

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan anak usia dini menjadi suatu hal yang dianggap penting. Sebagaimana disebutkan dalam UU SIKDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini sangat berperan penting untuk mengembangkan berbagai potensi, sebagai persiapan untuk hidup dan penyesuaian diri dengan lingkungannya. Pentingnya suatu pendidikan tentunya dapat mengembangkan segala aspek perkembangan anak. Aspek perkembangan anak usia dini menurut UU Standar Nasional Pendidikan Nomor 4 Tahun 2022 meliputi nilai agama dan moral; nilai Pancasila; fisik motorik; kognitif; bahasa; dan sosial emosional.

Dari beberapa aspek tersebut diketahui bahwa pengembangan seluruh aspek harus dikembangkan secara menyeluruh dan berkesinambungan. Anak usia dini memerlukan berbagai kegiatan untuk mengorganisir informasi didalam otak, apabila anak hanya diberi sedikit petunjuk, maka anak akan mengalami kesulitan untuk memahami apa yang telah dilihat dan dipelajari. Salah satu yang dibutuhkan dan dapat membantu menunjang berhasilnya proses pembelajaran yaitu penggunaan media. Media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya media kegiatan pembelajaran akan lebih menarik bagi anak di sekolah. Sekolah menjadi salah satu yang berperan penting untuk menumbuhkan semua perkembangan pada anak, termasuk aspek kognitif. Izzati & Yulsyofriend (2020) berpendapat bahwa aspek perkembangan kognitif penting dikembangkan sejak dini karena akan membantu anak pada tahapan selanjutnya. Melalui

pengembangan kognitif fungsi berpikir otak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk memecahkan masalah.

Salah satu teori belajar kognitif yang dicetuskan Robert M. Gagne (dalam Yuberti, 2013, hlm. 35). Teori tersebut memandang bahwa belajar dipandang sebagai proses pengolahan informasi dalam otak manusia yang mencakup ingatan, pengolahan informasi, emosi, dan aspek kejiwaan lainnya. Teori kognitif memandang belajar adalah proses memperoleh, mengolah, menyimpan, serta mengingat kembali informasi yang dikontrol oleh anak.

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti di TK Dewi Sartika pada kelompok B dapat dijelaskan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di kelas belum optimal dalam memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang beragam dan lebih sering mengajak untuk menghafalkan materi tanpa adanya penggunaan media yang menarik kepada anak, dan guru juga kurang melakukan variasi penyampaian materi pembelajaran, guru sering menyampaikan hanya dengan lisan dan gambar, hal ini juga dapat berdampak pada daya ingat kognitif anak. Anak kelompok B dalam hal daya ingatannya masih kurang, hal ini terbukti saat guru sedang membahas materi pembelajaran tema binatang subtema binatang darat subsubtema binatang berkaki empat dimana guru menanyakan kembali macam-macam binatang hidup di darat yang berkaki empat, hal ini dikarenakan guru hanya mengajak anak untuk mendengarkan cerita menggunakan media boneka tangan, dan buku cerita tanpa adanya bantuan media yang lebih nyata.

Dari beberapa penjelasan diatas, maka salah satu usaha untuk membantu mengatasi permasalahan pada anak kelompok B TK Dewi Sartika dalam meningkatkan daya ingat anak adalah dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto.

Video animasi berbasis aplikasi zepeto merupakan salah satu media alternative baru yang diharapkan mampu membuat suasana kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Liska Rahmi Novianti, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI ZEPETO UNTUK MENINGKATKAN DAYA INGAT KOGNITIF ANAK USIA DINI

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

Rumusan masalah penelitian ini mengacu kepada model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009). Adapun rumusan masalah penelitian yakni :

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini ?
- 2) Bagaimana desain rancangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini ?
- 3) Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini ?
- 4) Bagaimana implementasi media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini ?
- 5) Bagaimana evaluasi media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini ?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan kognitif anak usia dini.

