

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan dunia pada abad 21 saat ini telah memasuki era society 5.0. Konsep Society 5.0 ini awal sekali dicetuskan oleh Jepang, yaitu sebuah konsep yang dikembangkan dengan tujuan agar terciptanya masyarakat yang pintar dan memiliki pola perilaku yang dapat mengoptimalkan pemanfaatan *internet of things*, *big data*, dan *artificial intelegence* agar menjadi solusi bagi kehidupan masyarakat (Ruwaida & Setiasih, 2022, h. 5407). Pada era ini manusia harus hidup berdampingan dengan teknologi, yang mana hal ini akan berdampak pada semua sektor kehidupan di dunia termasuk juga sektor pendidikan, salah satunya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

PAUD adalah suatu proses pembinaan terhadap tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, mulai dari aspek spiritual/agama dan moral, nilai pancasila, kognitif, fisik-motorik, sosial emosional, dan bahasa. Secara umum, tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan hidup dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. PAUD yang merupakan pendidikan awal memiliki peranan penting dalam membentuk individu sesuai dengan perkembangan zaman. Pada era Society 5.0 ini anak usia dini harus dikenalkan dan terbiasa hidup berdampingan dengan teknologi, hal ini bertujuan agar anak nantinya dapat bijak dalam menggunakan teknologi.

Teknologi yang berkembang semakin pesat saat ini menuntut generasi muda termasuk di dalamnya anak usia dini menjadi individu yang kreatif, produktif dan kompetitif. Hal ini menjadi tantangan tersendiri juga untuk anak usia dini dapat memiliki keterampilan berfikir yang tidak hanya mengaplikasikan apa yang sudah dipahami, tapi juga mampu melakukan analisis terhadap suatu permasalahan guna mendapatkan solusi yang terbaik. Upaya untuk menghadapi tantangan tersebut ialah dengan melakukan transformasi pembelajaran dari LOTS menjadi HOTS dalam pembelajaran anak usia dini. Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) di antaranya mencakup berpikir kritis dan kreatif, *problem solving* dan dapat membuat keputusan (Purnamasari, Handayani, & Formen, 2020, h. 508).

Kemampuan *Problem solving* sangat penting untuk dimiliki oleh anak sejak dini, dengan kemampuan ini anak akan tanggap dalam menghadapi berbagai masalah, baik itu masalah pribadi atau individu maupun masalah kelompok untuk dipecahkan oleh sendiri ataupun bersama-sama (Lestari, 2020, h. 101). Kemampuan *problem solving* sendiri dapat kita terapkan dalam metode pembelajaran anak usia dini, metode pembelajaran *problem solving* ini berasal dari John Dewey yang bermaksud memberikan latihan kepada anak untuk berfikir. Berdasarkan penelitian Lestari (2020, h. 100) dinyatakan bahwa metode *problem solving* dapat menghindari anak untuk tidak membuat kesimpulan yang tergesa-gesa, menimbang-nimbang/memikirkan berbagai solusi pemecahan dalam pengambilan keputusan. Keterampilan memecahkan masalah ini merupakan bekal anak sampai saat dewasa, anak mengatasi kesulitan atau hal-hal baru yang dihadapinya ketika sedang beraktivitas sehari-hari di lingkungan anak berada. Selain itu anak juga dapat menjadi pribadi yang mandiri dan menjadi individu yang kreatif karna selalu terbiasa dan tidak bergantung dalam menyelesaikan masalah dengan

