

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usia dini merupakan masa emas dimana seluruh aspek perkembangan yang dimiliki anak dapat berkembang dengan pesat dan merupakan usia yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi kecerdasan yang dimiliki anak (Widia, 2007). Proses belajar kanak-kanak sebaiknya dilaksanakan dalam aktivitas yang langsung dalam pengalaman nyata sehingga terinternalisasi konsep-konsep mendasar yang akan memberikan makna serta menuntaskan keingintahuan Anak Usia Dini (AUD). Anak usia dini sosok yang sangat membutuhkan stimulasi secara maksimal dalam pembelajaran untuk proses pertumbuhan dan perkembangannya (Roza et al., 2019). Proses pembelajaran memposisikan guru tak hanya pendamping namun juga pembimbing serta fasilitator bagi anak (Puckett & Diffily, 2004). Manusia mengalami masa peka yang berbeda-beda seiring pertumbuhan dan perkembangan mereka ketika masa kanak-kanak secara individual. Berbagai aspek perkembangan yang dapat dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini, yaitu fisik maupun psikis yang meliputi perkembangan intelektual atau kognitif, bahasa, motorik, dan sosio-emosional (Istarani, 2011; Putra, 2016).

Salah satu ilmu yang berkembang sesuai dengan tuntutan zaman yaitu ilmu matematika. Matematika salah satu jenis pengetahuan yang dibutuhkan manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika bagi anak usia dini akan lebih ringan dan mudah dalam belajar matematika menggunakan pendekatan yang sederhana yaitu dekat dengan konteks kehidupan sehari-hari dan lingkungan (Warmansyah 2016). Terlebih dalam situasi kondisi dan situasi sekarang, anak memiliki banyak kesempatan dalam belajar yang dapat menunjang pengetahuan kognitif mereka. Pengetahuan tentang matematika sebenarnya sudah bisa diperkenalkan pada anak sejak usia dini atau dengan kata lain dari lahir samapai umur enam tahun. Anak usia dini adalah masa yang sangat strategi untuk mengenalkan berhitung di matematika, karena usia dini sangat peka terhadap

ransangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi, ransangan atau motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang anak pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya. Penguasaan matematika untuk anak usia dini terdiri dari tiga tahap yaitu penguasaan konsep, masa transisi dan lambang. Prinsip dan standar untuk matematika sekolah, yang dikembangkan oleh pendidik dari National council of teacher of mathematics (Nctm, 2000) memaparkan harapan matematika untuk anak usia dini, konsep-konsep yang bisa dipahami anak usia dini antara lain, bilangan, aljabar, penggolongan, membandingkan, menyusun, pola-pola, geometri, pengukuran dan analisis data dan probabilitas. Konsep yang akan dikembangkan untuk anak usia dini pada penelitian ini yaitu konsep penggolongan benda.

Istilah yang digunakan untuk kata penggolong benda juga berbeda-beda. Dalam bahasa Indonesia dikenal beberapa istilah untuk menyebut kata penggolong benda, diantaranya adalah kata penunjuk jenis, kata bantu bilangan, kata penggolong, kata satuan, dan kata penyukat. Istilah kata penunjuk jenis ditemukan oleh Hadidjaja (1959). Seefeldt & Wasik (2008) berpendapat bahwa penggolongan (klasifikasi)–menggelompokkan benda-benda yang serupa atau memiliki kesamaan adalah suatu proses yang penting untuk mengembangkan konsep bilangan. Pendapat Seefeldt & Wasik tersebut menyatakan akan pentingnya penggolongan benda dalam mengembangkan konsep bilangan. Oleh karena, penggolongan benda harus dapat di kuasai anak dengan baik, sehingga anak dapat mengembangkan konsep bilangan yang merupakan dasar pengembangan kemampuan matematika. Kemampuan mengklasifikasikan benda sangat penting untuk dikembangkan, kemampuan mengklasifikasikan benda diperlukan agar anak memiliki pengetahuan untuk mengenal dan membedakan benda-benda yang ada dilingkungan sekitarnya. Kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia dini diantaranya mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misal: bentuk, ukuran, jenis, dan lain-lain; menunjukkan dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, dan tanaman yang mempunyai warna, bentuk, ukuran, atau menurut ciri-ciri tertentu; mengenal perbedaan besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, tebal-tipis, kasar-halus, berat-ringan, jauh dekat, sama dan

tidak sama serta menyusun benda dari besar-kecil (Depdiknas, 2007).

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus mengalami kemajuan akan selalu mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi untuk proses belajar, salah satunya adalah dengan menggunakan video interaktif. Video interaktif menurut Collins, Hammond, dan Wellington (1997) bahwa video interaktif dapat berupa kombinasi gambar, suara, dan teks yang dihasilkan komputer dan diagram yang menimbulkan situasi belajar yang unik. Melalui penggunaan video interaktif, yang didalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun garfik yang dapat menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya, maka anak dapat difokuskan pada pembelajaran yang berlangsung berkesan pada anak. Dengan menggunakan media video interaktif ini diharapkan dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa, minat siswa serta memotivasi siswa untuk belajar sehingga diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami dan menguasai konsep materi, serta informasi yang disampaikan. Didalam video pembelajaran interaktif akan disampaikan atau ditunjukkan kepada anak-anak berbagai pengelompokan benda. Anak-anak akan mendapatkan tugas setelah memutar video, misalnya pada video yang diputar mengenal perbedaan besar-kecil, maka tugas yang anak-anak kerjakan yaitu mengurutkan benda yang terkecil sampai pada benda yang besar. Sehingga untuk memahami penggolongan benda dilakukan tidak hanya di sekolah, melainkan juga dapat dilakukan dirumah.

