

**KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA DINI
DALAM SERIAL ANIMASI RAINBOW RUBY DAN
RELEVANSINYA DENGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof.
K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh :

**BELLA DWIAN RACHMAWATI
NIM: 1717406053**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2021**

**KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA DINI DALAM
ANIMASI RAINBOW RUBY DAN RELEVANSINYA DENGAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**Bella Dwian Rachmawati
NIM. 1717406053**

Abstrak: Kemampuan pemecahan masalah anak usia dini merupakan salah satu kemampuan yang terdapat dalam aspek perkembangan kognitif. Sehingga kemampuan tersebut perlu dikembangkan pada diri setiap anak usia dini. Anak usia dini sangat menyukai tontonan animasi di televisi. Salah satu animasi yang ditayangkan di televisi yaitu Rainbow Ruby, ternyata mengandung sikap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini serta nilai-nilai Islam dan aspek-aspek perkembangan yang sesuai dengan pendidikan anak usia dini. Orang tua dapat mendampingi dan membimbing anaknya saat menonton animasi Rainbow Ruby karena animasi Rainbow Ruby tidak hanya tontonan yang menghibur melainkan juga memiliki kemampuan pemecahan masalah dan nilai-nilai Islam yang dapat ditanamkan pada diri anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini dalam animasi Rainbow Ruby serta relevansi animasi Rainbow Ruby dengan Pendidikan Anak Usia Dini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik 6 data (*content analysis*). Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat diperoleh hasil penelitian yaitu indikator keterampilan pemecahan masalah anak usia dini meliputi keterampilan observasi atau mengamati, keterampilan mengumpulkan data dan informasi, keterampilan mengolah informasi, dan keterampilan mengkomunikasikan informasi. Hasil berikutnya Relevansi dengan Pendidikan Anak Usia Dini dalam animasi Rainbow Ruby yang meliputi Pendidikan Akhlak dan Kompetensi Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.

Kata Kunci : Kemampuan Pemecahan Masalah, Anak Usia Dini, Animasi Rainbow Ruby, Pendidikan Anak Usia Dini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Konseptual	6
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
E. Kajian Pustaka	10
F. Metode Penelitian	11
G. Sistematika Pembahasan	14
BAB II KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA DINI DAN RELEVANSINYA DENGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI	
A. Pemecahan Masalah	15
B. Anak Usia Dini	18
C. Serial Animasi	23
D. Pendidikan Anak Usia Dini	29
BAB III SERIAL ANIMASI RAINBOW RUBY	
A. Latar Belakang Animasi Rainbow Ruby	36
B. Karakter Animasi Rainbow Ruby	37

C. Sinopsis Serial Animasi Rainbow Ruby	38
---	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini dalam Animasi Rainbow Ruby	41
B. Relevansi dengan Pendidikan Anak Usia Dini	52
1. Relevansi Animasi Rainbow Ruby dengan Moral dan Agama...	52
2. Relevansi Animasi Rainbow Ruby dengan Kompetensi Dasar Pendidikan Anak Usia Dini	57

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	65
B. Saran	66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif. Dalam aspek perkembangan kognitif, kemampuan pemecahan masalah adalah aspek yang perlu dimiliki oleh anak usia dini. Kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini penting karena anak akan menemui masalah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga anak perlu mempunyai kemampuan dalam menyelesaikan masalah tersebut.

Anak usia dini pada masa keemasan berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang perlu di stimulasi dengan baik. Pada masa ini anak akan mudah menerima stimulus yang diberikan oleh orang tua maupun guru. Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu yang perlu dikembangkan terlebih pada kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan berfikir dalam memecahkan masalah perlu dimiliki anak usia dini agar dirinya bisa mengatasi masalah yang dihadapi.

Pada hakikatnya, anak usia dini memiliki kemampuan dalam pemecahan masalah. Tetapi pada kenyataannya sering kali masih belum bisa mengatasi masalahnya sendiri dan masih dibantu oleh orang tua dalam menyelesaikan masalahnya. Perilaku tersebut akan berdampak buruk dan cenderung membuat anak untuk tidak menyelesaikan masalah. Oleh karena itu kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini penting di stimulasikan agar anak tidak kesulitan ketika sudah tumbuh menjadi pribadi dewasa yang selalu dihadapkan dengan masalah-masalah dalam kehidupannya.

Menurut Brewer dan Scully, keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini meliputi keterampilan melakukan observasi, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, mengkomunikasikan, melakukan eksperimen, menghubungkan, menyimpulkan dan menggunakan informasi.