berbagai cara yang dapat dipikirkannya. Scharf, dkk (dalam Lestari 2020) menyatakan bahwa kemampuan *problem solving* saat anak usia 5-6 tahun, anak akan mulai berkreasi saat bermain, seperti dapat menyelesaikan *puzzle* yang lebih kompleks, menggunakan potongan kertas untuk bermain masak-masakan, dan mengelompokkan mainannya. Aspek fundamental dalam aspek perkembangan kognitif dan problem solving anak usia dini ialah memori (mengingat), kemampuan anak untuk berkreasi, konsentrasi, dan kecepatan dalam memproses informasi (Lestari, 2020, h. 104). Kemampuan *problem Solving* pada anak usia dini bertujuan agar anak dapat mengatasi permasalahan ataupun persoalan dalam kehidupan mereka sehari-hari, serta selain itu juga dapat mengeksplorasi anak agar dapat mengerjakan tugas di sekolah maupun di rumah. Kemampuan pemecahan masalah pada anak meliputi keterampilan observasi, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, mengkomunikasikan, menghubungkan, menyimpulkan dan dapat menggunakan informasi (Syaodih, dkk, 2018, h. 31). Pada tahap perkembangan anak usia dini, belajar terbaik anak yaitu dengan menggunakan benda-benda konkret ataupun media (Guslinda & Kurnia, 2018, h. 5). Dalam pembelajaran anak usia dini sangat diperlukan media belajar yang berfungsi sebagai pengantar pembelajaran kepada anak secara utuh.

Kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini, memberikan banyak kemudahan dalam dunia pendidikan, salah satunya ialah sebagai media penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Kemajuan teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk membuat media interaktif yang dapat digunakan dalam mengembangkan pembelajaran anak usia dini. Media interaktif adalah suatu sistem penyajian bahan pembelajaran yang direkam dan ditampilkan dengan menggunakan kontrol komputer, yang mana pengguna dapat berinteraksi dengan aktif terhadap penyajian tersebut

(Harliza & Kurniah, 2020, h. 258). Media interaktif ini dapat berguna untuk memudahkan anak dalam memahami materi serta nilai-nilai kehidupan yang termuat di dalam setiap tema dan subtema pembelajaran. Hasil penelitian Aryani & Ambara (2021, h. 252) menyatakan bahwa video pembelajaran berbasis multimedia interaktif valid dan layak untuk diterapkan pada pembelajaran anak usia dini dan dapat meningkatkan aspek kognitif peserta didik, serta membuat pembelajaran menjadi lebih variatif sehingga pembelajaran lebih menarik dan memberikan pengalaman belajar bagi anak. Selain itu dalam penelitian Harliza dan Kurniah (2020, h. 254) dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif ini masuk dalam kategori sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa (menyimak dan berbicara) dan kognitif anak usia dini, berdasarkan hasil uji coba dari kelompok kecil masuk dalam kategori “baik” dan dalam uji coba di kelompok besar masuk dalam kategori “sangat baik”. Kemudian, berdasarkan temuan penelitian Pratiwi dan Tirtayani (2021, h. 186) dinyatakan bahwa produk multimedia interaktif sub tema profesi layak untuk digunakan dan dikembangkan untuk PAUD khususnya pada tema profesi yang membuat pembelajaran lebih bervariasi.

Berdasarkan observasi yang telah saya lakukan di TK Budi Murni 2 Simalingkar Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara, dalam proses pembelajaran di TK tersebut kegiatan pembelajaran masih terdominasi dengan menggunakan majalah, buku tulis dan papan tulis dan di sekolah juga belum terdapat media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Seharusnya di era saat ini, media pembelajaran yang digunakan sudah berbasis teknologi dan interaktif, yang mana media interaktif ini akan mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran kepada anak dan juga anak akan lebih antusias dan senang dalam belajar karna terdapat gambar dan suara

yang menarik sehingga disukai oleh anak. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru dikatakan bahwa dari segi kemampuan *problem solving* anak yaitu dalam kegiatan mengelompokkan seperti mengelompokkan alat-alat perlengkapan sesuai profesi, masih ada peserta didik yang belum mengelompokkan sesuai dengan profesinya masing-masing, sedangkan peserta didik sendiri sudah mengetahui alat-alat perlengkapan setiap profesi yang ada, begitu juga dalam kegiatan menghubungkan masih ada beberapa anak yang belum tepat dalam menghubungkan profesi sesuai dengan tempat bekerjanya. Dalam kegiatan pengamatan, seperti mengamati gambar maze saat guru bertanya kepada peserta didik mengapa jalan tersebut tidak dapat dilalui, masih ada yang bingung dalam menjawabnya. Dan saat guru meminta peserta didik dalam menyampaikan pendapatnya, seperti saat guru bercerita dan bertanya masih ada peserta didik yang tidak dapat menyampaikan pendapatnya.

