

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu aset terpenting bagi kemajuan bangsa karena dapat menentukan kualitas setiap warga negaranya. Kualitas warga negara yang baik nantinya akan menentukan keberhasilan sebuah negara (Oktavianty et al., 2024). Hal inilah yang menyebabkan setiap warga negara wajib untuk mengikuti jenjang pendidikan mulai dari usia dini, pendidikan dasar (Gunadi & Sumarni, 2023). Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan yang diberikan kepada anak adalah pendidikan yang bersifat fleksibel, memberi kebebasan anak selama kebebasan tersebut tidak membahayakan juga mengancam keselamatan anak (Hikmasari et al., 2021). Sedangkan menurut Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 “Pendidikan Anak Usia Dini adalah 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”.

Anak usia dini adalah individu yang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat serta benda mental bagi kehidupan anak selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berbagai aspek mengalami perubahan yang pesat (Antara et al., 2022). Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam pembentukan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak. Pada usia 5 tahun, anak berada pada fase *golden*

age yang ditandai berkembangnya rasa ingin tahu, kemampuan berpikir logis sederhana, serta kecenderungan untuk belajar melalui bermain (Fathia & Kamilia, 2024). Oleh karena itu, guru di PAUD perlu menghadirkan media pembelajaran inovatif yang mampu menstimulasi perkembangan berpikir anak secara menyenangkan.

Ki hajar Dewantara mengatakan bahwa pada masa anak usia dini adalah masa dimana jiwa dan pikiran anak terbuka hingga semua yang didapat anak dijadikan pengalaman, baik yang diterima melalui pendengaran, penglihatan maupun perasaan semua akan mendasar di jiwa mereka. Oleh karena itu, stimulasi yang diberikan haruslah menyeluruh baik akademik maupun non akademik (Satriana et al., 2022). Ki Hajar Dewantara juga mengungkapkan bahwa dalam membimbing anak harus sesuai dengan kodratnya ini tercermin pada prinsip tutwuri handayani, yang berarti memberi bimbingan dengan cara yang sesuai dengan kodrat atau sifat alami anak.

Hal inilah yang menyebabkan anak usia dini harus diberikan pendidikan yang tepat untuk mampu membentuk anak menjadi manusia yang seutuhnya (Antara et al., 2024). Pendidikan anak usia dini harus menitik beratkan pada perletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini, melalui keterampilan abad 21 (Trisiantari et al., 2023).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi krusial dalam pembentukan keterampilan berpikir dan karakter anak. Di era digital saat ini,

pengenalan konsep-konsep dasar ilmu komputer, khususnya berpikir komputasional, menjadi semakin relevan bahkan sejak usia prasekolah. Pengenalan ini seringkali dimulai melalui media coding *plugged* (menggunakan perangkat digital) untuk mempersiapkan anak menghadapi literasi teknologi. Kumala, Fathiyah, & Krisnani (2023) dalam tinjauan sistematis mereka menegaskan urgensi pengembangan Berpikir Komputasional sejak dini sebagai keterampilan abad ke-21. Berpikir komputasional (*Computational Thinking*) bukan sekadar mengajarkan anak menjadi *programmer*, melainkan sebuah kerangka berpikir untuk memecahkan masalah secara sistematis dan logis, yang mencakup dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan perancangan algoritma.

Kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif menjadi aspek penting dalam pendidikan anak usia dini. Berpikir komputasional merupakan proses berpikir yang melibatkan kemampuan memecah masalah (*decomposition*), mengenali pola (*pattern recognition*), membuat abstraksi (*abstraction*), serta menyusun algoritma sederhana (*algorithmic thinking*) (Putra et al., 2021). Keempat komponen tersebut saling berkaitan dan berperan penting dalam membangun kemampuan kognitif anak untuk memecahkan masalah, berpikir logis, serta merencanakan tindakan secara sistematis. Di sisi lain, regulasi afektif mencakup kemampuan anak dalam mengelola emosi positif, mengendalikan emosi negatif, serta menyesuaikan diri secara sosial (*social adjustment*), dimana terdapat tiga aspek dalam regulasi afektif yakni Pertama, pengelolaan emosi positif, yaitu kemampuan mengekspresikan rasa bahagia, antusias, dan bangga secara wajar, yang mendorong motivasi, rasa percaya diri, dan ketekunan. Kedua, pengelolaan emosi negatif, yaitu kemampuan mengendalikan rasa marah, kecewa, takut, atau frustrasi melalui

strategi adaptif seperti menarik napas, menenangkan diri, meminta bantuan, atau mencoba kembali, yang membangun resiliensi dan keterampilan pemecahan masalah. Ketiga, penyesuaian sosial, yaitu kemampuan anak menjalin hubungan positif dengan teman sebaya maupun guru, mengikuti aturan, bergiliran, serta memahami perspektif orang lain, yang mempengaruhi partisipasi anak dalam kegiatan kelompok dan interaksi sosial yang sehat. Kedua aspek ini memiliki hubungan erat, karena kemampuan berpikir komputasional yang baik memerlukan fokus, kesabaran, dan ketekunan, yang semuanya dipengaruhi oleh regulasi afektif anak (Faizatul Fitriyah, Saputri, & Aljawad, 2023).

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kemampuan berpikir komputasional anak penting. Penelitian yang dilakukan oleh Fauziyah et al., (2025) menegaskan bahwa berpikir komputasional (*computational thinking*) merupakan keterampilan dasar yang penting dikembangkan sejak usia dini karena membantu anak dalam memecahkan masalah secara sistematis dan logis.

Pembelajaran pada pendidikan anak usia dini idealnya dirancang untuk mengakomodasi perkembangan kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif secara terpadu. Pengembangan berpikir komputasional tidak hanya dilakukan melalui pengenalan teknologi, tetapi juga melalui aktivitas bermain yang mendorong anak untuk mengamati pola, memecahkan masalah, membuat keputusan, serta menyusun langkah-langkah penyelesaian masalah secara sistematis. Pada saat yang sama, pembelajaran juga perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk mengelola emosi, mengembangkan ketekunan, bekerja sama, menghargai aturan, dan beradaptasi dalam berbagai situasi sosial. Oleh karena itu,

guru perlu menerapkan pembelajaran yang berpusat pada anak, menggunakan media yang interaktif dan kontekstual, serta menyediakan pengalaman belajar yang menantang namun menyenangkan sesuai karakteristik perkembangan anak usia dini.

Selain melalui proses pembelajaran, pengembangan kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif juga perlu didukung oleh asesmen yang autentik dan berkelanjutan. Asesmen tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses anak dalam menyelesaikan tugas, menghadapi tantangan, bekerja sama dengan teman, serta mengelola emosi ketika mengalami keberhasilan maupun kegagalan. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mampu menstimulasi kedua aspek tersebut secara bersamaan. Media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan dunia anak dapat meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendukung pencapaian keterampilan abad ke-21.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud dalam praktik pembelajaran di pendidikan anak usia dini. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif masih menghadapi sejumlah kendala. Salah satu permasalahan yang sering ditemukan adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan secara mandiri. Selain itu, pelaksanaan asesmen masih lebih berorientasi pada hasil belajar

dibandingkan proses berpikir dan perkembangan sosial emosional anak selama kegiatan berlangsung.

Permasalahan lain yang turut memengaruhi belum optimalnya perkembangan berpikir komputasional dan regulasi afektif adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di kelas. Media yang digunakan cenderung berupa lembar kerja, alat peraga sederhana, atau kegiatan yang bersifat rutin sehingga kurang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan menantang bagi anak. Akibatnya, kesempatan anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, mengenali pola, menyusun urutan langkah, serta melatih pengendalian emosi dan ketekunan dalam menyelesaikan masalah menjadi terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan stimulasi kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif secara simultan melalui aktivitas belajar yang menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Hasil observasi yang dilakukan di TK Gugus Tunjung Denpasar Selatan menunjukkan bahwa permasalahan pengembangan kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif sebagaimana ditemukan dalam berbagai kajian sebelumnya juga terjadi pada pembelajaran anak kelompok B di lembaga tersebut. Anak-anak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal baru serta memiliki potensi untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, mengenali pola, memecahkan masalah, dan mengikuti urutan instruksi. Namun, potensi tersebut belum mendapatkan stimulasi yang optimal melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas.

Berdasarkan hasil observasi, guru telah mengenalkan beberapa aktivitas yang berkaitan dengan berpikir komputasional, seperti kegiatan mengenal pola dan mengikuti jejak atau instruksi sederhana. Akan tetapi, pelaksanaannya masih didominasi oleh penggunaan lembar kerja dan pemberian contoh langsung dari guru. Pembelajaran yang berpusat pada guru tersebut menyebabkan anak lebih banyak mengikuti instruksi yang telah tersedia dibandingkan melakukan eksplorasi, menemukan solusi, atau menyusun langkah penyelesaian masalah secara mandiri. Kondisi ini berdampak pada belum optimalnya perkembangan aspek berpikir komputasional, khususnya kemampuan dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan penyusunan algoritma sederhana.

Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan bahwa stimulasi terhadap regulasi afektif belum terintegrasi secara sistematis dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar yang berlangsung cenderung berorientasi pada penyelesaian tugas sehingga kesempatan anak untuk menghadapi tantangan, mengelola frustrasi, menunjukkan ketekunan, serta mengembangkan kemampuan penyesuaian sosial masih terbatas. Padahal, regulasi afektif memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan anak ketika menghadapi aktivitas yang menuntut pemecahan masalah dan berpikir logis. Anak yang mampu mengelola emosinya dengan baik cenderung lebih fokus, gigih, dan mampu menyelesaikan tantangan pembelajaran secara optimal (Misirli & Komis, 2023).

Temuan observasi tersebut mengindikasikan bahwa belum optimalnya perkembangan kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif anak dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan kurang interaktif sehingga belum mampu mendorong

keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Kedua, strategi pembelajaran yang diterapkan belum dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif secara simultan. Ketiga, penggunaan metode konvensional berupa lembar kerja dan pemberian contoh langsung masih mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga anak kurang memperoleh pengalaman belajar yang menantang dan bermakna. Keempat, keterbatasan sumber daya serta pemanfaatan teknologi pembelajaran yang belum optimal menyebabkan guru belum memiliki banyak alternatif media inovatif untuk mendukung pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif anak kelompok B di TK Gugus Tunjung Denpasar Selatan masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada anak. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menantang sekaligus menyenangkan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media permainan interaktif koding plugged berbasis Canva yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif secara terpadu melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Sejalan dengan temuan observasi tersebut, berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan berpikir komputasional pada anak usia dini masih menjadi fokus penting dalam pendidikan abad ke-21. Berpikir komputasional dipandang sebagai keterampilan dasar yang mendukung kemampuan anak dalam memecahkan masalah, berpikir logis, mengambil keputusan, serta menyusun langkah-langkah penyelesaian masalah secara

sistematis. Oleh karena itu, berbagai upaya telah dilakukan untuk mengembangkan keterampilan tersebut melalui penerapan aktivitas coding yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriyah et al., (2023) menunjukkan bahwa penerapan kegiatan unplugged coding mampu mengembangkan kemampuan berpikir komputasional anak, khususnya dalam mengikuti instruksi, memecahkan masalah sederhana, dan bekerja sama dalam kelompok. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas coding dapat dikenalkan kepada anak tanpa harus bergantung pada penggunaan perangkat digital. Selanjutnya, Fauziyah et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan media unplugged coding memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir komputasional dan problem solving anak kelompok B taman kanak-kanak. Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa aktivitas coding mampu membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis sejak usia dini.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Rosa et al., (2024) menunjukkan bahwa aktivitas unplugged coding yang dikemas dalam kegiatan kontekstual dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis, mengenali pola, dan menyusun urutan langkah secara terstruktur. Sementara itu, Oktaviani et al., (2025) mengungkapkan bahwa pembelajaran unplugged coding tidak hanya berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir komputasional, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan sosial dan kolaboratif anak melalui aktivitas pemecahan masalah yang dilakukan secara bersama-sama.

Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas coding, khususnya unplugged coding, memiliki potensi yang besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir komputasional anak usia dini. Selain mendukung perkembangan aspek kognitif, beberapa penelitian juga menunjukkan adanya kontribusi terhadap perkembangan sosial anak melalui aktivitas kolaboratif. Namun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir komputasional sebagai aspek kognitif, sedangkan aspek regulasi afektif belum menjadi perhatian utama dalam desain pembelajaran yang diterapkan. Padahal, keberhasilan anak dalam menyelesaikan tantangan, menghadapi kesulitan, mempertahankan fokus, serta bekerja sama dengan teman sangat dipengaruhi oleh kemampuan regulasi afektif yang dimilikinya.

Selain itu, penelitian-penelitian sebelumnya umumnya menggunakan pendekatan unplugged coding atau media digital secara terpisah. Pengintegrasian aktivitas coding dengan media permainan interaktif berbasis teknologi yang dirancang secara khusus untuk menstimulasi kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif secara simultan masih relatif terbatas. Kajian yang mengombinasikan aktivitas plugged coding dengan media interaktif berbasis Canva juga belum banyak ditemukan, khususnya pada konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia. Kondisi ini menunjukkan masih adanya kesenjangan penelitian (research gap) terkait pemanfaatan media permainan interaktif berbasis Canva sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir komputasional sekaligus regulasi afektif anak usia dini.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan pendekatan yang berbeda melalui penggunaan media permainan interaktif koding plugged

berbasis Canva yang dirancang sesuai karakteristik anak usia dini. Media ini tidak hanya difokuskan untuk menstimulasi kemampuan berpikir komputasional melalui aktivitas pengenalan pola, pemecahan masalah, dan penyusunan algoritma sederhana, tetapi juga dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menantang sehingga mampu menumbuhkan ketekunan, pengendalian diri, kemampuan mengelola emosi, serta penyesuaian sosial anak. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang mendukung perkembangan kognitif dan afektif anak secara terpadu.

Kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada pengintegrasian dua pendekatan pembelajaran, yaitu coding (plugged) dengan media visual interaktif berbasis Canva yang dirancang secara khusus untuk anak usia dini. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir komputasional, tetapi juga secara simultan menstimulasi regulasi afektif anak, sehingga mencakup aspek kognitif dan emosional secara seimbang. Selain itu, media yang dikembangkan memiliki desain inovatif yang bersifat kontekstual, menarik, serta disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar anak usia dini, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Di samping itu, penelitian ini juga memiliki kekhasan pada konteks pelaksanaannya, yaitu pada anak kelompok B di TK Gugus Tunjung Denpasar Selatan yang belum banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan-temuan terdahulu, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran inovatif

yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, khususnya dalam pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, yaitu stimulasi berpikir komputasional dan regulasi afektif anak yang belum optimal di TK Gugus Tunjung Denpasar Selatan, peneliti mengembangkan media permainan interaktif koding Plugged berbasis Canva sebagai solusi. Media ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar sambil bermain yang mendorong anak melakukan eksplorasi, berpikir sistematis, mengenali pola, memecahkan masalah, serta menyusun langkah-langkah logis sederhana. Dengan pendekatan yang interaktif dan kontekstual, media ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran sekaligus mengoptimalkan kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif. Melalui penggunaan media inovatif ini, pembelajaran di TK Gugus Tunjung Denpasar Selatan diharapkan menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak di era digital, sehingga permasalahan yang selama ini muncul dapat diatasi secara efektif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Rendahnya kemampuan berpikir komputasional anak Kelompok B di TK Gugus Tunjung Denpasar Selatan disebabkan oleh rendahnya pengenalan dan stimulasi konsep berpikir komputasional yang terstruktur juga adanya keterbatasan media pembelajaran di Taman Kanak kanak yang mampu mengintegrasikan stimulasi aspek kognitif (logika/Berpikir komputasional)

dan aspek afektif (regulasi emosi) secara simultan. Pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh penggunaan media konvensional seperti lembar kerja dan alat peraga sederhana. Hal ini menyebabkan anak kurang terlibat aktif dalam kegiatan belajar yang menstimulasi kemampuan berpikir logis, regulasi afektif, dan penyusunan urutan langkah berpikir (logaritma sederhana). Akibatnya, perkembangan kemampuan berpikir komputasional anak belum berkembang secara optimal.

2. Belum tersedianya media pembelajaran interaktif yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Guru masih menghadapi keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendesain media pembelajaran inovatif. Media yang digunakan belum mampu menggabungkan unsur bermain dan belajar secara seimbang. Padahal, perkembangan teknologi seperti platform Canva memberikan peluang besar untuk menciptakan media permainan interaktif Plugged yang dapat membantu anak belajar berpikir logis dan mengenali pola dengan cara yang menyenangkan.
3. Kemampuan guru dalam membuat media inteaktif belum maksimal, Guru masih mengandalkan metode konvensional, seperti lembar kerja dan pemberian contoh langsung, sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, kurang interaktif, dan belum mendorong anak untuk melakukan eksplorasi serta berpikir logis secara mandiri.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak melebar dari fokus kajian, maka peneliti memberikan pembatasan masalah pada nomor 1 yakni, Rendahnya kemampuan berpikir komputasional anak kelompok B di TK Gugus Tunjung Denpasar Selatan. Pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh penggunaan media konvensional seperti lembar kerja dan alat peraga sederhana. Hal ini menyebabkan anak kurang terlibat aktif dalam kegiatan belajar yang menstimulasi kemampuan berpikir logis, regulasi afektif, dan penyusunan urutan langkah berpikir (logaritma sederhana).

Stimulasi Berpikir Komputasional dan Regulasi Afektif diukur berdasarkan respon anak terhadap tantangan, kegigihan, dan pengelolaan frustrasi selama aktivitas coding.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh simultan (secara bersamaan) dari penggunaan media permainan coding *plugged* berbantuan Canva terhadap stimulasi berpikir komputasional dan regulasi afektif anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Gugus Tunjung Denpasar Selatan?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara kelompok yang menggunakan media permainan coding *plugged* berbantuan Canva dengan kelompok tanpa menggunakan media permainan coding *plugged* berbantuan Canva terhadap stimulasi berpikir komputasional anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Gugus Tunjung Denpasar Selatan?

3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara kelompok yang menggunakan media permainan koding plugged berbantuan Canva dengan kelompok tanpa menggunakan media permainan koding *plugged* berbantuan Canva terhadap regulasi afektif anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Gugus Tunjung Denpasar Selatan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menguji signifikansi pengaruh simultan (secara bersamaan) dari penggunaan media permainan koding plugged berbantuan Canva terhadap stimulasi berpikir komputasional dan regulasi afektif kelompok B Taman Kanak-Kanak Gugus Tunjung Denpasar Selatan.
2. Untuk menganalisis pengaruh media permainan koding plugged berbantuan Canva dengan kelompok kontrol terhadap stimulasi berpikir komputasional anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Gugus Tunjung Denpasar Selatan.
3. Untuk menganalisis pengaruh media permainan koding *plugged* berbantuan Canva dengan kelompok kontrol terhadap regulasi afektif anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Gugus Tunjung Denpasar Selatan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori dan kajian ilmiah di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya terkait dengan penerapan media permainan interaktif berbasis teknologi dalam meningkatkan kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berfokus pada integrasi pembelajaran digital interaktif untuk anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi inspirasi dan acuan bagi guru PAUD dalam mengembangkan serta mengimplementasikan media pembelajaran berbasis Canva yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak kelompok B untuk meningkatkan kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif.

b. Bagi Siswa

Melalui penggunaan media permainan interaktif koding *Plugged*, anak dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna. Media ini diharapkan mampu menstimulasi kemampuan berpikir logis, dan memecahkan masalah sederhana secara bertahap.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital di TK Gugus Tunjung Denpasar Selatan, sehingga meningkatkan mutu pembelajaran dan menciptakan

lingkungan belajar yang kreatif serta adaptif terhadap perkembangan zaman.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan perbandingan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji topik serupa, khususnya dalam pengembangan media interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir komputasional pada anak usia dini.

