembelajaran khususnya media video animasi untuk memfasilitasi perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun pada konsep mengenal bentuk geometri, dan bermanfaat sebagai variasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

- 1) Menambah wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran terutama pada materi mengenal bentuk geometri.
- 2) Memberikan pilihan untuk guru dalam menerapkan metode pembelajaran agar anak tidak merasa jenuh.

b. Bagi anak

- 1) Memberikan pengalaman baru yang menyenangkan dalam proses pembelajaran pada materi mengenal bentuk geometri.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar anak terhadap materi mengenal bentuk geometri.

c. Bagi sekolah

Dapat menjadi referensi media pembelajaran yang digunakan untuk menciptakan pengalaman baru pada pembelajaran di sekolah.

d. Manfaat bagi peneliti

Dapat menambah wawasan mengenai pentingnya perencanaan dalam menyiapkan pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi.

1.5 Struktur Penulisan Skripsi

Struktur organisasi skripsi atau sistematika penulisan skripsi ini merujuk pada aturan pedoman KTI (Karya Tulis Ilmiah) UPI 2021, diantaranya sebagai berikut.

1.5.1. BAB I Pendahuluan

Bab ini berisikan tentang latar belakang penelitian mengenai alasan dan landasan peneliti melakukan penelitian pengembangan media video animasi, rumusan masalah penelitian mengenai rancangan proses dan hasil pengembangan media serta kelayakan media, tujuan penelitian yaitu untuk mengembangkan media dan mendeskripsikan poin pada rumusan masalah, manfaat penelitian yaitu mendeskripsikan manfaat secara teori dan praktis, serta struktur organisasi skripsi.

1.5.2. BAB II Kajian Pustaka

Bab ini berisi kajian pustaka yang memuat teori dan konsep, kerangka berpikir dan gagasan terkait bidang pengembangan yang akan dikaji, serta penelitian relevan. Kajian pustaka yang dibahas mengenai media pembelajaran, video animasi, dan perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun mengenai konsep pengenalan bentuk geometri.

1.5.3. BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisi penjabaran mengenai metode penelitian dan beberapa komponen yang memenuhinya, yaitu desain penelitian sesuai dengan tahapan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), langkah-langkah pengembangan yang diuraikan melalui prosedur penelitian dan prosedur evaluasi, serta prosedur untuk analisis data.

1.5.4. BAB IV Hasil Temuan dan Pembahasan

Hasil temuan berisi tentang penjabaran mengenai proses pelaksanaan setiap tahapan pada prosedur penelitian terkait jawaban dari rumusan masalah. Pembahasan berisi tentang penjabaran secara keseluruhan mengenai proses dan hasil terkait pengembangan media video animasi untuk memfasilitasi

perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun pada konsep mengenal bentuk geometri.

1.5.5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab ini berisi tentang simpulan hasil dari temuan dan pembahasan yang telah diuraikan sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang meliputi rancangan proses dan hasil pengembangan media dan kelayakan media. Implikasi dan rekomendasi dijabarkan berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan secara ilmiah.