Anak usia 4-6 tahun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang lingkungannya. Mereka memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui bermain, melakukan percobaan percobaan, menemukan, dan melalui interaksi sosial. Maria menyebutkan bahwa indikator keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini antara lain keterampilan observasi/mengamati, keterampilan mengumpulkan data dan informasi, dan keterampilan mengolah informasi dan keterampilan mengkomunikasikan informasi.¹

Pengembangan kognitif memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu meletakkan dasar kemampuan dan pembentukan karakter anak di kehidupan kelak, oleh sebab itu sebaiknya kognitif anak harus sering dan selalu diasah oleh bermacam-macam kegiatan yang dapat mengembangkan kognitif anak secara optimal. Kegiatan yang diberikan juga harus sesuai dengan karakteristik dan umur anak agar materi yang disampaikan mudah dipahami dan diterima secara mudah oleh anak. Kegiatan yang dapat mengasah kognitif anak diantaranya adalah kegiatan sains dimana dalam kegiatan sains ini anak akan belajar penalaran, belajar tentang konsep sebab akibat sehingga anak dapat berpikir secara logis.²

Anak belajar melalui pemecahan masalah karena dengan pemecahan masalah, anak berkesempatan untuk melakukan aktivitas dan berpikir melalui kegiatan sehari-hari. Anak belajar bahwa banyak cara yang bisa dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dan banyak jawaban yang memungkinkan untuk mengatasi masalah tersebut. Melalui pemecahan masalah, anak dapat menunjukkan sifat rasa ingin tahunya, kecerdasan dan fleksibilitas saat dirinya menghadapi keadaan yang baru.³

Kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini dapat dilihat melalui kemampuan anak dalam bersosialisasi dan menerima pendapat

¹ Dini Wati, *Pemecahan Masalah Sederhana di TK*, (Bandung: PPPPTK dan PLB Bandung, 2019), hlm. 25.

² Dini Wati, *Pemecahan Masalah Sederhana...*, hlm 30.

³ Ajeng Rizki Safira dan Ayunda Sayyidatul Ifadah, *Pembelajaran Sains dan Matematika Anak Usia Dini*, (Gresik: Caremedia Communication, 2020), hlm. 71.

orang lain⁴, oleh sebab itu kemampuan ini harus dikembangkan pada anak usia dini. Seperti yang sudah diteliti oleh penulis, animasi rainbow ruby dengan tokoh anak bernama ruby ini memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik.

Animasi Rainbow Ruby sudah tidak asing lagi di kalangan anak usia dini. Animasi ini sudah ditayangkan di Rajawali TV selama 2 season.⁵ Tayangnya 2 season Rainbow Ruby di Rajawali TV menunjukkan bahwa animasi ini banyak ditonton oleh anak-anak. Animasi Rainbow Ruby mempunyai tokoh utama yaitu Ruby, dia adalah anak perempuan yang senang berpetualang dan penuh imajinasi. Dalam petualangannya, Ruby selalu dihadapkan masalah dan dia selalu berhasil menyelesaikan masalah tersebut.

Tokoh Ruby dalam setiap episodenya selalu membantu temannya di desa pelangi dalam memecahkan masalah. Ketika salah satu warga di desa pelangi memiliki suatu permasalahan dan kekacauan, maka Ruby akan segera datang ke desa pelangi dan memberi solusi dalam memecahkan permasalahan tersebut.

Dalam memecahkan masalah di desa pelangi, Ruby sering kali menjadi seorang dengan profesi yang cocok dengan permasalahan tersebut. Saat menjadi seorang dengan profesi yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, Ruby menggunakan alat-alat dan kreatifitasnya. Profesi yang dipilih Ruby sangat tepat dalam membantu dirinya untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dan tentunya Ruby juga bekerjasama dengan warga pelangi agar permasalahan cepat terselesaikan.

⁴ Kiki Suryati, Skripsi: "Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Metode Mind Map Di Taman Kanak-Kanak Mutiara Merau Mataram Lampung Selatan", (Lampung: UIN Raden Intan, 2019), hlm.7.

⁵Rainbow Ruby Season 2, <https://twitter.com/langitRTV/status/12835848889741139969?s=20>. Diakses pada 10 Maret 2021, pukul 06.54 WIB.

Sikap para tokoh dalam serial animasi Rainbow Ruby ternyata mengandung sikap terpuji dan pendidikan moral⁶ yang bisa dijadikan sebagai contoh untuk Pendidikan Anak Usia Dini khususnya Pendidikan Anak Usia Dini. Sikap terpuji juga perlu distimulasikan sejak dini sehingga anak-anak usia dini kelak akan menjadi pribadi yang berkelakuan baik dalam bersosialisasi dan menjalani kehidupannya.

Dalam serial animasi Rainbow Ruby, tokoh Ruby memiliki kepribadian dan sikap yang baik kepada teman-temannya ketika sedang mencari solusi untuk memecahkan masalah di desa pelangi, seperti membantu⁷, tolong menolong memaafkan satu sama lain dan lainnya. Sehingga perilaku ini bisa dijadikan sebagai stimulus kepada anak usia dini.

Animasi Rainbow Ruby telah menerima beberapa penghargaan seperti penghargaan *Grand Prize in Animations and Comics* pada ajang *Chinese Award for Creativity and Investment in Animations, Comics and (video) Games* pada tahun 2015⁸. Selain itu, animasi Rainbow Ruby telah tayang di berbagai negara seperti Indonesia, Cina, dan Australia. Oleh karena itu penulis memilih animasi Rainbow Ruby sebagai bahan penelitian kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini.

Animasi Rainbow Ruby merupakan animasi yang disukai anak-anak. Seperti yang sudah disebutkan di atas, dengan tayangnya 2 season pada channel Rajawali Televisi, berarti rating dan peminat animasi Rainbow Ruby cukup tinggi sehingga Rajawali Televisi kembali menayangkan animasi Rainbow Ruby season 2.⁹ Selain itu, animasi Rainbow Ruby juga

⁶ Nurus Sobah, "Kartun Korea Yang Tayang Di Indonesia, Pendidikan Moralnya Bagus Lho!" <https://today.line.me/id/v2/amp/article/Evz5na>. Diakses pada 10 Maret 2021, pukul 06.45 WIB.

⁷ Dinda Silviana Dewi, "Jadwal Tayang Animasi Rainbow Ruby Season 2 di RTV" <https://tirto.id/jadwal-tayang-animasi-rainbow-ruby-season-2-di-rtvFRSJ>. Diakses pada 10 Maret 2021, pukul 07.00 WIB.

⁸ MAMAJAGOAN, "Asiknya Mengenal Profesi Bersama Ruby" <https://www.mamajagoan.com/2017/04/asyiknya-mengenal-profesi-bersama-ruby.html?m=1>. Diakses pada 27 Februari 2021, pukul 20.30 WIB.

⁹ Rainbow Ruby Season 2, <https://twitter.com/langitRTV/status/12835848889741139969?s=20>. Diakses pada 10 Maret 2021, pukul 06.54 WIB.

banyak mengandung nilai-nilai positif yang dapat diterima oleh anak usia dini. Misalnya saja pada kemampuan pemecahan masalah. Animasi Rainbow Ruby selalu membantu pemecahan masalah dengan caranya yang berubah menjadi berbagai macam profesi yang sesuai dengan masalah yang sedang dihadapi. Pemilihan profesi itu menentukan bagaimana langkah-langkah yang akan dilakukan sehingga masalah itu bisa diselesaikan. Berdasarkan kemampuan pemecahan masalah yang dilakukan Ruby, peneliti tertarik untuk meneliti kemampuan pemecahan masalah anak usia dini dalam animasi Rainbow Ruby. Ketertarikan lain yaitu disamping kemampuan pemecahan masalah anak usia dini yang terdapat dalam animasi Rainbow Ruby, peneliti juga tertarik untuk meneliti nilai-nilai Islam sesuai dengan aspek perkembangan moral dan agama yang ada dalam animasi Rainbow Ruby, karena setelah berulang kali menonton animasi Rainbow Ruby, peneliti menemukan beberapa nilai-nilai Islam yang cocok dengan pendidikan anak usia dini. Nilai-nilai Islam ini akan menjadi contoh yang akan tersampaikan pada anak usia dini saat menonton animasi Rainbow Ruby.

Kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini sangat penting untuk digunakan dalam menghadapi masalah di kehidupan sehari-hari. Animasi Rainbow Ruby bisa dijadikan media pembelajaran bagi anak usia dini dalam kemampuan pemecahan masalah. Rainbow Ruby memberikan efek positif kepada anak usia dini untuk bisa menemukan cara dan ide dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, dalam animasi Rainbow Ruby terdapat sikap-sikap terpuji yang bisa dicontoh oleh anak usia dini. Sehingga peneliti ingin meneliti dengan judul “Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Dalam Serial Animasi Rainbow Ruby dan Relevansinya Dengan Pendidikan Anak Usia Dini”.

B. Definisi Konseptual

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan dalam memahami istilah-istilah yang terdapat dalam judul skripsi ini, maka penulis menjelaskan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah adalah penemuan langkah-langkah untuk mengatasi kesenjangan yang ada. Pemecahan masalah merupakan salah satu aspek fundamental terutama dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Pada dasarnya pemecahan masalah adalah sebuah proses intelektual ketika anak menemukan suatu masalah lalu muncul pemecahan masalah tersebut berupa keputusan pemikiran atau perbuatan.¹⁰

Menurut Polya, pemecahan masalah adalah suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan yang dihadapi oleh individu.¹¹ Anak usia dini juga merupakan individu kecil yang sudah dihadapkan dengan masalah-masalah kecil. Sehingga pemecahan masalah bagi anak usia dini adalah usaha mencari solusi atau jalan keluar dalam mengatasi masalah yang dihadapinya.

2. Anak Usia Dini

Anak usia dini ditinjau dari aspek formal yang disebutkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, adalah kelompok manusia yang berusia 0 sampai dengan 6 tahun.¹²

Menurut *National Association for The Education of Young Childern* (NAEYC), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan. Sedangkan menurut Sujiono, anak usia dini adalah anak dengan rentan usia 0 sampai 8 tahun

¹⁰ Dini Wati, *Pemecahan Masalah Sederhana di TK*, (Bandung: PPPPTK dan PLB Bandung, 2019), hlm. 23-24.

¹¹ Errnawulan Syaodih dkk, *Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Proyek Di Taman Kanak-Kanak*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 12 Edisi 1, April 2018, hlm. 30.

¹² Marwany dan Heru Kurniawan, *Literasi Anak Usia Dini*, (Banyumas: Rizquna, 2019), hlm. 11.

yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan.¹³

Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0 sampai 8 tahun yang sedang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang membutuhkan faktor pendukung dalam perkembangannya agar berkembang secara maksimal. Perkembangan anak usia dini meliputi aspek perkembangan kognitif, fisik- motosik, sosialemosional, moral-agama, bahasa, dan seni.

3. Serial Animasi

Animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat secara kontinu yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya.¹⁴ Animasi adalah hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Penemuan awalnya, animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di putar hingga muncul efek gambar yang bergerak.

Animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi.¹⁵ Saat ini pembuatan animasi menjadi sangat mudah dan cepat karena dibantu oleh teknologi komputer dan grafika. Hingga saat ini, serial animasi sudah berkembang sangat pesat.

Salah satu animasi yaitu Rainbow Ruby adalah serial televisi animasi CGI yang ditujukan untuk anak-anak dan diproduksi oleh Studio Animasi CJ E&M Corporation di Korea Selatan, China Entertainment Corporation di China dan DHX Media di Kanada.

Rainbow Ruby pertama kali disiarkan di Kanada pada tahun 2015. Animasi ini dijadikan sarana UNESCO dalam mendukung kampanye pendidikan anak-anak perempuan. Untuk itu secara bertahap, Rainbow Ruby disiarkan di China pada tahun 2016 dan di Korea Selatan pada

¹³ Syafdaningsih dkk, *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya: EDU PUBLISHER, 2020), hlm. 8.

¹⁴ Yudistira dan Bayu Adjie, *Buku Latihan: 3D Studio MAX 9.0*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2007), hlm. 143.

¹⁵ Partono Soeyanto, *Animasi 2D*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017), hlm.1.

tahun 2017, kemudian ditayangkan di Indonesia sejak tahun 2017. Animasi Rainbow Ruby menggunakan bahasa Inggris dalam penayangannya, namun ketika ditayangkan di Indonesia, animasi ini sudah di dubbing agar mudah dimengerti oleh anak-anak.

4. Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 1, pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar.¹⁶

Pendidikan anak usia dini merupakan penyelenggaraan pendidikan yang fokus pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motoric halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial-emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan tahap perkembangan yang dilalui oleh setiap anak usia dini.¹⁷ Pendidikan anak usia dini memberikan kerangka dasar berkembangnya pengetahuan, sikap dan keterampilan yang ada pada diri anak.¹⁸

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti kemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini dalam serial animasi Rainbow Ruby?

¹⁶ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 2.

¹⁷ Novan Ardy Wiyani, *Dasar-Dasar Manajemen PAUD Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Manajemen PAUD*, (Yogyakarta: Arruzz Media, 2020), hlm. 12.

¹⁸ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 3.

2. Bagaimana relevansi kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini dalam serial animasi Rainbow Ruby dengan Pendidikan Anak Usia Dini?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang berjudul ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini dalam serial animasi Rainbow Ruby serta relevansinya dengan Pendidikan Anak Usia Dini.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan keilmuan mengenai kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini di bidang pendidikan khususnya Pendidikan Anak Usia Dini.

b. Manfaat Praktis

1) Untuk Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan bahan evaluasi sebagai seorang pendidik dalam memberikan stimulus kemampuan kognitif khususnya dalam kemampuan pemecahan masalah anak usai dini.

2) Untuk Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi pengertian terhadap orang tua mengenai pentingnya memberikan stimulus kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini sebagai pendidik di rumah.

3) Untuk Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini.

4) Untuk Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat siswa dalam mengembangkan kreatifitas untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

E. Kajian Pustaka

Adapun beberapa penelitian yang dilakukan dan memiliki kesamaan dengan topik atau fokus penelitian yang akan peneliti lakukan, diantaranya:

Pertama, penelitian dengan judul "*Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Proyek Di Taman Kanak-Kanak*" yang ditulis oleh Ernawulan Syaodih, dkk. Penelitian ini menjelaskan bahwa model pembelajaran proyek dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini, terbukti dengan hasil peningkatan KPM. Keterkaitan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti penulis adalah kesamaan fokus penelitian kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti penulis adalah penulis akan meneliti animasi Rainbow Ruby.

Kedua, penelitian dengan judul "*Pengaruh Pendekatan Sainifik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak*" yang ditulis oleh Erna Widiastuti, dkk. Penelitian ini menjelaskan bahwa adanya pengaruh pendekatan saintifik terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di Gugus IV Kecamatan Buleleng. Kemampuan pemecahan masalah anak meningkat setelah adanya pendekatan saintifik. Keterkaitan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti penulis adalah kesamaan penelitian kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah penulis meneliti animasi Rainbow Ruby.

Ketiga, penelitian dengan judul "*Analisis Kemampuan Kognitif Pemecahan Masalah Anak Dalam Bermain Balok*" yang ditulis oleh Farida Nur Utami dan Ratna Wahyu Pusari. Dalam penelitian ini disebutkan bahwa

tahap pemecahan masalah anak pada saat bermain balok yaitu membaca dan berfikir, mengeksplorasi dan merencanakan, memilih strategi, mencari jawaban, yang terakhir refleksi dan mengembangkan. Keterkaitan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti penulis adalah kesamaan penelitian kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah penulis meneliti animasi Rainbow Ruby.

F. Metode Penelitian

a. Jenis Penelitian

Berdasarkan objek penelitian yang akan diteliti, maka penelitian ini termasuk dalam penelitian pustaka. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pustaka karena objek yang diteliti adalah media dokumentasi yaitu dengan menganalisis serial animasi Rainbow Ruby tentang kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini. Oleh karena itu penelitian ini disebut penelitian pustaka atau *library research*. Penelitian kajian pustaka adalah penampilan argumentasi penalaran keilmuan yang merupakan hasil kajian pustaka dan hasil olah pikir peneliti mengenai suatu masalah yang berisi satu topik yang memuat beberapa gagasan yang berkaitan yang harus didukung oleh data yang diperoleh dari sumber pustaka.¹⁹

Kepustakaan adalah suatu penelitian yang dilakukan di ruang perpustakaan untuk mengumpulkan dan menganalisis data baik yang bersumber dari buku, dokumen, dan sumber lain di perpustakaan yang dapat dijadikan sebagai rujukan dalam menyusun laporan ilmiah.

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan *literer*. Pendekatan *literer* adalah pendekatan yang sumber

¹⁹ Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2004), hlm. 15.

data atau objek utamanya merupakan bahan pustaka yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.²⁰

Peneliti mengumpulkan berbagai informasi mengenai kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini dan serial animasi Rainbow Ruby sebagai sumber rujukan penelitian.

b. Sumber Data

1. Sumber Primer

Sumber data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini, sumber data primernya yaitu serial animasi Rainbow Ruby. Peneliti mengumpulkan data dengan metode pengamatan langsung. Data primer ini diperoleh dengan cara menganalisa langsung serial animasi Rainbow Ruby disertai dengan mengelompokkan adegan-adegan maupun potongan gambar yang terdapat dalam serial animasi Rainbow Ruby.

