BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini adalah usaha untuk memberikan rangsangan dan motivasi kepada anak-anak dari lahir sampai usia enam tahun, yang sering disebut sebagai Masa Emas (golden age). Tujuan dari ini adalah memberikan stimulasi pendidikan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, baik fisik maupun mental, agar mereka siap untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Usia nol hingga enam tahun adalah periode yang sangat tepat untuk memberikan dorongan kepada anak-anak.

Pendidikan adalah elemen fundamental yang mendukung kemajuan suatu negara. Pendidikan terus berubah, mengalami kemajuan, dan perbaikan sejalan dengan perkembangan di berbagai aspek kehidupan. Pendidikan perlu dimulai sejak usia dini, agar anak-anak siap menghadapi era globalisasi, terutama terkait dengan kualitas sumber daya manusia.

Anak usia dini merupakan fase awal yang sangat penting di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Fase ini sering disebut sebagai usia emas . Pada masa ini, anak mulai sensitif terhadap rangsangan. Oleh karena itu, pendidikan harus diberikan sejak dini sebagai langkah awal untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan formal.

Tingkat pencapaian perkembangan anak tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014, yang menyatakan bahwa “Tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun adalah (1) anak

telah mampu menggunakan benda-benda di sekitarnya sebagai permainan simbolik, (2) mengelompokkan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, (3) mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna, (4) membilang banyak benda 1-10, dan juga mengenal lambang bilangan.

Selain itu, perkembangan zaman juga membuat anak-anak sekarang lebih akrab dengan teknologi. Hampir setiap anak sudah sering melihat handphone, televisi, atau video dari platform digital. Mereka terbiasa dengan warna-warna cerah, suara musik, karakter lucu, dan animasi bergerak. Artinya, perhatian anak lebih mudah ditangkap ketika ada stimulus visual yang menarik. Namun, potensi ini belum banyak dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran di kelas.

. Penggunaan video dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik karena materi disajikan secara lebih menarik dan interaktif. Selain itu, video juga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah melalui tampilan visual dan penjelasan audio yang saling melengkapi. Oleh karena itu, video menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar, pemahaman, dan keterlibatan peserta didik.

Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam, untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Jadi animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berbeda, beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video

yang ditampilkan lebih kreatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik.

Media video pembelajaran berkaitan erat dengan indera pendengaran dan penglihatan anak usia dini, Maka hal ini tentu saja dapat membantu memaksimalkan kemampuan indera anak untuk dapat dengan mudah menyerap. sebuah konten atau materi pembelajaran yang disajikan oleh guru melalui berbagai macam jenis visualisasi seperti vidio animasi yang tentunya dapat memberikan dorongan pada anak terhadap rasa keingintahuan dari materi yang sedang disajikan tersebut. Dalam beberapa tahun belakangan ini, penggunaan video sebagai bahan ajar semakin banyak digunakan oleh para pendidik Pemanfaatan video pembelajaran sangat membantu mengatasi kendala-kendala dalam kegiatan pembelajaran dan tentunya dapat menghadirkan pengalaman belajar yang nyata bagi anak usia dini.

Salah satu tujuan media video pembelajaran adalah mengembangkan aspek kemampuan kognitif dari anak usia dini melalui berbagai stimulasi yang disajikan melalui gambar bergerak dan suara yang ada dalam video pembelajaran. Melalui video pembelajaran anak-anak dapat dengan lebih mudah. Terdapat tiga hal yang dapat mengembangkan aspek kognif anak melalui video pembelajaran diantaranya: (1) Tampilan yang menarik seperti Penggunaan warna, gambar, animasi, dan suara yang menarik dapat meningkatkan perhatian serta motivasi anak dalam belajar. (2) Materi yang sesuai dengan usia anak seperti isi didalam video perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak agar mudah dipahami. (3) Adanya unsur interaktif , Video yang melibatkan anak secara aktif,

seperti mengajakan anak untuk menjawab pertanyaan, menghitung bersama yang dapat merangsang anak untuk berpikir dan berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar.