Salah satu menu software yang bisa dimanfaatkan dan mudah untuk digunakan oleh guru ialah penggunaan *Microsoft PowerPoint*, dengan memanfaatkan berbagai fungsi menu di dalam aplikasi *PowerPoint* dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran anak usia dini yang menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu belajar melalui bermain. Penelitian Sari, dkk (2021, h. 60) menyatakan nilai rata-rata sebelum penggunaan media ialah 18,04 dan nilai rata-rata setelah penggunaan media ialah 32,84 yang menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran *Microsoft Powerpoint* terhadap kemampuan kognitif anak usia dini, hal ini dikarenakan *PowerPoint* ini menarik minat anak dalam mengenal simbol, angka, bentuk, warna, mengenal perbedaan, dan suara.

Berdasarkan pernyataan diatas, peneliti ingin melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Microsoft PowerPoint*. Media

pembelajaran interaktif ini berupa *slide-slide PowerPoint* yang dikembangkan menjadi sebuah rangkaian-rangkaian kegiatan pembelajaran berbasis *problem solving*, yang didalamnya terdapat berbagai cerita, video, gambar-gambar dalam pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan untuk anak usia 5-6 tahun. Media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk mengenalkan tema profesi pada peserta didik di semester genap. Berdasarkan pernyataan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Solving* Pada Tema Profesi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun.”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dipakai masih tergolong konvensional dan kurang variatif, kegiatan pembelajaran juga masih terdominasi dengan menggunakan majalah, buku tulis dan papan tulis.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi, sehingga belum adanya pengembangan media pembelajaran interaktif untuk proses pembelajaran.
3. Guru belum menunjukkan inovasi dalam media pembelajaran di sekolah.
4. Belum adanya media pembelajaran interaktif yang valid dan praktis.
5. Masih ada peserta didik yang belum menunjukkan keterampilan *problem solving*, seperti mengelompokkan, menghubungkan, mengamati dan mengkomunikasikan.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini sebagai fokus penelitian yaitu pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Solving* (mengelompokkan, menghubungkan, mengamati dan mengkomunikasikan) Pada Tema Profesi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun yang valid dan praktis.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Solving* terhadap proses pembelajaran saat digunakan pada Tema Profesi untuk Anak Usia 5-6 Tahun?
2. Bagaimana Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Solving* yang dikembangkan pada Tema Profesi dalam proses pembelajaran untuk Anak Usia 5-6 Tahun?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Solving* terhadap proses pembelajaran saat digunakan pada Tema Profesi untuk Anak Usia 5-6 Tahun?

2. Mengetahui Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Solving* yang dikembangkan pada Tema Profesi dalam proses pembelajaran untuk Anak Usia 5-6 Tahun?

### 1.6 Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini, adapun manfaat teoritis dan praktis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

#### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil perolehan dalam penelitian ini nantinya dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk melaksanakan penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* pada pembelajaran tema profesi dalam proses pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun.

#### 1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis manfaat dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

- a. Bagi Peserta Didik, Dengan media pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* pada tema profesi ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pengetahuannya tentang tema profesi dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, serta memiliki kemampuan *problem solving*.
- b. Bagi Guru, Dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* pada tema profesi ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran interaktif untuk anak 5-6 tahun, serta membantu guru



dalam proses pembelajaran untuk mengenalkan tema profesi pada peserta didik.

- c. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak sekolah dalam menemukan dan mengadakan media pembelajaran interaktif di sekolah yang di era saat ini sangat dibutuhkan oleh peserta didik.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY