

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh pokok bahasan yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah individu yang sedang berada dalam fase pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat. Masa usia dini menjadi periode yang ideal untuk mengasah potensi serta mengembangkan kecerdasan mereka. Di rentang usia ini, anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang khas. Setiap anak memiliki pola perkembangan yang mencakup kemampuan berpikir, kreativitas, serta kemampuan berbahasa dan berkomunikasi yang semuanya sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya (Djollong, dkk 2023).

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Berdasarkan KBBI, pendidikan adalah usaha manusia yang membentuk sikap dan perilaku individu atau kelompok untuk tujuan pendewasaan mereka melalui proses bimbingan, pelatihan, dan perubahan (Moto, 2019). Pendidikan memegang peranan yang sangat penting karena anak usia dini merupakan tahap awal yang paling mendasar dalam seluruh proses pertumbuhan dan perkembangan manusia (Windayani, dkk 2021).

Menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC), pendidikan anak usia dini mencakup anak-anak berusia 0 hingga 8 tahun. Pada tahap ini proses tumbuh kembang anak berlangsung sangat pesat dan mencakup seluruh aspek perkembangan. Setiap anak adalah unik dan mempunyai kepribadian serta kepribadian yang berbeda-beda (Susanto, 2017).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), sebagaimana diuraikan dalam UU No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyebutkan bahwa:

Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan berbagai definisi tersebut, pendidikan anak usia dini dapat diartikan sebagai usaha mendidik anak-anak berusia 0 hingga 8 tahun melalui rangsangan yang bertujuan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan potensi mereka. Dengan pendidikan pada tahap ini, anak-anak diharapkan memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Pendidikan pada jenjang PAUD berfokus pada enam aspek perkembangan utama, yaitu perkembangan fisik motorik, kemampuan intelektual atau kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai-nilai agama dan moral, serta seni atau kreativitas. Menstimulasi aspek-aspek tersebut sangat penting untuk mendukung tumbuh kembang anak yang optimal (Badriah, dkk 2024). Anak-anak dikenal cerdas dan penuh rasa ingin tahu sejak dini. Hal ini disebabkan karena mereka cenderung lebih mudah menerima pembelajaran dan lebih mudah mengeksplorasi lingkungannya. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini harus memberikan stimulasi yang tepat

untuk mendukung perkembangan anak pada tahap ini secara optimal (Satyadewi, 2024).

Perkembangan kognitif merupakan proses perubahan dalam aspek kognitif yang mencakup peningkatan kemampuan mental seperti berpikir, mengingat, berimajinasi, memecahkan masalah, berkreasi, serta menggunakan bahasa secara lebih matang, kompleks, dan efektif (Fauzia, 2022). Perkembangan kognitif anak perlu distimulasi dan dirangsang agar kemampuan tersebut dapat berkembang. Proses ini mencakup kemampuan untuk mengaitkan, menilai, serta mempertimbangkan berbagai peristiwa dan kejadian (Khaironi, 2020).

Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu mengasah pola pikir, memproses informasi yang didapat dari belajar, menemukan kreativitas dalam memecahkan masalah, serta meningkatkan kemampuan logika matematika dan pemahaman tentang ruang dan waktu. Selain itu, anak juga diharapkan mampu memilah, mengklasifikasikan objek, serta mengembangkan ketelitian dalam berpikir (Aisyah, 2020).

Kognitif dapat distimulasi melalui aktivitas bermain yang sekaligus melibatkan pembelajaran, karena bermain merupakan dunia anak. Pada usia 5-6 tahun, perkembangan kognitif anak mencakup kemampuan belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolis. Kemampuan ini penting untuk mendukung proses belajar anak di tingkat pendidikan selanjutnya. Jika kebutuhan ini diabaikan, perkembangan anak dikhawatirkan tidak optimal. Di sini PAUD berperan penting dalam mendorong dan mengembangkan kognitif anak usia dini (Satyadewi, 2024).

