

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan periode awal dalam rentang pertumbuhan dan perkembangan anak. Perkembangan otak anak yang pertumbuhannya sangat pesat di usia dini menjadikan anak produktif dalam menciptakan suatu karya dengan pemberian stimulasi yang sesuai. Membuat suatu karya diperlukan kreativitas dalam membuat suatu karya juga dalam berpikir. Kreativitas yang tercipta tidak hanya dimunculkan atau diwujudkan dalam sebuah hasil karya nyata dalam bentuk benda tapi juga sebuah tingkah laku atau perbuatan yang ditunjukkan oleh anak. Kemampuan berpikir ialah cara keahlian yang dapat dilatihkan, maksudnya dengan menghasilkan atmosfer penataran yang mendukung hendak memicu anak didik guna menaikkan kemampuan berpikir. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Aulia,dkk (2019: 171) bahwa dalam pembelajaran anak umur dini, anak hendak lebih gampang membekuk pembelajaran sebab mereka belajar dengan cara langsung pada objek yang nyata (Aulia & Panggung. 2019: 171).

Pada dasarnya anak umur dini ialah insan yang sangat inovatif, tetapi tidak tidak sering pandangan inovatif anak tidak dapat bertumbuh sebab pola membimbing orang berumur serta area yang tidak mensupport anak guna berpikir inovatif. Kemampuan berpikir anak tidak akan mampu berkembang ke tahap berpikir tingkat tinggi jika mengalami hambatan dari berbagai faktor internal dan eksternal. Dari observasi tiap hari misalnya seseorang anak senantiasa dituntut

orang berumur guna belajar, serta tidak tidak sering orang berumur memakai kekerasan serta bahaya guna mendesak anak dalam aspek yang tidak disukai anak. Walaupun anak berprestasi lumayan bagus, namun mereka tidak menggemari aktivitas itu alhasil bisa membatasi pandangan inovatif anak. Bila lalu didiamkan sehingga pandangan inovatif anak jadi kecil serta hendak berakibat pada kemampuan anak dalam membongkar permasalahan yang dirasakan. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh Hardiyani, dkk (2018: 1) kalau anak yang pandangan kreatifnya kecil umumnya tidak dapat menuntaskan perkaranya dengan bagus, tidak sanggup berkompetisi dengan sahabatnya, serta tidak dapat menimbulkan buah pikiran ataupun gagasan terkini alhasil keahlian berpikir tingkatan besar anak pula hendak turut kecil.

Rendahnya keahlian berpikir tingkatan tinggi anak bisa dicermati di TK Immanuel Kids Area, anak cuma mencermati serta menyambut data tanpa lewat aktivitas mencermati, menganalisa, serta merumuskan aktivitas yang mereka jalani pada akhir pembelajaran. Metode sebagian guru membagikan pembelajaran di TK B Immanuel Kids Area yang diserahkan ke kanak- kanak sedang berkarakter konvensional serta tujuan pembelajaran cuma ke tingkatan hapalan saja, walaupun sering- kali keenam pandangan kemajuan anak yang wajib digapai sudah diserahkan pada kanak- kanak, tetapi sedang langkah tingkatan kecil belum menggapai ke keahlian berpikir tingkatan tinggi.

Apalagi bagi Seifer, S.(2018) aplikasi Higher Order Thinking Skills (HOTS) sedang tidak sering diaplikasikan pada pembelajaran anak umur dini diakibatkan oleh sebagian alibi semacam:(1) Guru tidak mengetahui kalau anak

