BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Seorang manusia akan selalu mengalami proses belajar yang didapatkansecara mandiri maupun pendidikan formal. Pendidikan yang didapat ini sangat berkontribusi besar dalam perkembangan kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu. Pendidikan didefinisikan sebagai sebuah kegiatan yang berfokus terhadap penumbuhan dan pengembangan kognitif, affektif, dan psikomotor seseorang yang dibantu oleh orang yang memiliki kemampuan diatas individu tersebut. Ketika seseorang mendapat pendidikan secara nonformal maupun formal, individu tersebut akan cenderung mampu untuk mengerjakan tugas dan pekerjaannya sendiri. Menurut Feni (2014), tujuan dari pendidikan tersebut adalah untuk mencetak dan mengembangakn potensi maupun bakat yang dimiliki oleh seseorang sehingga nantinya menjadi individu yang professional dan dapat diandalkan untuk menghadapi persaingan globalisasi. Berdasarkan hal ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan merupakan sebuah komponen dasar yang harus diberikan kepada seseorang individu dan setiap indovidu berhak untuk mengeyam ataupu mendapatkan pendidikan yang layak. Melihat begitu pentingnya pendidikan bagi seorang manusia, maka pendidikan harus diberikan pada usia sedini mungkin yang nantinya individu tersebut bisa mengetahui bakat dan potensi yang dimilikinya. Pentingnyaa pendidkan usia dini disampaikan oleh

Ayuni & Setiawan dan Tanu (2017)yang menyatakan bahwa,

> anak anak rentangan umur 0-6 tahun sudah dapat diberikan pembinaan yang berfungsi untuk menstimulasi atau merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan usia dini ini merupakan fase persiapan mental dan fisik sebelum mereka memasuki dunia pendidikan formal yaitu pendidikan di sekolah dasar. Pembinaan usia dini ini tidak hanya berimbas pada perkembangan mental danfisik anak anak namun juga akan berpengaruh besar terhadap keterampilan anak.

Dalam memberikan pendidikan atau pembinaan anak anak usia dini, aktifitas aktifitas yang diterapkan haruslah menyenangkan dan menarik perhatian anak anak sehingga mereka akan termotivasi dan tertarik dalam mengikuti sebuah kegiatan pembelajaran. Dengan menciptakan suasana belajar yang menggembirakan dan

mengasikkan maka anak anak akan mencintai cara belajarnya sehingga anak anak akan lebih mudah memahami materi yang diberikan. Sebagai contoh, dalam memberikan pengajaran bilangan atau angka, guru dapat menggunakan kantong bilangan animasi yang dapat difungsikan untuk pengembangan kognitif anak anak usia dini serta memfasilitasi anak anak dengan suasana belajar yang menyenangkan.

Menurut Susanto (2011), berdasarkan atas teori yang diajukan oleh Jean Piaget menyebutkan bahwa anak anak akan mengalami beberapa tahapan perkembangan yang dibagi menjadi tahap operasional, transisi, dan tahap lambang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa anak anak akan mengalami tahapan tahapan perkembangan dimana setiap tahapan perkembangan ini harus difasilitasi dengan rangsangan atau stimulasi yang nantinya dapat mengoptimalkan perkembangan anak di setiap tahap.

Untuk mewujudkan mengoptimalkan tahapan perkembangan kognitif ini, sangat penting untuk memfasilitasi anak anak dengan media pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak anak. Media pembelajaran merupakan jembatan penyampaian informasi yang lebih mudah sehingga materi yang diajarkan lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa atau anak anak. Munandi (2011) menyebutkan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran yang bersifat effektif dan menarik untuk menstimulasi pemahaman siswa dan melibatkan sisiwa dalam pembelajaran langsung. Pendapat ini juga sejalan dengan Kosyida & Khofifatu (2018) yang menyatakan bahwa dengan menerapkan media belajar yang menarik dan menyenangkan maka anak anak akan cenderung termotivasi untuk belajar dan mempermudah guru untuk mentrasfer materi pembelajaran karena media dilengkapi dengan penjelasan, gambar, maupun animasi yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa, media adalah alat atau benda yang dapat memberikan informasi berupa pesan atausebagai pengantar pesan yang dapat di terima anak, serta anak dapat menerima pengetahuan. Media juga merupakan alat pembelajaran yang dapat memudahkan anak dalam memahami pembelajaran.

Zaini, H.,& Dei, K.(2017:81-96) meyatakan ciri ciri media yang baik untuk diterapkan pada anak anak sebagai berikut.

