

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Anak usia dini merupakan kelompok manusia pada usia 0-6 tahun atau sampai dengan 8 tahun yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan (Suyadi, 2010). Batasan tentang masa anak usia dini cukup bervariasi. Pandangan di negara maju mengenai anak usia dini menurut National Assosiation Education for Young Chlidren (NAEYC) adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun (Priyanto, 2014). Masa ini adalah masa keemasan *Golden Age* bagi perkembangan kecerdasan anak. Menurut hasil penelitian Benyamin S. Bloom bahwa pada saat bayi lahir kapasitas kecerdasannya mencapai 25%, pada usia 4 tahun kapasitas kecerdasan anak sudah mencapai 50 % dan pada usia 8 tahun telah mencapai 80% dan sisanya (20%) dicapai sampai usia 18 tahun (Cahyaningrum, 2018). Hal tersebut akan memberikan pengaruh terhadap bagaimana cara anak mengembangkan kemampuan belajar, kemampuan sosial ataupun emosinya. Ini menjadi dasar utama mengapa pentingnya pendidikan untuk anak usia dini (Zaini, 2017).

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang bertujuan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak secara utuh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak (Kurniawan, 2023). Pendidikan anak usia dini berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk

perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya (Widarmi, 2019). Maka dari itu pentingnya pendidikan bagi anak usia dini karena perkembangan mental, kepribadian, sikap dan intelektual sangat ditentukan pada anak usia dini (Mulat, 2015).

Berdasarkan hasil pendataan oleh Depdiknas tahun 2004, baru sekitar 15,6 persen dari 11,5 juta anak usia 4-6 tahun yang bersekolah di PAUD, sedangkan untuk anak usia 0-3 tahun, hanya sekitar 15,8 persen yang tersentuh pelayanan anak usia dini (Sudarsana, 2017). Pada tahun 2005, UNESCO mengatakan bahwa Indonesia merupakan negara dengan angka partisipasi PAUD terendah di ASEAN, hanya sebesar 20%. Banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya pendidikan anak usia dini di Indonesia. Menurut Suyanto, (2005:241-243), faktor yang mempengaruhinya antara lain berkaitan dengan: (1) perekonomian yang lemah, (2) kualitas asuhan rendah, (3) program intervensi orang tua yang rendah, (4) kualitas PAUD yang rendah, (5) kuantitas PAUD yang kurang, dan (6) kualitas pendidik PAUD rendah.

Pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan harus dapat mengakomodasi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak dan dapat mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Widarmi, 2019). Aspek perkembangan pada anak usia dini meliputi perkembangan kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, dan nilai agama moral (Veronica, 2018). Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk dioptimalkan pada masa ini adalah perkembangan kognitif, karena pada masa ini kecerdasan anak berkembang pesat dalam 5 tahun pertama kehidupannya. Sekitar

80% perkembangan kognitif anak terjadi optimal pada 3 tahun pertama kehidupannya, dan 90% kemampuannya masih akan terus berkembang hingga mencapai usia 5 tahun (Ikhsania, 2020).

Kognitif didefinisikan sebagai kecerdasan pikiran yang memanfaatkan proses berpikir otak (Fitri, 2020). Sedangkan perkembangan kognitif anak adalah proses berpikir anak yang berupa kemampuan anak dalam menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu (Fatimah, 2021). Perkembangan kognitif anak usia dini meliputi belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik (Lutfi, 2020). Tahap perkembangan kognitif menurut Jean Piaget terdapat empat tahap antara lain tahap sensorimotor, tahap pra operasional, tahap operasional konkret, dan tahap oprasional formal (Wijaya, 2013). Dalam tahap perkembangan kognitif ini, anak usia dini 0-6 tahun masuk pada tahap sensori motor dan pra operasional (Rahman, 2009).

