

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Anak Usia Dini atau yang lebih sering kita kenal dengan istilah PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta perkembangan rohani anak. Harapannya agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (Putra, 2015).

PAUD merupakan salah satu kebijakan strategis dalam pembangunan sumber daya manusia mengingat bahwa: (1) Usia dini ini merupakan masa keemasan (*the golden age*) namun sekaligus sebagai periode yang sangat kritis dalam tahap perkembangan manusia. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa sampai usia 4 tahun tingkat kapabilitas kecerdasan anak telah mencapai 50%. Pada usia 8 tahun mencapai 80%, dan sisanya sekitar 20% diperoleh pada saat anak berusia 8 tahun ke atas. (2) Pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia dini sangat menentukan derajat kualitas kesehatan, intelegensi, kematangan emosional dan produktivitas manusia pada tahap berikutnya. Dengan demikian pengembangan anak usia dini merupakan investasi sangat penting bagi Sumber Daya Manusia yang berkualitas (Asmariansi, 2016).

Berdasarkan kajian diatas, maka pemerintah menerbitkan Undang-Undang SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Tujuan utama diselenggarakannya PAUD yaitu, (1) Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yakni anak yang tumbuh dan berkembang

sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi hidup di masa dewasa. (2) Tujuan penyerta: membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah. Rentangan anak usia dini adalah 0-6 tahun (Asmariansi, 2016)

Menurut (Istiyani, 2014) pada rentan usia dini anak dikenal memiliki masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa ini merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, bahasa, sosio-emosional dan spiritual. Dalam rangka mengoptimalkan tumbuh kembang anak, pendekatan pembelajaran yang terpusat pada anak yaitu pembelajaran melalui bermain.

Sedangkan (Marliana, 2018) juga mengutarakan aspek perkembangan yang penting dalam perkembangan diri anak salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif anak-anak terkait tentang bagaimana kemampuan berpikir mereka berkembang. Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian dari berpikir dari otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian. Adapun Standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang dinyatakan oleh permendiknas 58 tahun 2009 di lingkup perkembangan kognitif untuk anak usia 3-5 tahun, pada konsep bilangan, lambang bilangan 1-10 dan huruf, yaitu menyebutkan bilangan, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf (Putra, 2015).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAUD yaitu ibu Selly Wieldya T.P. dan ibu Dita Dwi Arini S.Pd melalui observasi yang telah dilakukan ketika melakukan pengamatan di TK Kemiri 06 Kebakkramat Karanganyar, mengutarakan bahwa anak usia dini harus ditangani dengan sungguh-sungguh untuk mempersiapkan anak pada jenjang pendidikan berikutnya. Diperlukan sarana yang dapat mendukung perkembangan anak secara optimal dan menarik minat anak tidak terlepas mencakup beberapa

perkembangan anak termasuk salah satunya perkembangan kognitif anak. Peneliti juga mendapatkan informasi bahwa guru biasanya mengenalkan angka dan huruf hanya dengan cara mewarnai dan menyanyi. Guru di sekolah juga mengungkapkan bahwa pernah menggunakan media gambar untuk mengenalkan angka dan huruf kepada anak-anak, akan tetapi anak-anak malah berkerumun ke depan kelas untuk melihat gambar berebutan memegangnya dengan tidak hati-hati sehingga media tersebut menjadi rusak, akhirnya guru jarang menggunakan media tersebut.

Guru juga mengutarakan kurangnya inovasi media pembelajaran kreatif dalam bidang pendidikan anak usia dini yaitu berkaitan dengan teknologi sehingga dapat mempermudah anak untuk memahami materi pembelajaran di sekolah. Apalagi saat ini tidak bisa dihindari kalau anak lebih suka bermain *game* menggunakan media apapun dan sudah pandai mengoperasikannya dalam berbagai media tersebut. Anak lebih mudah memahami materi dengan metode bermain sambil belajar. Menurut (Muhson, 2010) guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karna akan menjadikan proses pembelajaran tersebut lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini telah banyak memberikan kontribusi untuk kemajuan diberbagai bidang kehidupan. Salah satu dampak perkembangan teknologi adalah kemajuan di bidang pendidikan. Kemajuan teknologi saat ini begitu pesat kemajuan tersebut menawarkan berbagai kemudahan, efisiensi, dan efektivitas dalam mencari informasi untuk bahan ajar dan pengembangan media pembelajaran. Di Indonesia, teknologi pendidikan dimanfaatkan untuk pengembangan berbagai media pembelajaran salah satunya pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi untuk peserta didik dalam berbagai

jenjang pendidikan. *Game* edukasi sendiri bisa dikembangkan diberbagai media seperti komputer, laptop, *gadge*, android dan media lainnya.