1. Berupa alat bantu yang aman dan menyenangkan.

2. Memuat komponen pendidikan,yaitu mengandung 6 apek perkembangan anak.
3. Alat permainan yang bervariasi.
4. Dibuat dengan memperhatikan tingkat kesukaran materi yang disesuiakan dengan tahapan perkembangan anak.
5. Alat bantu bersifat sederhanaaa sehingga mudah divariasikan oleh guru dan mudah dipahami oleh anak anak.
6. Alat permainan yang tidak mengandung bahan pengawet sehingga, aman saat digunakan oleh anak.
7. Alat bantu harus aman dan tidak terdapat zat zat kimia yang mengancam kesehatan dan keamanan anak anak.
8. Alat bantu yang bersifat sederhana dan dirancang semenarik mungkin.
9. Menggunakan warna warna yang mencolok dan beraneka ragam sehingga anak anak akan tertarik untuk menggunakannya.
10. Alat bntu memuat 6 aspek perkembangan anak sehingga hasil lebih optimal.

Media pembelajaran akan lebih baik dan enarik jika disisipkan elemen animasi didalamnya. Menurut Munir (2013), animasi merupakan gambar digital yang dibuat semenaarik mungkin dan digabungkan sehingga menjadi video bergerak yang disusun dalam satu frame. hal ini juga sejalan dengan pendapat Maulan dan Riyanto (2014) yang menyatakan bahwa animasi juga memuat seluruh komponen seperti gambar, teks, garis, dan audio yang akan melengkapi animasi sehingga maksud ataupun pesan yang akan disampaikan dapat dipahami dengan baik. Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa animasi adalah gabungn dari gabar, garis, audio, dan teks yang disatukan dalam saatu frame yang nantinya akan membentuk gerakan gerakan bermakna sehingga mamp memberikan ataupun menyajikan sebuah informasi yang dapat menstimulasi perkembangan anak.

Salah satu media yang menyajikan animasi dalam penyajiannya adalah kantong bilangan. Kantong ini merupakan alat batu pembelajaran yang memfasilitasi anak anak dalam belajar berhitung matematika dasar yang dilengkapi dengan animasi kantong bilangan yang disajikan dalam bentuk video animasi (Dwi Yuniarto, 2012). Kantong

bilangan ini dibuat dari karton warna warni, kantong kain maupun plastic yang didalamnya memuat pipet warna warni maupun kertas warna (Dienes dalam Aisyah Nyimas, dkk, 2007). Dengan demikian, kantong bilangan dapat disimpulkan sebagai media pembelajaran yang terdiri dari kantong animasi yang berlandaskan pada prinsip nilai yang dapat digunakan untuk memfasilitasi anak anak dalam menjumlahkan, pengurangan, dan menghitung angka.

Mengacu pada hasil obervasi yang dilakukan di Paud Kasih Iibu Subo, diidentifikasi kurangnya kemampuan anak anak dalam mengenal angka dasar jika dibandingkan dengan kemampuan yang lain seperti fisik motorik dan social emosional Terdapat sekitar 80% anak anak yang belum mampu menunjukkan kemampuan pengenalan angka yang baik di Paud ini. Dari 8 anak hanya 2 anak yang mampu menunjukkan kemampuan pengenalan bilangan yang baik dan sisanya belum mampu menunjukkan kemampuan yang cukup dlam pengenalan angka. Siswa cenderung sangat kesulitan saat menyebutkan angka, mengurutkan angka, serta menjumlahkan dan juga mengurangi angka. Anak juga menyamakan angka dengan huruf yang sama persis misalnya, angka 5 di bacanya S, angka 9 di baca nya P, angka 1 di bacanya I, dan angka 4 di bacanya H. Minat anak untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran juga terhambat serta anak tidak fokus saat mengikuti pembelajaran oleh karena kurangnya penggunan media, keterbatasan pengetahuan guru untuk mendapatkan ide-ide baru tentang media, dan penggunaan media yang tidak efektif. Maka perlu mengembangkan sebuah media pembelajaran yang efektif seperti media kantong bilangan animasi yang nantinya berguna bagi anak.

Kurangnya kemampuan anak anak dalam mengenal angka ini dipengaruhi oleh strategi guru dalam memberikan materi pengenalan angka yang dilakukan dengan cara konvensional yaitu, dengan menuliskan angka papan tulis dan siswa harus menyebutkan dan menulis kembali angka dipapan tulis ke dalam buku catatan siswa dan siswa diharuskan untuk menyebutkan angka tersebut kembali. Selain masalah tersebut minat anak untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dapat terhambat oleh penggunaan media pembelajaran dan penerapan pendekatan bermain yang tidak efektif. Melihat permasalahan saat ini, diperlukannya media yang tepat untuk diterapkan.