Adapun tujuan khusus penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan proses dan hasil analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini.
- 2) Mendeskripsikan proses dan hasil desain rancangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan

daya ingat kognitif anak usia dini.

- 3) Mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini.
- 4) Mendeskripsikan proses dan hasil implementasi media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini.

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini ?
- 2) Bagaimana desain rancangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini ?
- 3) Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini ?
- 4) Bagaimana implementasi media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini ?
- 5) Bagaimana evaluasi media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini ?

1.2 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan kognitif anak usia dini.

Adapun tujuan khusus penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan proses dan hasil analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini.
- 2) Mendeskripsikan proses dan hasil desain rancangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini.
- 3) Mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini.
- 4) Mendeskripsikan proses dan hasil implementasi media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini.

- 5) Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini ?
- 6) Bagaimana desain rancangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini ?
- 7) Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini ?
- 8) Bagaimana implementasi media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini ?
- 9) Bagaimana evaluasi media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini ?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan kognitif anak usia dini.

Adapun tujuan khusus penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan proses dan hasil analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini.
- 2) Mendeskripsikan proses dan hasil desain rancangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini.
- 3) Mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini.
- 4) Mendeskripsikan proses dan hasil implementasi media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan

daya ingat kognitif anak usia dini.

- 5) Mendeskripsikan proses dan hasil evaluasi media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian diklasifikasikan menjadi dua manfaat yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1) Manfaat Teoretis

Manfaat hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi secara keilmuan perihal karya ilmiah pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan kognitif anak usia dini.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat mendorong pengenalan materi tema binatang dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto, sehingga meningkatkan berbagai media pembelajaran sebagai inovasi untuk mengatasi permasalahan terkait media pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak usia dini.

b) Bagi Anak

Penelitian ini dapat membantu anak dalam mengenal binatang dengan cara yang mudah, menarik, dan menyenangkan.

c) Bagi Lembaga

Penelitian ini dapat menjadi referensi berupa karya ilmiah sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan kognitif anak usia dini.

d) Bagi Peneliti

Ilmu pengetahuan yang didapat selama perkuliahan dapat diimplementasikan melalui penelitian ini.

e) Bagi Peneliti Lain

Manfaat hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya, sehingga dapat menghasilkan sebuah produk lain berupa media

pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan kognitif anak usia dini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi memuat sistematika penulisan skripsi yang bertujuan untuk memberikan gambaran umum pada setiap bab tentang pembahasan yang akan dipaparkan.

1) BAB I Pendahuluan

Bab I berisi tentang latar belakang penelitian yakni mengenai permasalahan penelitian media pembelajaran.

2) BAB II Kajian Pustaka

Bab II berisi tentang kajian-kajian teori yang dikaji oleh peneliti untuk memperkuat penelitiannya. Adapun kajian teori yang dibahas dalam bab ini yaitu, media pembelajaran, video animasi, kognitif dan daya ingat. Selain kajian teori yang disajikan dalam bab ini, ada pula penelitian relevan dan kerangka berpikir.

3) BAB III Metode Penelitian

Bab III berisi tentang komponen dari metode penelitian yaitu desain penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, variabel dan definisi operasional variabel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

4) BAB IV Temuan Penelitian dan Pembahasan

Bab IV membahas tentang hasil penelitian yang telah dilakukan kemudian mendeskripsikan hasil pengolahan dan analisis data mengenai temuan penelitian dan pembahasan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan.

5) BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab V berisi tentang simpulan dari hasil analisis temuan penelitian dan pembahasan sebagai jawaban dari rumusan masalah penelitian. Implikasi dan rekomendasi dipaparkan berdasarkan hasil dan pengalaman yang didapat dari penelitian yang telah dilakukan.

6) Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisi tentang sumber rujukan yang digunakan untuk acuan dalam melakukan penelitian.

7) Lampiran-lampiran

Lampiran berisi tentang dokumen tambahan yang digunakan dalam penelitian seperti surat-surat, instrumen, hasil pengisian instrument, dokumentasi foto, dan sebagainya.