Perkembangan kognitif anak berbeda-beda di karenakan anak berkembang sebagaimana lingkungan dan stimulasi yang ditawarkan. Sebagian anak dapat mengembangkan kognitifnya, ada pula yang mengalami keterlambatan dan hambatan dalam perkembangan kognitifnya (Novitasari, 2018). Hambatan perkembangan kognitif yang terjadi pada anak akan mempengaruhi keterampilan anak untuk menolong diri sendiri, selain itu keterampilan dalam bersosialisasi juga akan terpengaruh. Apabila kognitif anak tidak dikembangkan secara optimal, maka fungsi pikir tidak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi dalam rangka memecahkan masalah (Usman, 2021).

Hambatan pada perkembangan kognitif anak contohnya terjadi pada masa pandemi Covid-19 yang berdampak besar bagi dunia pendidikan di Indonesia (Rahayu, 2020). Hasil survei pelaksanaan pembelajaran jarak jauh atau daring yang dilakukan KPAI (2021) menunjukkan sebanyak 76,7% anak menyatakan tidak senang dan mulai merasa jenuh melaksanakan kegiatan belajar (Alonemarera, 2022). Dampak lain yang ditimbulkan ialah anak mengalami keterpencilan, serta kurangnya komunikasi atau menjalin komunikasi dengan orang lain (Bahar, 2020). Hasil penelitian oleh Dewi (2021) yang dilakukan di TK Kencana Kumara Mas, Ubud didapatkan bahwa pembelajaran secara daring berjalan kurang efektif sehingga berdampak pada kognitif anak seperti hasil belajar anak yang menurun dan anak menjadi malas untuk belajar.

Kondisi ini jika tidak dapat segera diatasi dan terus berlangsung, anak akan menghadapi kondisi learning loss yang berakibat menurunnya motivasi belajar serta berdampak kepada penurunan hasil akademis (Farantika, 2021). Hal ini telah dibuktikan oleh Solihat et al., (2023). Dari penelitiannya diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran daring berpengaruh sebesar 65,5% terhadap learning loss yang dialami anak. Learning loss sendiri yaitu menurunnya keterampilan ataupun pengetahuan secara akademis pada anak (Andriani, 2021).

Learning loss dapat terjadi karena kesenjangan yang berkepanjangan atau tidak adanya interaksi antara guru dan anak (Pratiwi, 2021). Learning loss dapat mempengaruhi aspek kognitif anak salah satunya ialah kemampuan pemecahan masalah pada anak karena anak cenderung berhadapan dengan hal-hal yang tidak

nyata sehingga anak tidak memiliki kesempatan menghadapi keseharian mereka (Arzaqi, 2022).

Kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan sejak dini, hal ini berkaitan dengan cara anak mengembangkan kemampuan aspek kognitif yang dimiliki (Sakina, 2022). Menurut Britz kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu pijakan yang paling pertama yang harus dikembangkan kepada anak karena kemampuan pemecahan masalah pasti akan ada dalam kehidupan sehari-harinya (Sanusi, 2020). Keaktifan dan kemandirian diperlukan dalam perkembangan kemampuan pemecahan masalah pada anak, sehingga anak mampu menemukan solusi atas masalah yang ditemui dengan berperilaku aktif dalam kegiatan eksplorasi (Beaty, 2013). Keberhasilan atau kegagalan dalam kemampuan pemecahan masalah akan berpengaruh juga pada keyakinan anak dalam menyelesaikan suatu tugas dan mencapai suatu hasil dalam kondisi tertentu atau disebut efikasi diri.

