

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) selalu menjadi hal yang vital untuk memulai tumbuhkembang anak usia dini. Mereka harus dibekali dengan pengetahuan-pengetahuan yang dapat mempersiapkan diri mereka untuk mengikuti pendidikan selanjutnya/ sekolah dasar. Pada usia keemasan 5-6 tahun atau yang sering disebut *golden age*, adalah usia yang paling baik diberi bekal-bekal yang dibutuhkan anak untuk berkembang. Seluruh negara di dunia telah menaruh perhatian serius untuk pendidikan anak usia dini yang lebih populer dengan sebutan *Kinder garten* atau Taman Kanak-kanak. Mengingat manfaat dari pendidikan anak usia dini maka dari negara-negara berkembang sampai maju termasuk Indonesia, berusaha menciptakan kurikulum dan sistem yang lebih baik agar sesuai dengan perkembangan pendidikan nasional di negaranya masing-masing.

Hal ini sesuai dengan tuntutan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1:14, bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan lebih lanjut dimaksud berupa sekolah dasar, sekolah menengah sampai pada tingkat sekolah tinggi. Tujuan utama berdasarkan undang-undang ini

adalah memberi belak sedini mungkin untuk mengembangkan jasmani dan rohani secara baik dan benar.

Pendekatan berbasis bermain untuk membelajarkan anak juga dapat diklarifikasi dengan merujuk pada karya Izumi-Taylor dan Rogers (2016). Hasil diskusi tentang bagaimana guru-guru Jepang mendelegasikan peran dan wewenang kepada anak-anak, mereka menggambarkan pengaruh kepercayaan Jepang pada “sifat ilahi anak-anak” yang memandang anak-anak “memiliki kecenderungan alami untuk bermain; dengan demikian, orang tua tidak perlu mengubah sifat alami anak untuk mempelajari sesuatu, tetapi lebih cenderung memanfaatkan sifat alami anak untuk mempelajari sesuatu.

Masyarakat Indonesia pada umumnya, melalui lembaga pendidikan banyak yang menyelenggarakan PAUD. Lembaga PAUD yang formal maupun non-formal semua berlomba untuk mengejar eksistensi untuk lembaganya sendiri, agar menarik para orangtua agar mau menyekolahkan anak-anaknya ke lembaga tersebut, dengan menerapkan calistung (Baca, Tulis, dan Hitung). Banyak pro dan kontra tentang penerapan calistung fungsional untuk anak usia dini, karena bagi mereka yang menerima calistung sangat menginginkan anaknya agar cepat membaca menulis dan berhitung secara fungsional, tanpa peduli melihat dampaknya pada anak usia dini. Sebaliknya, mereka yang menolak calistung karena sadar bahwa pembekalan anak usia dini tidak hanya fokus untuk urusan kognitif, tetapi juga afektif, motorik, sosial, dan rohani.

Namun, sangat disayangkan apabila calistung dilakukan secara fungsional, dalam arti materi calistung yang diajarkan secara langsung ke anak usia dini, tanpa melihat tumbuhkembang anak usia dini apakah sesuai dengan kebutuhan di usianya yang masi dini atau tidak. Pada masa *golden age* sel-sel otak dari pada anak usia dini masi terbentuk, sehingga belum layak untuk di ajarkan secara langsung, karena dikhawatirkan akan berdampak negatif pada peserta didik di kemudian hari. Secara kasat mata anak usia dini bisa saja mampu mengikuti segala hal yang diberikan guru seperti pelajaran berhitung secara langsung kepada peserta didiknya di lembaga PAUD, tanpa peduli dengan dampak yang akan diterima untuk beberapa tahun kedepan. Secara biologis, anak usia dini 0-6 tahun tidak diperbolehkan diajarkan calistung dengan fungsional, hal ini dikarenakan secara biologis otak dari pada anak usia dini masi dalam tahap berkembang.

Sejalan dengan Surat Edaran Departemen Pendidikan Nasional Nomor: 1839/C.C2/TU/2009 yang menyatakan bahwa pengenalan membaca, menulis, dan berhitung (calistung) dilakukan melalui pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, yaitu belajar seraya bermain, atau bermain sambil belajar. Konteks pembelajaran calistung di PAUD hendaknya dilakukan dalam kegiatan yang mengembangkan seluruh aspek tumbuh kembang anak dengan menyenangkan, dilakukan melalui pendekatan bermain, dan disesuaikan dengan tugas perkembangan anak. Seperti dalam halnya berhitung, harus dengan media yang mampu membawa anak kedalam sebuah kegiatan yang menyenangkan seperti bernyanyi maupun audio visual, agar mereka tidak merasa sedang ditekankan

bahwa mereka sedang belajar. Karena jika tidak, maka akan ada efek jangka panjang yang akan di terima anak usia dini dengan prestasi belajar mereka.

Didukung dengan hasil penelitian Saniy (2014) secara deskriptif menunjukkan bahwa prestasi belajar pada siswa sekolah dasar (SD) kelas 3 Sampangan 02 Semarang dari 68 siswa yang menerima calistung saat mengikuti calistung saat usia dini memiliki kriteria prestasi belajar yang rendah dibanding dengan siswa yang tidak mendapat calistung secara langsung, yang dilihat dari nilai rata-rata tes yang diberikan. Bertentangan dengan siswa yang tidak mengikuti calistung saat usia dini, hasil belajar justru menunjukkan hasil prestasi belajar yang lebih baik. Hasil dari penelitian ini tentu menunjukkan bahwa pengajaran calistung secara langsung adalah pengajaran yang kurang tepat di berikan kepada anak usia dini tanpa menggunakan media yang membuat mereka belajar dengan cara yang menyenangkan.

Walaupun calistung sangat dibutuhkan untuk pembekalan awal, tetaplah harus diperhatikan agar sesuai dengan perkembangan peserta didik. Sangat penting menerapkan materi dengan media pembelajaran yang sesuai dan menarik bagi anak usia dini. Karena dengan media pembelajaran yang menarik untuk anak-anak akan dapat menyita perhatian mereka untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Dengan sentuhan visual yang menyenangkan dengan audio serta bantuan teknologi yang telah berkembang, maka dapat digabungkan dan digunakan untuk kebutuhan belajar, sebagai media pembelajaran yang disebut video. Pembelajaran akan mudah diingat oleh siswa apabila dalam proses pembelajaran melibatkan lebih dari satu indra (Arsyad, 2014). Hasil belajar menggunakan indra pandang dan dengar berkisar 75%

Hasil belajar menggunakan indra pandang dan dengar berkisar 75%, indra dengar berkisar 13% dan indra lainnya berkisar 12% (Dale, 1969). Salah satu media yang menggunakan indra ganda adalah media berbasis *audio visual*. Pembelajaran audio-visual dapat menaikkan ingatan dari 14% menjadi 38% (Silberman, 2013).

Video dapat menjadi media belajar yang dapat disesuaikan dengan materi bahan ajar. Sehingga sangat cocok digunakan untuk masa yang banyak, kelompok kecil bahkan perindividu. Dengan menampilkan visual yang disukai anak usia dini, video akan mampu membuat peserta didik merasa tidak seperti belajar. Materi-materi berhitung yang semula hanya diajarkan secara langsung dan fungsional akan membuat anak merasa tertekan. Sebaliknya dengan video pembelajaran dengan animasi yang menyenangkan, anak akan lebih mudah belajar dan tidak mendapat dampak negative dari ketidaksesuaian pengajaran calistung fungsional langsung.

Sejalan dengan Alaa Sadik dan Khadeja Badr (2012 vol 5 no3 hal 29) bahwa hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kelas anak usia dini yang diberi pembelajaran dengan media video berdampak signifikan terhadap perkembangan calistung dibandingkan dengan kelas kontrol. Didukung dengan hasil penelitian (Boeckmann 2009), bahwa hasil dari interview yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa anak-anak menyukai presentase video yang disiapkan oleh guru mereka, dan para orang tua siswa melihat bahwa video tersebut sangat berguna untuk pengembangan literasi anak mereka dibandingkan dengan pembelajaran yang monoton. Sehingga TK akan memiliki perkembangan yang baik bila belajar dengan media video.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru - guru TK Karya Dharma Medan Marindal, beberapa siswa memiliki motivasi belajar yang relatif rendah. Hal ini dapat dilihat pada saat pembelajaran siswa tersebut kurang aktif dalam belajar, lambat dalam menyelesaikan tugas dibanding rekannya, kurang aktif bertanya pada saat diskusi dengan kelompoknya. Memang media yang digunakan dan yang tersedia masih relatif kurang, khususnya media dalam bentuk audio-visual untuk materi berhitung belum tersedia. Umumnya media yang ada berupa gambar, model, serta benda konkrit berupa alat peraga bentuk-bentuk geometri.

