

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Masa menuntut ilmu tidak mengenal usia maka dari itu semua kalangan wajib menambah ilmu melalui sebuah pengalaman atau belajar. Menurut Wandini dan Sinaga (2018) mengemukakan bahwa belajar yaitu kegiatan yang dilakukan individu tanpa paksaan dan secara sengaja dengan tujuan memperoleh suatu konsep dan pengetahuan baru sehingga terbentuk perubahan perilaku setiap individu. Belajar harus diimbangi dengan sebuah pembelajaran. Menurut Fikri dan Madona (2018) pembelajaran yaitu usaha yang dilakukan oleh tenaga pendidik atau guru dengan sistematis yang bertujuan untuk mewujudkan proses belajar mengajar yang efisien. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika adanya perubahan tingkah laku dan pengetahuan yang terjadi pada individu.

Pembelajaran tidak hanya bisa ditempuh melalui pendidikan formal namun bisa melalui pendidikan nonformal dan pendidikan informal. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 menyatakan,

Pendidikan formal yaitu jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Kemudian pendidikan nonformal yaitu jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan informal yaitu jalur pendidikan keluarga dan lingkungan.

Di era globalisasi ini pendidikan yang pertama yang wajib ditempuh yaitu PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Menurut Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014, PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir

sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Jenjang pendidikan anak usia dini ini wajib dilewati setiap individu untuk mencapai jenjang selanjutnya yaitu sekolah dasar. Pendidikan anak usia dini dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B. Kelompok A dimulai dari usia 4-5 tahun dan kelompok B usia 5-6 tahun. Anak yang masih tergolong anak usia dini tentunya memiliki karakteristik suka bermain. Menurut Mulyasa (dalam Rohmah, 2016) bermain bagi anak usia dini yaitu suatu kegiatan yang dapat menstimulus banyak hal seperti mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, kerjasama dan menjunjung tinggi sportivitas.

Anak usia dini tentunya sangat senang bermain dengan teman-temannya semakin banyak teman, maka bertambah pengalaman yang dimiliki karena setiap individu memiliki karakter yang berbeda-beda. Namun, pada situasi pandemi ini diadakan pembelajaran daring sehingga menghambat pertemuan antar anak-anak. Selama pembelajaran daring anak-anak belum diijinkan untuk memasuki area sekolah. Hal ini wajib dilaksanakan sesuai peraturan pemerintah demi kenyamanan serta kesehatan bersama. Walaupun banyak keluhan orang tua kepada guru yang menyatakan bahwa lebih berat ketika anak-anaknya harus sepanjang waktu belajar dari rumah, tetapi keluhan-keluhan tersebut harus dihadapi karena cepat atau lambat pembelajaran akan kembali normal. Pandemi yang terjadi kurang lebih 1 tahun ini tentunya mengakibatkan anak-anak harus belajar dari rumah. Sehingga, peran orang tua lebih banyak memberikan stimulus dibandingkan dengan guru, karena setiap hari anak belajar dari rumah. Hal ini mengakibatkan diperlukan bimbingan dan

pengawasan orang tua yang lebih dibandingkan dengan keadaan yang normal. Pembelajaran daring tentunya mengakibatkan terjadinya kendala yang dihadapi anak, orang tua maupun guru.

Permasalahan yang terjadi anak lebih sedikit bersosialisasi karena tidak bisa bertemu dengan teman-temannya, kemudian saat belajar anak juga lebih susah memahami dan fokus. Beberapa anak ada yang tidak mau diajarkan oleh orang tuanya. Maka dari itu perlu adanya usaha orang tua agar bisa menggantikan posisi seorang guru selama pembelajaran daring. Begitu juga dengan guru tentunya merasa kesulitan untuk mengajar maupun mengevaluasi anak, karena tidak bisa mengamati tingkah laku anak secara langsung. Selain itu, guru juga harus memiliki tips-tips agar anak tidak bosan dengan materi yang diberikan selama daring. Setiap anak memiliki karakter yang berbeda beda ada yang lebih dominan suka bermain, ada yang merasa cepat bosan dan adapula yang suka belajar terus menerus. Guru hendaknya mampu memodifikasi pembelajaran semenarik mungkin dengan menggunakan sebuah media pembelajaran.

Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang mampu menunjang belajar anak. Penunjang belajar ini banyak ragamnya sesuai dengan kemampuan seorang guru untuk menciptakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Karo dan Rohani (2018) media pembelajaran yaitu alat maupun sarana yang digunakan sebagai perantara untuk proses penyampaian materi dari guru ke anak. Salah satu media yang dapat menarik perhatian anak yaitu domino. Menurut Sumini (2019) media domino adalah sebuah kartu yang cenderung mengarah kedalam pembelajaran yang bersifat permainan. Domino yang seperti biasa dimainkan bisa dimodifikasi menjadi sebuah media pembelajaran

