

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan semakin berkembang dari masa ke masa. Perkembangan ilmu pengetahuan ini mendukung untuk terciptanya teknologi-teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman. Hingga kini, teknologi yang berkembang sudah memasuki tahap digital. Perkembangan teknologi adalah buah dari berkembangnya pengetahuan manusia untuk membantu dan mempermudah keberlangsungan hidup manusia modern dan menciptakan kebiasaan hidup yang baru.¹ Hingga kini, teknologi yang berkembang sudah memasuki tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, termasuk juga di bidang pendidikan.

Guna meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi agar menjadi efektif dan efisiensi dalam pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat anak dalam menerima dan memahami materi yang telah diberikan oleh pendidik dalam Kegiatan

¹ Intan Diyah Retno Palupi, 'PENGARUH MEDIA SOSIAL PADA PERKEMBANGAN KECERDASAN ANAK USIA DINI', *Journal Edukasi Informal*, 2020, hlm 127.

Berlajar Mengajar (KBM). Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting dalam menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan.²

Seiring dengan kemajuan teknologi, maka perkembangan media pembelajaran begitu cepat. Menurut Nursamsu dalam Fifit Firmadani, Media Pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkrit. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkrit, memotivasi serta meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik apabila menggunakan media yang tepat sehingga siswa termotivasi untuk mencintai ilmu pengetahuan yang sedang dipelajarinya. Seorang guru dapat efektif dan efisien dalam menyajikan materi pelajaran apabila dapat memanfaatkan media secara baik dan tepat.³

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk anak usia dini adalah dengan video

² Elin Septiwan Putri, 'PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK SATU ATAP PONDOK KUBANG BENGKULU TENGAH' (UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU, 2022).

³ Fifit Firmadani, 'Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0', *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2.1 (2020), 93–97 <http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660>.

animasi. Video animasi adalah visual gerak yang dimaksudkan untuk membangkitkan minat pelajar dalam topik saat ini. Menurut Eucharia Nchedo Aye, dkk, video animasi tampaknya menjadi program yang populer di kalangan anak-anak di seluruh dunia, karena materinya cukup sederhana untuk mereka pahami. Film-film seperti itu meningkatkan pembelajaran alfabet, berhitung, warna, menggambar, penguasaan bahasa, dan perkembangan kognitif anak-anak.⁴ Video animasi ini berisi bahasa lisan yang dapat didengarkan oleh anak-anak, dan dapat membantu perkembangan kognitif mereka.

Kemampuan kognitif diperlukan anak dalam mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang dilihat, didengar, dirasa, diraba, dicium melalui panca indera yang dimilikinya. Menurut Heidy Ayu Rosita dalam Sri Haryani, perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan cara anak berfikir (berfikir logis dan simbolik), bagaimana anak memecahkan suatu masalah dan bisa mencari jalan keluarnya. Kemampuan anak dalam mengkoordinasikan cara berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.⁵

⁴ Aye Eucharia Nchedo, Akobi Thomas Ogbeche, and Chinedu Ifedi Okeke, 'Effect of Animated Videos on Preschoolers' Cognitive Development in Benue State , Nigeria', *Webology*, 19.3 (2022), 391–402. Ibid.

⁵ Sri Haryani and Veronica Meliana Sari, 'Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di Masa Pembelajaran Jarak Jauh', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5.2 (2021), 4365–4572.

Menurut Piaget berpikir logis pada anak usia dini adalah kesadaran dari seseorang dengan konsep berpikir untuk mendapatkan kesulitan yang dimiliki oleh seorang anak, tetapi anak akan mengetahui kesulitan dan memecahkan masalahnya sendiri sehingga kedepannya dapat menstimulasi dalam menghadapi masalah yang dialami. Berpikir dengan memecahkan masalah dan berinovasi merupakan kegiatan yang kompleks dan memiliki hubungan yang erat.⁶ Dari penggunaan media audio visual ini anak juga dapat pengalaman baru dengan melihat, mendengar, dari gambar anak dapat melihat warna bentuk dan ukuran benda atau objek yang mereka lihat pada layar yang ditampilkan.

Menurut Desi Farijah, bahwa dibalik semua manfaat dan kemudahan yang dapat diberikan oleh teknologi, ada dampak negatif terutama disaat anak tanpa pengawasan orang tua dan mengakses atau melihat iklan-iklan yang tidak diinginkan, keseringan bermain dengan teknologi yang super canggih dan memudahkan informasi membuat anak merasa cepat puas dan cenderung berpikir dangkal atau merasa bahwa hidup ini seharusnya mudah dan pada akhirnya anak berusaha untuk menyederhanakan masalah, bagi anak usia dini yang sangat aktif menggunakan smartphone untuk main game ataupun mengakses informasi membuat anak menjadi malas dan lupa waktu.

⁶ Findi Dwi Wijayanti and Anik Lestaringrum, 'Studi Literatur Pengembangan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Digital', *Semdikjar*, 2022, 143-50.

Interaksi tatap muka menjadi berkurang karena anak lebih sering dengan teknologinya.⁷

Dengan penanganan yang baik oleh orang tua maupun guru, media teknologi yang berkembang dewasa ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui pengawasan guru di sekolah penggunaan teknologi dapat menjadi variasi dalam penggunaan media pembelajaran, dimana teknologi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan inovatif seperti dengan penggunaan video animasi pada pembelajaran anak usia dini. Penggunaan video animasi pada pembelajaran untuk anak usia dini di sekolah dapat memaparkan materi pembelajaran dengan visual yang menarik serta dengan suara-suara yang mendukung, akan membuat anak lebih memperhatikan dan menyimak materi yang disampaikan guru melalui media video animasi.