Efikasi diri adalah sebuah kepercayaan terhadap kemampuan diri sendiri untuk menyelesaikan masalah yang didasari oleh kegagalan dan keberhasilan pribadi di waktu yang lalu (Ormrod, 2012). Efikasi diri dikembangkan sejak usia dini sebagai usaha untuk melatih kemampuan menghadapi lingkungan fisik maupun sosial. Anak mulai mengerti dan belajar mengenai kemampuan dirinya, kecakapan fisik, kemampuan sosial, dan kecakapan berbahasa yang hampir secara konstan digunakan dan ditunjukkan pada lingkungan (Laksmi, 2018). Anak yang memiliki

Efikasi diri yang tinggi memiliki semangat dan rasa keyakinan untuk mengerjakan tugas maupun menyelesaikan masalah yang dihadapi, sekalipun

tugas-tugas tersebut merupakan tugas yang sulit. Berbanding terbalik dengan anak yang memiliki efikasi diri yang rendah. Saat menghadapi tugas yang sulit, anak akan mengurangi usaha- usaha dan cepat menyerah. Anak akan lamban dalam membenahi ataupun mendapatkan kembali efikasi dirinya ketika menghadapi kegagalan (Anwar, 2009).

Berdasarkan penelitian dari Permata (2020) ditemukan pada Lembaga TK PKK Harapan Rahayu Kecamatan Soko Kabupaten Tuban, sebagian besar anak mengalami permasalahan dalam pemecahan masalah dan efikasi diri. Hal tersebut diperlihatkan pada saat aktivitas pembelajaran yang peneliti amati, anak masih bingung dengan macam bentuk, belum dapat mencari penyelesaian suatu masalah yang sederhana seperti anak belum mengenal warna, kurang bersemangat dan masih terlihat pasif. Selain itu, berdasarkan pengamatan peneliti, aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan di lembaga tersebut kurang bervariasi. Pendidik masih sering menggunakan metode verbal, dan minimnya penerapan media bermain yang dipakai dalam aktivitas pembelajaran.

Adapun penelitian yang dikemukakan oleh Widiastuti (2018) mengenai kemampuan pemecahan masalah dan efikasi diri di lapangan pada anak usia lima sampai enam tahun, kelompok B di TK Gugus VI Singaraja bahwa terdapat beberapa anak yang kemampuan pemecahan masalah dan efikasi diri pada kategori rendah. Hal ini ditandai dengan sebagian besar anak malas bertanya ketika proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar anak meminta tolong untuk memecahkan masalah daripada memecahkannya sendiri, guru sangat dominan dalam pembelajaran di kelas (teacher center), jarang sekali guru yang menggunakan

pembelajaran yang induktif (pembelajaran langsung pada topik), sebagian besar anak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan saat bermain, dan sebagian besar anak masih rendah kemampuan dalam pemecahan masalah.

Dari kasus-kasus di atas, dijelaskan bahwa kemampuan pemecahan masalah dan efikasi diri pada anak berada di kategori rendah yang ditandai masih banyak anak yang malas bertanya ketika proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar anak meminta tolong untuk memecahkan masalah daripada memecahkannya sendiri, anak masih bingung dengan masalah yang dihadapi, kurang bersemangat, masih terlihat pasif, anak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan saat bermain, pendidik masih sering menggunakan metode verbal, media yang digunakan kurang bervariasi, pendidik sangat dominan dalam pembelajaran di kelas (teacher center).

Berdasarkan hasil observasi pertama dan wawancara yang telah dilakukan dengan seorang guru di TK Pradnyandari II Kerobokan Kelod pada tanggal 10 April 2023, Ibu Kadek mengatakan “Ketika proses belajar berlangsung masih ada 4 sampai 6 orang anak yang lebih sering bertanya pada kami daripada menyelesaikan gamesnya sendiri”. Lebih lanjut ibu kadek juga mengatakan “Ada juga anak yang pasif seperti kurang bersemangat dan cepat menyerah, apabila anak tidak bisa menyelesaikan gamesnya”. Diperoleh permasalahan yang sama dari beberapa kasus di atas yaitu (1) terlihat masih ada 4 sampai 6 orang anak dimasing-masing kelas belum mampu memecahkan masalahnya sendiri dan lebih sering bertanya pada guru, (2) anak terlihat pasif dan kurang bersemangat, (3) mudah menyerah apabila tidak dapat menyelesaikan sebuah permainan, (4) pendidik masih dominan

menggunakan metode verbal dan buku saat mengajar, (5) kurangnya variasi dalam media pembelajaran, sehingga hal tersebut berdampak pada proses pembelajaran dan hasil belajar anak. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah dan efikasi diri anak di TK Pradnyandari II masih tergolong rendah.

Berdasarkan paparan kasus dan hasil observasi di atas, upaya yang harus ditempuh dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan efikasi diri adalah menyiapkan media pembelajaran yang ideal dan menarik untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan efikasi diri sehingga anak aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar. Fakomogbon (2012). mengemukakan bahwa media pembelajaran bermanfaat dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga memungkinkan guru dapat menjelaskan dan memberikan gambaran kepada anak sehingga mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk anak. Adapun ragam media pembelajaran untuk anak usia dini seperti media flashcard, puzzle, media visual, media scrapbook, media audio visual, media audio storytelling, media pop-up book, media busy book/magic book, dan flipchart (Dewi, 2019)

Penelitian mengenai media pembelajaran pernah dilakukan oleh Pambudi (2017) dengan judul Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B di TK Pertiwi Jenggrik II Sragen Tahun 2016/2017 dengan hasil penelitian yang cukup baik yaitu terdapat pengaruh media audio visual terhadap perkembangan kognitif anak. Menurut Sari (2014) dalam penelitian yang berjudul Penggunaan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah

Anak Usia 5-6 Tahun juga menunjukkan hasil yang baik dengan adanya pengaruh media puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah dan efikasi diri anak dalam aspek menjumlahkan, mengelompokkan, dan membedakan bentuk. Hasil penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Buleleng terkait pengaruh media busy book yaitu anak yang mendapatkan stimulasi melalui media busy book memiliki kemampuan pemecahan masalah yang lebih kompleks dibandingkan dengan anak yang distimulasi dengan menggunakan metode konvensional pada saat kegiatan pembelajaran di kelas (Suwatra, 2019).

Penelitian diatas menunjukkan bahwa meningkatkan kemampuan kognitif anak dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan efektif. Dari semua jenis media pembelajaran untuk anak, peneliti memilih media magic book dengan mempertimbangkan kegiatan pembelajaran yang sesuai agar dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan efikasi diri anak secara optimal. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih jarang anak yang mampu memecahkan masalah sendiri dan kurang bersemangat serta mudah menyerah dalam menyelesaikan suatu permainan. Disamping itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga media pembelajaran yang efektif diperlukan untuk menambah variasi model pembelajaran.

Magic book ialah media pembelajaran yang terbuat dari bahan kain flannel warna – warna berisi permainan disetiap halamannya. Magic book ini digunakan untuk pengenalan bentuk, warna, angka, serta mencocokkan kesesuaian dengan dibantu tambahan hiasan tulisan atau benda lainnya agar menarik. Penelitian yang

dilakukan sebelumnya mengenai media magic book menyatakan bahwa media ini dapat meningkatkan hasil belajar anak secara signifikan (Rizki, 2020). Berdasarkan hasil penelitian Lestarinigrum (2018), pembelajaran menggunakan media magic book dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A di TK ABA Pelangi Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar anak pada tiap siklus. Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media magic book dapat meningkatkan semangat belajar dan pemahaman anak dalam belajar (Mafulah, 2020). Sehingga peneliti menggunakan media magic book namun dengan model sedikit berbeda dan diberi nama media magic e-book.

Magic e-book singkatan dari Magic Elektronik Book adalah jenis media berupa buku versi digital yang dapat dibaca pada gadget yang bisa memuat gambar dan video media pembelajaran yang dikembangkan berbasis multimedia sehingga lebih menarik untuk anak usia dini (Kustijono, 2014). Peneliti memilih media magic e-book. Selain bisa memasukkan gambar maupun video, media ini juga lebih ekonomis dibanding buku cetak. File yang digunakan berupa pdf, exe, word, html, txt dan lain lain. Magic e-book terkenal saat ini berupa file yang berbasis multimedia sehingga lebih praktis dan mudah dalam pembuatannya (Wati, 2023). Berdasarkan hasil penelitian Lyla (2022) disimpulkan bahwa Media magic e-book dikategorikan valid, menarik, praktis dan efektif digunakan untuk pembelajaran. Semua anak dapat menggunakan media e-book tersebut dengan baik dan hasil belajar anak meningkat secara signifikan.