Ada beberapa kesulitan yang dialami anak selama mengikuti proses pembelajaran di PAUD KASIH Desa Sifaoro'asi, disebabkan karena tidak adanya penggunaan media yang dapat menarik perhatian anak, sehingga minat belajar siswa semakin rendah atau semakin menurun karena siswa merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti mata pelajaran yang disampaikan oleh guru karena proses pembelajaran yang digunakan melalui metode cerita. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan membuat video pembelajaran interaktif, agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Media yang biasanya digunakan oleh guru di PAUD KASIH Desa Sifaoro'asi dalam mengenalkan konsep penggolongan benda adalah balok dan benda-benda disekitar anak yang pada saat itu digunakan pada pembelajaran penggolongan

benda berdasarkan topik dan tema pembelajaran di hari tersebut. penggunaan media di PAUD KASIH Desa Sifaoro'asi untuk mengenalkan penggolongan benda pada anak masih belum bervariasi, sehingga belum mampu menstimulasi kemampuan penggolongan benda berdasarkan kategori secara optimal pada seluruh anak 4-5 tahun di PAUD KASIH Desa Sifaoro'asi tersebut.

Video pembelajaran interaktif menjadi pemilihan media yang tepat digunakan untuk meningkatkan pemahaman penggolongan benda pada anak usia 4-5 tahun di PAUD KASIH Desa Sifaoro'asi, dikarenakan kemudahannya dalam penggunaan maupun pengadaan pada kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Penggolongan Benda Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD KASIH Desa Sifaoro'asi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan tersebut, dapat diidentifikasi masalah yaitu sebagai berikut :

1. Menurunnya pengetahuan anak dalam pemahaman penggolongan benda akibat adanya pandemi Covid-19
2. Media pembelajaran interkatif belum pernah digunakan sebelumnya di PAUD KASIH Desa Sifaoro'asi dalam meningkatkan pemahaman penggolongan benda.
3. Belum adanya penerapan media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif yang menarik untuk meningkatkan pemahaman penggolongan benda.

Pembatasan Masalah

Supaya penelitian ini dapat dilaksanakan lebih terfokus, mendalam dan sempurna maka penulis memandang penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. Kemudian mengingat keterbatasan peneliti dari segi biaya dan waktu, maka dari itu penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah yang diteliti. Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah pemahaman penggolongan benda anak usia dini dengan menggunakan pengembangan video pembelajaran interaktif.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan peneliti di atas, adapun rumusan masalah yang akan diteliti yaitu

1. Bagaimana proses pengembangan video pembelajaran interaktif penggolongan benda pada anak usia 4-5 tahun di PAUD KASIH Desa Sifaoro'asi?
2. Bagaimana validitas video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman penggolongan benda pada anak usia 4-5 tahun di PAUD KASIH Desa Sifaoro'asi?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan, maka tujuan penelitian ini yaitu

1. Untuk mengetahui proses pengembangan video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman penggolongan benda pada anak usia 4-5 tahun di PAUD KASIH Desa Sifaoro'asi
2. Untuk mengetahui validitas video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman penggolongan benda pada anak usia 4-5 tahun di PAUD KASIH Desa Sifaoro'asi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diambil melalui penelitian ini yaitu sebagai berikut.

2. Manfaat Teoritis

Bagi pengembangan teori pembelajaran, hasil penelitian ini diharapkan akan memperbanyak dan bermanfaat untuk guru-guru dalam pengembangan kemajuan ilmu pengetahuan dibidang pengembangan media video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman penggolongan benda pada anak.

3. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Penelitian pengembangan video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman penggolongan benda pada anak usia dini

diharapkan dapat memberikan masukan sebagai sumber dalam mengembangkan media pembelajaran yang digunakan dalam mengenalkan penggolongan benda berbasis video.

2. Bagi Siswa

Menambah minat, motivasi dan membantu siswa dalam memahami dalam penggolongan benda dan anak bisa lebih mudah untuk belajar karena bisa dilakukan di rumah.

3. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini bermanfaat bagi kepala sekolah karena menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif melalui video yang dapat menambah variasi media dalam pembelajaran. Kepala sekolah dapat mengambil kebijakan dalam pemanfaatan media oleh guru dalam pembelajaran dan melakukan perbaikan sistem pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini menjadi acuan dalam penelitian selanjutnya, namun menggunakan tema atau metode yang berbeda didalam kegiatan penelitian, serta menambah wawasan bagi peneliti lain untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif pada jejang pendidikan yang akan diteliti.