2. Sumber Sekunder

Sumber data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung atau melalui perantara yang dapat berupa buku, catatan, artikel ilmiah yang telah ada baik itu dipublikasikan maupun tidak dipublikasikan secara umum. Dengan kata lain, peneliti mengumpulkan data dengan membaca buku-buku sesuai teori dari objek penelitian, artikel-artikel yang berkaitan dengan pembahasan konten, media-media dari laman internet yang berhubungan dengan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Sumber data dalam penelitian ini adalah buku unit pembelajaran kognitif pemecahan masalah sederhana di Taman Kanak-Kanak yang ditulis oleh Dini Wati dan diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, PPPPTK TK dan PLB Bandung.

²⁰ Abdurrahman Fathoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 95-96.

c. Metode Pengumpulan dan Analisis Data

Pengumpulan data kualitatif menurut Lincoln dan Guba adalah menggunakan teknik wawancara, observasi dan kajian dokumen saling mendukung dan melengkapi dalam memenuhi data yang diperlukan sebagai fokus penelitian.²¹

Pada penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah dokumentasi. Dokumentasi merupakan seluruh data yang didapat dari penelitian dikumpulkan dan ditafsirkan oleh peneliti dan didukung oleh instrumen sekunder, yaitu: foto, catatan dan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan fokus penelitian. Dalam penelitian kualitatif, foto sangat diperlukan sebagai instrumen yang berhubungan dengan latar tertentu yang digunakan untuk menganalisis data.²²

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis isi atau *content analysis*. Analisis isi banyak digunakan untuk menggambarkan karakteristik dari suatu pesan.²³ Tahapan awal dari analisis isi adalah merumuskan tujuan dari analisis, selanjutnya peneliti melakukan konseptualisasi dan operasionalisasi untuk diturunkan ke lembar *coding*. Setelah peng *codingan*, tahap selanjutnya yaitu merumuskan populasi dan sampel analisis isi. Kemudian peneliti menguji validitas reliabilitas dan melakukan proses *coding*. Sampai pada tahap terakhir menghitung reliabilitas final sampai melakukan input data dari hasil pada lembar *coding* dan analisis data.²⁴

²¹ Salim dan Syahrums, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Citapustaka Media, 2012), hlm. 114.

²² Salim dan Syahrums, *Metodologi Penelitian Kualitatif...*, hlm. 124.

²³ Eriyanto, *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Kencana, 2015), hlm. 32.

²⁴ Eriyanto, *Analisis Isi: Pengantar ...*, hlm. 56-57.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan menjelaskan tentang kerangka penelitian yang akan disajikan dari awal hingga akhir penelitian. Adapun sistematika dalam penelitian ini sebagai berikut:

BAB I adalah Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Definisi Konseptual, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Kajian Pustaka, Metode Penelitian, Sumber Data, Teknik Analisis Data dan Sistematika Pembahasan.

BAB II merupakan Landasan Teori yang berisi tentang Kemampuan Pemecahan Masalah, Anak Usia Dini, Serial Animasi, dan Pendidikan Anak Usia Dini.

BAB III menjelaskan tentang Serial Animasi Rainbow Ruby yang terdiri dari Latar Belakang Animasi Rainbow Ruby, Tokoh-tokoh Animasi Rainbow Ruby, dan Sinopsis Animasi Rainbow Ruby.

BAB IV berisi pembahasan hasil penelitian, mengkaji Serial Animasi Rainbow Ruby tentang Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia Dini yang terdiri dari Penjelasan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia Dini dalam Animasi Rainbow Ruby, dan Relevansi Kemampuan Pemecahan Masalah Anak dengan Pendidikan Anak Usia Dini.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis pada animasi Rainbow Ruby, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak usia dini dalam animasi Rainbow Ruby dalam setiap pemecahan masalahnya mencakup 4 indikator keteampilan pemecahan masalah anak usia dini yaitu kemampuan observasi atau mengamati (*observation*), kemampuan mengumpulkan data dan informasi (*collecting*), kemampuan mengolah informasi (*communicating*), dan kemampuan mengkomunikasikan informasi.

