

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagaimana diketahui merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mengoptimalkan kompetensi yang dimiliki oleh setiap individu. Proses tersebut dilakukan melalui proses pendidikan yang dilakukan secara aktif. Perkembangan potensi ini tentunya disesuaikan dengan kemampuan yang ingin dicapai baik secara kompetensi spiritual, pengetahuan dan ketrampilan, hal ini sesuai dengan definisi pendidikan nasional UU No.20 Tahun 2013 pasal 3 sebagai berikut.

Pendidikan sebagai fungsi untuk mengembangkan kemampuan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi peserta didik sehingga menjadi manusia yang kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis, dan bertanggung jawab.

Berdasarkan definisi tersebut hal yang sama juga diungkapkan oleh UUD Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan secara umum adalah tempat atau wadah untuk mengembangkan seluruh potensi diri yang ada pada diri manusia yang didalamnya tidak terbatas pada materi pembelajaran tertentu saja melainkan mencakup segala aspek yang berkaitan dengan potensi diri manusia dalam hal pengembangan. Pernyataan diatas tentunya mengacu pada pendidikan Anak Sekolah Usia Dini (PAUD), yang sebagaimana harus menyesuaikan dirinya dalam menghadapi perubahan tatanan dalam proses belajar mengajar. Mengingat hal tersebut Mansur (2013), Ia juga mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini tentunya merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik

beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan aspek perkembangan yang salah satunya terkait dengan perkembangan bahasa.

Bahasa tentunya adalah salah satu aspek perkembangan anak yang sangat penting karena merupakan suatu ukuran untuk mengukur (parameter) dalam perkembangan, hal ini seperti yang dikatakan oleh Marrison (2012), bahwa bahasa adalah ketrampilan persiapan yang paling penting, karena anak membutuhkan ketrampilan bahasa untuk dapat berhasil disekolah dan dalam hidup. Berdasarkan pernyataan dari ahli bahwasanya pengembangan bahasa sangat penting maka dari pelaksanaan observasi PAUD Taloitan Anah Kabupaten Kupang pada 25 September hingga 6 Oktober 2022. Penelitian yang dilakukan melalui model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluasi)* yang melalui tiga tapan yaitu analisis, desain, dan pengembangan dari lima tahapan, ditemukan pada tahap analisis terdapat bahwa siswa PAUD Taloitan Anah Kabupaten Kupang masih memiliki kriteria dalam ketidak tuntas dalam aspek perkembangan bahasa. Hal ini seperti yang ditemukan disekolah tersebut memiliki anak-anak di usia yang seharusnya sudah mampu memiliki penguasaan akan kosa kata seperti pada usia 4-6 tahun namun kenyataanya anak-anak tersebut belum dapat mengingat maupun menghafal kosa kata yang ada terutama untuk pengenalan huruf anak sangat minim. Mereka tampak kesulitan dan terlihat bingung ketika melengkapi huruf maupun menebak huruf.

Adanya kesulitan anak dalam pengembangan bahasa dikarenakan, pada proses pembelajaran yang dilakukan hanya berpusat pada guru dan ditemuinya siswa yang tidak berkonsentrasi pada saat pembelajaran, sehingga kurangnya antusias siswa pada guru saat proses pembelajaran berlangsung. Guru hanya

menggunakan media berupa Lembar Kerja Anak (LKA), maupun buku siswa dalam proses pembelajaran, kemudian proses belajar mengajar yang masih menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional (ceramah, maupun melalui tugas). Sebagian besar siswa diminta untuk mendengarkan sehingga siswa menjadi pasif. Pentingnya guru memahami pengelolaan kelas sangat diperlukan sehingga proses pembelajaran lebih aktif dan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Selain itu untuk penggunaan media masih tergolong rendah dan tingkat ketuntasan pada aspek perkembangan bahasa terutama dalam kosa kata anak pada kategori cukup, hanya memahami pembelajaran secara pas-pasan dan pemahaman siswa masih kurang.

Melalui observasi yang telah dilakukan tentu perlunya upaya yang dilakukan untuk mengurangi tingkat rendahnya perkembangan kosa kata pada anak yang dipengaruhi oleh proses belajar sehingga tidak terlewatkan begitu saja. Untuk itu melalui tahap analisis maka dilakukannya solusi dari permasalahan yang ditemukan saat pelaksanaan observasi yaitu melalui tahap desain (perancangan) dengan pengembangan media. Menurut Daryanto (2010), media tentunya merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian serta minat siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai suatu tujuan. Media yang dimaksudkan yaitu berupa *game* edukasi. *Game* edukasi ini sangat menarik untuk dikembangkan karena memiliki keunggulan yang signifikan pada visualisasinya yaitu adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pembelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional (ceramah, maupun melalui tugas). Kemudian dengan pola

yang dimiliki oleh *game* ini pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dan juga status *game*, instruksi dan tools yang disediakan oleh *game* akan membimbing pemain secara aktif menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anik. V. Vitianingsih (2016), dengan judul *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran AUD, Massachusetts Istitusi Of Technology (MIT)* yang berhasil membuktikan bahwa *game* edukasi ini sangat berguna menunjang pendidikan.

Media *game* edukasi yang digunakan tentunya melalui aplikasi *power point*. *Power point* yang digunakan bersifat interaktif sehingga sangat memudahkan guru untuk dimanfaatkan sebagai media belajar anak. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Susilo (2016), bahwa media yang dapat menarik minat anak agar anak dapat berpartisipasi aktif dan dapat termotivasi dalam pembelajaran pengembangan kosa kata seperti dengan memanfaatkan salah satu *software* pada *teknologi* komputer yaitu *Microsoft power point*. Sesuai dengan tahap penelitian yang dilakukan saat pelaksanaan observasi, untuk memastikan kevalidan dari tahap perancangan media maka dilakukannya tahap pengembangan. Tahap pengembangan ini ditujukan kepada guru untuk memastikan efektifitas dari media yang dirancang. Untuk itu berikut beberapa penelitian yang menunjukkan kevalidan dari media *game* edukasi berbasis *power point* interaktif yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran anak. Berdasarkan penelitian yang dikemukakan oleh Hasjihandito, Wulan dan Wantoro dalam Jurnal Penelitian Pendidikan tahun 2016 yang berjudul Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Tema Agama di KB-TK Assalamah Ungaran Kabupaten Semarang,

hasil penelitian yang diperoleh yaitu bahwa media pembelajaran berbasis *power point* valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran KB-TK Assalamah Ungaran. Hal ini diperoleh dari hasil validator ahli media dan ahli materi. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas maka perlunya upaya pemecahan masalah, salah satu cara alternatif masalah yaitu guru dapat merancang media pembelajaran yang mengaitkan dengan lingkungan kehidupan siswa yang ditempuh dengan pengoptimalan proses pembelajaran melalui *game* edukasi pada pembelajaran dengan menggunakan media *power point* yang berfokus pada peningkatan kemampuan kosa kata anak. Merchant (2007) mengatakan bahwa anak usia dini dapat menggunakan media digital untuk mengenal huruf ataupun literasi dan pemanfaatannya sangat produktif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman anak terhadap literasi. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi kedepanya bagi permasalahan yang ditemui PAUD Taloitan Anah Kabupaten Kupang. Untuk itu perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbasis *Power Point* Interaktif Dalam Pengembangan Bahasa Untuk Kosa Kata Anak Didik Paud Taloitan Anah ”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan permasalahan yang ada sebagai berikut.

- 1) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang berupa *game* edukasi pada proses pembelajaran, sehingga daya tangkap siswa terhadap materi masih kurang
- 2) Kurang maksimalnya penggunaan bahan ajar terkait pengembangan bahasa dalam kosa kata anak sehingga hanya menggunakan satu sumber dari buku/Lembar Kerja Anak (LKA) maupun media pendukung seperti gambar.
- 3) Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, sehingga proses pembelajaran kurang optimal.
- 4) Hasil dari perkembangan bahasa dalam kosa kata siswa masih belum efektif, hal ini karena kurangnya pemanfaatan *game* edukasi berbasis *power point* interaktif yang memotivasi siswa dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini terdapat pembatasan masalah sehingga lebih terfokus dan tidak meluas lebih jauh, maka dari itu dilakukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu hanya terbatas pada pemanfaatan media yaitu pengembangan media *game* edukasi Berbasis *power point* interaktif dalam pengembangan bahasa untuk kosa kata anak didik PAUD Taloitan Anah

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun *game* edukasi berbasis *power point* interaktif dalam pengembangan bahasa untuk kosa kata anak ?

- 2) Bagaimana validitas *game* edukasi berbasis *power point* interaktif dalam pengembangan bahasa untuk kosa kata anak ?
- 3) Bagaimana respon praktisi terhadap *game* edukasi dalam pengembangan bahasa untuk kosa kata anak?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun *game* edukasi berbasis *power point* interaktif dalam pengembangan bahasa untuk kosa kata anak
- 2) Untuk mendeskripsikan validitas *game* edukasi berbasis *power point* interaktif dalam pengembangan bahasa untuk kosa kata anak
- 3) Untuk mengetahui respon praktisi terhadap *game* edukasi yang dikembangkan

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan Media *Game* Edukasi Berbasis *Power Point* Interaktif dalam Pengembangan Bahasa Untuk Kosa Kata Anak Didik adalah sebagai berikut.

- 1) Manfaat Teoretis

Hasil pengembangan ini diharapkan mampu menambah wawasan serta sumbangan pemikiran yang positif terkait dengan pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Power Point* Interaktif.

- 2) Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat ditinjau dari berbagai pihak sebagai berikut.

a) Bagi Siswa

Dengan pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Power Point* Interaktif ini diharapkan dapat menarik perhatian dan membuat anak lebih berminat dan tertarik serta lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran serta kemampuan dan pemahaman peserta didik mengenai perkembangan bahasa khususnya pada kosa kata anak dapat terstimulasi dengan baik secara maksimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b) Bagi Guru

Hasil pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Power Point* Interaktif ini dapat dijadikan bahan ajar oleh guru untuk memudahkan serta mendukung pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta dapat meningkatkan kualitas didalam proses pembelajaran.

c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan game edukasi berbasis power point interaktif dapat memberikan manfaat serta peluang untuk kepala sekolah dalam memperbaiki proses belajar mengajar serta memberikan masukan secara alternatif didalam proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif guna meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran.

d) Bagi Peneliti Lain

Hasil pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Power Point* Interaktif ini akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi peneliti selanjutnya yang memerlukan tambahan dasar teori, baik dalam pengembangan pembelajaran maupun penyelesaian tugas akhir.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa *Game* Edukasi berbasis *Power Point* Interaktif dalam pengembangan bahasa untuk kosa kata anak didik. Media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Power Point* Interaktif ini berfungsi sebagai salah satu media alternatif untuk membantu guru yang kesulitan membimbing siswa dalam menangkap dan menerima materi yang disampaikan oleh guru serta mempermudah dalam penyampaian materi. Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Power Point* sebagai berikut.

- 1) *Game* Edukasi berbasis *Power Point* Interaktif dalam pengembangan bahasa untuk kosa kata anak dapat membuat siswa lebih tertarik dan berminat untuk belajar, berfikir, menyelesaikan masalah, dan dapat meningkatkan ataupun memperkaya kosa kata.
- 2) *Game* Edukasi berbasis *Power Point* Interaktif berorientasi pada tatanan sistem pembelajaran daring.
- 3) *Game* Edukasi berbasis *Power Point* Interaktif didesain dengan gambar dan warna serta suara yang disesuaikan dengan tema atau suasana pada gambar sehingga terlihat lebih menarik.
- 4) *Game* Edukasi berbasis *Power Point* Interaktif menuntut siswa untuk menguasai abjad kemudian menghasilkan produk yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil analisis di lapangan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tentu perlu dikembangkan untuk memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa di sekolah maupun di rumah. Tidak hanya itu namun juga dapat membantu serta memudahkan guru dalam proses mengajar. Pengembangan media tersebut berupa *Power Point* Interaktif. Pengembangan bahasa berupa *Game* Edukasi yang dimana bertujuan untuk mengenalkan huruf ataupun abjad kepada anak serta mempermudah untuk memahami serta menambah dan mengembangkan kosa kata. Penggunaan media *Game* Edukasi ini mampu meningkatkan minat belajar siswa karena dapat memberikan pembelajaran yang menarik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini didasari asumsi sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Power Point* Interaktif ini belum digunakan oleh guru didalam pembelajaran khususnya pada masa pandemi.
- 2) Media *Game* Edukasi Berbasis *Power Point* Interaktif ini berisi animasi serta suara yang mendukung gambar sebagai landasan pertanyaan yang diajukan.
- 3) Penggunaan media *Game* Edukasi Berbasis *Power Point* Interaktif terdapat didalam pembelajaran dapat memberi pengalaman belajar yang baru bagi siswa dikarenakan guru belum pernah menggunakan bahan ajar ini didalam pembelajaran khususnya dalam pengembangan bahasa untuk kosa kata anak.

Kemudian keterbatasan pengembangan media dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media berupa media *Game* Edukasi berbasis *Power Point* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik dari anak didik PAUD Taloitan Anah, sehingga produk ini hanya diperuntukkan bagi anak usia dini yang ada di PAUD Taloitan Anah serta siswa di sekolah lain yang memiliki karakteristik sejenis.
- 2) Pengembangan media ini menggunakan situs *power point* sehingga dapat diakses ataupun dimainkan melalui power point.
- 3) Materi yang disampaikan pada *Game* Edukasi berbasis *Power Point* ini terbatas pada materi terkait pengembangan bahasa untuk kosa kata yang disesuaikan dengan kapasitas waktu dan slide sesuai peminatan anak.
- 4) Pengembangan media berupa media *Game* Edukasi berbasis *Power Point* ini dikembangkan berdasarkan model ADDIE, yang dimana terbatas pada tiga tahapan yaitu tahap analisis, tahap disain dan tahap pengembangan dari lima tahapan model ADDIE.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk mengatasi kesalah pahaman istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian yang berupa menghasilkan seperti pada produk berupa media, bahan, maupun alat dan strategi pembelajaran yang dimana dapat digunakan untuk mengatasi berbagai kesulitan belajar dan tidak berupa pengujian teori.

- 2) Media merupakan sarana belajar berupa alat bantu atau benda konkrit yang dimana dapat dijadikan sebagai penyalur pesan sehingga tujuan pengajaran dapat dicapai.
- 3) *Power Point* Interaktif merupakan media pembelajaran yang dimana dapat memberikan feedback kepada siswa melalui emotikon maupun melalui animasi sebagai respon benar atau salah dari setiap jawaban dari peserta didik.
- 4) *Game* Edukasi merupakan salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing* yang dapat menunjang proses pendidikan melalui salah satu keunggulan yang signifikan seperti adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.
- 5) Pengembangan bahasa merupakan suatu usaha yang dapat mengembangkan atau menambah maupun memperkaya bahasa anak melalui berbagai kosa kata yang belum diketahui anak melalui berbagai media yang dikembangkan sesuai dengan karakter anak.