Sri Haryani dan Veronica Meliana Sari menyebutkan efektifitas penggunaan video pembelajaran dalam meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun di masa pembelajaran jarak jauh, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dalam meningkatkan kognitif di TK Al Kautsar dengan menggunakan media video pembelajaran cukup efektif untuk dilakukan. Hasil wawancara dengan guru kelas TK A yang mengatakan bahwa

⁷ Desi Farijah, 'Dampak Penggunaan Media Berbasis Teknologi Terhadap Aspek Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun (Studi Literatur)', 2021.

penggunaan media video pembelajaran itu lebih efektif. Karena dengan media video pembelajaran tersebut membantu guru untuk memberikan materi, dan membantu anak-anak memahami dan mengikuti materi kegiatan yang diberikan dengan mudah. Media video juga dapat memotivasi anak untuk belajar di rumah.⁸

Media video animasi dapat memberikan pengalaman yang berbeda dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) bagi siswa maupun guru. Karena video animasi dapat menyuguhkan informasi yang sulit disampaikan dengan media pembelajaran lain. Ini akan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi yang membutuhkan visualisasi yang akurat serta menarik bagi anak. media video animasi juga dapat membantu perkembangan dari aspek-aspek perkembangan anak usia dini, salah satunya adalah dalam perkembangan aspek kognitif anak.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kelompok B yang berusia 5-6 Tahun di TKIT IQRA Kota Serang, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran anak yang ada di TK B masih kurangnya perkembangan kognitif anak terutama pada lingkup kemampuan berpikir logis. Kurangnya kemampuan berpikir logis anak adalah dalam pemahaman secara detail tentang sebab-akibat terkait yang ada dan terjadi didirinya dan

⁸ Sri Haryani and Veronica Meliana Sari, 'Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di Masa Pembelajaran Jarak Jauh', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5.2 (2021), 4365-4572.

lingkungannya seperti, sebab-akibat bencana banjir, sebab-akibat membuang sampah sembarangan. Serta kurangnya pemahaman anak terhadap mengklasifikasikan benda sesuai dengan kelompoknya seperti mengelompokkan sampah organik dan sampah anorganik, kurangnya anak dalam membedakan objek berdasarkan bentuk dan warna.

Dari hasil pengamatan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan video animasi tentang sebab akibat bencana alam banjir, yang diharapkan anak kelompok B dapat memahami sebab terjadinya bencana banjir serta akibat yang ditimbulkan dengan baik serta dapat mengelompokkan sampah sesuai dengan jenisnya (organik dan anorganik) sehingga pengetahuan, pemahaman dan penerapan dalam tingkatan kognitif anak diharapkan akan meningkat.

Pembelajaran yang memanfaatkan dari perkembangan teknologi akan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Disaat kemudahan dalam mengakses informasi dan teknologi, maka pembelajaran yang berlangsung saat ini haruslah dikembangkan lebih menarik dengan cara memanfaatkan teknologi digital yang berkembang modern ini untuk membantu menstimulasi perkembangan anak terlebih terhadap perkembangan kognitif pada anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian adalah:

1. Media pembelajaran yang ada masih belum optimal untuk menunjang perkembangan kognitif.
2. Kurangnya pemahaman siswa secara detail dalam kemampuan berpikir logis.
3. Kurangnya penggunaan video animasi terhadap perkembangan kognitif anak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana kemampuan kognitif anak sebelum menggunakan video animasi di TKIT IQRA Kota Serang?
2. Bagaimana kemampuan kognitif anak saat diberikan video animasi di TKIT IQRA Kota Serang?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan Video Animasi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TKIT IQRA Kota Serang?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak sebelum menggunakan video animasi di TKIT IQRA Kota Serang.
2. Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak saat diberikan video animasi di TKIT IQRA Kota Serang.
3. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan Video Animasi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TKIT IQRA Kota Serang.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini akan dapat memberikan kontribusi ke berbagai pihak, yaitu:

1. Bagi universitas sebagai bahan acuan untuk mahasiswa lain dalam melakukan penelitian dimasa akan datang.
2. Bagi guru mampu mengantisipasi anak-anak terhadap efektifitas penggunaan video animasi akan mempengaruhi kognitif anak tersebut.
3. Bagi orang tua dapat menjadi masukan dalam pendampingan penggunaan teknologi video animasi pada anak untuk arah yang bermanfaat.

F. Sistematika Penulisan

Pada sistematika pembahasan secara isi dari keseluruhan skripsi dalam bentuk sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisan tersebut adalah sebagai berikut:

Bab pertama pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, kerangka pemikiran dan sistematika penulisan.

Bab kedua kajian teori. Kajian teori terdiri dari perkembangan kognitif anak usia dini yaitu, pengertian perkembangan kognitif, aspek perkembangan kognitif, ciri-ciri perkembangan kognitif dan faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak usia dini, lalu mengenai video animasi yang terdiri dari pengertian video animasi, jenis-jenis video animasi, manfaat video animasi dan efektifitas penggunaan video animasi terhadap perkembangan kognitif, selanjutnya kerangka berfikir, penelitian terdahulu dan hipotesis penelitian.

Bab ketiga metodologi penelitian, terdiri dari waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data dan hipotesis statistik.

Bab keempat hasil penelitian, uji analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

Bab kelima penutup terdiri dari simpulan dan saran-saran.