umur dini mamiliki kemampuan Higher Order Thinking; (2) Guru tidak sempat diajarkan gimana metode membimbing Higher Order Thinking Skills (HOTS) pada anak umur dini; (3) Bukannya melatih kemampuan berpikir anak umur dini, guru lebih berpusat selaku donatur data pada anak umur dini, membenarkan anak mempunyai kesiapan sekolah (school readiness) serta menyiapkan anak guna kurikulum di tahapan pembelajaran berikutnya; (4) Mayoritas guru kurikulum diserahkan peluang guna memakainya, serta uji terpaut, tidak mewajibkan ataupun apalagi meminjamkan diri guna memakai keahlian berpikir tingkatan tinggi; serta (5) Impian bos mengenai gimana guru wajib membimbing serta patokan yang dipakai guna menilai mereka tidak tercantum mengiklankan Higher Order Thinking Skills (HOTS) pada anak umur dini. Akhirnya anak hadapi kesusahan apalagi tidak sanggup menuntaskan perkara yang menginginkan ketrampilan berpikir tingkatan tinggi mereka terlebih dikala anak dimohon guna menimbulkan ilham terkini ataupun inovasi.

Meskipun demikan masih ada beberapa guru TK Immanuel Kids yang secara sengaja dan tanpa disadari guru tersebut telah membimbing anak-anak mengarah pada meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Tindakan yang dilakukan guru TK Immanuel Kids untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi anak adalah : 1) mengajak anak untuk mengingat apa yang dilakukannya dengan cara berdiskusi sehingga pada tahap ini dapat membenuk pola pikir tingkat tinggi anak dan langkah awal untuk berpikir kritis; 2) mengajak anak untuk memahami sesuatu dengan sebenar-benarnya dengan cara memberikan alibi yang masuk ide guna menghindari anak

biar tidak melaksanakannya lagi. Tidak hanya itu, guru butuh membagikan alibi yang pas kala memerintahkan buah hatinya guna melaksanakan suatu; 3) Mengajak anak untuk menganalisis sesuatu dengan jelas; 4) Mengajak anak untuk melakukan evaluasi atas apa yang telah ia kerjakan, sehingga anak mampu untuk memberikan pengetahuan akan konsep benar dan salah. Tindakan-tindakan yang dilakukan oleh guru TK Immanuel Kids Medan sesuai dengan beberapa karakteristik anak usia dini menurut beberapa pendapat (Khairi. 2018: 18-19) :

(1) Istimewa, (2) Egosentris, (3) Aktif serta aktif, (4) Rasa mau ketahu yang kokoh serta bersemangat kepada banyak perihal, (5) Eksploratif serta bernyawa petualang, (6) Otomatis, (7) Suka serta banyak dalam khayalan, (8) Sedang gampang kegagalan,(9) Sedang kurang estimasi dalam melaksanakan suatu,(10) Energi atensi yang pendek,(11) Bergairah guna belajar serta banyak belajar dari pengalaman, serta (12) Terus menjadi membuktikan atensi kepada sahabat. Berdasarkan pendapat tersebut, maka pada hakikatnya kemampuan berpikir anak usia dini sudah pada tahap berpikir tingkat tinggi yaitu mampu untuk membayangkan,menerjemahkan dan menciptakan sesuatu sesuai dengan pemikiran anak-anak.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat diketahui bahwa guru di TK Immanuel Kids telah berusaha untuk melakukan pembelajaran dengan tujuan menaikkan keahlian berpikir tingkatan tinggi anak, walaupun masih belum maksimum sebab masih banyak guru yang tidak menguasai gimana menaikkan keahlian berpikir tingkatan tinggi anak di TK, masih tidak sering sekolah membagikan target pembelajaran terpaut keahlian berpikir tingkatan tinggi anak.

Guru masih bimbang alat yang bisa digunakan guna menaikkan keahlian berpikir tingkatan tinggi anak, serta guru pula tidak menguasai alangkah berartinya berpikir tingkatan tinggi untuk anak umur TK. Alhasil kanak-kanak di TK Immanuel Kids masih kecil keahlian berpikir tingkatan tingginya.

Ada pula usaha yang sangat pas guna membagikan pembelajaran dalam menaikkan uraian keahlian berpikir tingkatan tinggi anak TK merupakan dengan melaksanakan alih bentuk pembelajaran dari LOTs jadi HOTs serta menggabungkan HOTs kedalam pembelajaran dalam perihal ini pembelajaran anak umur dini (Purnamasari, dkk. 2020: 508). Pembelajaran HOTs bisa diserahkan ke kanak-kanak dengan menggunakan alat pembelajaran yang inovatif serta pembaruan dan dicocokkan guna tujuan pembelajaran.