Menanggapi masalah ini, media kantong bilangan dapat diterapkan untuk memfasilitasi siswa dalam mengembangkan aspek kognitif dan pemahaman bilangan yang memuat penyebutan angka 1sampai dengan10, memasangkan bilangan 1sampai dengan10, memasangkan bilangan 1 sampai dengan 10, serta menjumlahkan dan juga mengurangi angka pada anak usia 4-6 tahun. Media pembelajaran kantong bilangan animasi akan memberikan pembelajaran yang sangat berbeda dari pembelajaran sebelumnya dan juga dapat mempermudah anak untuk menyerap pembelajaran secara baik, dan kemandirian belajar anak juga dapat di terapkan melalui media kantong bilangan animasi ini.

Manfaat dari media ini yaitu dapat membuat suasana pembelajaran yang awalnya membosankan menjadi lebih hidup dan menggembirakan. Pemanfaatan media kantong bilangan animasi ini bukan hanya guru sebagai sumber belajar tetapi melalui media ini sendiri, juga menjadi sumber belajar bagi anak dan diri anak itu sendiri. Media pembelajaran kantong bilangan animasi ini dapat di gunakan untuk menarik perhatian dan membuat anak aktif dalam mengikuti proses belajar, selama pembelajaran berlangsung, media pembelajaran kantong bilangan animasi ini di buat menggunakan aplikasih kinemaster, cut dan inshot. Aplikasi ini adalah sebuah aplikasi yang di pakai untuk mengedit vidio, baik itu vidio berbasis animasi ataupun vidio lainnya, dalam pembuatan media ini tentunya membutuhkan alat atau media pembantu seperti laptop, hanphone dan flasdisk.

Penelitian tentang pengembangan kantong bilangan animasi bagi anak usia dini perlu dilakukan mengacu pada permasalahan yang dipaparkan diatas dan belum terdapatnya penelitian yang melakjukan penelitian menggunakan media ini. Dengan demikian, penelitian berjudul "*Pengembangan Kantong Bilangan Animasi Bagi Anak Usia Dini Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung*" di Paud Kasi Ibu Subo dilakukan.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Empat masalah yang mampu diidentifikasi oleh peneliti berdasarkan uraian latar eblakang diatas yaitu :

1. Anak-anak belum dapat mengurutkan angka 1-10.

2. Anak –anak belum dapat menyebutkan angka 1-10.
3. Anak-anak kurang aktif saat mengikuti pembelajaran.
4. Kurangnya efektifitas media yang diterapkan.

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Penelitian akan menitik beratkan focus masalah terhadap anak-anak yang belum mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlahkan, dan mengurangkan angka 1-10 melalui permainan kantong bilangan animasi untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Uraian latar belakang diatas mendorong 2 permasalahan penelitian yang diteliti yaitu :

1. Bagaimana rancang bangun media kantong bilangan animasi?
2. Bagaimana kelayakan media kantong bilangan animasi terhadap kemampuan anak dalam mengenal bilangan?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui rancang bangun media kantong bilangan animasi
2. Menghasilkan media interaktif dalam proses pembelajaran mengenal bilangan

1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan landasan teori terkait pengembangan media pembelajaran kantong bilangan animasi. Mengingat pentingnya penerapan media belajar bagi anak usia dini mendorong penciptaan maupun pengembangan media belajar untuk anak usia dini sangat diperlukan. Pengembangan kantong animasi dapat memfasilitasi anak usia dini untuk mengenal angka melalui pembelajaran yang menyenangkan dan

menggembirakan sehingga penelitian pengembangan ini nantinya dapat memberikan kontribusi berupa ilmu pendidikan anak usia dini sehingga memperkaya kajian pengembangan media matematika khususnya pendidikan guru anak usia dini sehingga dapat memperluas tentang bagaimana pengembangan media matematika khususnya pengenalan bilangan dan meningkatkan kualitas pendiidkan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dapat dikontribusikan penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Bagi peneliti

a. Memperkaya wawasan terhadap pengembangan media kantong bilangan berbasis animasi yang baik dan bisa diterapkan pada anak.
b. Menambah pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran.
c. Menambah Pengalaman dengan cara berpikir secara praktis untuk mendapatkan ide-ide baru.
d. Menambah wawasan untuk berpikir secara luas dan mendalam mengenai media pembelajaran

2. Bagi Anak

a. Memberikan akses yang lebih mudah bagi anak untuk memahami bilangan melalui media kantong bilangan berbasis animasi.
b. Dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.
c. Media dapat di pelajari dimanapun.

3. Bagi guru

memotivasikan guru untuk membuat berbagai media pembelajaran yang menarik bagi anak.

4. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai kepala dalam sebuah lembaga sekolah, kepala sekolah dapat emmutuskan untuk menambahkan sebuah media pembelajatran baru bagi siswa

sehingga dapat berkontribusi terhadap peningkatan mutu atau kualitas pembelajaran.

