

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal (Maimunah Hasan, 2018: 15). Anak usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, usia ini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Perkembangan aspek fisik/motorik, sosial-emosional, bahasa, serta kognitif anak saling berkaitan dan mempengaruhi satu dengan yang lain.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2018:7) anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2017) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.

Anak Usia Dini menurut Solehuddin, (2018: 12) adalah sosok individu yang sedang mengalami proses perkembangan dengan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia TK tergolong ke dalam anak usia dini yaitu anak yang berada pada rentang usia lahir sampai 8 tahun. Dimana masa prasekolah itu berkisar antara usia 4-6 tahun Rudiyanto dalam Solehuddin, (2018: 23). Anak Usia Dini dikatakan sebagai masa keemasan yaitu usia yang sangat berharga dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya. Hadis dalam Solehuddin, (2010: 28) menambahkan bahwa anak dalam usia dini adalah anak “petualang” yang kuat dan tegar, yang senang menjelajahi berbagai kemungkinan yang ada di lingkungannya (di rumah dan sekitarnya) seraya mengembangkan seluruh aspek perkembangannya.

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini merupakan masa emas atau *golden age*,

karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantung pada masa mendatang. Hasil penelitian menyebutkan bahwa pada masa usia dini, 90 % dari fisik otak anak sudah terbentuk. (Fadhliyah. 2019:48).

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting bagi anak yaitu kognitif. Kemampuan kognitif adalah kemampuan anak dalam mengingat , memecahkan masalah dan mengembangkan strategi berpikir kreatif. Anak-anak pada usia tersebut masih mempunyai rentang perhatian yang pendek dan terbatas (short attention span), dengan orientasi perilaku pada ‘sini dan kini’ (here and now). Oleh karena itu anak akan belajar maksimal saat dia dalam kondisi aman, nyaman, terpenuhi kebutuhannya, minat dan ketekunannya terfasilitasi, gaya belajarnya terakomodasi dan proses pemahaman dari konkrit ke abstrak dipahami oleh orang-orang sekitarnya (Lestari, 2018:32).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu dengan pendekatan steam menggunakan media video interaktif.

Media video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya. Media Interaktif secara umum mengacu pada produk multimedia dan layanan digital pada system IT yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten audio, konten visual maupun konten audiovisual (Reswari, 2021:12)

Berdasarkan hasil nilai observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada Bulan Oktober 2024 pada anak Kelompok B TK Alkawanad Banda Aceh didapatkan hasil bahwa perkembangan kognitif anak belum berkembang dengan baik khususnya pada kegiatan mengenal macam-macam profesi. Dari 15 anak terdapat 7 anak (46,66%) pada kategori BB, 3 anak (20%) pada kategori Layak, 3 anak (20%) pada kategori Cakap, 2 anak (13,33%) pada kategori Mahir. Rendahnya kemampuan anak dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya pemanfaatan media pembelajaran anak masih kurang dalam kemampuan Mengenal profesi. Hal ini terlihat dari sebagian anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal jenis – jenis profesi ,dan ada anak yang mampu menyebutkan jenis-jenis profesi tapi belum mampu menjelaskan tugas-tugas profesi, dan ada anak yang mampu menyebutkan jenis-jenis profesi Tapi kurang mampu menjelaskan tugas-tugas profesi dengan benar.

Berdasarkan dari penelitian Findi Dwi Wijayanti (2023) terdapat permasalahan yang di alami yaitu Kurangnya pemahaman IT pada pendidik menjadi permasalahan saat pembuatan media pembelajaran interaktif sehingga membuat pembelajaran menjadi monoton dan membuat bosan anak. Media pembelajaran yang ada di sekolah kurang bervariasi untuk mengembangkan kemampuan kognitif berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan oleh penulis maka untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis penulis ingin mengembangkan media interaktif yaitu Explosion Box sebagai media penunjang bagi anak usia dini di TK Dharma

Wanita Klampitan. Media pembelajaran interaktif yang digunakan berupa media power point dan akan menggabungkan tema pembelajaran pada anak usia dini.

Berdasarkan dari penelitian Ni Putu Dina Valentina (2021) terdapat permasalahan yang di alami yaitu Penggunaan media pembelajaran yang masih manual dan metode konvensional membuat siswa merasa cepat bosan dalam belajar. Adanya pandemic covid-19 menyebabkan guru kesulitan dalam menyampaikan materi. Hal ini perlu adanya pengembangan khususnya media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Pengembangan video pembelajaran animasi berbasis Role Playing untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan belajar anak pada tema keluarga subtema profesi di TK. Pengembangan video pembelajaran berbasis Role Playing menggunakan metode pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan pengembangan. Tahapan-tahapan model ADDIE yaitu analyzed, design, development, implementation, evaluation. Subjek penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan ahli desain. Alpha testing oleh pengguna yaitu 3 siswa dan guru untuk mengetahui kelayakan dan respon siswa terhadap video pembelajaran berbasis role playing.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Video Interaktif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-kawanad Banda Aceh”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang telah ditemukan diatas selanjutnya diidentifikasi masalah permasalahan sebagai berikut:

1. Perkembangan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Al-Kawanad Banda Aceh belum berkembang.
2. Kegiatan pembelajarannya masih bersifat sederhana.

1.3 Pembatasan Masalah

Setelah diketahui permasalahan di atas, Maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti “Efektivitas penggunaan media video interaktif terhadap perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-kawanad Banda Aceh”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Penggunaan Media Vidio Interaktif Efektif terhadap perkembangan kognitif anak pada kelompok B Di TK Al-Kawanad Banda Aceh”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah : Untuk mengetahui Efektivitas penggunaan Media Vidio Interaktif dalam perkembangan kognitif anak pada Kelompok B Di TK Al-Kawanad Banda Aceh.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas sekolah.

2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi anak, hasil penelitian ini dapat dijadikan pemicu dan motivasi belajar, sehingga hasil belajar dan perkembangan kognitif anak meningkat.
4. Bagi peneliti, setelah melakukan penelitian ini peneliti lebih mudah dalam menyampaikan pembelajaran karena anak-anak lebih senang dan lebih semangat mengikuti proses belajar mengajar