Hasil penelusuran dokumen, ternyata hasil ujian semester 2019/2020 dari 20 orang siswa kelas A kurang memuaskan, yang di tandai masih banyaknya siswa yang mendapat nilai cukup dan kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) minimum, seperti terlihat pada tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Rekapitulasi Ujian Semester Tahun Ajaran 2019/2020

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	80 – 85	2	10%
2	75 – 79	3	15%
3	70 – 74	3	15%
4	65 – 69	4	20%
5	60 – 64	4	20%
6	55 – 59	1	5%
7	50 – 54	3	15%
	Jumlah	20	100%

Berdasarkan Tabel 1.1 menunjukkan dari 20 orang siswa yang sudah tuntas 12 orang atau sebesar 60% siswa, dan 8 orang atau 40% siswa belum tuntas secara individu. Hal ini masih menunjukkan atau masih ketuntasan klasikal belum memenuhi kriteria minimum atau masih berada dibawah KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu skor 75. Hal ini disebabkan belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis video sebagai alat bantu pembelajaran. Pembelajaran masih cenderung tidak menarik minat siswa TK dan hanya fokus pada pembelajaran membaca, menulis dan berhitung secara langsung. Sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh guru. Situasi yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung menunjukkan ketertarikan siswa TK dalam belajar masih rendah, hal ini dapat dilihat dari siswa yang masih berbicara saat proses belajar berlangsung, serta tidak memanfaatkan kesempatan untuk bertanya saat guru meminta mereka untuk bertanya.

Pada saat ini sarana dan penggunaan media relatif belum intensif digunakan, *soft copy* pembelajaran dalam bentuk video belum tersedia, dan peralatan Audio Visual seperti *VCD Player* yang tersedia di sekolah hanya dipakai untuk lagu anak-anak saja. Sebaiknya media *VCD Player* tersebut dapat digunakan untuk membantu pembelajaran jika media atau *soft* pembelajaran seperti video pembelajaran tersedia untuk beberapa materi atau topik pembelajaran di tingkat TK. Dengan peralatan yang lengkap sebaiknya sudah bisa menerapkan media pembelajaran yang berbasis video. Seiring perkembangan jaman, media pembelajaran berbasis video ini nantinya pasti juga dapat dibawa pulang dengan *soft copy* yang dikirim melalui *smartphone*

orangtua siswa untuk diputar kembali dirumah, agar dapat menyerap materi lebih baik dan tetap menyenangkan.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media video pembelajaran materi konsep berhitung di tingkat TK dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Konsep Berhitung pada Siswa TK Karya Darma Medan Marindal”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah penelitian adalah:

1. Kurangnya kesadaran orangtua dan pengelola PAUD akan pentingnya mengembangkan potensi peserta didik dengan cara yang menyenangkan.
2. Masih banyaknya penerapan Calistung untuk anak usia dini secara langsung yang tidak sesuai dengan anak usia dini.
3. Kurangnya pengetahuan pengelola PAUD terhadap pemberian pembelajaran berdasarkan perkembangan anak yang sesuai dengan tahapan usianya.
4. Kurangnya kemampuan guru dalam membuat media yang sesuai untuk anak usia dini.
5. Kurangnya pemanfaatan video pembelajaran sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini.
6. Kemampuan kognitif anak yang menerima Calistung sebagai tujuan utama di tingkat PAUD cenderung menurun pada saat mereka sekolah di tingkat SD.

7. Pengelola PAUD cenderung belum maksimal menggunakan atau memanfaatkan video pembelajaran sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai bagi anak usia dini.
8. Secara umum hasil belajar siswa masih relatif rendah dan belum mencapai kriteria minimum seperti yang disyaratkan di KKM.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, fokus penelitian dibatasi hanya pada pengembangan video pembelajaran berhitung di tingkat sekolah TK, yang meliputi 2 kompetensi dasar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk video yang disajikan sebagai perpaduan bentuk animasi, suara, dan musik.
2. Pemahaman tentang berhitung diawali dengan kemampuan prasyarat pada materi konsep bilangan, pengelompokan/pengurutan objek/benda atau bilangan berdasarkan kriteria tertentu, konsep penjumlahan dan pengurangan pada semesta bilangan bulat positif dari 1 sampai 10.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media video pembelajaran berhitung pada anak usia dini?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media video pembelajaran berhitung pada anak usia dini?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui kelayakan media video pembelajaran berhitung pada anak usia dini.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan video pembelajaran berhitung pada anak usia dini.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat teoritis hasil penelitian adalah untuk :

1. Memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang pengembangan produksi media video pembelajaran khususnya pada bidang berhitung yang layak digunakan pada pembelajaran berhitung di tingkat anak usia dini (TK) Karya Darma Medan Marindal
2. Membangkitkan minat penelitian lanjutan untuk mengkaji pengembangan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

Manfaat praktik pengembangan adalah :

1. Tersedianya media video pembelajaran berhitung untuk dapat direkomendasikan menjadi media alternatif pembelajaran materi berhitung untuk anak usia dini.
2. Sebagai sumber belajar bagi siswa dalam proses pembelajaran berhitung sehingga dapat dengan mudah mengenal dan memahami isi materi belajar berhitung anak usia dini.

