

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi pendidikan pertama yang wajib di tempuh yaitu pendidikan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Anak usia dini adalah anak yang dilahirkan sampai usia 6 tahun usia ini merupakan usia sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Pendidikan anak usia dini (PAUD) wajib dilewati oleh setiap individu untuk mencapai jenjang pendidikan selanjutnya yaitu sekolah dasar (Akbar 2020).

Pendidikan anak usia dini yakni suatu bimbingan atau peran secara sadar guru terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak menuju terbentuknya kepribadian yang utama, sehingga anak memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan ialah seluruh tahapan pengembangan kemampuan- kemampuan dan perilaku-perilaku manusia (Saputra 2018).

Menurut (Etivali & Kurnia, 2019) pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling rendah tingkatannya, yang ditujukan untuk anak usia 3 sampai 6 tahun, tetapi memiliki makna yang paling tinggi dari satuan-satuan pendidikan lainnya karena PAUD akan melandasi pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi, dapat dikatakan di sini bahwa keberhasilan seseorang dalam menempuh pendidikan dasar, menengah dan tinggi sangat ditentukan oleh apa yang diperoleh dan dialaminya di PAUD karena PAUD

merupakan salah satu jenjang paling setrategis, serta menentukan perjalanan dan masa depan anak secara keseluruhan, menjadi fondasi bagi penyiapan anak memasuki pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi bahkan akan mewarnai seluruh kehidupannya kelak di masyarakat.

Belajar adalah segala proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu (Fatimah & Kartikasari, 2018). Menurut Hurit, dkk (2021) belajar adalah suatu proses berpikir dan berubah melalui beberapa tahapan-tahapan atau latihan secara berulang-ulang untuk memperoleh pengetahuan yang berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti, salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya.

Anak usia dini tentunya sangat senang bermain dengan teman-temannya, semakin banyak teman maka semakin semangat anak dalam belajar. Namun, pada saat pandemi ini proses pembelajaran dilakukan secara daring sehingga mengubah interaksi antar anak dan guru, anak dan teman-temannya. Sesuai dengan peraturan pemerintah selama pandemi COVID-19 sekolah ditutup dan belum diijinkan untuk pembelajaran luring atau tatap muka hal ini wajib dilaksanakan demi kenyamanan dan kesehatan bersama sehingga peran orang tua lebih banyak dibutuhkan untuk memberikan stimulus di bandingkan dengan guru. Namun dengan pembelajaran daring ini tentunya mengakibatkan terjadinya kendala yang dihadapi oleh anak, orang tua, maupun guru. Stimulasi adalah kegiatan

merangsang kemampuan dasar anak umur 0-6 tahun agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal (Purba, 2021).

Menurut Sumiharsono (2017), media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada anak sehingga anak lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran (Kustiawan, 2016). Kependidikan adalah sebuah program yang dilakukan untuk menuntun anak sejak lahir yang diatur sedemikian rupa agar mencapai kedewasaan jasmani dan rohani oleh anak di waktu yang lebih singkat dari biasanya (Nurkholis, 2013).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelompok B TK Dharma Santi II sebagian anak merasa kesulitan dalam memahami materi pada saat pembelajaran daring. Selain itu anak merasa jenuh saat pembelajaran daring karena tidak dapat berinteraksi dengan teman-temannya, anak juga kurang bersemangat dan kurang percaya diri saat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Jika dilihat dari kemampuan kognitif perlu adanya media pembelajaran yang dapat menstimulus anak dalam memahami konsep bilangan, anak-anak biasanya bisa menyebutkan angka namun masih keliru dengan lambangan bilangannya ketika guru menanyakan secara acak. Guru sudah menggunakan metode bernyanyi pada saat pengenalan bilangan namun belum dilengki dengan media yang memadai.

Pada situasi pembelajaran daring guru mengenalkan angka kepada anak dengan bernyanyi namun ada beberapa anak yang belum hafal dengan lagu tersebut, maka diperlukan media yang memadai untuk proses pembelajaran. Salah satunya yaitu media papan pintar angka atau dikenal dengan PARKA agar anak tetap semangat dalam pembelajaran daring. Papan pintar angka merupakan sebuah media pembelajaran yang dirancang dengan tujuan memudahkan anak usia dini dalam memahami serta menstimulasi perkembangan berhitung permulaan (Bahfen et al., 2020). Animasi adalah gambar yang memuat objek seolah-olah hidup serta disusun secara bersusun, ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Limbong 2020). Media yang dirancang di aplikasikan di *handphone* karena berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelompok B di TK Dharma Santi II orang tua anak semua memiliki *handphone*. Anak-anak kelompok B biasanya mengirimkan tugas-tugas melalui *Whatsapp Group* selama pembelajaran daring ini.