Kemampuan kognitif anak usia dini juga sangat dipengaruhi oleh kualitas stimulasi yang diberikan oleh guru dan lingkungan. Jika pembelajaran monoton, minat anak akan cepat menurun. Rasa ingin tahu anak akan berkurang, padahal rasa ingin tahu adalah pintu utama untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Perkembangan kognitif pada anak usia dini meliputi kemampuan berpikir, mengingat, memahami, serta memecahkan masalah sederhana.

Oleh karena itu ,penting mengembangan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan bermanfaat bagi perkembangan anak,meskipun banyak keuntungan yang didapatkan dari penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini,masih ada tantangan yang harus dihadapi,tidak semua guru atau lembaga pendidikan memiliki akses yang terhadap teknologi .Dengan menggunakan media ini, anak-anak tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga aktif dalam proses pembelajaran. Mereka dapat belajar sambil bermain, yang tentunya lebih menarik bagi mereka.

Hasil observasi awal pada tanggal 11 Juni 2025 di TKIT Baitusshalihin kota Banda Aceh, permasalahannya bahwa kemampuan kognitif anak kelas A1 belum optimal. hal ini terlihat dari masih adanya anak mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan ,membilang banyak benda, dan mecocokkan lambang bilangan .

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan video animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Sebelum diterapkan dalam pembelajaran, video animasi yang dikembangkan perlu diuji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya sehingga dapat diketahui bahwa media tersebut layak digunakan.

Salah satu penelitian yang dilakukan oleh I Gusti Agung Ayu Melia Swari dan Didith Pramuditya Ambara membahas pengembangan media pembelajaran berupa video animasi untuk mengenal huruf dan angka guna menstimulasi kemampuan kognitif dan bahasa anak usia dini. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan anak dalam mengenal dan mengingat huruf serta angka yang disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang menarik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang diterapkan pada anak TK/PAUD usia 4-5 tahun (kelas A). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi layak digunakan dan mampu membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam proses pembelajaran.

Dari latar belakang yang telah peneliti paparkan diatas maka peneliti tertarik melalukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Kelas A TKIT Baitusshalihin Kota Banda Aceh"**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang pada penelitian yang berjudul "Pengembangan Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia Dini Kelas A TKIT Baitussalihin Kota Banda Aceh", maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan kognitif anak usia dini kelas A diTKIT Baitussalihin Kota Banda Aceh belum berkembang secara optimal, khususnya dalam mengenal lambang bilangan ,membilang banyak benda, dan mencocokkan kambang bilangan.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih kurang menarik sehingga belum mampu meningkatkan minat belajar anak.
3. Belum ada media video animasi yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan kognitif .

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah , penelitian ini dibatasi pada pengembangan video animasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini kelas A1diTKIT Baitusshalihin Kota Banda Aceh.kemampuan kognitif yang diteliti meliputi mengenal lambang bilangan, membilang banyak benda, dan memcocokkan lambang bilangan .

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan video animasi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini kelas A1 TKIT Baitusshalihin Kota Banda Aceh?
2. Bagaimana kepraktisan video animasi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini kelas A1 TKIT Baitusshalihin Kota Banda Aceh?
3. Bagaimana keefektifan video animasi yang dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini kelas A1 TKIT Baitusshalihin Kota Banda Aceh?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kevalidan video animasi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini kelas A1 TKIT Baitusshalihin Kota Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui kepraktisan video animasi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini kelas A1 TKIT Baitusshalihin Kota Banda Aceh.
3. Untuk mengetahui keefektifan video animasi yang dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini kelas A1 TKIT Baitusshalihin Kota Banda Aceh.

1.6 Manfaat Teoritis

1. Secara Teoritis

   Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), mengenai pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran di PAUD serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

2. Secara Praktis

   a. Bagi Anak

      Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan menghitung melalui penggunaan video animasi yang menarik dan menyenangkan.

   b. Bagi Guru

      Penelitian ini dapat membantu guru dalam menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran yang menarik, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

   c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengalaman dan pengetahuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi untuk anak usia dini.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber informasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi maupun penelitian lain yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini.