

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Bahan ajar merupakan hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran, yang dapat diartikan sebagai susunan lengkap dan sistematis dari bahan dan materi pelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran (Sungkono, 2003). Dengan demikian dapat diartikan bahwa bahan ajar dapat memudahkan siswa dalam belajar. Selain itu bahan ajar harus memiliki sifat yang unik dan spesifik sehingga bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran dirancang dan digunakan tepat pada kompetensi dan sasarannya. Bahan ajar sangatlah penting untuk memaksimalkan penyesuaian diri siswa dan efektifitas proses pembelajaran dikelas. Selain itu model pembelajaran yang tepat untuk mendampingi bahan ajar juga tak kalah pentingnya, karena model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran dan siswa sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.

Bahasa Bali merupakan suatu ilmu tata wicara / berbicara (bahasa daerah) yang memiliki *systematika* baik dari segi penlafalan dan aksara sebagai alat komunikasi bagi masyarakat Bali pada khususnya (Pradipta, Darmawiguna, & Sunarya, 2015) Bahasa Bali merupakan bahasa ibu yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh mayoritas masyarakat Bali dalam setiap aktivitas baik secara langsung maupun tidak langsung termasuk pula dalam kegiatan agama Hindu yang dianut sebagian besar masyarakat Bali. Oleh karena itu, Bahasa Bali memiliki kedudukan dan fungsi yang amat penting dalam masyarakat Bali. Namun kalangan pemuda dan pelajar di Bali saat ini lebih banyak menggunakan Bahasa Indonesia hingga berimbas terhadap interaksi sosial mereka sehari-hari, padahal dengan perkembangan teknologi saat ini dapat memudahkan anak-anak dalam pembelajaran Bahasa Bali melalui media pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara dan angket terhadap beberapa guru TK LAB SINGARAJA pada tanggal

25 Agustus 2017 dengan 1. I Gusti Ayu Krisna Utami, S.Pd, 2. Irna Jayanti, S.E., S.Pd. , 3. Putu Eka Ayuni, S.Pd. AUD. , 4. Ni Luh Putu Desi Agustini, S.Pd. (angket dapat dilihat pada lampiran 2) diperoleh data bahwa kurangnya bantuan media pembelajaran dapat mempengaruhi antusiasme anak dalam belajar bahasa Bali, karena selama ini pembelajaran Bahasa Bali di TK LAB Undiksha hanya menggunakan penjelasan langsung dari guru sedangkan anak-anak lebih menyukai pembelajaran dengan berbantuan media audio visual.

Game merupakan salah satu alternatif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Terlihat pada respon guru terhadap wawancara tentang minat anak dalam belajar, peneliti berpendapat bahwa game dapat memberikan dampak positif pada anak, bahkan dapat dirancang khusus sebagai media pembelajaran yang efektif bagi perkembangan kognitif, motorik maupun sosial-emosional. Dikarenakan dengan adanya game keinginan anak semakin tinggi untuk belajar Bahasa Bali dibandingkan dengan menggunakan penjelasan langsung sebagai sarana pembelajaran. Salah satunya yaitu Game Basa Bali berbasis Android yang dikembangkan oleh (Pradipta, Darmawiguna, & Sunarya, 2015). Namun Game Basa Bali ini belum pernah diujicobakan sebagai media pembelajaran sebelumnya, sehingga peneliti tertarik untuk mengeksperimenkan game Basa Bali ini sebagai media untuk mengetahui pengaruh game Basa Bali ini terhadap hasil belajar anak usia dini di TK LAB Undiksha.

Penggunaan media pembelajaran hendaknya didampingi dengan model pembelajaran yang sesuai untuk memudahkan proses pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan untuk menujung penggunaan media pembelajaran Game Basa Bali adalah model pembelajaran Area, model pembelajaran area dirasa tepat oleh peneliti untuk dipadukan dengan game Bahasa Bali karena disetiap sub tema dari Game Basa Bali mengacu pada model pembelajaran area. Semua kegiatan dalam pembelajaran ini didasarkan pada minat anak, tingkat perkembangan kognitif dan kematangan sosio-emosional, mendorong rasa ingin tahu alamiah anak, kegembiraan terhadap pengalaman-pengalaman panca indera dan keinginan untuk menjelajahi gagasan - gagasan baru anak itu sendiri. Selain itu, tujuan pembelajaran model ini memperhatikan keunikan masing-masing anak, menghargai kelebihan - kelebihan dan

kebutuhan-kebutuhan setiap anak, menjaga keingintahuan alami yang dimiliki anak dan mendukung pembelajaran bersama.

Ada beberapa contoh penelitian terkait menggunakan game sebagai media pembelajaran salah satunya yaitu penelitian yang dibuat oleh (Amelia, Joeniawati, & Kumalawati, 2012) dengan judul “Pengaruh Game Edukatif Rekenest Terhadap Hasil Belajar Matematika Sistem Operasi Hitung Anak Sekolah Dasar Kelas III”. Berdasarkan hasil pengambilan data yang dilakukan secara keseluruhan tidak ada perbedaan yang signifikan antara metode pembelajaran dengan menggunakan media komputer dan media kertas terhadap hasil belajar anak untuk mata pelajaran matematika. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komputer dengan menggunakan media game edukatif mengajak anak secara langsung berinteraksi dengan komputer. Selanjutnya penelitian yang berjudul “Pengaruh penggunaan Media Game Edukasi terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo” Penelitian yang dibuat oleh (Wijayanto, 2017) Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pretest siswa kelas control 62.85 dan kelas eksperimen 61.24, dan rata-rata nilai posttest pada kelas control 66.48 dan kelas eksperimen 73,93. Dari uji t-test diperoleh perbandingan t hitung (2.262) > t tabel (2.002), dan sig. (2-tailed) sebesar $0,027 < 0,05$. Dan hasil uji N gain, diketahui peningkatan hasil tes pada kelas kontrol termasuk kategori rendah sedangkan pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media game edukasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. Dan selanjutnya penelitian tentang “Pelaksanaan Model Pembelajaran Area dalam Mengembangkan Kemandirian Peserta Didik Di TK Negeri Pembina Yogyakarta” oleh (Tyagita, 2013) . Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Area merupakan model pembelajaran dengan area-area pusat kegiatan. Kegiatan pembelajaran berupa kegiatan individual. Peserta didik diberikan kebebasan sepuasnya dalam memilih dan melakukan kegiatan sesuai dengan minatnya pada area-area yang dibuka. Kemandirian berkembang melalui pemberian stimulus berupa pembiasaan serta berkembang melalui kegiatan di area pembelajaran. Bentuk kemandirian yang ditunjukkan peserta didik antara lain

meliputi indikator berani menentukan pilihan sendiri, tidak bergantung pada orang lain, percaya diri, serta bertanggung jawab.

Dengan masalah yang dihadapi dan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin maju. Peneliti memanfaatkan sebuah aplikasi game yang telah dibuat sebelumnya berjudul "*Pengembangan Aplikasi Game Basa Bali Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Bali Berbasis Android*", oleh I. B. Yudha Surya Pradipta dengan menggunakan model waterfall. Dimana game ini dibuat dan sudah diuji ahli sebelumnya, dan dikembangkan dengan berbasis desktop 3D yang bergendre adventure. Namun belum dilakukan sebuah penelitian untuk mengetahui hasil belajar anak TK/PAUD.

Melihat identifikasi lapangan yang menunjukkan bahwa banyak anak yang masih mengalami permasalahan dalam mempelajari Bahasa Bali, maka penelitian ini sangat penting untuk dilaksanakan dengan menggunakan salah satu game yang berjudul "*Pengembangan Aplikasi Game Basa Bali Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Bali Berbasis Android*" yang nantinya bukan hanya digunakan sebagai media pembelajaran saja, Namun juga untuk hasil belajar anak TK LAB UNDIKSHA.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka identifikasi masalah yang dikemukakan adalah:

1. Kurangnya uji coba untuk game Basa Bali ini sebagai media pebelajaran, karna sebelumnya hanya dilakukan uji respon pengguna pada game ini.

Dari identifikasi masalah diatas maka peneliti mengajukan beberapa pertanyaan penelitian untuk penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh game Basa Bali Berbasis Android terhadap hasil belajar anak TK LAB UNDIKSHA?
2. Bagaimana respon anak mengenai pembelajaran Bahasa Bali dengan menggunakan game Basa Bali Berbasis Android?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Secara umum adapun tujuan penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan game Basa Bali berbasis android dengan model pembelajaran area terhadap hasil belajar anak TK LAB UNDIKSHA.
2. Untuk mengetahui respon anak mengenai pembelajaran Basa Bali dengan menggunakan media game Basa Bali berbasis android

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Untuk membatasi masalah yang diangkat agar tidak menyimpang dari topik yang dibahas, maka penulis menekankan masalah penelitian hanya dibatasi untuk ruang lingkup TK LAB Undiksha kelas B1 dan B2.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara umum, terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan menambah ilmu pengetahuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan aplikasi game edukasi dimana aplikasi game edukasi dapat digunakan anak untuk belajar secara berkelompok, yang membantu anak dalam proses belajar yang telah disediakan pada aplikasi game edukasi. Peneliti juga dapat menerapkan aplikasi edukasi untuk mengetahui hasil belajar anak usia dini di TK LAB Undiksha.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat untuk guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan terhadap pengaruh penerapan bahan ajar dalam memakai aplikasi game edukasi yang diharapkan dapat meningkatkan profesionalisme dan dapat memberikan *alternative* variasi dalam mengajar.

b. Manfaat untuk Anak Usia Dini

Penelitian ini diharapkan dapat membuat anak merasakan gaya belajar yang baru sehingga diharapkan dapat memberikan pengaruh yang positif dan terhadap hasil belajar anak.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti dalam berbagai hal khususnya mengenai penerapan aplikasi game edukasi.