Berdasarkan paparan tersebut maka peneliti akan menerapkan sebuah media pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat anak dan mampu Menstimulasi kognitif anak maka dirancanglah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Papan Pintar Angka Berbasis Animasi untuk Stimulasi Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Santi II”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

- a) Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.
- b) Perlunya media yang menarik untuk meningkatkan semangat anak dalam pembelajaran daring.
- c) Anak cenderung jenuh dengan pembelajaran daring, anak lebih suka saat belajar luring bersama teman-temannya.
- d) Kurangnya pemahaman mengenai materi bilangan awal pada proses pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya penelitian ini dibatasi sampai dengan pengembangan media pembelajaran yang menarik perhatian, meningkatkan motivasi dan semangat anak pada saat belajar sehingga anak lebih semangat dalam melakukan proses pembelajaran dan juga lebih memudahkan anak dalam memahami materi atau tugas yang diberikan. Mengingat media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian atau minat belajar peserta didik. Penelitian ini lebih memfokuskan pada “Pengembangan Media Papan Pintar Angka Berbasis Animasi untuk Stimulasi Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Santi II”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a) Bagaimana rancang bangun media PARKA berbasis animasi untuk stimulasi kognitif anak kelompok B di TK Dharma Santi II?
- b) Bagaimana kelayakan media PARKA berbasis animasi untuk stimulasi kognitif anak kelompok B di TK Dharma Santi II?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Medeskripsikan rancang bangun media PARKA berbasis animasi untuk stimulasi kognitif anak kelompok B di TK Dharma Santi II.
- b) Mengetahui kelayakan media PARKA berbasis animasi untuk stimulasi kognitif anak kelompok B di TK Dharma Santi II.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini bermanfaat secara teoritis dan secara praktis. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

- a) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk memudahkan anak memahami materi dan meningkatkan semangat pada proses pembelajaran untuk stimulasi kognitif anak saat pengenalan angka dengan bantuan media PARKA berbasis animasi ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran positif yang dapat diberikan kepada anak saat pembelajaran, dan dapat menjadi pijakan atau referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya

mengenai media PARKA berbasis animasi untuk stimulasi kognitif anak usia dini.

b) Manfaat Praktis

1) Bagi anak

Produk hasil penelitian ini bermanfaat untuk memudahkan anak dalam memahami materi pembelajaran serta meningkatkan keaktifan dan motivasi anak saat proses pembelajaran.

2) Bagi guru

Penggunaan media PARKA berbasis animasi akan membantu guru dalam menyampaikan materi bilangan saat pembelajaran di kelas.

3) Bagi kepala sekolah

Menambahkan referensi media pembelajaran di sekolah yang dapat di pergunakan sewaktu-waktu pada saat proses pembelajaran.

4) Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat memberikan referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media papan pintar angka yang lebih menarik untuk anak dalam mengenal angka dan sesuai dengan kebutuhan anak.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah media papan pintar angka berbasis animasi untuk stimulasi kognitif anak kelompok B di TK Dharma Santi II. Berikut ini uraian singkat media PARKA yaitu:

- a) Media PARKA memadukan unsur gambar dan suara untuk menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran.

- b) Media PARKA dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran langsung atau dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik dalam pembelajaran daring dengan mengoprasikan melalui laptop atau *handphone*.
- c) Media PARKA dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan juga dapat memberikan pengalaman belajar melalui aplikasi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran penting dilakukan mengingat keterbatasan pembelajaran selama pandemi yaitu proses pembelajaran dilakukan secara daring. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Dharma Santi II ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran masih minim, serta kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung, maka diperlukan media berbasis animasi untuk menunjang proses pembelajaran anak dari rumah. Dengan adanya media pembelajaran berbasis animasi ini diharapkan anak dapat memahami materi dengan mudah dan dapat meningkatkan semangat belajar anak meskipun dalam situasi COVID-19 ini.

1.9 Asumsi Pengembangan dan Keterbatasan Media

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi pengembangan pada media PARKA yaitu:

- a) Media pembelajaran dirancang semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan daya tarik anak untuk belajar.

- b) Media PARKA digunakan saat pembelajaran daring ini mampu membantu memudahkan anak untuk memahami materi atau tugas yang diberikan oleh guru.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan pada media PARKA yaitu:

- a) Pengembangan media PARKA berfokus pada pengenalan angka untuk anak usia dini.
- b) Pengembangan media PARKA dikembangkan sesuai dengan karakteristik anak, setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

1.10 Definisi Istilah

Guna menghindari kesalahpahaman terhadap istilah dalam pengembangan media PARKA berbasis animasi, Adapun istilah-istilah kunci yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a) Pengertian media pembelajaran yaitu sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang minat anak untuk belajar.
- b) Pengertian media PARKA yaitu pembelajaran tematik yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran serta minat anak dalam pembelajaran. Media PARKA dikembangkan dan dimodifikasi melalui gambar dan suara sehingga dapat menambah daya tarik anak dalam pembelajaran.

- c) Pengertian animasi yaitu media yang menggabungkan antara media audio dengan media visual sehingga dapat menarik perhatian anak dan dapat membantu anak memahami materi yang diberikan oleh guru.
- d) Pengertian stimulasi kognitif anak adalah kegiatan yang dilakukan untuk merangsang kemampuan dasar anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

