

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi adalah suatu hal yang berkaitan erat dengan kehidupan masyarakat. Jika saat ini manusia hidup tanpa adanya teknologi informasi, manusia akan mengalami kesulitan dalam menyampaikan informasi dan melakukan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari (Veronika et al., 2022). Salah satu dampak dari perkembangan teknologi informasi juga terjadi pada dunia Pendidikan Anak Usia Dini. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu untuk menstimulus atau memberikan rangsangan kepada anak dalam perkembangan dan potensinya agar anak menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, pandai dalam bercakap, berfikir kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Suparyanto dan Rosad, 2020).

Aspek perkembangan anak dalam Pendidikan Anak Usia Dini ada 6 yaitu: agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Keenam aspek tersebut sangat berpengaruh dalam perkembangan anak usia dini, salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif adalah Kemampuan anak untuk berpikir dalam mengamati, memahami, dan bertindak (Reni Yulistiana, 2017). Salah satu kemampuan kognitif yang perlu dikembangkan yaitu kemampuan konsep matematika awal terhadap anak usia dini. Pada faktanya di setiap jenjang, pembelajaran matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan sehingga berpengaruh terhadap rendahnya nilai rata-rata ujian yang diperoleh anak. Kemampuan matematika anak Indonesia usia 15 tahun masih rendah dibandingkan dengan anak-anak dari negara lain. Indonesia berada pada peringkat 64 dari 65 siswa yang mengikuti ujian. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan anak Indonesia dalam bidang matematika masih rendah. Pemerolehan nilai matematika dipengaruhi oleh penguasaan konsep matematika di jenjang pendidikan sebelumnya (Laily et al., 2019). Maka dari itu, kemampuan mengenal matematika pada anak usia dini diperlukan untuk meningkatkan kemampuan matematika anak ditingkat selanjutnya. Harus ada jalan keluar supaya anak dapat menyukai matematika,

sehingga kecerdasan yang dimiliki anak dapat berkembang dengan maksimal. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus dikenalkan sejak dini. Selain itu, diperlukan pula pembelajaran matematika yang menyenangkan, supaya anak tidak cepat merasa bosan dan jenuh. Anak usia dini cenderung menyukai sesuatu yang menyenangkan bagi dirinya. Sebab dengan pembelajaran yang menyenangkan jauh lebih mudah mencapai keberhasilan.

Dalam upaya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat menstimulasi kecerdasan matematika dasar anak. Media pembelajaran dibutuhkan agar anak tidak merasa bosan dan menimbulkan rasa penasaran yang membuat anak mudah menangkap materi yang disampaikan oleh pendidik (Sunandar, 2019). Dalam proses pembelajaran anak usia dini memerlukan media pembelajaran yang bervariasi, Penggunaan media pembelajaran yang sama akan membuat anak mudah merasa bosan dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Anak usia dini menyukai pembelajaran yang menggunakan gaya belajar visual. Anak mudah tertarik dalam pembelajaran menggunakan gambar-gambar. Dalam penelitian Wahyuni (2022) menyatakan bahwa anak yang memiliki gaya belajar visual akan fokus kepada penglihatan dan anak mudah menjawab latihan yang diberikan dengan cepat dan lengkap. Anak usia dini juga menyukai gaya belajar tartil. Anak menyukai pembelajaran yang berinteraksi secara langsung. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fahyuni (2017) gaya belajar tartil yaitu gaya belajar menggunakan pendekatan audio-visual yang membuat anak dapat berinteraksi secara langsung sehingga anak cenderung lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak yaitu menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Media pembelajaran multimedia interaktif dirancang menjadi media pembelajaran yang berisi materi yang praktis dan dilengkapi dengan penggunaan animasi, suara, teks, dan sebagainya, sehingga diharapkan anak dapat mengikuti pembelajaran secara efektif dan efisien (Effendi & Yusmiarti, 2021).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ambarita (2015) penggunaan multimedia interaktif untuk anak usia dini merupakan sumber belajar yang baik

dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika. Hasil dalam penelitian yang dilakukan oleh Hapsari & Kristanto juga menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Maka dari itu penulis tertarik untuk mengambil penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Combi Math Berbasis Canva dalam Pembelajaran Konsep Matematika Awal untuk Anak Usia Dini” agar melalui media pembelajaran multimedia interaktif anak dapat mudah memahami materi yang berkaitan dengan konsep matematika awal anak usia dini.

Dalam buku Lestari (2011), konsep matematika awal pada anak usia 3-6 tahun yaitu: Mengenalkan konsep angka pada anak, Mengembangkan pola konsep dan hubungan, Mengembangkan konsep hubungan geometri, Mengembangkan konsep pengukuran, dan Mengembangkan konsep pengumpulan, pengaturan, dan tampilan data. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk. Dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran konsep matematika awal untuk anak usia 5-6 tahun di kelas B TPA Nozomi. Tujuan dalam penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif yaitu agar anak dapat lebih mudah memahami pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga diharapkan anak antusias mengikuti pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif konsep matematika awal pada anak usia dini usia kelompok B TPA Nozomi?
- 1.2.2 Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif pada pembelajaran konsep matematika awal kelompok B di TPA Nozomi?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

- 1.3.1 Membuat pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif konsep matematika awal pada anak usia dini kelompok B TPA Nozomi.
- 1.3.2 Mengetahui keefektifan media pembelajaran multimedia interaktif konsep matematika awal yang dikembangkan.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara umum manfaat teoritis dalam penelitian yaitu sebagai referensi penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada pembelajaran matematika untuk anak usia 5-6 tahun.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi siswa. Memberikan pengalaman belajar yang baru sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif
- b. Manfaat bagi guru. Bahan referensi untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk digital
- c. Manfaat bagi peneliti. Menghasilkan produk baru yang dapat membantu produktivitas pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi memiliki lima BAB yang menggambarkan alur penelitian dari awal hingga akhir. BAB I merupakan latar belakang penelitian yang membahas secara singkat mengenai pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dalam konsep matematika awal. Setelah latar belakang, dilanjutkan dalam pemaparan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian secara teoritis dan praktis.

BAB II Kajian Pustaka yang membahas mengenai media pembelajaran, multimedia, multimedia interaktif, canva, dan konsep matematika bagi anak usia 3-6 tahun dan dilanjutkan dengan menuliskan penelitian yang relevan.

BAB III Metode Penelitian membahas mengenai metode dan desain, populasi & sampel, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, prosedur penelitian., dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan berisi mengenai tahapan prosedur dalam penelitian.

BAB V Kesimpulan & Saran membahas mengenai hasil dari rumusan masalah yang diambil, implikasi dari penelitian yang telah dilaksanakan, serta rekomendasi dan saran bagi peneliti selanjutnya.