

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya untuk menjadikan manusia lebih baik melalui proses belajar. Pendidikan, menurut Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, pasal 1 ayat 14, adalah upaya yang direncanakan dan disadarkan untuk menciptakan suasana belajar dan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mencapai potensi terbaik mereka. Pendidikan termasuk pembelajaran, yang merupakan proses untuk mencapai tujuan belajar (Pane & Dasopang, 2017). Suryana (2018) menyatakan bahwa setiap orang memiliki potensi sejak lahir, dan Ainissyifa (2017) mengatakan bahwa pendidikan memiliki makna positif dalam menumbuhkan dan mendorong semangat siswa untuk mencapai potensinya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan yang dimulai sebelum anak memasuki sekolah dasar dan berlangsung dari usia 0-6 tahun (Sisdiknas, 2003). Usia ini dianggap sebagai masa emas karena synap-synap otak berkembang dengan cepat. Oleh karena itu, perkembangan kognitif sangat penting untuk distimulasi karena berkaitan erat dengan kecerdasan otak dan proses berpikir. Susanto (2021) mengatakan bahwa kecerdasan anak mencapai 50% pada usia 4 (empat) tahun dan 80% pada usia 8 (delapan). Hal ini menjelaskan bahwa anak-anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang paling baik sesuai dengan tahap perkembangannya. Selain itu, Khadijah (2016) menyatakan bahwa perkembangan otak anak-anak pada usia dua hingga tiga tahun mencakup peningkatan kemampuan

mengingat, perkembangan pemahaman konsep, perkembangan berbicara, dan perkembangan berpikir simbolik, mengelompokkan, mengurutkan, dan menghitung. Ini menunjukkan bahwa koneksi saraf sudah terbentuk pada usia empat hingga enam tahun, sehingga otak dapat berfungsi dengan baik.

Pendidikan anak usia dini memiliki beberapa aspek perkembangan salah satunya merupakan perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif adalah aspek terpenting karena melibatkan kecerdasan dan proses berpikir sehingga penting memberikan stimulus yang tepat sesuai dengan tahapan usianya. Berhitung tahap awal merupakan dasar konsep matematika yang dapat menjadi stimulus untuk mengasah berpikir anak usia dini. Menurut Sari et al. (2020) anak usia 5-6 tahun dapat mulai belajar mengenali angka 1-10, belajar menghitung angka, mencocokkan benda dengan angka, mengurutkan lambang bilangan, serta memahami konsep-konsep dasar lainnya melalui metode yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Namun beberapa sumber penelitian menemukan fakta bahwa kemampuan berhitung tahap awal kurang mencapai optimal terlihat dari banyaknya anak yang kurang mampu menyebutkan lambang bilangan angka 1-10 dan faktor penyebab rendahnya kemampuan berhitung adalah pembelajaran yang diterapkan berpusat pada guru sehingga anak tidak aktif dalam proses pembelajaran yang hanya diberikan tugas untuk mengerjakan LKS/LKA (dalam Nursyamsiah, 2019). Gulo & Harefa (2022) menyatakan bahwa banyak pendidik masih mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya media pembelajaran, ini menjadikan peserta didik sulit memahami materi, mudah bosan, dan kurang termotivasi.

Untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran, diperlukan evaluasi terhadap metode dan media yang digunakan. Menurut Nurrita (2018) media pembelajaran

berfungsi untuk menyampaikan materi agar lebih jelas, sehingga membantu tercapainya tujuan belajar yang efektif dan efisien. Fitriansyah (2016) menekankan bahwa sebuah media pembelajaran harus memiliki kriteria dengan fungsi yang harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pendidikan. Ariana (2019) menambahkan bahwa media pembelajaran harus mampu menciptakan interaksi yang menarik melalui fitur-fitur seperti tampilan visual, manipulasi objek, dan distribusi materi. Oleh karena itu media pembelajaran interaktif menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran anak usia dini.

Media pembelajaran interaktif memungkinkan penyampaian informasi yang efektif dan menarik bagi peserta didik (Rahmawati & Dewi, 2019). Media ini mampu memberikan pengalaman belajar menjadi lebih nyata dan menyenangkan untuk anak. Gulo & Harefa (2022) menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif berpotensi meningkatkan respons positif siswa terhadap materi yang disampaikan. Salah satu media interaktif yang relevan di era Revolusi Industri 4.0 adalah Microsoft PowerPoint Interaktif. Zinnurrajin (2018) menjelaskan bahwa PowerPoint bukan hanya alat presentasi, tetapi sebagai media interaktif dalam proses belajar dengan menggabungkan teks, gambar, animasi, dan suara untuk meningkatkan pemahaman anak. Nurhidayati et al. (2019) menyebutkan bahwa fitur-fitur dalam PowerPoint, seperti animasi dan efek transisi, dapat dimanfaatkan untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan dinamis. Kenyataan yang sangat disayangkan adalah bahwa pemanfaatan PowerPoint dalam pembelajaran anak usia dini masih terbatas, meskipun media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Agustiana & Rusmana (2018) menekankan pentingnya tenaga pendidik dalam memberikan pengalaman belajar berbasis

teknologi agar peserta didik siap menghadapi perkembangan zaman. Anak usia 5-6 tahun memiliki aspek auditori, visual, dan kinestetik pada karakteristik belajar sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual agar mereka tertarik dan memahami konsep berhitung dengan baik. Dengan pendekatan kontekstual, materi dapat disajikan sesuai dengan pengalaman sehari-hari, sehingga lebih relevan dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di TK Ath-Thooriq kelas B pada 09 Maret 2022, ditemukan bahwa banyak anak kurang tertarik mengikuti proses belajar mengajar, terkhusus pembelajaran berhitung. Pada hasil observasi menunjukkan bahwa anak tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, sibuk bermain sendiri dan tidak termotivasi untuk menyimak penjelasan guru. Pada situasi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan bukan hanya tidak menarik, tetapi juga tidak inovatif, sehingga suasana belajar menjadi monoton. Dengan demikian upaya penelitian ini berupaya menciptakan media PowerPoint interaktif sebagai intervensi pedagogis untuk meningkatkan pendidikan berhitung pada anak dengan rentang usia 5-6 tahun.