Penggunaan teknologi yang berkembang pesat sangat penting dalam dunia pendidikan. Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi sangat mendukung berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam proses pendidikan untuk anak usia dini. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan memiliki daya tarik yang tinggi bagi anak dalam proses pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, permainan edukatif kini dapat dikemas dalam format digital dengan tampilan multimedia yang interaktif. Berbagai jenis permainan mampu memberikan rangsangan kepada anak, membantu mereka meningkatkan kreativitas, dan mendukung guru dalam menerapkan metode belajar sambil bermain (Fadlilah & Karomah, 2022).

Game education adalah jenis permainan yang dirancang untuk memberikan pembelajaran serta meningkatkan pengetahuan pemainnya melalui elemen-elemen interaktif yang menarik. *Game* ini memiliki ciri-ciri seperti adanya konten yang bersifat edukatif, interaksi yang tinggi, dan kemampuan memberikan umpan balik langsung kepada pemain. Kelebihan dari *game education* meliputi mempermudah proses pembelajaran, mengajak anak belajar lebih dini, menjadi sarana belajar yang menyenangkan (Yovita, dkk 2022).

Kegiatan bermain sambil belajar yang disusun dalam bentuk *game education* memiliki daya tarik tinggi dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya *game education* tersebut dapat meningkatkan semangat anak untuk terlibat dalam proses belajar (Fadlilah & Karomah, 2022). Alasan peneliti menggunakan *game education* untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak serta termotivasi dalam belajar. *Game education* bertujuan untuk mengasah kemampuan kognitif anak, seperti berpikir kritis dan

pemecahan masalah, yang sangat penting di tahap perkembangan mereka. Dengan pendekatan ini, proses pembelajaran di kelas dapat terlaksana dengan efektif dan menarik.

Berdasarkan hasil pelaksanaan observasi dan wawancara pada tanggal 5 Agustus 2024, yang telah dilakukan dengan salah satu guru di TK Widya Manggala yaitu Ibu Sugiarti Ningsih selaku guru kelas kelompok B. Beliau menyampaikan bahwa anak dominan menggunakan media berupa buku, gambar, terkadang menggunakan proyektor, dan *real object* (benda nyata). Media yang diberikan oleh pendidik sudah tepat sesuai topiknya dan media tersebut ialah media gambar dan proyektor. Namun dalam proses pembelajaran menggunakan proyektor belum efisien untuk pelaksanaannya, dikarenakan kurangnya fasilitas yang memadai dan anak sulit mengendalikannya. Terdapat tantangan saat guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi yaitu berupa finansial, dikarenakan jika menggunakan benda nyata lebih banyak mengeluarkan biaya dari pada media gambar.

Media pembelajaran yang digunakan belum terlalu mendukung, karena kondisi anak belum dapat terkendali dengan baik. Dalam proses pembelajaran anak-anak sudah terlibat dalam menggunakan media pembelajaran, namun anak-anak lebih *excited* terhadap benda nyata daripada gambar. Pada tahap asesmen awal, guru melakukan observasi harian untuk melakukan penilaian terhadap kemampuan anak. Namun, kemampuan kognitif anak pada kelompok B dinyatakan sebanyak 5 anak sudah berkembang dan 15 anak belum berkembang dalam membandingkan kumpulan benda, mencari perbedaan gambar, dan sebagainya. Adapun kendala atau hambatan pada perkembangan kognitif yaitu secara keseluruhan anak belum

memahami perbedaan objek, mengelompokkan bentuk, pola, *puzzle*, angka dan huruf.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, media ajar yang diberikan belum sepenuhnya dapat bervariasi karena guru hanya menggunakan media buku, gambar dan benda nyata. Hal tersebut membuat anak lebih cepat merasa bosan dalam belajar. Oleh karena itu, sekolah perlu mengatasi tantangan tersebut, dengan menerapkan variasi dalam media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran elektronik sebaiknya ditambahkan dalam penggunaan media pendidikan untuk membangkitkan minat anak dan meningkatkan rasa ingin tahunya terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan permasalahan yang ada, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya media pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak kelompok B TK Widya Mangala Belayu.

Berdasarkan hasil analisis, permasalahan yang ditemukan pada saat observasi diselesaikan melalui tahap desain yaitu pengembangan media pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan, untuk menyampaikan isi pembelajaran dan menarik perhatian serta minat anak dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah permainan edukatif. Hal ini menarik untuk diterapkan, karena memberikan manfaat yang besar dari segi visualisasi terutama melalui animasi yang dapat meningkatkan daya ingat anak (Daryanto, 2013). Dengan menggunakan permainan edukatif, anak tidak hanya bermain, tetapi mengembangkan keterampilan kognitif seperti mengenal bentuk, angka, huruf, dan lain-lain.

Dalam pembelajaran anak usia dini yang rasa ingin tahu untuk belajar sangat tinggi, Perpres RI No. 19 Tahun 2024 mendukung pengembangan industri *game*

nasional. Peraturan tersebut mengakui bahwa kemajuan teknologi digital mempunyai dampak positif terhadap pengembangan permainan interaktif. Oleh karena itu, pendidik dapat memanfaatkan permainan edukatif untuk mengembangkan aspek kognitif anak. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran adalah *game education* berbantuan *wordwall*.

Wordwall dapat memudahkan anak dalam memahami kegiatan pembelajaran, sebab *game website* ini didesain dengan menarik dan dapat dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran, karena terdapat papan peringkat yang dapat dilihat. *Game education* berbantuan *wordwall* layak diterapkan pada pembelajaran dikelas, karena bisa meningkatkan partisipasi dan semangat anak dalam belajar, serta mendukung pengembangan keterampilan teknologi sejak usia dini (Rohmatin, 2023).

Berdasarkan seluruh uraian diatas, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan sebagai solusi alternatif dalam pemecahan masalah melalui penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan *Game Education* Berbantuan *Wordwall* Dengan Tema binatang Untuk Menstimulasi Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B Di TK Widya Manggala”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

- 1) Tingkat keterampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi masih rendah.
- 2) Dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti *game education* berbantuan *wordwall* dalam proses belajar mengajar.

- 3) Pembelajaran di kelas cenderung berpusat pada guru, menyebabkan kurangnya daya tarik pada anak untuk belajar.
- 4) Terdapat kekurangan media edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, penting untuk menetapkan batasan masalah agar penelitian lebih terarah pada isu-isu yang ingin diatasi, sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal. Penelitian ini akan fokus pada pengembangan *game education* berbantuan *wordwall* dengan tema binatang untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Widya Manggala.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka dapat ditentukan rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana rancang bangun media *game education* berbantuan *wordwall* pada tema binatang untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Widya Manggala?
- 2) Bagaimana kelayakan media *game education* berbantuan *wordwall* pada tema binatang untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Widya Manggala?
- 3) Bagaimana efektivitas media *game education* berbantuan *wordwall* pada tema binatang untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Widya Manggala?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian memiliki tujuan untuk memperoleh hasil yang sesuai karena penelitian ini berkaitan dengan rumusan masalah yang dihadapi. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media *game education* berbantuan *wordwall* pada tema binatang untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Widya Manggala.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media *game education* berbantuan *wordwall* pada tema binatang untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Widya Manggala.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media *game education* berbantuan *wordwall* pada tema binatang untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Widya Manggala.

1.6. Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua yaitu memberikan manfaat teoretis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat dan kontribusi positif bagi bidang Pendidikan, khususnya dengan memperluas pengetahuan mengenai pengembangan media *game education* berbantuan *wordwall*. Selain itu, hasil ini dapat menjadi referensi berharga untuk penelitian serupa di masa depan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki manfaat praktis bagi anak, guru, dan kepala sekolah, yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Anak

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi anak karena mereka tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, anak-anak menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran melalui media *game education* berbantuan *wordwall* pada tema binatang dan mampu menstimulasi perkembangan kognitif anak secara optimal.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai referensi dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, penelitian ini dapat memotivasi guru untuk menerapkan media pembelajaran yang lebih beragam dan menarik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi kepala sekolah dalam membuat kebijakan yang mendukung pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan materi serta karakteristik peserta didik. Hal ini akan memberikan dampak positif bagi pendidikan dan berkontribusi pada peningkatan mutu pembelajaran di sekolah tersebut.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini memiliki manfaat bagi peneliti lain sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang kreatif dan

inovatif bagi anak-anak. Melalui platform *wordwall*, penelitian ini mengilustrasikan bagaimana *game education* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, termasuk pengenalan warna, bentuk, huruf, dan angka dengan cara yang lebih menyenangkan. Temuan ini juga dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang menitikberatkan pada metode pembelajaran berbantuan teknologi untuk stimulasi kognitif, sehingga membantu para peneliti memahami efektivitas permainan dalam pendidikan anak usia dini dan menemukan pendekatan baru untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Hasil dari penelitian ini adalah produk berupa media pembelajaran dalam bentuk *game education* berbantuan *wordwall* bertema binatang yang bertujuan untuk menstimulasi keterampilan kognitif anak kelompok B TK Widya Mangala. Media ini dirancang sebagai salah satu alternatif untuk membantu guru yang kesulitan membimbing anak dalam memahami dan menerima materi pembelajaran serta memudahkan penyampaian materi pembelajaran. Spesifikasi pengembangan media game edukasi ini adalah sebagai berikut:

- 1) *Game education* berbantuan *wordwall* ini dikemas dalam bentuk permainan yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat anak dalam proses belajar serta merangsang motivasi belajarnya.
- 2) Desain game ini memiliki gambar, warna, dan suara yang sesuai dengan tema dan suasana gambar untuk meningkatkan daya tariknya.

- 3) Media pembelajaran ini dapat diakses oleh anak selama kegiatan belajar dan tetap dalam pengawasan guru melalui perangkat apa pun yang terkoneksi internet.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil analisis di lapangan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar anak di sekolah. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat menunjang dan memperlancar proses pembelajaran di kelas. Salah satu bentuk pengembangan media adalah *wordwall* yang ditujukan untuk menstimulasi perkembangan kognitif. Media ini bertujuan untuk membedakan konsep-konsep seperti bentuk, angka, dan huruf. *Game education* seperti ini dapat meningkatkan minat belajar anak karena memberikan cara belajar yang lebih menarik.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini didasari asumsi sebagai berikut:

- a. Pembelajaran pada saat ini mengharapkan anak untuk dapat termotivasi dan aktif dalam pembelajaran.
- b. Penggunaan media pembelajaran *game education* berbantuan *wordwall* di dalam pembelajaran dapat memberi pengalaman belajar yang baru bagi anak dan juga guru dalam menstimulasi kemampuan kognitif.

Kemudian keterbatasan pengembangan media dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media *game education* berbantuan *wordwall* ini dikembangkan sesuai dengan hasil wawancara serta observasi di TK Widya Manggala, sehingga

pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak di sekolah tersebut, khususnya anak kelompok B.

- b. Pengembangan media ini menggunakan web sehingga dapat diakses menggunakan koneksi internet yang baik dan stabil.
- c. Pengembangan media pembelajaran ini bervariasi dan difokuskan pada tema binatang untuk mengembangkan aspek kognitif anak kelompok B di TK Widya Manggala.
- d. Penggunaan media tersebut tetap memerlukan pendampingan dari pendidik.

1.10. Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

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

- 3) *Wordwall* adalah sebuah *website* yang menarik pada browser yang bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik.
- 4) Perkembangan kognitif adalah proses pembentukan dan kemampuan mental yang berhubungan dengan pengetahuan, pemahaman, dan proses psikologis anak terhadap lingkungan sekitar.
- 5) Stimulasi merupakan kegiatan merangsang kemampuan dasar anak agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal khususnya dalam perkembangan kognitif karena merupakan indikator dari seluruh perkembangan anak.

