

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan adalah upaya atau usaha untuk membuat masyarakat dapat mengembangkan suatu potensi peserta didik agar memiliki kekuatan tentang spiritual, berkepribadian, kecerdasan dan berakhlak mulia serta memiliki suatu keterampilan. Pendidikan berasal dari kata dasar "didik" yang mempunyai arti memelihara dan memberi Latihan. Pendidikan tidak hanya sekedar pengajaran yang biasa dikatan sebagai suatu proses transfer ilmu. Maka demikian pengajaran lebih berorientasi pada pembentukan spesialis atau pada bidang-bidang tertentu.

Pendidikan merupakan sebuah aktifitas yang memiliki maksud tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia sebagai masyarakat sepenuhnya. Dalam Pendidikan terdapat dua hal penting yaitu aspek kognitif dan aspek afektif. Masa menuntut ilmu tidaklah mengenal usia, semua kalangan wajib untuk menuntut ilmu melalui sebuah pengalaman atau belajar. Pengertian Pendidikan secara umum adalah suatu proses pengajaran suatu pengetahuan, kebiasaan dari satu generasi ke generasi lain di bawah bimbingan seseorang secara langsung atau secara otodidak. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya untuk menstimulasi kecerdasan dan kekuatan spiritual.

Menurut Fikri dan Madona (2018) pembelajaran yaitu usaha yang dimana dilakukan oleh tenaga pendidik atau guru dengan sistematis yang bertujuan untuk

mewujudkan proses belajar mengajar yang efisien. Pembelajaran dikatakan berhasil jika adanya perubahan tingkah laku dan pengetahuan yang terjadi pada individu. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam disain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik. Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, maka terjadi suatu perubahan perilaku ke arah lebih baik. Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup.

Pada era globalisasi ini Pendidikan adalah kewajiban yang harus dilaksanakan, Pendidikan yang wajib pertama ditempuh adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Menurut Permendikbud 137 tahun 2014, Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan Pendidikan yang berfokus pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 6 (enam) aspek perkembangan. PAUD ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan kejenjang lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini pada kelompok A dimulai dari usia 4-5 tahun dan kelompok B usia 5-6 tahun, anak usia dini tergolong memiliki karakteristik suka bermain. Melalui bermain anak dapat berekspresi dan mengatasi masalah dengan tenang, selain itu bermain juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal diri mereka sendiri.

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Masa usia dini merupakan masa kecil ketika anak memiliki kekhasan dalam bertingkah laku dan anak usia dini sangat senang

bermain. Masa usia dini banyak memiliki teman, semakin banyak teman, maka bertambah pengalaman yang dimiliki anak karena disetiap individu memiliki karakter yang berbeda. Di masa pandemi ini pembelajaran dilakukan secara daring sehingga memperhambat proses pembelajaran dan pertemuan anak-anak. Pembelajaran dari rumah tentunya mengakibatkan terjadinya kendala yang dihadapi anak, orang tua dan guru.

Permasalahan yang terjadi pada pembelajaran daring ini siswa kurang bersosialisasi bersama teman-teman disekolah, fokus anak juga berkurang pada saat pembelajaran daring dan siswa sulit untuk memahami materi yang disampaikan. Orang tua memiliki kesulitan untuk mendampingi proses pembelajaran siswa dirumah, maka dari itu perlu adanya usaha dari orang tua agar bisa menggantikan posisi seorang guru selama pembelajaran daring berlangsung. Sebagai guru juga merasa kesulitan selama pembelajaran daring berlangsung, untuk mengevaluasi anak karena guru tidak bisa mengamati siswa secara langsung. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi.

Menurut Khadijah, (2016) media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan perhatian dan minat anak usia dini dalam proses pembelajaran. Penunjang belajar banyak ragamnya sesuai dengan kemampuan dari guru untuk menciptakan media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah interaksi guru dan murid saat melaksanakan proses pembelajaran dan mempermudah anak untuk memahami pelajaran.

*Puzzle* merupakan alat permainan edukatif dengan membongkar pasang untuk membentuk suatu gambar yang utuh. Media *puzzle* biasanya bertema gambar hewan, buah dan rumah, namun untuk media pembelajaran ini dimodifikasi

menjadi bertema angka dan huruf yang berbasis multimedia interaktif. Anak bisa dikatakan bermain *puzzle* dengan cara memasang potongan-potongan gambar sesuai penempatan yang sudah sesuai gambar yang tepat.

Stimulasi merupakan bagian dari kebutuhan dasar anak agar dapat berkembang baik. Dengan mengasah kemampuan anak secara terus menerus kemampuan anak akan semakin meningkat, pemberian stimulasi dapat dilakukan dengan melatih secara teratur. Stimulasi yang dilakukan terhadap perkembangan kognitif ini dilakukan melalui bermain dan permainan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelompok B di TK Dharma Santi I ibu Ni Luh Putu Mei Sumahyanti, A.ma pada tanggal 29 September 2021, dikemukakan hasil bahwa dalam pembelajaran daring sebagian anak merasa kesulitan dalam memahami materi. Terdapat beberapa anak yang kesusahan untuk berkonsentrasi saat pembelajaran, susah memahami konsep bilangan, kurang bersemangat, cepat bosan dan merasa kurang percaya diri saat mengerjakan tugas. Dilihat dari perkembangan kognitif perlu adanya media pembelajaran yang mendukung dan dapat memstimulasi anak dalam konsep berpikir kritis. Anak biasanya bisa menyebutkan bilangan tetapi belum mengenal bilangan, Ketika ditanyakan secara acak anak masih belum mengenal bilangan. Dilihat dari sarana prasarana yang ada disekolah media penunjang pembelajaran masih minim. Pada situasi pembelajaran dari rumah ini maka diperlukan media pembelajaran yang menarik minat belajar anak, media *puzzle* angka yang berbasis permainan edukasi bisa membantu untuk menstimulasi minat belajar anak pada masa pandemi ini. Menurut Wulandari, dkk (2017) multimedia interaktif adalah perpaduan berbagai jenis data seperti teks, suara, video dan gambar.

Media yang dirancang agar dapat diaplikasikan di *handphone*, berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelompok B, orang tua anak semua memiliki *handphone* dapat dilihat dari pemberian tugas anak-anak melalui Whatsapp *Group* selama pembelajaran daring.

Berdasarkan latar belakang masalah maka penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran yang mampu menstimulasi kemampuan kognitif anak dan menstimulasi semangat anak-anak, maka dirancanglah penelitian dengan judul” Pengembangan Permainan Edukasi *Puzzle* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Santi I”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

- 1) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar.
- 2) Perlunya media pembelajaran yang menarik untuk menstimulasi minat belajar anak.
- 3) Kurangnya media pembelajaran permainan edukasi untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak.
- 4) Kurangnya pemahaman mengenai materi lambang bilangan sebagai salah satu kemampuan kognitif anak.

## **1.3. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan peneliti membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran yang menarik perhatian anak

agar anak lebih mudah memahami materi. Media pembelajaran sangat penting untuk menunjang pembelajaran, maka dari itu media pembelajaran harus dikaji agar lebih optimal. Penelitian ini lebih memfokuskan pada “Pengembangan Permainan Edukasi *Puzzle* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Menstimulasi Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharna Santi I”.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana rancang bangun permainan edukasi *puzzle* berbasis multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak kelompok B di TK Dharna Santi I?
- 2) Bagaimana kelayakan permainan edukasi *puzzle* berbasis multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak kelompok B di TK Dharna Santi I?

#### 1.5. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui rancang bangun Permainan Edukasi *Puzzle* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharna Santi I.

- 2) Mengetahui kelayakan Permainan Edukasi *Puzzle* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Menstimulasi Perkemabangan Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Santi I.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

- 1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan manfaat pentingnya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi khususnya pada konsep pengenalan bilangan. Dengan bantuan permainan edukasi *puzzle* angka ini dapat menstimulasi kualitas pembelajaran pada anak-anak di kelompok B.

- 2) Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Pengembangan ini memberikan manfaat untuk menstimulasi kognitif, karena dengan penggunaan permainan edukasi anak tidak merasa cepat bosan dan rasa ingin tahu anak dalam pembelajaran lebih meningkat, dan bersemangat.

- b. Bagi Guru

Penggunaan media *puzzle* angka berbasis multimedia interaktif ini dapat dijadikan salah satu permainan edukasi untuk membantu proses pembelajaran, sehingga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi saat situasi pembelajaran daring.

- c. Bagi Kepala Sekolah

Permainan edukasi *Puzzle* interaktif ini dapat memperkaya koleksi media dan dapat menambah refrensi media pembelajaran disekolah. Sehingga dapat membantu berkontribusi terhadap peningkatan kualitas Pendidikan.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi atau referensi peneliti lain untuk mengembangkan permainan edukasi dengan lebih inovatif yang mampu memstimulasi kemampuan kognitif pada anak.

### 1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam penelitian ini, menghasilkan produk pengembangan yaitu Permainan Edukasi *Puzzle* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B. Berikut uraian singkat permainan edukasi *puzzle* berbasis multimedia interaktif yaitu.

- a) Media pembelajaran ini akan disajikan melalui sebuah aplikasi, media pembelajaran ini dapat memberikan siswa pengalaman belajar.
- b) Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran langsung, atau dapat digunakan secara mandiri oleh siswa dalam pembelajaran daring saat ini dengan mengoprasikannya melalui *handphone* atau laptop dengan pengawasan orang tua.
- c) Permainan edukasi ini nantinya akan disajikan memadukan unsur gambar, suara dan kata. Didalam penggunaan media pembelajaran ini siswa diarahkan untuk memilih salah satu sub bagian yang sudah disediakan, pada media. Setelah anak memilih akan muncul potongan gambar yang sudah tersedia sesuai yang di pilih oleh anak.

### 1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada. Di taman kanak-kanak pembelajaran yang diterapkan ialah pembelajaran yang menyenangkan dan

dapat menarik minat anak. Dalam proses pembelajaran guru harus mampu memfasilitasi anak didiknya dengan sarana, prasarana dan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran menarik minat anak dan dapat menstimulasi daya berpikir kritis pada anak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK DHARMA SANTI I, ditemukan penggunaan media pembelajaran masih sangat minim. Sehingga diperlukan media berbasis multimedia interaktif untuk menunjang proses belajar anak dari rumah (daring). Pentingnya pengembangan permainan edukasi diharapkan anak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik meskipun dalam situasi pembelajaran daring dan anak-anak tetap semangat dalam proses pembelajaran.

### **1.9. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran ini didasarkan atas beberapa asumsi yaitu:

- a. Media pembelajaran ini dirancang semenarik mungkin sehingga mampu menarik perhatian anak dan dapat menstimulasi rasa ingin tahu dalam pemahaman pembelajaran.
- b. *Puzzle* berbasis multimedia interaktif yang digunakan saat pembelajaran daring, mampu menstimulasi perkembangan kognitif anak dalam pembelajaran mengenal bilangan.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media berbasis multimedia interaktif yang dibuat, yaitu:

- a. Pengembangan multimedia interaktif ini dikembangkan berdasarkan karakteristik anak kelompok B di taman kanak-kanak, sehingga hasil produk

pengembangan hanya diperuntukan bagi anak kelompok B di taman kanak-kanak.

- b. Penelitian yang dilakukan ini hanya mengembangkan suatu produk yang berfokus pada pengenalan konsep bilangan untuk anak usia dini.

### 1.10. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap istilah dalam pengembangan media *puzzle* berbasis multimedia interaktif, maka dipandang perlu untuk mengembangkan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

- 1) Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran yaitu media membawa informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah interaksi guru dan siswa saat melaksanakan proses pembelajaran dan mempermudah siswa untuk memahami pelajaran.

- 2) Pengertian Permainan Edukasi

Permainan edukasi merupakan permainan yang tidak hanya bisa digunakan untuk bermain saja tetapi didalamnya berisikan pengetahuan yang disimpulkan kepada penggunanya. Permainan edukasi dapat digunakan sebagai salah satu media Pendidikan yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

- 3) Pengertian *Puzzle*

*Puzzle* yaitu kepingan-kepingan gambar berbentuk bongkar pasang, yang nantinya akan disusun sesuai gambar. *Puzzle* salah satu media pembelajaran edukatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan sikap social anak. Namun *puzzle* yang dikembangkan ini dimodifikasi menjadi berbasis multimedia yang

sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran daring, yang menstimulasi perkembangan kognitif.

#### 4) Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif yaitu tampilan multimedia yang ditampilkan memenuhi fungsi informasi, komponen multimedia interaktif ditandai dengan teks, suara, gambar, animasi dan video. Multimedia interaktif bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang dimana didalamnya terdapat komponen-komponen seperti video sehingga media pembelajaran lebih menarik.

