

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tentunya menjadi prioritas dalam mencerdaskan bangsa Indonesia. Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan adalah pembinaan segala daya alam yang ada pada diri anak agar mereka memperoleh keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya sebagai manusia atau anggota masyarakat. Pendidikan pada anak usia dini merupakan salah satu sarana yang baik untuk mengembangkan kemampuan anak-anak sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhan dari masing-masing anak, agar anak sejak dini dapat berperilaku sesuai dengan umurnya (Rohmalina, 2023).

Pendidikan anak usia dini diperlukannya orang dewasa yang membimbing anak dan mampu memberikan perhatian pada setiap perkembangan anak. Hal ini yang menyebabkan pendidikan anak usia dini merupakan tahapan paling penting dalam upaya pembinaan dan memberikan rangsangan terhadap perkembangan dari anak. Pada masa ini pertumbuhan anak sangat pesat, sehingga diperlukan program pendidikan yang dapat mendukung dan dapat merangsang, mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan dari anak (Paramita, 2025).

Pembelajaran penting yang dapat diberikan kepada anak usia dini yaitu pendidikan sosial emosional. Pendidikan emosional menjadi sangat penting dalam perkembangan anak usia dini, karena kemampuan untuk mengelola dan mengenali emosi berperan signifikan dalam ketrampilan bersosialisasi, akademik dan psikologis mereka di masa depan. Emosi yang tidak terkelola dengan baik pada anak dapat menyebabkan berbagai masalah seperti perilaku agresif, kecemasan, atau kesulitan berinteraksi dengan orang lain (Paramita, 2020). Oleh karena itu penting bagi lembaga pendidikan, seperti taman kanak-kanak untuk menyediakan media pembelajaran yang dapat membantu anak-anak dalam memahami pembelajaran. Disinilah konsep pengembangan media pembelajaran, seperti media digital interaktif berbasis *educandy* dapat memainkan peran penting. Pada masa pertumbuhan ini, terdapat beberapa aspek perkembangan anak yang dapat

distimulasi dengan baik oleh pendidik yaitu aspek nilai moral agama, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek fisik motorik. Perkembangan emosi secara umum adalah perasaan yang muncul di dalam diri seseorang sebagai suatu respon stimulasi dari luar dirinya, emosi dapat mencakup berbagai ekspresi seperti sedih, marah, bahagia dan lainnya (Nurbatiti, 2022).

Media pembelajaran interaktif merupakan kata interaksi menurut bahasa yang berarti saling berhubungan, dan saling bersaksi. Dalam pengertian penggunaan media pembelajaran yang interaktif mempunyai pengertian bahwa media pembelajaran tersebut memungkinkan adanya interaksi (saling berhubungan, umpan balik, respon dan feedback) antara media pembelajaran tersebut dengan peserta didik atau siswa yang secara langsung mendapatkan informasi atau materi ajar yang diinginkan dalam media pembelajaran tersebut (Andy, 2020). Dalam penelitian ini media pembelajaran interaktif yang dimaksudkan adalah media pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai media penyampaian pesan dan pembelajaran dua arah atau ada umpan balik antara media pembelajaran itu dengan pengguna seperti perubahan variabel nilai atau menstimulasikan perubahan variabel nilai atau mensimulasi perubahan tersebut sesuai dengan fungsinya menggunakan bantuan aplikasi *educandy*.

Dunia pendidikan Indonesia saat ini sedang mengalami krisis kecerdasan emosional, dilihat dari data Komisi Perlindungan Anak Indonesia yang merilis bank data perlindungan anak yang memuat data tentang perlindungan anak disebutkan bahwa kasus pelanggaran hak anak per 2020 sebesar 6.519 kasus. Dimana ada 1.622 kasus tentang keluarga dan pengasuhan serta 1.567 kasus tentang pelanggaran hak pendidikan anak. Dengan bertambahnya jumlah kasus dari tahun ke tahun Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan adanya masalah dengan kemampuan pengelolaan emosi pada anak, maka dari itu menjadi penting untuk mengembangkan kecerdasan emosional pada anak disaat inilah diperlukan pelatihan regulasi emosi yang dilakukan sejak dini yang akan mudah diterima oleh anak karena mereka sedang pada masa golden age dimana perkembangan otak sangat pesat (Muryanto, 2021). Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan pada bulan Desember 2024 di TK Negeri Banjar Jawa, TK Kartika VII-3, TK Eka Dharma Singaraja, dan TK Pelita Kasih. Memperoleh temuan hasil observasi

bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran dengan buku dan beberapa media seperti benda nyata dan media gambar yang digunakan oleh guru sehingga mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, ditemukan bahwa guru lebih sering menerapkan pendekatan saintifik dengan metode ceramah dalam proses pembelajarannya, sementara kurangnya media pembelajaran dalam bidang sosial emosional masih kurang, hal tersebut dinyatakan dalam hasil kuesioner yang menyatakan bahwa kemampuan siswa dalam meregulasi emosi masih tergolong rendah sehingga penerapan games *educandy* perlu ditingkatkan dalam pembelajaran. Melalui pemberian kuesioner kepada guru, diperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan kurang bervariasi. Guru lebih banyak menggunakan benda nyata, media gambar dan *power point* dalam membantu proses belajar siswa. Alasan guru menggunakan media tersebut karena lebih praktis dan efisien. Selain itu, karena keterbatasan waktu dan keterbatasan pemahaman dalam penyusunan media variatif juga menjadi pertimbangan guru. Hasil belajar aspek sosial emosional regulasi emosi siswa kelompok B di TK Kartika tergolong rendah yaitu 70,59% atau 12 orang dari 17 siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata dan TK Negeri Banjar Jawa tergolong rendah yaitu terdapat 66,67% atau 10 orang dari 15 siswa yang aspek regulasi emosinya kurang baik. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat monoton, dan tenaga pendidik masih belum memaksimalkan IPTEK dengan baik.

Mengatasi masalah tersebut, ternyata pengembangan media digital interaktif berbasis *educandy* dipandang perlu dilakukan karena media pada aspek sosial emosional di beberapa taman kanak-kanak tersebut masih sedikit dan belum ada kebaruan. Selain itu, media digital interaktif berbasis *educandy* ini merupakan media digital berupa aplikasi *educandy* yang nantinya akan ada games berupa lagu dan gambar sehingga menarik perhatian anak untuk fokus pada pembelajaran.

Educandy merupakan aplikasi berbasis *edu-game* yang dapat digunakan oleh guru selama proses pembelajaran (Ulya, 2021). Aplikasi ini membantu mengurangi kebosanan siswa saat belajar, selain itu *Educandy* mampu membantu para guru untuk membuat kuis (Amelia *et al.*, 2021). Terdapat tiga fitur permainan utama dalam *Educandy*, yaitu *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Guru

dapat menggabungkan ketiga fitur ini menjadi berbagai jenis permainan lain, seperti *word search*, *hangman*, *anagrams*, *naught & crosses*, *crosswords*, *match-up*, *memory*, dan *multiple choice*. *Educandy* dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan PPKn (Abidin *et al.*, 2022). Siswa dapat mengerjakan kuis *Educandy* melalui ponsel, laptop, atau komputer, sehingga sangat praktis dan dapat meningkatkan motivasi belajar.

Aplikasi *Educandy* sangat sesuai untuk digunakan di dalam kelas. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Educandy* adalah aplikasi permainan kata yang dapat diakses oleh siapa saja, termasuk siswa berkat fitur-fiturnya yang mudah digunakan (Cinantya, 2021). Penemuan lain juga mengindikasikan bahwa permainan edukasi memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Shofiyah, 2021). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Educandy* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Antarmuka yang berwarna-warni mampu menarik minat peserta didik untuk belajar sambil bermain. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta memudahkan mereka memahami materi yang diajarkan, yang pada gilirannya dapat menghasilkan pencapaian belajar yang lebih baik.

Pengembangan media digital interaktif berbasis *educandy* diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk menstimulasi regulasi emosi anak di gugus V Singaraja. Media ini tidak hanya menggabungkan konsep pendidikan sosial emosional yang kuat dengan teknologi modern, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran ini dianggap penting karena memiliki kelebihan seperti desain media yang sangat menarik, terdapat tambahan lagu dan gambar yang menarik untuk mempermudah anak dalam memahami materi. Media pembelajaran ini digunakan sebagai alat bantu dalam menstimulasi regulasi emosi anak kelompok B di gugus V Singaraja.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka perlu diadakan pengembangan media pembelajaran yang berfokus untuk mengukur regulasi emosi anak pada kelompok B dengan menggunakan aplikasi *educandy*, pada penelitian ini peneliti mencoba untuk menyusun sebuah penelitian dengan ini penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Digital**

Interaktif Berbasis *Educandy* Untuk Menstimulasi Regulasi Emosi Anak Kelompok B Di Gugus V Singaraja”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan atas temuan permasalahan yang dipaparkan pada latar belakang. Identifikasi masalah dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran dengan buku dan media gambar.
2. Pembelajaran yang dilaksanakan hanya berpusat pada tenaga pendidik dan lebih sering menggunakan metode ceramah.
3. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan kurang bervariasi seperti benda nyata dan media gambar.
4. Siswa cenderung kurang tertarik dan kurang bersemangat saat melakukan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah, pembatasan masalah penelitian pengembangan ini yaitu berfokus pada penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang bervariasi, seperti benda nyata dan media gambar yang menyebabkan hasil belajar sosial emosional siswa menjadi rendah. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan digital interaktif berbasis *educandy* untuk menstimulasi regulasi emosi anak kelompok B di gugus V Singaraja.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah pada Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis *Educandy* Untuk Menstimulasi Regulasi Emosi Anak Kelompok B Di Gugus V Singaraja yaitu:

1. Bagaimana rancang bangun media digital interaktif berbasis *educandy* untuk menstimulasi emosi anak kelompok B di gugus V Singaraja?
2. Bagaimana validitas media digital interaktif berbasis *educandy* untuk menstimulasi regulasi emosi anak kelompok B di gugus V Singaraja?

3. Bagaimana kepraktisan media digital interaktif berbasis *educandy*?
4. Bagaimana keefektifan media digital interaktif berbasis *educandy* terhadap kemampuan regulasi emosi anak kelompok B di gugus V Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menghasilkan prototype media digital interaktif berbasis *educandy* guna meningkatkan kemampuan regulasi emosi anak kelompok B di gugus V Singaraja.
2. Untuk mengetahui validitas media digital interaktif berbasis *educandy* untuk menstimulasi regulasi emosi anak kelompok B di gugus V Singaraja.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media digital interaktif berbasis *educandy*.
4. Untuk mengetahui bagaimana keefektifan media digital interaktif berbasis *educandy* efektif terhadap kemampuan regulasi emosi anak kelompok B di gugus V Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

Bagi pengembangan teori pembelajaran, hasil penelitian ini diharapkan akan memperbanyak dan bermanfaat untuk guru-guru dalam pengembangan kemajuan ilmu pengetahuan di bidang pengembangan media digital interaktif berbasis *educandy*.

Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Guru

Penelitian pengembangan media digital berbasis *educandy* diharapkan dapat memberikan masukan sebagai sumber dalam mengembangkan media digital interaktif berbasis *educandy* untuk menstimulasi regulasi emosi anak usia dini.

2. Bagi Anak

Menambah minat dan motivasi anak dalam memahami regulasi emosi dan anak lebih mudah untuk belajar karena bisa dilakukan di rumah.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini akan menjadi acuan dalam peneliti selanjutnya, namun menggunakan tema atau metode yang berbeda di dalam kegiatan penelitian, serta menambah wawasan bagi peneliti lain untuk mengembangkan media digital interaktif berbasis *educandy* pada jenjang pendidikan yang akan diteliti.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media digital interaktif berbentuk sebuah aplikasi yang berisi games dengan rincian produk sebagai berikut.

1. Media digital interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi *educandy* yang mengkombinasikan gambar, teks, dan audio seperti *sound effect* dan lagu sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.
2. Media digital interaktif ini memuat tombol pengendali atau button navigation yang dapat diklik dan di pindahkan ke berbagai sisi secara langsung dan dapat dipilih oleh pengguna sesuai dengan kebutuhan saat bermain games.
3. Menu yang terdapat dalam media digital interaktif ini adalah *nought and crosses*, *match-up*, dan *memory*.
4. Media digital interaktif yang dikembangkan menggunakan metode pembelajaran permainan dan aktivitas untuk menstimulasi regulasi emosi anak.
5. Media digital interaktif ini dapat diakses oleh pengguna secara online di laptop maupun *handphone*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pembelajaran pada *era new normal* yaitu peralihan dari pembelajaran daring ke pembelajaran tatap muka menurut guru agar mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta membangkitkan semangat belajar peserta didik yang sempat menurun saat pembelajaran daring. Salah satu cara efektif dalam meningkatkan minat belajar anak yaitu dengan media digital interaktif. Pengembangan media digital interaktif berbasis *educandy* memiliki beberapa dampak yang sangat penting dalam konteks pembelajaran.

