

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak merupakan masa emas dan biasa disebut dengan “golden age”. *Golden Age* adalah usia anak ketika mereka berumur nol sampai enam tahun, usia tersebut berada pada waktu terbaik karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cukup pesat. Masa *Golden Age* adalah masa keemasan yang dialami oleh anak sekali dalam siklus kehidupannya, sehingga masa ini menjadi situasi krisis yang sayang jika terlewat begitu saja (Sistiarini, 2021).

Permendikbud Nomor 5 Tahun 2022 Pasal 4 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pada Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan enam perkembangan yaitu nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai dengan kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini. Pada usia 5-6 tahun, anak-anak mengalami periode perkembangan yang penting, di mana stimulasi yang tepat dapat membentuk fondasi kemampuan berpikir mereka yang dilakukan melalui pemberian pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak siap dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Banyak kemampuan yang dapat dikembangkan secara

maksimal pada anak. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya.

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam membentuk dasar perkembangan kognitif anak. Menurut (Piaget, 1936) anak usia 5-6 tahun merupakan periode kritis dalam perkembangan kognitif, di mana kemampuan berpikir abstrak dan pemecahan masalah mulai berkembang. (Montolalu, 2011) menyatakan bahwa kemampuan yang diharapkan pada anak usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan kognitif yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat. Anak usia prasekolah mengalami perkembangan kognitif yang pesat, di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan kognitif seperti pengenalan konsep, klasifikasi, dan pemecahan masalah sederhana. Menurut (Masganti, 2015) keberhasilan dalam memfasilitasi perkembangan kognitif pada usia ini akan membentuk dasar penting untuk keberhasilan belajar di masa mendatang. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini, pendekatan inovatif seperti penggunaan multimedia muncul sebagai solusi potensial. Sejalan dengan hasil penelitian oleh (Syarifah et al., 2023) di sebuah PAUD, ditemukan bahwa setengah siswa ditemukan kognitifnya menunjukkan kriteria belum berkembang (BB) dan dalam hasil wawancara ditemukan kendala yang sering dialami oleh para guru ketika mengenali kognitif pada salah satunya adalah kurang cara dalam memahami penggunaan media yang ada di TK tersebut.

Pembelajaran di TK mengutamakan pendekatan berbasis bermain yang menyenangkan dan menyeluruh, mencakup perkembangan fisik, kognitif,

sosial-emosional, bahasa, dan moral anak. Anak-anak terlibat dalam berbagai kegiatan seperti bermain, bercerita, bernyanyi, seni dan kerajinan, serta eksplorasi lingkungan, yang dirancang untuk merangsang berbagai aspek perkembangan mereka. Guru berperan sebagai fasilitator, menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung, serta bekerja sama dengan orang tua dalam proses belajar. Evaluasi dilakukan melalui observasi dan pengumpulan portofolio karya anak untuk menilai perkembangan mereka secara komprehensif. Penggunaan media pembelajaran seperti buku cerita, alat peraga, dan teknologi interaktif sangat penting, karena membantu memperkaya pengalaman belajar anak, menjadikannya lebih menarik dan efektif. Media pembelajaran yang baik dapat menjadi sumber belajar yang berharga, membantu anak-anak lebih terstimulasi dan termotivasi dalam mengeksplorasi pengetahuan baru.

Setiap pembelajaran yang diberikan pada anak hendaknya mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangannya. Dalam proses pembelajaran ini, penggunaan media sangatlah penting. Media merupakan alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan isi dan pesan pembelajaran. Media memiliki peran yang sangat krusial bagi anak usia dini, karena mereka belum mampu memahami konsep yang bersifat abstrak atau yang tidak dapat ditangkap oleh panca indera mereka. Penggunaan media dapat membantu menghadirkan pembelajaran tersebut menjadi lebih konkret, sehingga lebih mudah dipahami oleh anak-anak.

Penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran aman, sesuai dengan tahap perkembangan anak, dan interaktif dalam pembuatan media

pembelajaran untuk anak usia dini. Media harus sederhana, jelas, menarik, dan berbasis bermain, memanfaatkan elemen multisensori untuk mendukung pembelajaran. Selain itu, harus mengandung nilai edukatif, mendorong keterlibatan aktif anak, dan menyediakan umpan balik positif. Fleksibilitas dan adaptabilitas penting untuk menyesuaikan dengan kebutuhan berbagai anak.

Multimedia adalah salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses pendidikan usia dini. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dirasa efektif dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan minat belajar anak (Lestari & Retnoningsih, 2018). Menurut (Munir, 2012), multimedia merujuk pada kombinasi beberapa media seperti gambar, video, teks, grafik, animasi, interaksi, dan lain-lain yang telah dikembangkan menjadi file digital untuk menyampaikan pesan kepada pengguna. Hal tersebut dapat memperkaya pengalaman belajar anak. Seiring dengan hal tersebut, (Widayat, 2014) menjelaskan bahwa multimedia interaktif adalah media yang sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Multimedia interaktif dapat meningkatkan proses belajar dengan memberikan peluang kepada anak untuk mengembangkan keterampilan, mengidentifikasi masalah, mengorganisasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi. Temuan dari penelitian yang dilakukan oleh (S. S. Wulandari et al., 2020) menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis multimedia berdampak positif terhadap aspek perhatian dan ketertarikan peserta didik. Selain itu, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran juga dinilai baik karena mereka aktif berpartisipasi dalam

mengevaluasi setiap soal yang diberikan. Oleh karena itu, penting untuk menjelajahi bagaimana multimedia interaktif dapat diintegrasikan secara efektif dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Meskipun potensialnya yang besar, pengembangan sumber belajar multimedia interaktif untuk anak usia dini tidak lepas dari tantangan. Keterbatasan aksesibilitas teknologi, perbedaan individu dalam preferensi belajar, dan kekhawatiran terkait keamanan dan konten harus diperhatikan dalam proses pengembangan. PowerPoint interaktif muncul sebagai salah satu pengembangan multimedia interaktif yang sangat efektif dan inovatif dalam mendukung pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun. Kelebihan utama dari PowerPoint interaktif terletak pada kemampuannya untuk menyajikan informasi secara visual dan bersifat dinamis.

