

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dunia mengalami banyak perubahan dalam berbagai bidang, mulai dari bidang ekonomi, sosial, pendidikan dan berbagai bidang lainnya. Hal ini diakibatkan oleh adanya virus covid-19 yang melanda seluruh negara di dunia. Handayani (2020:120) menyatakan bahwa covid-19 muncul dari wilayah Wuhan, Provinsi Hubei, Cina. Virus ini menyerang sistem pernafasan pada manusia. Penyakit ini menyebar karena banyak orang yang melakukan perjalanan dari Cina. Penyebaran virus ini meliputi negara Jepang, Thailand, Korea Selatan sampai ke seluruh negara, tidak terkecuali negara Indonesia. Menurut Satgas virus covid-19 Indonesia (2022:4) negara Indonesia terindikasi kasus virus covid-19 per tanggal 9 Januari 2022 mencapai 4.266.724 kasus positif virus covid-19 dan jumlah kasus meninggal sebanyak 144.129. Oleh sebab itu, dalam menangani kasus tersebut maka dilakukanlah pencegahan penyebaran covid-19 dengan cara membatasi mobilitas masyarakat Indonesia.

Pembatasan mobilitas berdampak pada seluruh bidang, mulai dari bidang ekonomi, sosial, pendidikan dan berbagai bidang lainnya. Bidang pendidikan mengharuskan pembelajaran yang dilakukan dari rumah, akibatnya penggunaan teknologi sangat diperlukan untuk menunjang proses belajar dari rumah. Penggunaan teknologi saat ini berkembang sangat pesat. Era transformasi teknologi pada era ini adalah era revolusi industri 4.0. Menurut Bahrin (dalam Hendarsyah, 2019:175) era revolusi industri 4.0 adalah era

internet bersama *cyber physical systems* yang saling terkoneksi melalui penggabungan antara perangkat lunak, sensor, prosesor dan teknologi komunikasi memiliki peranan besar dalam pembuatan suatu yang berpotensi untuk memasukkan informasi di dalamnya sehingga menambah nilai pada manufaktur. Akibat penggunaan teknologi yang berkembang pesat, menjadi kebutuhan bagi lembaga pendidikan untuk melakukan proses pembelajaran dari rumah.

Pendidikan merupakan hal yang fundamental dan menjadi kebutuhan bagi kehidupan manusia. Pendidikan diperlukan untuk kesejahteraan manusia, kemajuan bangsa dan pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Pemerintah memahami pentingnya pendidikan sebagai faktor utama dalam kemajuan bangsa. Hal tersebut menjadi alasan pemerintah memberikan kesempatan untuk masyarakat memperoleh pendidikan secara merata. Pendidikan dibagi menjadi beberapa tahap yaitu prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan perguruan tinggi atau universitas. Melalui pendidikan dapat membuka wawasan masyarakat terhadap informasi dan pengetahuan. Pendidikan yang tepat diberikan kepada masyarakat dimulai sejak dini yaitu melalui layanan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Layanan PAUD sangat penting dilaksanakan, bahkan menjadi landasan kuat untuk mewujudkan generasi yang cerdas dan kreatif. Anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Stimulasi yang diberikan kepada anak dapat mengembangkan aspek perkembangan dengan

lebih optimal, oleh sebab itu pentingnya stimulasi bagi anak usia dini. Pemberian stimulasi yang tepat sesuai tingkat perkembangan dan tingkat usia anak sangat diperlukan bagi tumbuh kembang anak usia dini. Layanan PAUD memfasilitasi anak untuk mendapatkan pengalaman belajar dan bermain yang menyenangkan. Oleh sebab itu, lembaga pendidikan anak usia dini memberikan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan. Aspek perkembangan tersebut meliputi, nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Proses pembelajaran yang dilakukan dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi pengetahuan yang lebih mendalam melalui kegiatan yang diberikan oleh pendidik. Pembelajaran yang diselenggarakan dalam PAUD hendaknya mengikuti perkembangan zaman agar tetap mendapatkan informasi terbaru dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang akhir-akhir ini berkembang dengan pesat. Pendidikan saat ini menggunakan pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga akan mempengaruhi aspek-aspek perkembangan anak. Kecanggihan teknologi dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bagi anak usia dini.

Namun kondisi yang terdapat di TK Cahaya Mulia Cendekia Surabaya kurang memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai media pembelajaran. Pembelajaran di TK Cahaya Mulia Cendekia Surabaya seringkali menggunakan lembar kerja anak (*worksheet*) sebagai media pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di TK Cahaya Mulia Cendekia Surabaya

dapat diketahui bahwa anak usia 5-6 tahun (TK B) masih kesulitan dalam mengelompokkan bentuk geometri lingkaran, segitiga dan segi empat. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengenalan bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun (TK B). Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 untuk aspek perkembangan kognitif, terutama pada lingkup perkembangan berfikir logis, tingkat pencapaian perkembangan untuk anak usia 5-6 tahun adalah anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi). Anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Mulia Cendekia masih belum mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk geometri berupa bentuk lingkaran, segitiga dan segi empat. Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang menarik dan sekaligus memanfaatkan kecanggihan teknologi yaitu media pembelajaran video animasi *powtoon*.

Media pembelajaran video animasi akan membuat anak tertarik dan fokus dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Pembelajaran berbasis teknologi sangat dibutuhkan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak melalui materi ataupun kegiatan yang disajikan melalui media pembelajaran video animasi. Media pembelajaran video animasi akan membuat anak mampu memahami materi secara konkret karena terdapat gambar yang bergerak dan juga audio penjelasan materi tersebut. Melalui video animasi anak akan belajar lebih bermakna, menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran video animasi ini mampu memberikan stimulasi salah satu aspek perkembangan yaitu aspek perkembangan kognitif anak, karena aspek kognitif

mencakup pengetahuan anak yang didapatkan dari materi pembelajaran. Salah satu kemampuan yang termasuk dalam stimulasi aspek perkembangan kognitif adalah kemampuan anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan suatu media pembelajaran video animasi yang menarik bagi anak, karena anak akan belajar secara audio visual. Media pembelajaran video animasi ini memuat penjelasan materi dan kegiatan bermain yang akan diajarkan oleh pendidik yang dirancang secara efektif, unik dan menarik agar mampu mengatasi permasalahan yang terjadi. Media pembelajaran video animasi *powtoon* digunakan sebagai media pembelajaran dalam penelitian, karena merupakan salah satu aplikasi video animasi yang dilengkapi dengan animasi-animasi yang menarik seperti tulisan maupun gambar yang bergerak yang dapat menunjang pemaparan materi. Penggunaan media pembelajaran video animasi *powtoon* bagi anak mampu mengenalkan bentuk-bentuk geometri dan juga anak dapat mengelompokkan berbagai benda yang ada di sekitar anak berdasarkan bentuk geometri. Oleh sebab itu perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon* terhadap Kemampuan Mengelompokkan Benda berdasarkan Bentuk Geometri untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK Cahaya Mulia Cendekia Surabaya”.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat diketahui rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media pembelajaran video animasi *powtoon* terhadap kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri untuk anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Mulia Cendekia Surabaya?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video animasi *powtoon* terhadap kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri untuk anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Mulia Cendekia Surabaya.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Berikut ini adalah manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian, antara lain:

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran, menambah pengetahuan atau informasi baru dan dapat menjadi referensi penelitian berikutnya terkait penggunaan media pembelajaran video animasi *powtoon* terhadap kemampuan

mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri bagi anak usia 5-6 tahun.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis ditujukan kepada berbagai pihak yaitu sebagai berikut:

##### 1. Manfaat bagi pendidik

Penelitian ini memberikan informasi kepada pendidik tentang penggunaan media pembelajaran video animasi *powtoon* terhadap kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri bagi anak usia 5-6 tahun yang dapat membantu mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi.

##### 2. Manfaat bagi orang tua

Media pembelajaran video animasi *powtoon* pada penelitian ini dapat bermanfaat bagi orang tua dalam membantu menstimulasi kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri untuk anak usia 5-6 tahun menggunakan media pembelajaran video animasi *powtoon*.

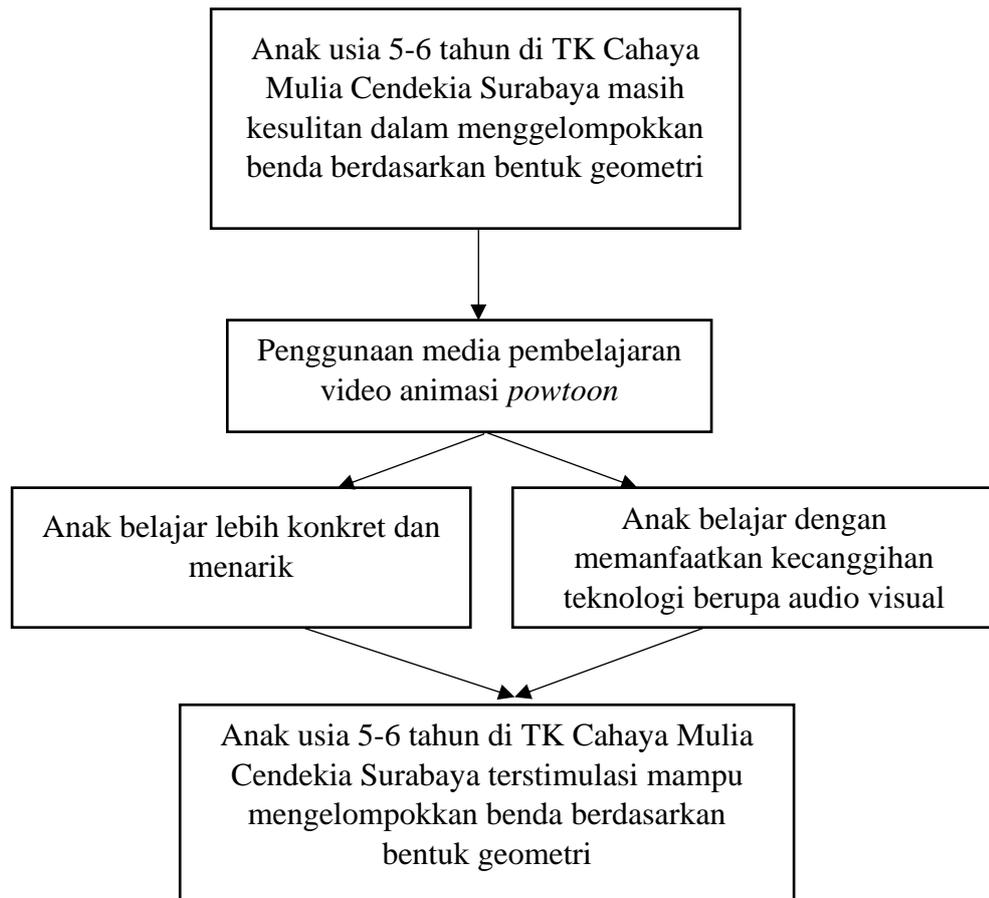
##### 3. Manfaat bagi peneliti lainnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lainnya yang berminat melakukan penelitian mengenai media pembelajaran video animasi *powtoon*.

## 1.5 Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Bagan 1.1** Kerangka teoritis



## 1.6 Hipotesis

Hardani, et al (2021:314) menjelaskan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Berikut ini merupakan hipotesis dari penelitian yaitu sebagai berikut:

H<sub>a</sub>: Ada pengaruh media pembelajaran video animasi *powtoon* terhadap kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri untuk anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Mulia Cendekia Surabaya.

H<sub>0</sub>: Tidak ada pengaruh media pembelajaran video animasi *powtoon* terhadap kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri untuk anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Mulia Cendekia Surabaya.

### **1.7 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian**

Ruang lingkup pada penelitian ini yaitu mengenai pengaruh media pembelajaran video animasi *powtoon* terhadap kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri untuk anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Mulia Cendekia Surabaya. Batasan penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran video animasi *powtoon* untuk anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Mulia Cendekia Surabaya dalam meningkatkan kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri berupa lingkaran, segitiga dan segi empat.

### **1.8 Batasan Istilah**

Batasan istilah sangatlah diperlukan untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman terhadap judul proposal skripsi. Berikut ini batasan istilah-istilah yang perlu dijelaskan:

### 1.8.1 Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon*

Media pembelajaran video animasi *powtoon* adalah penggabungan antara media audio dan visual yang mampu menyajikan objek secara nyata menggunakan aplikasi *powtoon* ([www.powtoon.com](http://www.powtoon.com)) dengan menggabungkan antara media visual dengan media audio yang dibuat dengan kreatif dan menarik untuk menunjukkan objek dengan lebih konkret, sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi dari pendidik.

### 1.8.2 Kemampuan Mengelompokkan Benda Berdasarkan Bentuk Geometri

Kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri adalah sebuah proses berpikir seseorang dalam memecahkan masalah yang sedang dihadapi, dalam hal ini adalah bagaimana anak memiliki kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri.

## 1.9 Organisasi Penulisan

Organisasi penulisan proposal skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon* terhadap Kemampuan Mengelompokkan Benda berdasarkan Bentuk Geometri untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK Cahaya Mulia Cendekia Surabaya” dibagi dalam tiga (V) Bab yaitu sebagai berikut:

Bab I berisi tentang Pendahuluan. Bab I menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teoritis, hipotesis, ruang lingkup dan batasan penelitian, batasan istilah dan organisasi penulisan.

Bab II berisi tentang Kajian Teori. Landasan-landasan teori ini berasal dari berbagai macam pustaka dan sumber yang digunakan dalam penelitian. Kajian teori membahas mengenai penjelasan tentang hakikat anak usia dini, media pembelajaran video animasi *powtoon*, kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri, dan penelitian terdahulu.

Bab III berisi tentang Metode Penelitian. Bab III menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan yang meliputi rancangan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrumen penelitian, prosedur pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV berisi tentang Analisis Data. Bab IV membahas tentang analisis data yang ditemukan pada saat melakukan penelitian, pengambilan data dan pembahasan.

Bab V berisi mengenai Kesimpulan dan Saran. Bab V merupakan bab yang berisi tentang kesimpulan serta saran yang didapatkan setelah melakukan keseluruhan penelitian.