1.7 SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

Setelah melakukan pengembangan produk media pembelajaran kantong bilangan ini maka produk diharapkan memberikan pengalaman belajar yang lebih mengasikkan dan menyenangkan bagi anak anak usia dini serta guru menjadi lebih mudah untuk menyajikan dan menyampaikan materi.

1. Media pembelajaran yang di siapkan berbentuk animasi sehingga anak dan guru dapat menggunakannya sebagai sumber belajar.
2. Media pembelajaran yang disiapkan dapat di simpan dalam flashdisk, memori, laptop, dan *handphone*, sehingga sangat memudahkan guru untuk dapat memutar kembali.
3. Media pembelajaran kantong bilangan animasi ini dapat menarik perhatian anak untuk lebi fokus lagi dalam mengikuti pembelajaran.
4. Memuat komponen-komponen yang dapat di pelajari anak, didalamnya ada 2 macam pembelajaran yaitu, mengenal angka 1-10 dan juga anak dapat mempelajari penjumlahan dan pengurangan bilangan.
5. Media pembelajaran ini dapat di putar menggunakan laptop, komputer, dan handphone.

1.8 PENTINGNYA PENGEMBANGAN

Seiring perkembangan teknologi dan komunikasi, pendidikan pun mengalami kemajuan yang signifikan sehingga diperlukannya juga media yang mampu mengimbangi perkembangan pendidikan tersebut. Perkembangan media pembelajaran dimulai dari hanya sebatas media visual lalu dikembangkan kerah yang lebih lengkap dengan ditambahkanannya audio dan animasi yang mampu memberikan pengalaman belajar yang baik untuk anak anak usia dini. Dengan demikian, \media pembelajaran kantong bilangan berbasis animasi ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan pembelajaran mengenal bilangan bagi Anak Usia Dini di Paud Kasih Ibu Subo.

Banyak anak yang masih menganggap belajar merupakan kegiatan yang sangat membosankan dimana masalah ini berakar dari media yang digunakan masih belum menarik dan sangat konvensional. Mengacu pada hal ini, penting bagi guru untuk menciptakan media media pembelajaran yang kreatif dan menarik seperti kantong bilangan berbasis animasi yang mampu memberikan peengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa anatu anak anak usia dini.

1.9 ASUMSI DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN

Penelitian pengembangan media kantong bilangan animasi in memiliki beberapa asumsi seperti :

1. Asumsi Pengembangan
    a. Memeberikan akses pemahaman yang lebih mudah untuk mempelajari materi yang disajikan melalui media pembelajaran yang menarik.
    b. Proses pembelajaran akan berjalan lebih aktif dengan partisipasi aktif dari siswa.
    c. Dengan menggunakan media kantong bilangan animasi ini akan memberikan kesempatan bagi anak usia dini untuk lebih cepat mengenal mengenal angka dan bilangan.
    d. Dengan menggunakan Media kantong bilangan animasi anak dapat mempelajari materi berupa gambar suara dan vidio
2. Keterbatasan Pengembangan
    a. Keterbatasan pada materi yang disajikan dalam prosuk pengembangan penenalan bilangan serta berhitung pada anak.

1.10 DEFINISI ISTILAH

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini memerlukan pengertian dan penjelasan yang lebih jelas agar tidak menimbulkan kesalpahaman yaitu:

1. Pengembangaan merupakan proses peniptaan atau mengembangkan produk baru ataupun yang sudah jadi sehingga diperolenya produk yang sempurna.
2. Penelitian media pembelajaran adalah berbagai bentuk hal yang dapat di gunakan untuk menyampaikan atau memberitahu materi yang disajikan sehingg menciptakan suasana belajar yang efektif.

3. Media kantong bilangan adalah sebuah alat pembelajaran yang di pakai untuk menyampaikan materi pembelajaran mengenal bilangan dan berhitung yang berbentuk kantong, media sederhana berupa kantong yang di buat dalam bentuk animasi dalam media tersebut diisi dengan angka, di mana angka ditempelkan pada permen yang terdiri dari 1sampai dengan 10 nomor, dan diletakan di dalam kantong yang besar berbetuk hati dan ada juga kantong bilang yang di taruh dan diletakan angka 1sampai dengan 10, kemudian anak-anak tinggal pindahkan permen yang sudah berisi angka contohnya permen dengan angka satu maka anak akan mengambil permen tersebut dan meletakan pada kantong bilangan yang ada angka satunya, kemudian anak mengambil permen yang ada angka dua dan menaruh permen tersebut di kantong angka yang ada angka duanya, begitu pun permen-permen selanjutnya di sesuaikan dengan angka yang ada di dalam kantong bilangan.