Menurut (Lieberman, 2009) penggunaan media digital telah dibandingkan dengan metode tradisional untuk mengajarkan keterampilan kognitif, dan menemukan bahwa media digital lebih efektif dalam kasus-kasus tertentu. Dalam sebuah penelitian, anak-anak TK didapati peningkatan dalam memori ketika mereka menggunakan komputer untuk belajar dibandingkan dengan belajar tanpa komputer. Hal ini juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ronimus, 2014) yang mengutarakan ketika aktivitas pembelajaran atau permainan berbasis komputer diperkenalkan kepada peserta didik, mereka biasanya memicu rasa ingin tahu dan minat. Sedangkan (Dyta, 2013) berpendapat dalam bidang pendidikan, komputer bisa dipergunakan sebagai alat bantu (media) dalam proses belajar mengajar baik untuk orangtua, guru, maupun anak yang mempunyai fungsi sebagai media tutorial, alat peraga alat uji yang masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Dari beberapa uraian diatas, maka perlu dilaksanakan penelitian mengenai pengembangan serta pemanfaatan media pembelajaran menggunakan teknologi *game* untuk jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yang mana *game* ini nantinya akan berisi aspek yang dapat mendukung perkembangan kognitif anak dalam pengenalan angka dan huruf. Sehingga nantinya media pembelajaran *game* ini diharapkan mampu meningkatkan minat, motivasi, suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta mempermudah pemahaman materi pada anak dalam mengenal angka dan huruf serta mempermudah guru untuk menyajikan materi kepada anak.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran di kelas.

2. Guru membutuhkan media yang dapat menarik minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Pemanfaatan teknologi di sekolah sebagai media pembelajaran masih kurang diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas.

### C. Pembatasan Masalah

Agar hasil yang dicapai dapat optimal dan terfokus, maka diperlukan suatu pembatasan masalah dari penelitian yang dilakukan tersebut, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini terfokus pada pembuatan produk media pembelajaran berbasis *game* edukasi 2D untuk TK B di sekolah PAUD.
2. *Software* utama yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah *Construct 2*.
3. Pengujian *game* edukasi yang dibuat meliputi pengujian produk serta pengaruhnya terhadap pemahaman materi dan atau hasil belajar siswa.
4. Materi utama dalam media pembelajaran yang akan dibuat adalah pengenalan angka dan huruf.
5. Penilaian kelayakan media pembelajaran ini berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan uji coba pada siswa.
6. Lokasi penelitian dilakukan di TK Kemiri 06 Kebakkramat Karanganyar.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat media pembelajaran yang interaktif dan inovatif berbasis *game* edukasi 2D tentang materi pengenalan angka dan huruf pada siswa PAUD.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi 2D menggunakan *Construct 2* untuk pengenalan angka dan huruf pada siswa PAUD

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat media pembelajaran berbasis *game* edukasi 2D menggunakan *Construct 2* untuk pengenalan angka dan huruf pada siswa PAUD.
2. Mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbasis *game* edukasi 2D pengenalan angka dan huruf pada siswa PAUD.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, dengan adanya penelitian terhadap perancangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi ini diharapkan dapat mempunyai manfaat serta kontribusi nyata dalam peningkatan mutu dan kualitas pada bidang pendidikan yang ada di Indonesia, serta menjadi pendukung teoritis untuk penelitian-penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran pendidikan PAUD kedepannya. Selain itu, dengan adanya penelitian ini maka diharapkan mampu membuktikan kebenaran dari teori terdahulu yang menyatakan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar adalah dapat memperjelas penyajian pesan serta informasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Nurwiyanti, 2002).

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Guru

Sebagai referensi untuk pengembangan media pembelajaran baru agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, menambah pengetahuan terkait media pembelajaran berbasis *game* edukasi, memberikan masukan kepada guru dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas serta,

##### b. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar baru dengan menggunakan media pembelajaran yang mereka sukai sehingga dapat membantu mereka

untuk belajar secara aktif, serta menciptakan suasana belajar siswa yang lebih menyenangkan dan menarik, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan memberikan semangat belajar pada siswa,

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan standar kurikulum yang ada di sekolah, sebagai upaya pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah, serta memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan mutu, kualitas, dan perbaikan pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan, serta memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menerapkan secara langsung ilmu yang didapat di bangku kuliah, sehingga dapat bermanfaat dalam implementasi di sekolah. Membantu pengembangan media pembelajaran disekolah dalam jenjang pendidikan anak usia dini menerapkan hasil kuliah melalui media pembelajaran interkatif.