Dalam cara belajar membimbing seseorang guru wajib dituntut lebih inovatif dalam melakukan cara aktivitas belajar membimbing, spesialnya dalam pemakaian alat pembelajaran selaku perantara dalam mengantarkan modul pelajaran cocok dengan tujuan yang hendak digapai dengan pemakaian alat di kategori bisa menolong anak didik guna lebih meningkatkan tingkatan berpikirnya yang lebih aktif serta inovatif. Semacam statment Nurita (2018: 172) kalau alat pembelajaran ialah basis belajar yang bisa menolong guru dalam memperkaya pengetahuan anak didik, meningkatkan atensi anak didik guna belajar perihal terkini serta alat pembelajaran yang menarik untuk anak didik bisa jadi rangsangan untuk anak didik dalam cara pembelajaran. Bersumber pada opini itu sehingga dengan dorongan alat yang menarik, anak didik hendak gampang guna menguasai modul pelajaran serta perihal ini diprediksi hendak berakibat positif

kepada hasil belajar anak didik serta membuat anak didik bersemangat dengan modul yang diserahkan.

Pembelajaran anak umur dini di masa digital 4.0 saat ini amat dekat dengan teknologi. Keikutsertaan anak dengan teknologi menggapai lebih dari 50 Persen guru dan administrator berkata kanak-kanak memakai teknologi 5 hari sepekan di kategori mereka serta kurang dari 10 Persen dari mereka berkata kanak-kanak memakai teknologi kurang dari sekali sepekan (Rakimahwati & Roza, 2020). Perihal itu meyakinkan kalau teknologi mempunyai energi raih untuk anak alhasil pengajar bisa menjajaki inovasi dengan menggunakan teknologi dalam mengonsep alat pembelajaran yang inovatif serta inovatif tanpa melenyapkan angka serta adat terdahulu. Tujuan pencampuran ini yakni supaya pembelajaran anak umur dini pada era 21 ini bisa bertumbuh serta mendapatkan penyeimbang wawasan serta tindakan. Tetapi sering-kali Guru melalaikan dalam pemakaian alat, sementara itu dengan memakai alat pembelajaran khususnya alat audio visual membuat anak termotivasi dalam belajar serta gampang penahanan isinya oleh anak.

Salah satu alat yang menarik guna anak PAUD bagi periset merupakan alat animasi, sebab cocok dengan karakter sama tua PAUD mereka masih amat menggemari video yang berfoto kartunis. Banyak para periset meyakinkan kalau Alat video Animasi sanggup menaikkan kemajuan anak umur dini, antara lain merupakan riset yang dicoba oleh Ariani, dkk (2021) meyakinkan kalau alat video animasi ini amat pantas dipakai guna mensupport pembelajaran dalam menaikkan listening keterampilan anak umur dini. Perihal ini searah dengan opini yang melaporkan kalau salah satu guna alat animasi merupakan suatu pengajuan yang

bawa atmosfer presentasi jadi tidak kelu serta bermacam- macam (Munir. 2015: 319).

Hasil riset Suryana serta Hijriani (2021) mengenai Pengembangan Alat video Pembelajaran Tematik Anak Umur Dini 5- 6 Tahun Berplatform Kebajikan Lokal mengemukakan kesimpulan kalau alat video pembelajaran tematik anak umur dini 5- 6 tahun berplatform kebajikan lokal Kabupaten Tanah Lata jadi salah satu usaha dalam melestarikan adat lokal dengan Tema Tanah Airku, Sub Tema Kultur Daerahku dan Sub- sub Tema Rumah Adat Daerahku Istano Pagaruyung serta Santapan Khas Daerahku Ikan Bilih Telaga Singkarak memakai alat video pembelajaran tematik anak umur dini. Pemakaian alat tersebut dalam cara pembelajaran menaikkan wawasan anak mengenai adat lokal alhasil menancapkan rancangan cinta adat pada anak. Hasil riset Yuliani, dkk (2017) mengenai akibat video pembelajaran kepada kemampuan berhitung permulaan anak golongan B di halaman anak- anak mengemukakan kalau video pembelajaran bisa dipakai membongkar permasalahan dalam pengembangan kemampuan berhitung permulaan anak.