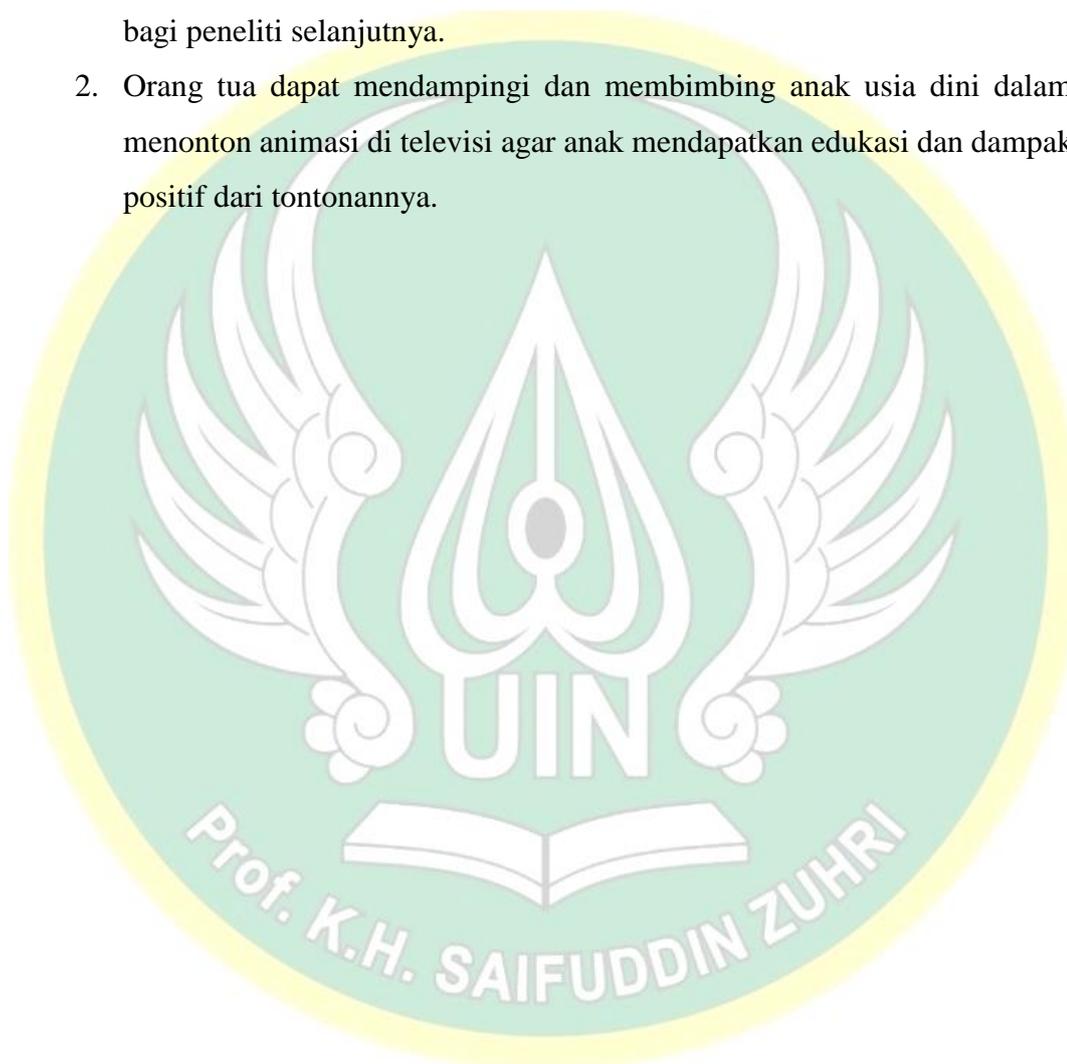
Relevansi animasi Rainbow Ruby dengan Pendidikan Anak Usia Dini meliputi Perilaku Moral dan Agama serta Sikap yang sesuai dengan Kompetensi Dasar sebagai berikut:

- a. Perilaku Moral dan Agama dalam animasi Rainbow Ruby yaitu tolong menolong, rendah hati, dan kasih sayang.
- b. Sikap para tokoh dalam animasi Rainbow Ruby yang sesuai dengan Kompetensi Dasar Pendidikan Anak Usia Dini yaitu Kompetensi Dasar 2.9 (memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika dimintai bantuannya), Kompetensi Dasar 3.5 (mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif) dan Kompetensi Dasar 4.5 (menyelesaikan masalah sehari-hari dengan kreatif), Kompetensi Dasar 3.9 (mengenal teknologi sederhana) dan Kompetensi Dasar 4.9 (menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya), serta Kompetensi Dasar 4.2 (menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia).

B. Saran

Penulis ingin menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang kemampuan pemecahan masalah anak usia dini pada animasi Rainbow Ruby ataupun pada animasi lainnya, penulis berharap agar lebih variatif dalam metode dan jenis analisis data. Sehingga dapat menjadi wawasan dan pengetahuan bagi peneliti selanjutnya.
2. Orang tua dapat mendampingi dan membimbing anak usia dini dalam menonton animasi di televisi agar anak mendapatkan edukasi dan dampak positif dari tontonannya.



