

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sembilan hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan penelitian ini yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) pentingnya pengembangan, (8) Asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya dalam membina anak dengan cara memberikan rangsangan pembelajaran dan membantu perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Chien & Hui, 2010; Wang et al., 2021). Pada jalur pendidikan formal, pendidikan anak usia dini berbentuk taman kanak-kanak. Taman kanak-kanak memiliki fungsi untuk membina serta menumbuhkembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak secara optimal. Pembelajaran di taman kanak-kanak juga dapat membentuk kemampuan dasar sehingga anak memiliki potensi yang optimal (Gjems, 2013; Yulindrasari & Ujianti, 2018). Pembelajaran ini mengarahkan anak pada pencapaian pertumbuhan serta perkembangan anak berdasarkan pencapaian yang dikategorikan pada usia 4-6 tahun sehingga anak dapat mengikuti pendidikan selanjutnya di jenjang sekolah dasar (Setiawan et al., 2020). Seluruh potensi anak harus dikembangkan dengan baik terutama pada sosial-emosional pada anak usia dini.

Perkembangan sosial-emosional merupakan proses anak dalam belajar beradaptasi memahami situasi serta emosi dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Pada masa *golden age* anak mulai memahami dirinya, apa yang dirasakan, dan apa yang diharapkan saat berinteraksi dengan orang lain (Antara, 2018, 2019; Antara & Aryaprastya, 2013). Anak belajar untuk mengenali, melabeli, mengelola, dan mengkomunikasikan emosi mereka serta berusaha memahami emosi orang lain (Cosso et al., 2022; Farantika et al., 2022). Hal ini membantu anak dalam membangun keterampilan emosi, empati, serta pemecahan masalah sosial. Masa kanak-kanak merupakan masa kritis bagi perkembangan sosial-emosional karena landasan hubungan sosial yang sehat.

Anak mempelajari kemampuan sosial-emosional dengan cara mengamati, meniru, serta merespon perilaku sosial disekitarnya (Daunic et al., 2021; Denham et al., 2020; Poerwati & Cahaya, 2018). Pada masa ini anak juga belajar cara orang merespons emosi mereka. Perkembangan sosial-emosional yang sehat berkaitan erat dengan pengasuhan yang responsif dengan pemberian dukungan dan umpan balik positif. Kemampuan sosial-emosional dapat distimulasi dengan memberikan dukungan seperti memberikan materi yang menstimulasi, bermain, mengidentifikasi minat anak serta memfasilitasi pembelajaran anak (Egan et al., 2021; Ferretti & Bub, 2017; McWayne et al., 2008). *Sosial-emosional learning* (SEL) dapat memberikan manfaat dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak karena secara efektif dapat meningkatkan kompetensi sosial dan emosional pada anak (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018; Kusumawati & Ambarsari, 2021; Tatminingsih, 2019).

Namun saat ini terdapat beberapa permasalahan yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional pada anak. Temuan penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa jumlah perempuan yang berpartisipasi dalam angkatan kerja menyebabkan berkurangnya waktu dan perhatian anak sehingga berdampak negatif terhadap perkembangan emosi (Dianita et al., 2023; M. Rahmawati & Latifah, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Hidayatuladkia et al., (2021) mengungkapkan bahwa orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya menyebabkan anak diizinkan untuk bermain *gadget* sehingga anak kecanduan *gadget*. Kecanduan penggunaan *gadget* terutama jika tidak diawasi oleh orang tua tentu berdampak pada perkembangan sosial emosional anak. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Wulandari & Lestari (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* tanpa pengawasan orang tua akan berpengaruh terhadap perkembangan emosi anak yang meliputi, terganggunya mental, emosi menjadi tidak stabil. Olehnya pemakaian *gadget* pada anak harus disertai pengawasan yang ketat dari orang tua. Anak yang memiliki perilaku tidak baik dan mengganggu (keterampilan sosial dan emosional yang buruk) beresiko memiliki masalah di kemudian hari (Yenti & Mayar, 2021). Penelitian lainnya mengungkapkan bahwa kurangnya dukungan dan sumber daya juga menghambat perkembangan anak sehingga berdampak pada pertumbuhan sosial anak karena tidak mendapatkan bimbingan dan stimulasi (Spielberger et al., 2024; Tamblyn et al., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di TK Rare Bali School, guru mengungkapkan bahwa dalam kegiatan belajar sambil bermain anak sulit konsentrasi dan mudah teralih perhatiannya. Beberapa anak mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan temannya. Hal ini tampak ketika bermain anak menarik

diri. Selain itu, guru juga menyatakan bahwa kurangnya media pembelajaran inovatif yang dapat menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Hal ini berdampak pada kurang terstimulasinya sosial-emosional pada anak usia dini. Beberapa guru mengungkapkan masih kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang dapat menstimulasi perkembangan sosial emosional pada anak.

Hasil penyebaran kuesioner yang dilakukan kepada orang tua anak didapatkan bahwa 100% orangtua menyatakan sangat penting media inovatif yang dapat mestimulasi perkembangan anak. Selain itu, 47,4% orang tua mengungkapkan media pembelajaran yang tersedia di internet dapat belum mengakomodasi perkembangan anak. 42,1% mengungkapkan tidak semua media pembelajaran yang tersedia di internet mengakomodasi perkembangan anak, dan 10,5% orangtua mengungkapkan media pembelajaran yang tersedia di internet sudah mengakomodasi perkembangan anak. Hasil wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah TK Rare Bali School juga mengungkapkan membutuhkan media pembelajaran digital yang dapat membantu menstimulasi sosial-emosional anak dalam kegiatan pembelajaran.

Solusi mengatasi masalah tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *adaptive mobile learning* untuk menstimulasi sosial-emosional pada anak. Hal ini sesuai dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran *adaptive* sangat baik diterapkan karena akan memudahkan siswa dalam belajar (Guabassi & Bousalem, 2018). Temuan lainnya juga menyatakan bahwa pembelajaran *adaptive* sangat cocok diterapkan untuk anak usia dini (Fitri & Latif, 2021). Temuan lainnya juga menyatakan bahwa *adaptive mobile*

learning sangat bermanfaat digunakan sebagai meningkatkan ketuntasan belajar siswa (Surahman & Surjono, 2017). Penggunaan *gadget* pada anak berdampak positif jika kegiatan yang diakses anak dalam *gadget* dapat memberikan pembelajaran dan diawasi oleh orang tua (Hidayatuladkia et al., 2021). Anak usia dini sangat memerlukan peran guru dan orangtua dalam membimbing dan membantu belajar. Olehnya guru harus merancang kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan berbagai aspek. Peran insentif guru dan orangtua sangat dibutuhkan dalam mendampingi anak belajar sehingga kemampuan sosial-emosional pada anak dapat terstimulasi dnegan baik. Hal ini yang menyebabkan guru harus merancang pembelajaran menarik yang memudahkan anak belajar dan orangtua juga dapat membimbing anak dalam belajar, sehingga media pembelajaran berbasis *adaptive mobile learning* dapat diterapkan untuk anak.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *adaptive mobile learning* disesuaikan dengan keadaan anak masa ini. Saat ini anak usia dini tergolong generasi alpha yang lahir ditahun 2011-2025. Generasi ini sangat terdidik dalam mengenyam pendidikan sejak awal. Generasi ini memiliki kecerdasasan dalam menggunakan ponsel dan internet sejak dini (Fadlurrohlim et al., 2019). Temuan sebelumnya juga menyatakan bahwa generasi alpha memiliki kemampuan berpikir lebih kritis jika dibandingkan dengan generasi sebelumnya (Pratiwi, 2020). Selain itu anak juga sudah terbiasa menggunakan teknologi sejak dini sehingga memberikan dampak yang kurang baik. Hal ini dibuktikan oleh temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa anak ketergantungan menggunakan ponsel untuk bermain (Yana, 2019). Temuan lainnya juga menyatakan bahwa anak sering focus saat bermain ponsel dan terkadang merengek saat tidak izinkan untuk bermain

game (Widiastiti & Agustika, 2020). Hal inilah yang mendasari guru harus mampu merancang kegiatan pembelajaran digital inovatif yang mampu menstimulasi sosial-emosional anak usia dini melalui *adaptive mobile learning*.

Adaptive mobile learning salah satu metode pendekatan belajar yang mengedepankan kegiatan belajar yang efektif dan efisien (Surahman & Surjono, 2017). Metode ini menerapkan kegiatan pembelajaran yang dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan anak dengan menyediakan berbagai sumber belajar yang tepat sesuai dengan karakteristik gaya belajar anak. *Adaptive mobile learning* harus memenuhi kriteria yang dapat mendukung *lifelong learning* yang aktifitas pembelajarannya berpusat pada anak (Putra, 2021). Media pembelajaran yang disediakan dalam pembelajaran akan memudahkan siswa memahami materi (Divayana et al., 2016). *Mobile learning* dapat dikatakan sebagai fasilitas yang dapat memberikan informasi secara elektronik kepada siswa dan dengan konten edukasional yang membantu pencapaian pengetahuan (Dashtestani, 2013). *M-learning* memanfaatkan mobilitas dari perangkat *handheld* (Andriah & Amir, 2021; Efriyanti & Annas, 2020). Pengembangan *adaptive mobile learning* harus mampu menyesuaikan dengan karakteristik siswa yang memiliki keunikan satu dengan lainnya mulai dari kemampuan awal, kecepatan belajar, ataupun gaya belajar. *Adaptive mobile learning* dapat menyesuaikan dengan karakteristik gaya belajar anak (*student learning styles*).

Gaya belajar merupakan kecenderungan gaya belajar yang disukai oleh siswa dan memudahkan siswa menangkap stimulus (Laksana et al., 2019). Dalam pembelajaran, gaya belajar ini penting untuk diperhatikan agar kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan memotivasi siswa dalam belajar. Anak

yang menggunakan gaya belajarnya maka akan merasakan bahwa belajar itu menyenangkan, sehingga hasil belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal (Weng et al., 2019). Hal ini juga didukung oleh temuan yang menyatakan bahwa gaya belajar mempengaruhi hasil belajar siswa (Lwande et al., 2021). Temuan lainnya juga menyatakan bahwa aktivitas belajar yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa akan meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Dantas & Cunha, 2020). Secara umum gaya belajar dibedakan menjadi 3 yaitu audio, visual, dan kinestetik (Farid, 2014). Gaya belajar visual yaitu cara belajar dengan melihat sesuatu berupa gambar (Jampel, 2016). Gaya belajar audio yaitu cara belajar dengan mendengarkan sesuatu (Sahimin, 2017). Sedangkan gaya belajar kinestetik yaitu gaya belajar melalui aktivitas fisik. Anak yang mengetahui gaya belajarnya dan difasilitasi dengan media belajar yang sesuai tentu akan mendukung keberhasilan anak dalam belajar (Ningrat & Sumantri, 2019).

Penerapan media pembelajaran berbasis *adaptive mobile learning* ini dapat melakukan personalisasi dengan baik terhadap pengguna dengan mempertimbangkan gaya belajar dan konten yang akan dikembangkan. Produk media pembelajaran berbasis *adaptive mobile learning* yang dikembangkan menjadi salah satu alternatif media pembelajaran bagi anak. Produk yang akan dikembangkan yaitu untuk anak yang memiliki gaya belajar visual akan dikembangkan media berupa komik digital. Anak yang memiliki gaya belajar audio, media yang akan digunakan yaitu video pembelajaran. Anak yang memiliki gaya belajar kinestetik media yang akan dikembangkan berupa *game* yang dapat menstimulasi sosial-emosional pada anak.

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik gaya belajar siswa tentu akan memudahkan siswa dalam menyerap informasi (Laksana et al., 2019). Temuan lainnya menyatakan *mobile learning* akan meningkatkan kreatifitas siswa (Soleimani et al., 2014). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa *adaptive learning* sangat tepat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar anak usia dini (Fitri & Latif, 2021). Temuan lainnya juga menyatakan bahwa *adaptive mobile learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Surahman & Surjono, 2017).

Berdasarkan uraian diatas, belum adanya kajian mengenai Media Pembelajaran Berbasis *Adaptive Mobile learning* Untuk Menstimulasi Sosial-Emosional Pada Anak Usia Dini. Hal ini yang menyebabkan peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adaptive Mobile learning* Untuk Menstimulasi Sosial-Emosional Pada Anak Usia Dini di TK Rare Bali School Tahun Pelajaran 2023/2024“**. Kelebihan penelitian ini yaitu pembelajaran yang akan dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini sehingga akan memudahkan anak belajar secara online dan memudahkan orangtua untuk mendampingi anak dalam belajar online.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, adapun hasil identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Saat ini anak usia dini kecanduan dalam bermain *gadget* sehingga mempengaruhi perkembangan anak

2. Kurangnya pengawasan dari orang tua saat anak bermain *gadget* berdampak pada perkembangan sosial-emosional pada anak
3. Anak sulit berkonsentrasi dan mudah teralih perhatiannya saat kegiatan bermain sambil belajar di kelas
4. Kurangnya kemampuan berinteraksi pada anak sehingga anak menarik diri ketika bermain dengan temannya di kelas
5. Guru kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang dapat memfasilitasi anak dalam bermain dan belajar dimanapun dan kapanpun
6. Kurangnya media pembelajaran digital yang dapat menstimulasi anak belajar dimanapun dan kapanpun

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *adaptive mobile learning* untuk menstimulasi sosial-emosional anak TK B.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang dijadikan dasar penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran berbasis *adaptive mobile learning* pada anak usia dini di TK Rare Bali School?
2. Bagaimanakah validitas rancangan media pembelajaran berbasis *adaptive mobile learning* yang dikembangkan meliputi tanggapan ahli isi pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan tanggapan anak di TK Rare Bali School?

3. Bagaimanakah efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis *adaptive mobile learning* terhadap sosial-emosional anak di TK Rare Bali School?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan khusus pengembangan media pembelajaran berbasis *Adaptive mobile learning* Pada Anak Usia Dini yaitu sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *adaptive mobile learning* pada anak usia dini di TK Rare Bali School.
2. Mendeskripsikan validitas rancangan media pembelajaran berbasis *adaptive mobile learning* yang dikembangkan meliputi tanggapan ahli isi pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan tanggapan anak di TK Rare Bali School.
3. Menguji efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis *adaptive mobile learning* terhadap sosial-emosional anak di TK Rare Bali School.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran berbasis *adaptive mobile learning* yang hanya dapat digunakan di HP android. Media pembelajaran berbasis *adaptive mobile learning* dikembangkan dengan menggunakan Web Kodular. Web Kodular adalah platform yang memungkinkan pengguna untuk membuat aplikasi Android secara visual tanpa perlu menulis kode pemrograman secara langsung.

Adapun spesifikasi produk media pembelajaran berbasis *adaptive mobile learning* yaitu sebagai berikut. Pertama, media pembelajaran berbasis *adaptive mobile learning* yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi bernama BERMAIN

SONAL (Sosial-Emosional). Aplikasi ini dapat dijalankan pada handphone Android. Ukuran aplikasi yaitu 22.6 MB. Didalam aplikasi terdapat beberapa menu kegiatan bermain sambil belajar pada topik Mengenal Emosi, Kesadaran Sosial, dan Memahami Aturan. Pada setiap topik terdapat beberapa media pendukung belajar (*Adaptive*) seperti Gambar, Video Animasi 3D, dan Game.

Materi gambar dikembangkan dengan menggunakan bantuan Microsoft Power Point. Video animasi 3D dikembangkan dengan menggunakan bantuan aplikasi Plotagon. *Game* edukasi pada aplikasi dikembangkan melalui web Wordwall. Pada setiap kegiatan, evaluasi dilakukan dalam bentuk game yang dapat mengukur pemahaman anak setelah belajar sambil bermain melalui media pembelajaran berbasis *adaptive mobile learning*.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan media ini yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran mengenai media pembelajaran berbasis *adaptive mobile learning* untuk anak usia dini yang dapat dijadikan dasar pengembangan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak Usia Dini

Penelitian ini memberikan manfaat dan dapat memfasilitasi anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran online.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian berupa media pembelajaran berbasis *adaptive mobile learning* dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran online sehingga dapat menstimulasi sosial-emosional pada anak usia dini.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian dapat dijadikan literatur dalam mengembangkan hasil penelitian mengenai pembelajaran online untuk anak usia dini.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *adaptive mobile learning* pada anak usia dini dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.

1. Dapat membantu guru dalam menstimulasi sosial-emosional pada anak usia dini
2. Dapat mempermudah anak dalam belajar, karena materi dapat diakses dimanapun, dan kapanpun
3. Dapat menumbuhkan semangat motivasi belajar anak usia dini dengan menerapkan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan penelitian media pembelajaran berbasis *adaptive mobile learning* pada anak usia dini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian hanya dilakukan pada satu taman kanak-kanak yaitu di TK Rare Bali School
2. Pengembangan *adaptive mobile learning* disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, sehingga produk diperuntukan bagi anak usia dini

3. Materi yang diimplementasikan yaitu terbatas pada sosial-emosional anak yang meliputi Mengenal Emosi, Kesadaran Sosial, dan Memahami Aturan.

1.9 Definisi Istilah

Dalam menghindari kekeliruan terhadap istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini maka diperlu memberikan atas penggunaan istilah yang disajikan sebagai berikut.

1. *Adaptive learning* adalah metode belajar yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa
2. *Mobile learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan teknologi seluler yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran
3. Media belajar adalah alat yang digunakan untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran
4. Perkembangan sosial-emosional adalah proses anak dalam belajar beradaptasi memahami situasi serta emosi dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

