

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Anak usia dini adalah mereka yang memiliki rentan usia 0 – 8 tahun. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang. Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk mempelajari suatu hal yang baru.

Masa usia dini dapat disebut juga masa keemasan (*golden age*) untuk anak karena hampir 80% kapasitas otak manusia berkembang dengan sangat cepat pada rentan usia tersebut. Menurut Bloom, 50% kemampuan belajar ditentukan pada 4 tahun pertama kehidupan (0 – 4 tahun), dan 30% berkembang pada 4 tahun berikutnya (4 – 8 tahun).¹ Pada masa *golden age* ini terjadilah proses pertumbuhan dan perkembangan anak.

Anak usia dini memiliki beberapa aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosio emosional, dan seni. Aspek perkembangan tersebut akan optimal jika anak terus distimulasi dengan baik oleh orang-orang terdekatnya sejak usia dini. Jika aspek tersebut tidak distimulasi sejak dini, perkembangan anak bisa jadi terhambat.

¹ Herlinda Indrijati, *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Bunga Rampai*, (Jakarta: Kencana, 2016), Hlm. 45.

Perkembangan kognitif merupakan bagian dari aspek perkembangan anak yang harus distimulus secara optimal. Menurut Permendikbud 137 tahun 2014, Anak usia 4 – 5 tahun secara kognitif telah mampu melakukan berbagai hal, diantaranya mengklasifikasikan benda, mengenal gejala sebab – akibat yang terkait dengan dirinya, mengenal pola dan mengulanginya, dan mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.² Dengan demikian, berdasarkan karakteristik perkembangan yang telah dicapai, anak usia 4 -5 tahun sudah mampu untuk dikenalkan dengan konsep matematika permulaan baik menggunakan benda yang konkrit ataupun menggunakan bantuan media dalam bentuk gambar dan video.

Matematika adalah salah satu kemampuan yang penting dimiliki karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Anak dapat mengembangkan kemampuan berfikir, melakukan penyelesaian masalah, menambah pengetahuan, dan membuat keputusan dari belajar matematika. Menurut Yus, Belajar matematika (*mathematics learning*) yaitu:

melakukan kegiatan yang berhubungan dengan angka dan perhitungan (*number sense and numeration*), geometri (*geometry*), pengukuran (*measuring*) yang meliputi membandingkan (*comparing*), *ordering*, dan seri (*seriation*), serta peluang, dan grafik (*probability and graphing*).³

Oleh karena itu pengenalan konsep matematika dianggap penting untuk diketahui sejak usia dini. Konsep matematika untuk anak usia dini dimulai dari

² Permendikbud 137, 2014, hlm 41.

³ Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Kencana, 2011), Hlm. 83.

anak belajar mencocokkan, mengklasifikasikan atau menempatkan benda-benda sesuai bentuk atau kategori tertentu, membandingkan, dan persamaan.⁴ Hal tersebut dapat dipahami oleh anak melalui pengalaman secara langsung pada saat proses pembelajaran.

Memberikan pemahaman mengenai matematika kepada anak usia dini harus dilakukan dengan sederhana dan menyenangkan. Guru perlu memiliki kemampuan dalam penguasaan materi pembelajaran agar minat belajar anak semakin meningkat. Penggunaan media pembelajaran akan menjadi suatu pengaruh untuk menarik perhatian anak pada saat proses pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran anak akan mudah tertarik dengan hal baru yang akan dipelajarinya, sehingga materi yang disampaikan lebih jelas dan mudah diterima oleh anak. Namun, pada kenyataannya penggunaan media dalam pembelajaran belum dilaksanakan secara maksimal oleh para pendidik untuk mengembangkan aspek perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi di beberapa lembaga PAUD wilayah kelurahan Pondok Bambu pada 2019, peneliti menemukan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal saat memaparkan materi kepada anak. Anak lebih sering menggunakan lembar kerja (LK) saat pembelajaran sedang berlangsung⁵. Hal ini menyebabkan anak tidak tertarik

⁴ Nurhazizah, *Peningkatan Kemampuan Matematika Awal Melalui Strategi Pembelajaran Kinestetik*, 2014, Hlm. 331.