DAFTAR PUSTAKA

- Adjie, Bayu & Yudistira. 2007. *Buku Latihan: 3D Studio MAX 9.0*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Amelia, Nurul & Khadijah. 2020. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Fathoni, Abdurrahman. 2006. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ifadah, Ayunda Sayyidatul & Ajeng Rizki Safira. 2020. *Pembelajaran Sains dan Matematika Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication.
- Kartikowati, Endang dan Zubaedi. 2020. *Pola Pembelajaran 9 Pilar Karakter Pada Anak Usia Dini Dan Dimensi-Dimensinya*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kurniawan, Heru & Marwany. 2019. *Literasi Anak Usia Dini*. Banyumas: Rizquna.
- Madyawati Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Mursid. 2017. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Soeyanto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Suantari, Ni Wayan Eka Putri. 2016. *Dunia Animasi*. Denpasar.
- Syafdaningsih, dkk. 2020. *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Syahrum & Salim. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Wati, Dini. 2019. *Pemecahan Masalah Sederhana di TK*. Bandung: PPPPTK dan PLB Bandung.
- Wathoni, Lalu Muhammad Nurul. 2020. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini Pendidikan Islam dalam Menyikapi Kontroversi Belajar Membaca Pada Anak Usia Dini*. Mataram: Sanabil.
- Wiyani, Novan Ardy. 2020. *Dasar-Dasar Manajemen Paud Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Manajemen PAUD*. Yogyakarta: Arruz Media.

- Zed, Mestika. 2004. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Aryani, Nini. 2015. “Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Pendidikan Islam”. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, Vol. 1, No. 2, Juli-Desember.
- Syaodih, Ernawulan, dkk. 2018. “Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Proyek Di Taman Kanak-Kanak”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 12 Edisi 1.
- Suryati, Kiki. 2019. Skripsi: “Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Metode Mind Map Di Taman Kanak-Kanak Mutiara Meru Mataram Lampung Selatan”. Lampung: UIN Raden Intan.
- Ayahbunda, “Cara Ajarkan Balita Sayang Teman”, <https://ayahbunda.co.id/amp/Balita-Psikologi/Cara-Ajarkan-Balita-Sayang-Teman>. Diakses pada 28 Juli 2021, pukul 13.55 WIB.
- Dinda Silviana Dewi, “Jadwal Tayang Animasi Rainbow Ruby Season 2 di RTV” <https://tirto.id/jadwal-tayang-animasi-rainbowruby-season-2-di-rtv-fRSJ>. Diakses pada 10 Maret 2021, pukul 07.00 WIB.
- IDN Times, “5 Hadis tentang Kasih Sayang, Sifat Terpuji yang Dirahmati Allah SWT”, <https://www.idntimes.com/life/relationship/amp/muhammad-tarmizi-murdianto/hadis-tentang-kasih-sayang>. Diakses pada 27 Juli 2021, pukul 19.05 WIB.
- Nurus Sobah, “Kartun Korea Yang Tayang Di Indonesia, Pendidikan Moralnya Bagus Lho! https://today.line.me/id/v2/amp/article_/Evz5na. Diakses pada 10 Maret 2021, pukul 06.45 WIB.
- Muslim.or.id, “Hadist Amalan-Amalan Yang Paling Dicintai Allah”, <https://muslim.or.id/27498-amalan-amalan-yang-paling-dicintai-allah>. Diakses pada 27 Juli 2021, pukul 19.03 WIB.
- Ngekids: Ngobrolin Seputar Dunia Anak-Anak, “Terjemahan Lirik Lagu Rainbow Ruby” <https://ruangkartun.blogspot.com/2017/12/super-girly-rtv-rainbow-ruby.html?m=1>. Diakses pada 22 Juni 2021, pukul 21.47 WIB.
- Rainbow Ruby Season 2, <https://twitter.com/langitRTV/status/12835848889741139969?s=20>. Diakses pada 10 Maret 2021, pukul 06.54 WIB.
- Umma, “Hadis-hadis Keutamaan Tawadhu”, <https://umma.id/post/hadis-hadis-keutamaan-tawadhu-274933?lang=id>. Diakses pada 28 Juli 2021, pukul 14.15 WIB.

Mamajagoan, "Asiknya Mengenal Profesi Bersama Ruby"
<https://www.mamajagoan.com/2017/04/asyiknya-mengenal-profesi-bersamaruby.html?m=1>. Diakses pada 27 Februari 2021, pukul 20.30 WIB.

