

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini perlu diarahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat, sehingga dapat membentuk generasi penerus yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang sangat diperlukan bagi perkembangan bangsa dan Negara. Dunia anak adalah dunia bermain, artinya anak akan selalu melakukan berbagai aktivitas dengan diselingi bermain selama rentang pertumbuhan dan perkembangannya. Bermain dapat dijadikan sebagai sarana penting bagi aspek perkembangan anak, hal ini karena bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan simbolik anak dalam menyatakan ide, pikiran, dan perasaannya (Musfiroh, 2005).

Saat melakukan aktivitas bermain, anak tentunya membutuhkan sebuah permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif (pendidikan). Permainan yang bersifat mendidik di Taman Kanak-Kanak disebut dengan permainan edukatif.

Permainan edukatif dijadikan sebagai sumber belajar yang mengandung makna bahwa permainan tersebut dirancang, dibuat, dan dimanfaatkan untuk memberikan kemudahan kepada anak dalam kegiatan bermain sambil belajar. Menurut Sudiatmika, dkk (2014), permainan edukatif merupakan permainan yang dirancang atau dikemas untuk merangsang daya pikir anak termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Permainan edukatif tidak selalu identik dengan bahan daur ulang, tetapi permainan edukatif dapat

dikembangkan dan diciptakan dengan canggih dan modern sesuai dengan perkembangan zaman. Di Taman Kanak-Kanak, permainan edukatif dapat dikemas sesuai dengan tema pembelajaran, seperti pada tema tanaman sub tema sayur dan buah.

Tema tanaman sub tema sayur dan buah merupakan salah satu tema pembelajaran yang sangat penting diajarkan pada anak kelompok B semester satu di Taman Kanak-Kanak. Hal ini karena melalui sub tema sayur dan buah, anak-anak dapat belajar mengenal manfaat dan kandungan gizi yang ada pada sayuran dan buah-buahan, selain itu anak dapat mengetahui bentuk atau jenis dari sayur dan buah, mengetahui dan menyebutkan nama-nama sayur dan buah, dan mengetahui keragaman warna yang ada pada sayur dan buah, sehingga dapat menstimulasi aspek perkembangan anak, diantaranya yaitu perkembangan kognitif dan perkembangan bahasa.

Perkembangan kognitif dan bahasa merupakan aspek perkembangan anak yang perlu distimulus dengan baik, hal ini sangat penting karena perkembangan kognitif berkaitan erat dengan perkembangan bahasa. Melalui kemampuan kognitif, anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan, sehingga anak memiliki pemahaman yang utuh dan mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa yang pernah dialaminya. Menurut Norlaila (2015), kemampuan kognitif anak merupakan kemampuan yang berkaitan dengan kecerdasan anak yang diperlihatkan melalui kemampuan mengingat, mengenal, memahami, memecahkan masalah dari berbagai obyek, serta kemampuan dalam mengenal warna. Melalui kemampuan bahasa, ide akan menjadi obyektif sehingga pikiran yang sebelumnya berada di

awang-awang mampu disimpulkan dengan bentuk yang konkret. Menurut Hayati, dkk (2017), kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun termasuk ke dalam masa kalimat majemuk, artinya kemampuan bahasa anak mulai meningkat jika diberikan stimulasi. Pada usia ini, anak mampu mengucapkan kalimat panjang, mampu menjadi pendengar yang baik, dan mempunyai perbendaharaan kata yang cukup baik.

Namun, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kaffah, dkk (2020), menunjukkan bahwa munculnya permasalahan di Taman Kanak-Kanak yaitu pada saat mengenal nama-nama sayuran dan buah-buahan, anak cenderung malas belajar karena bahan ajar yang kurang menarik dan metode yang digunakan masih bersifat konvensional, yaitu guru mengajar dengan cara menunjuk gambar obyek dan memberitahu nama obyek tersebut sehingga apa yang diajarkan menjadi tidak menarik dan membuat rasa ingin tahu anak berkurang. Adapun juga penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurhayati (2015), menunjukkan bahwa anak belum mampu dalam mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, jenis, warna dan ukuran, hal ini disebabkan karena tidak adanya permainan edukatif yang mampu menstimulasi aspek perkembangan anak secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di TK Widya Santhi Denpasar yang bernama Ibu Ayu sebagai guru kelompok B1 pada hari Senin tanggal 26 Oktober 2020, diperoleh informasi bahwa terdapat permasalahan yang hampir sama dengan permasalahan penelitian terdahulu tersebut, yaitu pada saat pembelajaran Tema Tanaman Sub Tema Sayur dan Buah, anak kelompok B tidak dapat menyerap dengan baik materi yang

disampaikan oleh guru. Hal itu disebabkan karena masih kurang inovatifnya media pembelajaran yang digunakan, seperti hanya menggunakan buku paket atau buku majalah serta menggunakan kartu bergambar sayur atau buah dalam mengenalkan nama-nama sayur dan buah pada anak kelompok B di TK Widya Santhi Denpasar. Selain itu guru mengalami keterbatasan dalam mengembangkan media permainan edukatif khususnya tema tanaman sub tema sayur dan buah berbantuan teknologi yang kreatif dan menarik yang mampu menstimulasi aspek perkembangan anak, khususnya perkembangan kognitif dan perkembangan bahasa.

Sehubungan dari permasalahan tersebut, maka diperlukannya sebuah media permainan edukatif dalam proses pembelajaran pada tema tanaman sub tema sayur dan buah untuk anak kelompok B TK Widya Santhi yang efektif, menarik, dan mampu menstimulasi aspek perkembangan anak, khususnya perkembangan kognitif dan bahasa. Selain itu sangat diperlukannya media permainan edukatif dengan berbantuan teknologi, karena perkembangan teknologi saat ini mampu memberikan lima unsur lebih banyak dibandingkan dengan metode konvensional yaitu adanya suara atau musik, animasi, teks, gambar, dan video. Dengan memanfaatkan lima unsur tersebut, maka informasi yang diberikan kepada anak dapat disampaikan lebih banyak dan dapat membantu anak untuk belajar sendiri di rumah.

Maka dari itu, adapun solusi dari permasalahan yang telah dipaparkan tersebut yaitu dikembangkannya sebuah media permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah untuk anak kelompok B TK Widya Santhi Denpasar. Dasar pertimbangan pemilihan media permainan edukatif sayur dan

buah yaitu permainan edukatif ini sangat menarik untuk dikembangkan. Tujuannya adalah untuk mengatasi masalah pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar, membantu mengenalkan keaksaraan awal (bahasa), menstimulasi perkembangan kognitif anak dalam proses belajar, dan memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal berbagai macam sayuran dan buah-buahan dengan cara bermain.

Media permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah yang dikembangkan merupakan sebuah permainan yang dikemas dengan menggunakan teknologi berbasis *android*, sehingga permainan edukatif ini sangat efektif, menarik, praktis, dan dapat dimainkan oleh anak kapan saja dan dimana saja. Kemudian permainan edukatif ini menekankan pada penyampaian materi secara umum berupa pengenalan warna, bentuk sayur dan buah, serta nama-nama dari berbagai macam sayur dan buah dengan menggunakan tiga bahasa yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Bali. Penggunaan bahasa Indonesia dalam permainan edukatif ini mengingat bahasa Indonesia adalah bahasa yang sering dipakai dalam melakukan komunikasi sehari-hari oleh anak, sedangkan bahasa Inggris adalah bahasa Internasional yang diberlakukan di seluruh Negara, serta bahasa Bali adalah bahasa identitas atau warisan dari orang Bali yang penting diajarkan pada anak usia dini, mengingat anak usia dini sebagai penerus bangsa.

Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan tersebut, maka dilakukannya penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Edukatif Tema Tanaman Sub Tema Sayur dan Buah untuk Anak Kelompok B TK Widya Santhi Denpasar”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah yaitu:

- 1.2.1 Rasa ingin tahu anak berkurang saat mempelajari nama-nama sayur dan buah karena kurang inovatifnya media yang digunakan, yaitu hanya menggunakan bahan ajar dengan metode konvensional, seperti guru menunjukkan gambar obyek.
- 1.2.2 Kurangnya media permainan edukatif yang mampu menstimulasi aspek perkembangan anak.
- 1.2.3 Keterbatasan dalam mengembangkan media permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah berbantuan teknologi untuk anak kelompok B TK Widya Santhi Denpasar.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada penelitian pengembangan media permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah untuk anak kelompok B TK Widya Santhi Denpasar.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

- 1.4.1 Bagaimana proses rancang bangun media permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah untuk anak kelompok B TK Widya Santhi Denpasar?
- 1.4.2 Bagaimana kelayakan media permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah untuk anak kelompok B TK Widya Santhi Denpasar, menurut *review* para ahli dan uji coba perorangan?

### **1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun media permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah untuk anak kelompok B TK Widya Santhi Denpasar.
- 1.5.2 Untuk mendeskripsikan kelayakan media permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah untuk anak kelompok B TK Widya Santhi Denpasar, menurut *review* para ahli dan uji coba perorangan.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, adapun manfaat yang ingin dicapai baik dari segi teoretis maupun dari segi praktis, yaitu sebagai berikut:

#### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, penelitian ini dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan, serta dapat memberikan sumbangsih khasanah keilmuan

atau menambah referensi khususnya dalam pengembangan media permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah.

## 1.6.2 Manfaat Praktis

### 1.6.2.1 Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan guru tentang pengembangan media permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah untuk anak kelompok B Taman Kanak-Kanak, serta dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif dan edukatif dalam menstimulasi aspek perkembangan anak kelompok B.

### 1.6.2.2 Bagi Anak

Melalui permainan edukatif ini dapat menumbuhkan semangat anak kelompok B untuk belajar sambil bermain serta memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga terstimulasinya aspek perkembangan anak.

### 1.6.2.3 Bagi Lembaga TK

Pada umumnya, penelitian ini dapat menjadi sumbangan yang positif bagi seluruh lembaga TK serta dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu guru dan anak didik.

### 1.6.2.4 Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan terkait pengembangan media permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah untuk anak kelompok B Taman Kanak-Kanak, serta dapat memberikan masukan bagi peneliti-peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian pada jenis bidang yang sama.



### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk dari penelitian pengembangan ini yaitu produk yang berupa media permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah merupakan sebuah media yang dikemas dengan menggunakan teknologi berbasis *android* memiliki tujuan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik dan tingkat perkembangan anak kelompok B TK Widya Santhi Denpasar. Desain permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah mempunyai gambar berbagai macam sayur dan buah, warna, bentuk, serta nama sayur-sayuran dan buah-buahan dengan menggunakan 3 bahasa, yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Bali. Kemudian terdapat juga permainan tebak sayur atau buah-buahan, menghitung jumlah sayur dan buah serta puzzle, sehingga permainan ini dapat menstimulasi aspek perkembangan anak, khususnya perkembangan kognitif dan perkembangan bahasa. Permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif, mudah dipahami, menarik, dan menyenangkan bagi anak kelompok B TK Widya Santhi Denpasar.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Anak usia dini memiliki karakteristik suka bermain, melalui bermain dapat memberikan kesempatan pada anak untuk berkreasi, memecahkan masalah sendiri, berimajinasi, mengembangkan kemampuan bahasa, dan mengembangkan kreativitasnya. Sehubungan dengan karakteristik anak kelompok B Taman Kanak-Kanak yang suka bermain sambil belajar serta masih kurangnya media permainan edukatif yang mampu menstimulasi

berbagai aspek perkembangan anak, maka dari itu dikembangkannya sebuah permainan edukatif yang bertemakan tanaman sub tema sayur dan buah untuk anak kelompok B TK Widya Santhi Denpasar.

Pentingnya pengembangan media permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah yang dikemas dengan menggunakan teknologi berbasis *android* ini yaitu mampu mengatasi keterbatasan yang ada dan mampu menstimulasi aspek perkembangan anak kelompok B TK Widya Santhi Denpasar. Tujuan dari media permainan edukatif yaitu dapat menarik perhatian dan minat anak kelompok B, memberikan kesempatan untuk memecahkan masalah, membantu mengenalkan keaksaraan awal serta memotivasi anak untuk bermain sambil belajar.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan media permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah untuk anak kelompok B TK Widya Santhi Denpasar, yaitu sebagai berikut:

#### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

1.9.1.1 Permainan edukatif sayur dan buah dapat dimainkan melalui *handphone*.

1.9.1.2 Media permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam proses pembelajaran untuk anak kelompok B TK Widya Santhi Denpasar.

1.9.1.3 Media permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif, sehingga mampu menstimulasi aspek perkembangan anak, khususnya perkembangan kognitif dan bahasa serta mampu menarik perhatian anak untuk belajar sambil bermain.

#### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Media permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah merupakan sebuah media dengan menggunakan teknologi berbasis *android* yang hanya bisa digunakan untuk mengenal berbagai jenis sayuran dan buah-buahan, serta hanya dapat dimainkan pada *handphone*.

### 1.10 Definisi Istilah

#### 1.10.1 Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah proses kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuannya yang telah terbukti kebenarannya dalam meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru (produk). Penelitian pengembangan juga dapat diartikan sebagai kegiatan dalam mengembangkan dan menyempurnakan produk yang sudah ada atau menghasilkan produk baru berdasarkan temuan di lapangan.

### 1.10.2 Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran guna untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pesan kepada anak dalam kegiatan mengajar, sehingga melalui media pembelajaran tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak untuk belajar.

### 1.10.3 Permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah untuk anak kelompok B

Permainan edukatif untuk anak kelompok B merupakan sebuah permainan yang dapat menstimulasi aspek perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya. Permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah untuk anak kelompok B adalah sebuah permainan yang dikembangkan dan dikemas dengan menggunakan teknologi berbasis *android* yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan bertujuan untuk menstimulasi aspek perkembangan anak kelompok B, menarik perhatian dan minat anak kelompok B, memberikan kesempatan untuk memecahkan masalah, membantu mengenalkan keaksaraan awal serta memotivasi anak untuk bermain sambil belajar.