Dalam rangka mensinergikan proses modernisasi dan mutu pendidikan, maka perlu adanya pembaharuan atau inovasi paradigma yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diasumsikan dan diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas yang disebabkan oleh kurang optimalnya peran guru dalam memanfaatkan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan terutama pendidikan anak usia dini (Hardiyana, 2018). Maka dari itu akan dikembangkan media pembelajaran magic e-book ini untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan efikasi diri pada anak.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti melakukan penelitian di TK Gugus Anggrek Kuta Utara dengan judul penelitian “Pengaruh Media Magic E-Book Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Efikasi Diri pada Anak di TK Pradnyandari I”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan beberapa pilihan media nyata kurang membantu dalam kemampuan pemecahan masalah anak dibuktikan dengan 4 sampai 6 anak belum mampu memecahkan masalah sendiri, lebih sering bertanya pada guru.
- 2) Efikasi diri anak masih rendah dibuktikan dengan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran dan mudah menyerah apabila tidak dapat menyelesaikan

sebuah permainan.

- 3) Media pembelajaran yang digunakan ialah media cetak seperti buku sehingga kurang bervariasi ditandai dengan anak terlihat pasif dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, dalam penelitian ini difokuskan dan dibatasi pada:

- 1) Merancang suatu media *magic e-book* untuk anak kelompok B.
- 2) Kelayakan media *magic e-book* dari para ahli dan ahli media.
- 3) Uji coba terbatas pada anak usia 5 sampai 6 tahun kelompok B.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dirumuskan beberapa masalah dalam penelitian ini, yakni:

- 1) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan pemecahan masalah antara kelompok anak yang dibelajarkan menggunakan media *magic e-book* dan kelompok anak yang tidak dibelajarkan menggunakan media *magic e-book*?
- 2) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada efikasi diri antara kelompok anak yang dibelajarkan menggunakan media *magic e-book* dan kelompok anak yang tidak dibelajarkan menggunakan media *magic e-book*?
- 3) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan pemecahan masalah dan efikasi diri secara bersama-sama antara kelompok anak yang

dibelajarkan menggunakan media magic e-book dan kelompok anak yang tidak dibelajarkan menggunakan media magic e-book?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Mengetahui perbedaan yang signifikan pada kemampuan pemecahan masalah antara kelompok anak yang dibelajarkan menggunakan media *magic e-book* dan kelompok anak yang tidak dibelajarkan menggunakan media *magic e-book*.
- b. Mengetahui perbedaan yang signifikan pada efikasi diri antara kelompok anak yang dibelajarkan menggunakan media *magic e-book* dan kelompok anak yang tidak dibelajarkan menggunakan media *magic e-book*.
- c. Mengetahui perbedaan yang signifikan pada kemampuan pemecahan masalah dan efikasi diri secara bersama-sama antara kelompok anak yang dibelajarkan menggunakan media *magic e-book* dan kelompok anak yang tidak dibelajarkan menggunakan media *magic e-book*.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- a. Aspek Teoretis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperkaya teori dalam dunia pendidikan, terutama dalam penggunaan media *magic e-book*.

b. Aspek Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1) Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan variasi media pembelajaran bagi anak melalui media *magic e-book* sehingga anak lebih aktif dan pembelajaran menjadi menyenangkan.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang inovatif terutama dalam penggunaan media *magic e-book*.

3) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menarik minat peneliti lain untuk meneliti faktor-faktor lain yang lebih mendalam untuk meningkatkan penguasaan kompetensi pengetahuan anak.