Sejalan dengan penelitian oleh (Ali, 2020) yang menyatakan bahwa PowerPoint interaktif menjadi media yang memiliki respon positif dalam mengembangkan kemampuan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan elemen-elemen seperti gambar, animasi, dan interaktivitas, PowerPoint interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi anak-anak prasekolah. Kemampuan untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, seperti hubungan sebab-akibat, dapat membantu anak-anak memahami ide-ide kompleks dengan lebih baik. Selain itu, interaktivitas dalam PowerPoint memungkinkan partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran, memberikan mereka kontrol atas tempo dan fokus pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing.

Berdasarkan hasil analisis di TK Taman Siswa Mandiri, teridentifikasi dalam pelaksanaan kegiatan, guru cenderung terfokus pada lembar kerja, yang mengakibatkan tingkat kejenuhan peserta didik. Metode pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi, sehingga kurang mampu menarik minat peserta didik dan memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi lebih lanjut. Selain itu, kurangnya motivasi yang diberikan oleh guru selama kegiatan pengembangan kemampuan kognitif anak juga terlihat. Penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya antusiasme peserta didik saat melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru. Kondisi ini mengindikasikan bahwa perkembangan kognitif peserta didik dapat terhambat karena kurangnya keragaman dan inovasi dalam metode pembelajaran yang saat ini diterapkan.

Setelah diperhatikan lebih lanjut, salah satu penyebabnya adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik. Fasilitas pendidikan untuk pembelajaran tematik mungkin belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan peserta didik. Penggunaan metode konvensional tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih cenderung terbatas dalam memberikan dukungan optimal terhadap pengembangan keterampilan kognitif anak-anak. Dalam konteks ini, perluasan pendekatan pembelajaran melalui pendekatan sumber belajar inovatif, seperti multimedia interaktif, muncul sebagai alternatif yang menjanjikan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan mendukung perkembangan kognitif anak-anak yang sejalan dengan hasil penelitian (Situmorang & Darmana, 2017) yang menyatakan bahwa pengembangan sumber belajar inovatif berbasis proyek dan

multimedia merupakan tindakan yang diperlukan untuk sektor pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran serta mengidentifikasi, mengembangkan dan mengevaluasi isi dan strategi dari pembelajaran.

Selain itu, dalam mengacu pada Kurikulum 2013 yang berbasis tematik, para guru sering mengalami kendala ketika mempelajari tema tentang alat transportasi. Tema ini bertujuan untuk mengajak peserta didik untuk mengenal berbagai jenis alat transportasi beserta fungsinya. Namun, karena keterbatasan sarana, peserta didik hanya dapat mengamati alat transportasi darat secara langsung ketika berada di jalan raya. Ketika memperkenalkan jenis alat transportasi yang lain, guru berupaya menunjukkan contoh gambar yang terdapat dalam buku siswa. Namun, jumlah dan variasinya sangat terbatas sehingga kurang menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa perkembangan kognitif peserta didik belum berkembang secara keseluruhan melihat dari hasil observasi awal tersebut maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif sebagai Sumber Belajar Inovatif untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif pada AUD Usia 5-6 Tahun”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Perkembangan kognitif anak yang belum optimal
2. Metode pembelajaran yang monoton
3. Kurangnya variasi dalam media pembelajaran
4. Pembelajaran terbatas pada metode konvensional
5. Kebutuhan akan pendekatan pembelajaran inovatif
6. Rendahnya tingkat partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengembangan sumber belajar menggunakan multimedia PowerPoint interaktif
2. Perkembangan kemampuan kognitif AUD di TK Taman Siswa Mandiri

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah multimedia PowerPoint interaktif layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif AUD Usia 5-6 Tahun?
2. Apakah multimedia PowerPoint interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif AUD Usia 5-6 Tahun?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan multimedia PowerPoint interaktif terhadap kemampuan kognitif AUD Usia 5-6 Tahun
2. Untuk mengetahui keefektifan multimedia PowerPoint interaktif terhadap kemampuan kognitif AUD Usia 5-6 Tahun

1.6 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian pasti memiliki tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari hasil penelitian tersebut dan dalam hal ini manfaat penelitian ini terbagi atas dua, yaitu:

1. Manfaat Praktis
 - a. Memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran di TK Taman Siswa Mandiri dengan menyediakan sumber belajar multimedia interaktif, yang dapat meningkatkan efektivitas pengajaran.
 - b. Memberikan kontribusi dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini melalui pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan mendalam.
 - c. Memberikan sumber daya dan alat pembelajaran baru yang dapat mendukung guru dalam mengajar dan merencanakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik.
 - d. Mendorong penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan anak usia dini, mengintegrasikan multimedia interaktif sebagai alat bantu pengajaran yang dapat memperkaya pengalaman belajar anak.

2. Manfaat Teoritis

- a. Menambah pemahaman terhadap pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini melalui penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran.
- b. Menyediakan landasan bagi pengembangan model pembelajaran yang dapat diadopsi dalam konteks pendidikan anak usia dini dengan memanfaatkan teknologi.
- c. Menambahkan literatur mengenai penggunaan multimedia interaktif dalam pendidikan anak usia dini, memberikan wawasan baru dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap pendekatan pembelajaran ini.