Khaironi (2018) berpendapat bahwa perkembangan kognitif anak memerlukan peningkatan melalui penerapan metodologi pendidikan yang sesuai. Sejalan dengan itu, Mutmainnah (2021) menegaskan bahwa pendekatan kontekstual merupakan strategi efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak karena lebih dekat dengan dunia mereka. Oleh sebab itu, penelitian ini akan fokus pada pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis pendekatan kontekstual, yang dirancang untuk membantu anak lebih

memahami konsep berhitung melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka diidentifikasi beberapa masalah antara lain:

- a. Anak kurang aktif mengikuti proses belajar mengajar berhitung.
- b. Anak kurang terampil dalam menghitung secara terurut dan benar.
- c. Belum tersedia penggunaan media pembelajaran yang inovatif dengan pendekatan yang tepat pada pembelajaran perhitungan.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dilakukan peneliti untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar berfokus pada pembuatan media PowerPoint Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pembelajaran Berhitung Angka 1-10.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Mengacu pada pemaparan sebelumnya terkait latar belakang serta identifikasi atau batasan persoalan yang ada maka dengan demikian kajian ini terfokus dalam persoalan inti diantaranya:

- a. Bagaimanakah rancang bangun Pengembangan Media PowerPoint Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pembelajaran Berhitung pada Anak Usia 5-6 Tahun?
- b. Bagaimanakah validitas Pengembangan Media PowerPoint Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pembelajaran Berhitung pada Anak Usia 5-6 Tahun?

- c. Bagaimanakan keterbacaan Media PowerPoint Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pembelajaran Berhitung pada Anak Usia 5-6 Tahun?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun capaian yang diharapkan pada penelitian adalah:

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun Pengembangan Media PowerPoint Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pembelajaran Berhitung pada Anak Usia 5-6 Tahun.
- 2) Untuk mengetahui validitas Pengembangan Media PowerPoint Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pembelajaran Berhitung pada Anak Usia 5-6 Tahun.
- 3) Untuk mengetahui keterbacaan Media PowerPoint Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pembelajaran Berhitung pada Anak Usia 5-6 Tahun

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1) Manfaat Teoretis**

Manfaat teoretis secara umum yaitu pada penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai desain media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis pendekatan kontekstual. Melalui penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi sebagai bahan ajar pada bidang pendidikan terkhusus pada pendidikan anak usia dini.

#### **2) Manfaat Praktisi**

##### **a. Bagi Guru**

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi motivasi untuk menyediakan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif.

b. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi baru dalam mengambil tindakan untuk ikut berkembang dengan dunia digital dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana prasarana pembelajaran pada anak usia dini

c. Bagi Siswa

Dengan dikembangkannya Media PowerPoint Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pembelajaran Berhitung pada Anak Usia 5-6 Tahun diharapkan lebih aktif untuk mengikuti proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memperoleh data awal untuk dijadikan dasar melakukan penelitian dalam lingkup yang lebih luas.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk PowerPoint dalam penelitian ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut.

- a. PowerPoint interaktif yang dikembangkan berbasis pendekatan kontekstual.
- b. PowerPoint interaktif yang dikembangkan memuat materi berhitung 1-10.
- c. PowerPoint interaktif materi penjumlahan 1-10 memuat gambar yang memudahkan memahami isi materi
- d. Media PowerPoint interaktif dapat diakses menggunakan laptop/ komputer atau handphone.
- e. PowerPoint interaktif dapat digunakan pada saat proses pembelajaran maupun menjadi media belajar mandiri.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Untuk membuat bahan ajar yang inovatif, interaktif, dan bervariasi, sangat penting untuk membuat media PowerPoint interaktif yang didasarkan pada pendekatan kontekstual. Ini karena guru masih menggunakan buku teks sebagai bahan ajar. Bahan ajar yang tidak mengikuti eranya sehingga kurang efektif untuk menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu, sangat penting untuk membuat media PowerPoint interaktif berbasis pendekatan kontekstual yang dapat menghubungkan materi dengan pengalaman anak yang relevan.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan PowerPoint interaktif berbasis pendekatan kontekstual ini memiliki keterbatasan yaitu hanya sebatas materi matematika berhitung bilangan 1 sampai 10 dan tahapan penelitian ini dilakukan sampai tahap pengembangan tanpa implementasi dan evaluasi.

## 1.10 Defenisi Istilah

Terdapat definisi istilah yang digunakan untuk penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Interaktif adalah komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi (KBBI).
- 2) Pendekatan kontekstual bertujuan supaya siswa dapat mengaitkan materi dengan kehidupan yang relevan sehingga memiliki pengetahuan dan keterampilan yang dapat diterapkan dan hal tersebut akan memotivasi siswa dalam memahami materi pembelajaran (dalam Anggraini, 2017).

- 3) Pembelajaran matematika merupakan ilmu dasar yang mampu melatih kognitif untuk berpikir analitis, logis dan sistematis upaya menyelesaikan suatu permasalahan, membuktikan, merancang dan melatih kepercayaan diri.