Video selaku alat pembelajaran telah lumayan gempar dipakai dalam pembelajaran. Alat video Pembelajaran bisa digolongkan kedalam tipe alat Audio Visual Aids (AVA) ataupun alat yang bisa diamati ataupun didengar. Alat audio motion visual (alat audio visual aksi) ialah alat yang memiliki suara, terdapat aksi serta wujud obyeknya bisa diamati, alat ini sangat komplis. Data yang dihidangkan lewat alat ini berupa akta yang hidup, bisa diamati dilayar alat pemantau ataupun kala diproyeksikan ke layar luas lewat projector bisa didengar

suaranya serta bisa diamati gerakannya (video ataupun animasi). Salah satu alat video pembelajaran yang telah banyak dibesarkan merupakan alat animasi. Banyak kita temui video animasi di youtube yang bisa dijadikan selaku rujukan guru selaku alat pembelajaran yang dicocokkan dengan modul yang hendak di informasikan. Berbagai tipe video animasi yang dibesarkan dengan aplikasi yang berbeda- beda semacam Powtoon, Wideo, GeoAnimate, Flipa Clip, Animation Desk, Blender Serta Animaker serta masih banyak lagi yang bisa kita gunakan.

Media animasi yang banyak beredar di *youtube* dapat kita *download* dan dijadikan bahan media pembelajaran, namun dari semua media animasi yang sudah dikembangkan memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan materi yang berbeda-beda pula. Sehingga guru harus mampu untuk memilah dan mencari video animasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Misalnya, jika guru akan meningkatkan keterampilan kognitif anak terkait hapalan huruf, angka dan pengenalan suatu benda, hewan atau tumbuhan, maka dapat *download* video animasi di *youtube* seperti dibawah ini:



Sumber: <https://youtube.com/watch?v=Hqi-L07EUgA&feature=share>



Sumber: <https://youtu.be/xibmGxdwisk>

Meskipun banyak media animasi yang sudah dikembangkan, namun terdapat kekurangan dan kelebihan dari setiap media yang sudah dikembangkan saat ini. Adapun kekurangan yang dapat diamati adalah materi-materi yang dimunculkan dalam video animasi terkadang tidak mewakili tujuan dari pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru ke anak-anak, video animasi yang dikembangkan terlalu sulit untuk dipahami oleh anak karena terlalu kompleks materi yang disampaikan, dan cara penyampaian dalam video animasi terkadang belum mencapai kemampuan yang harus dicapai anak seperti kognitifnya, psikomotoriknya, afektifnya dan lain-lain. Khususnya untuk guru di TK Immanuel Kids Medan, yang membutuhkan media untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi anak dengan materi hewan darat. Selain itu, media animasi yang berbasis lingkungan untuk anak usia 5-6 Tahun masih belum didapatkan. Dari hasil pencarian di youtube, media animasi berbasis lingkungan cenderung cocok untuk anak tingkat SD keatas.

Tujuan dari pengembangan media animasi berbasis lingkungan adalah agar anak-anak dapat lebih mudah memahami, menganalisis dan mengevaluasi

secara langsung disekitar lingkungannya. Lingkungan ialah kesatuan ruang seluruh barang serta kondisi insan hidup tercantum di dalamnya orang serta perilakunya dan insan hidup yang lain. Lingkungan itu terdiri dari unsur- unsur biotik (insan hidup), abiotik (barang mati) serta adat orang. Lingkungan ialah basis belajar yang banyak serta menarik guna partisipan ajar. Oleh sebab itu, sangat perlu dikembangkan satu media animasi yang dapat diaplikasikan di TK Immanuel Kids Medan sehingga memudahkan guru-guru untuk mengajarkan anak-anak dalam meningkat keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan materi hewan darat. Dengan bantuan media animasi berbasis lingkungan ini peneliti mengharapkan proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi dan hasil belajar.

1.2 Identifikasi Masalah

Bersumber pada latar belakang permasalahan diatas, sehingga bisa diidentifikasi sebagai permasalahan selaku selanjutnya:

1. Pembelajaran seharusnya mampu mengembangkan kemampuan berpikir anak hingga tingkat tinggi (HOT's), namun masih banyak guru yang belum memahami bagaimana cara mengembangkan Pembelajaran Berpikir Tingkat Tinggi dalam pembelajaran anak usia dini
2. Guru juga tidak memahami betapa pentingnya berpikir tingkat tinggi bagi anak usia TK
3. Kurikulum yang diberikan pada anak hendaknya menyesuaikan dengan lingkungan tempat tinggal anak, namun ada lembaga yang masih

menggunakan kurikulum yang sama dengan dinas tanpa memperhatikan kebutuhan anak-anak dilingkungan yang ditinggalinya

4. Pengembangan media video animasi berbasis lingkungan belum diterapkan, padahal lingkungan merupakan salah satu sumber belajar yang bermanfaat dalam mendorong pengembangan holistik anak disemua aspek perkembangan anak usia dini.
5. Guru-guru cenderung mengutamakan meningkatkan pemahaman hapalan anak-anak dan mengesampingkan kemampuan berpikir kreatif anak
6. Meskipun banyak media video animasi yang sudah dikembangkan dan beredar di media sosial, namun masih memiliki kekurangan yang harus disesuaikan dengan kebutuhan sekolah tertentu, sehingga sangat perlu adanya pengembangan lagi

1.3 Pembatasan Masalah

Bersumber pada latarbelakang yang sudah diidentifikasi di atas sehingga pada riset ini dibatasi pada:

1. Produk yang hendak dibesarkan merupakan media video animasi berplatform lingkungan dengan tema Fauna bersumber pada Keabsahan, kelayakan serta keberhasilan dari regu pakar.
2. Kemajuan anak yang hendak diukur merupakan keahlian berpikir tingkatan tinggi anak TK B Immanuel Kids Medan

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media animasi berbasis lingkungan dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi anak TK B Immanuel Kids Medan?
2. Bagaimana kelayakan media animasi berbasis lingkungan dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi anak TK B Immanuel Kids Medan?
3. Bagaimana keefektifan media animasi berbasis lingkungan dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi anak TK B Immanuel Kids Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Bersumber pada kesimpulan permasalahan diatas, sehingga tujuan yang mau dicapai dalam riset ini merupakan:

1. Menciptakan media animasi berplatform lingkungan yang sah dalam meningkatkan keahlian berpikir tingkatan tinggi anak TK B Immanuel Kids Medan
2. Menciptakan media animasi berplatform lingkungan yang pantas dipakai dalam meningkatkan keahlian berpikir tingkatan tinggi anak TK B Immanuel Kids Medan.

3. Menciptakan media animasi berplatform lingkungan yang efisien dipakai dalam meningkatkan keahlian berpikir tingkatan tinggi anak TK B Immanuel Kids Medan

1.6. Manfaat Penelitian

Penulis berambisi dalam riset ini bisa berguna dengan cara teoritis serta praktis

1. Dengan cara Teoritis

- a. Berikan donasi yang berarti dalam menaikkan kualitas pembelajaran dengan metode meningkatkan media animasi dalam pembelajaran berplatform lingkungan.
- b. Selaku materi masukan teoritis untuk periset yang hendak tiba supaya bisa dibesarkan riset yang lebih mendalam hal pengembangan media animasi dalam pembelajaran.

2. Dengan cara Praktis

- a. Menaikkan dorongan anak didik guna lebih aktif belajar supaya menemukan hasil belajar yang lebih bagus.
- b. Selaku perlengkapan tolong penerapan pembelajaran khususnya di TK B Immanuel Kids Medan