Pertama, penggunaan media digital interaktif berbasis *educandy* dapat

meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik, media digital interaktif yang dirancang dengan interaktif dan *games* yang berisikan audio dan gambar yang menarik dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan partisipasi aktif anak dimana peserta didik terlibat langsung dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Kedua, penggunaan media digital interaktif berbasis *educandy* dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah. Dengan menggunakan lagu yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan menganalisis hingga menemukan solusi dari suatu permasalahan. Ketiga, pengembangan media digital interaktif berbasis *educandy* dapat melatih peserta didik dalam menggunakan teknologi. Dalam era digital yang terus berkembang, kemampuan menerapkan teknologi menjadi salah satu ketrampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik. Produk pengembangan berupa *games* dalam aplikasi *educandy* yang dapat membantu anak untuk terbiasa terampil menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

Dalam rangka meningkatkan kualitas dalam pembelajaran, penting untuk terus menerus melakukan pengembangan terhadap media digital interaktif berbasis *educandy*. Melalui pengembangan yang dilakukan secara terus-menerus akan dapat menambah variasi dari media digital interaktif yang ada. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik juga dapat meningkat secara signifikan dan memberikan dampak positif pada perkembangan belajar anak.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media digital interaktif berbasis *educandy* untuk menstimulasi regulasi emosi ini berdasarkan asumsi sebagai berikut.

1. Anak-anak di TK Gugus V Singaraja dalam proses belajar mengajar suka dan aktif jika diberikan pelajaran dengan berbantuan media digital.
2. Anak-anak dan Guru TK Gugus V Singaraja memiliki perangkat digital untuk membantu proses belajar mengajar disekolah sehingga bisa mengakses aplikasi *educandy*.

Keterbatasan pengembangan produk media digital interaktif berbasis *educandy* untuk menstimulasi regulasi emosi sebagai berikut.

1. Pengembangan media digital interaktif untuk menstimulasi regulasi emosi anak ini khusus untuk anak kelompok B.
2. Media ini memiliki keterbatasan dalam penggunaan yaitu pengguna harus memiliki alat elektronik yang mendukung aplikasi permainan interaktif berbasis *educandy* untuk mendukung media digital interaktif.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah untuk menghindari kesalah pahaman terhadap beberapa kata-kata kunci pada pengembangan media digital interaktif berbasis *educandy* ini, maka dianggap perlu untuk membuat daftar istilah dari beberapa kata-kata kunci berikut

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk, mengolah dan menggabungkan atau mengurangi dengan tujuan untuk mempermudah, memaksimalkan dan membuat produk tersebut efektif untuk digunakan pada suatu masalah yang terjadi. Penelitian pengembangan dalam pendidikan merupakan jenis penelitian yang relatif baru yang lebih dikenal dengan R&D strategi dalam R&D dimaksudkan untuk mengembangkan suatu produk baru untuk menyempurnakan produk yang sudah ada dan dipertanggung jawabkan.
- 2) Media pembelajaran merupakan perantara materi ajar dari sumber belajar kepada peserta didik sebagai penerima materi. Menurut Oemar Hamalik 2020 media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
- 3) Aplikasi *educandy* merupakan aplikasi berbasis *edu-game* yang dapat digunakan oleh guru selama proses pembelajaran. Aplikasi ini membantu mengurangi kebosanan siswa saat belajar, selain itu *Educandy* mampu membantu para guru untuk membuat kuis. Terdapat tiga fitur permainan utama dalam *educandy*, yaitu *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Guru dapat menggabungkan ketiga fitur ini menjadi berbagai jenis permainan lain, seperti *word search*, *hangman*, *anagrams*, *naught & crosses*, *crosswords*, *match-up*, *memory*, dan *multiple choice* (Abidin *et al.*, 2022).
- 4) Regulasi emosi adalah kemampuan untuk tetap tenang di bawah tekanan.

Individu yang memiliki kemampuan meregulasi emosi dapat mengendalikan dirinya apabila sedang kesal dan dapat mengatasi rasa cemas, sedih, atau marah sehingga mempercepat dalam pemecahan suatu masalah. Pengekspresian emosi, baik negatif maupun positif, merupakan hal yang sehat dan konstruktif asalkan dilakukan dengan tepat.