⁵ Hasil Observasi di BKB PAUD Sekar Melati dan PAUD ASRI Kelurahan Pondok Bambu, 2019.

dengan kegiatan yang berlangsung dan merasa mudah bosan. Penggunaan LK dianggap kurang efektif untuk menstimulasi kemampuan matematika anak karena tidak semua anak mau mengerjakan LK sehingga perkembangan anakpun tidak terstimulasi dengan baik. Selain itu, media pembelajaran yang dimiliki oleh pihak sekolah masih terbatas jumlahnya sehingga guru-guru jarang menggunakan media pembelajaran yang menyebabkan anak hanya dapat berfikir secara abstrak pada saat proses pembelajaran khususnya saat pembelajaran yang berkaitan dengan matematika permulaan. Kemampuan matematika permulaan anak dapat distimulasi apabila media yang digunakan saat proses pembelajaran menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak.

Media pembelajaran merupakan alat dalam memberikan materi kepada anak didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran di PAUD antara lain media cetak (dapat berupa buku dan majalah), alat permainan edukatif (APE), video animasi, papan, poster, dan lain sebagainya.

Media pembelajaran yang sering digunakan salah satunya adalah buku bacaan anak. Membaca buku dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak. Buku yang didesain dengan menarik akan meningkatkan daya tarik tersendiri pada anak untuk membacanya. Ada beberapa jenis buku yang menarik untuk anak yaitu buku *touch and feel*, buku

pop up, flap book, movable book, dan buku permainan⁶. Buku tersebut dikatakan menarik karena memiliki ciri khasnya sendiri seperti memiliki tekstur, dapat dibuka – tutup, dapat digerakkan dan juga dapat berbunyi sehingga anak dapat terlibat langsung saat buku dibacakan.

Jenis buku yang dipilih oleh peneliti untuk diuji cobakan adalah *flap book*. Peneliti memilih bentuk *flap book* karena berdasarkan hasil observasi ujicoba yang dilakukan peneliti di salah satu taman kanak-kanak, anak tertarik saat dibacakan buku cerita berjenis *flap book* karena terdapat bagian buku yang dapat dibuka dan ditutup⁷. *Flap book* juga memiliki beberapa kelebihan dalam penggunaannya, salah satunya dapat divariasikan dengan media lain. Oleh karena itu, peneliti juga mengkombinasikan antara *flap book* dengan bentuk media lain yaitu video animasi pembelajaran.

Animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak, dengan bantuan komputer dan grafika komputer⁸. Video animasi termasuk ke dalam jenis media audio visual karena terdapat gambar dan suara. Saat ini, anak lebih senang menggunakan media pembelajaran dalam bentuk video animasi karena tayangan disajikan berupa gambar bergerak yang lebih menarik perhatian anak. Situs *youtube* menjadi salah satu tempat dimana anak dapat melihat tayangan video

⁶ Siputri, Adib, Wijayanti, *Perancangan Buku Interaktif Dan Media Pendukung Dalam Pengenalan Kegunaan Batik Jawa Timur Pada Anak Usia 6-12 Tahun Di Surabaya*, 2013, Hlm. 5.

⁷ Hasil Observasi di PGK Global Islamic School Condet, 2019.

⁸ Yan Djoko Pietono, *Mendidik Anak Sepenuh Hati*, (Jakarta: Kompas Gramedia, 2014), Hlm. 143

animasi. Namun, tidak semua video animasi di *youtube* memuat konten positif di dalamnya.

Berangkat dari hal tersebut, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran perpaduan antara *flap book* dengan video yang diberi nama "MAJAMA". Nama MAJAMA sendiri merupakan singkatan dari kata Mari Belajar Bersama. Buku ini bercerita mengenai 2 tokoh yang sedang mengenalkan mainan kesukaannya. Dalam cerita tersebut terdapat konten yang berkaitan matematika permulaan yaitu klasifikasi. Materi pada buku tersebut juga diperjelas dengan adanya video animasi tentang pengenalan warna dan pengenalan bentuk yang dibawakan oleh tokoh yang sama seperti di buku. Materi yang disajikan dalam buku dan video MAJAMA berkaitan dengan kemampuan matematika permulaan anak usia 4 – 5 tahun.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini akan diberi judul "Pengembangan *Flap Book* dan Video Animasi "MAJAMA" (Mari Belajar Bersama) Untuk Menstimulasi Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 4 – 5 Tahun". Hasil penelitian pengembangan akan dinilai oleh para ahli (*expert judgement*) dan akan diuji cobakan pada kelompok anak berusia 4 – 5 tahun di wilayah kelurahan Pondok Bambu, Jakarta Timur. Peneliti melakukan penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media yang mampu mempermudah dalam mengenalkan matematika permulaan pada anak usia 4 – 5 tahun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah diuraikan sebelumnya, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran di lembaga PAUD masih menggunakan lembar kerja.
2. Pihak sekolah memiliki media pembelajaran yang kurang bervariasi dan terbatas, sehingga guru jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran.
3. Kemampuan anak dalam memahami konsep matematika permulaan kurang distimulasi
4. Anak membutuhkan media yang sesuai dan menarik untuk meningkatkan kemampuannya.

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan analisis masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti memberikan pembatasan pada masalah yang akan diteliti agar penelitian dapat dilakukan secara lebih mendalam. Untuk itu maka peneliti akan memberi pembatasan di mana masalah yang paling tepat untuk dilakukan penelitian.

Flap book yang dimaksud dalam penelitian ini adalah buku jendela yang di dalamnya terdapat materi mengenai konsep matematika permulaan untuk anak usia dini. Untuk nama “MAJAMA” sendiri adalah singkatan dari kata “MAri belaJAr bersaMA”. Buku ini memiliki 12 halaman yang menceritakan tentang

mainan kesukaan anak. Mainan tersebut akan diklasifikasikan berdasarkan warna dan bentuk. Beberapa halaman dalam buku ini memiliki bagian yang dapat dibuka tutup agar lebih menarik bagi anak. Buku akan dibuat menggunakan *Adobe Photoshop* dan dibuat dalam bentuk digital (pdf). Cerita yang disuguhkan dalam buku memuat beberapa pertanyaan sehingga anak juga dapat aktif berpartisipasi saat cerita dibacakan.

Video animasi pembelajaran yang dimaksud adalah video yang terkait dengan salah satu bagian cerita yang terdapat di dalam buku. Materi yang tersaji dalam video juga berkaitan dengan matematika permulaan untuk anak usia dini. Video akan ditayangkan di layar laptop dengan durasi 1 – 2 menit. Video akan dibuat melalui aplikasi *windows movie maker*, *microsoft powerpoint*, *adobe photoshop*, dan *voxal voice changer* untuk mengedit gambar, video, tulisan, suara, dan efek video. Video ini juga dapat digunakan oleh guru untuk melakukan tanya jawab dengan anak mengenai isi video tersebut.

Kemampuan matematika permulaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan anak untuk mengklasifikasi. Melalui keterampilan klasifikasi, anak akan mengasah kemampuannya untuk mengamati benda disekitarnya, melihat ciri dan identitas dari apa yang dilihatnya sehingga kemampuan ini nantinya akan membantu anak untuk melakukan *problem solving* dan juga melakukan analisis data. Klasifikasi pada penelitian ini

dibatasi pada klasifikasi dikotomis dimana anak akan mengelompokkan suatu benda hanya berdasarkan satu ciri yang sama yaitu klasifikasi berdasarkan warna dan klasifikasi berdasarkan bentuk sesuai dengan tingkat capaian perkembangannya. Kemampuan ini dilihat dalam perkembangan kognitif anak usia 4 – 5 tahun dalam permendikbud 137 tahun 2014.

Anak usia 4 – 5 tahun yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penelitian akan melibatkan murid berusia 4 – 5 tahun untuk dilakukan uji coba pengembangan media yang dibuat oleh peneliti.

D. Fokus Pengembangan

Berdasarkan analisis masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat difokuskan sebagai berikut:

“Bagaimanakah peran *flap book* dan video animasi dalam menstimulasi kemampuan matematika permulaan anak usia 4 – 5 tahun?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk pengembangan referensi ilmiah khususnya mengenai media pembelajaran berupa *flap book* dan video animasi pada anak usia 4 – 5 tahun.

2. Secara Praktis

a. Untuk Anak

Hasil penelitian ini diharapkan agar dapat berguna bagi siswa usia 4 – 5 tahun untuk menstimulasi kemampuan matematika permulaan khususnya kemampuan klasifikasi.

b. Untuk Pendidik

Diharapkan pendidik dapat lebih memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan bervariasi dan dapat mengembangkan ide lainnya untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi anak.

c. Untuk Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat berguna membantu orangtua untuk menstimulasi kemampuan anak dalam belajar dengan media buku dan video pembelajaran yang menarik di rumah.

d. Untuk Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian diharapkan dapat berguna sebagai masukan untuk penelitian selanjutnya. Data yang diperoleh dapat disajikan sebagai pembandingan mengenai penelitian selanjutnya dalam upaya menstimulasi kemampuan matematika permulaan bagi anak.