dengan sebutan domino angka dan gambar. Biasanya kartu domino berisi gambar di kedua sisinya, namun untuk media pembelajaran ini dimodifikasi menjadi satu sisi untuk angka dan satu sisinya untuk gambar. Anak-anak bisa dikatakan bermain kartu domino dengan cara memasang angka dan gambar yang tepat sehingga kognitif anak mulai dirangsang. Saat memainkan agar memperoleh skor tinggi, anak-anak harus mengetahui mana jumlah gambar yang sesuai dengan angka.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelompok B di TK Negeri Pembina Badung Ibu I.G.A.A Kresna Dewi Utami, S.Pd.AUD pada tanggal 27 Oktober 2020, dikemukakan hasil bahwa dalam pembelajaran daring sebagian anak merasa kesulitan dalam memahami materi karena jarak jauh. Selain itu, terdapat beberapa anak yang susah untuk berkonsentrasi saat mengerjakan tugas, susah memahami konsep bilangan, merasa cepat bosan, kurang bersemangat, merasa kurang percaya diri saat mengerjakan, malas untuk mencoba dan sering bermain *handphone*. Jika dilihat dari kemampuan kognitif perlu adanya media pembelajaran yang mendukung dan dapat menstimulus anak dalam konsep berpikir simbolik. Anak-anak biasanya bisa menyebutkan bilangan tetapi belum tahu atau terkadang masih keliru dengan lambang bilangannya ketika ditanyakan secara acak. Selain itu juga, konsep mencocokkan jumlah gambar dan angka masih keliru. Pada situasi daring ini maka diperlukan media domino angka dan gambar yang berbasis multimedia interaktif. Menurut Wulandari, dkk (2017) multimedia interaktif adalah perpaduan berbagai jenis data seperti teks, suara, video dan gambar. Interaktif berarti adanya hubungan antara anak dengan media yang digunakan yaitu adanya perintah. Menurut Fenrich (dalam Munir, 2012) Kelebihan multimedia interaktif yaitu peserta didik secara langsung dapat mengenal alat teknologi dan mendapatkan

pengalaman baru saat mengaplikasikan multimedia interaktif. Media dirancang agar dapat diaplikasikan di *handphone*, karena berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelompok B, orang tua anak-anak semua memiliki *handphone* dapat dilihat dari adanya Whatsapp *Group* untuk mengirimkan tugas anak-anak selama pembelajaran daring.

Berdasarkan paparan tersebut maka peneliti akan menerapkan sebuah media pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat anak-anak dan menstimulasi kognitif anak maka dirancanglah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Domino Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Badung”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

- 1.2.1 Dalam proses pembelajaran anak-anak mudah merasa bosan karena cenderung lebih suka bermain.
- 1.2.2 Perlunya media pembelajaran yang menarik untuk memancing rasa ingin tahu anak.
- 1.2.3 Perlunya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak khususnya pada situasi pembelajaran daring.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan yang ada untuk memudahkan dalam memecahkan masalah. Penelitian ini dibatasi sampai pada pengembangan media pembelajaran yang menarik perhatian anak sehingga anak lebih mudah untuk memahami materi. Mengingat media pembelajaran merupakan permasalahan utama yang harus dikaji agar lebih optimal. Maka diperlukan pengembangan media domino berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif anak kelompok b di Tk Negeri Pembina Badung. Pada pengembangan produk media domino dilakukan uji kelayakan melalui uji ahli (ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran) dan anak melalui uji coba perseorangan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan. Adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media domino berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif anak kelompok B di Tk Negeri Pembina Badung ?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media domino berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif anak kelompok B di Tk Negeri Pembina Badung ?

## 1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Mendeskripsikan rancang bangun media domino berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif anak kelompok B di Tk Negeri Pembina Badung.
- 1.5.2 Mengetahui kelayakan media domino berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif anak kelompok B di Tk Negeri Pembina Badung.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis yaitu sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk memperkaya konsep dan teori yang digunakan dalam mengembangkan media domino berbasis multimedia interaktif.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Selain manfaat teoretis, penulis juga mendapatkan manfaat praktis yang berdampak pada anak, guru, kepala sekolah dan peneliti lainnya.

#### 1.6.2.1 Manfaat Bagi Anak

Produk hasil penelitian ini bermanfaat dalam aspek kognitif dan memancing rasa ingin tahu serta semangat anak.

#### 1.6.2.2 Manfaat Bagi Guru

Penggunaan media domino angka dan gambar ini akan membantu guru dalam menyampaikan materi sesuai dengan tema.

#### 1.6.2.3 Manfaat Bagi Kepala Sekolah

Menambah referensi media pembelajaran di sekolah yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu pada saat pembelajaran.

#### 1.6.2.4 Manfaat Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini dapat memberikan referensi untuk peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik sesuai dengan kebutuhan anak.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu Media Domino Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Kognitif Anak Kelompok B. Berikut ini uraian singkat media domino berbasis multimedia interaktif yaitu.

1.7.1 Media pembelajaran ini dapat memberikan anak pengalaman belajar melalui sebuah aplikasi.

1.7.2 Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru dan anak dalam pembelajaran langsung, atau dapat pula secara mandiri oleh anak dalam pembelajaran daring dengan mengoprasikannya melalui *handphone* atau laptop.

1.7.3 Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru dan anak dalam pembelajaran langsung, atau dapat pula secara mandiri oleh anak dalam

pembelajaran daring dengan mengoprasikannya melalui *handphone* atau laptop.

- 1.7.4 Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini memadukan unsur kata, gambar dan suara. Dalam penggunaannya anak diarahkan untuk menemukan konsep secara terbimbing berbantuan gambar dan suara.

## **1.8 PENTINGNYA PENGEMBANGAN**

Pengembangan media pembelajaran ini penting dilakukan mengingat keterbatasan pembelajaran yang terjadi selama pembelajaran daring. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Negeri Pembina Badung, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran masih minim. Maka diperlukan media berbasis multimedia interaktif untuk menunjang proses belajar anak dari rumah. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini, anak mendapatkan pengalaman belajar meskipun dalam situasi pembelajaran pandemi dan anak-anak tidak patah semangat walaupun belum bisa tatap muka dengan guru.

## **1.9 ASUMSI DAN KETERBATASAN PENGEMBANG**

Pengembangan media pembelajaran ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan dalam proses pengembangan produk yaitu sebagai berikut.

### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

- 1.9.1.1 Media pembelajaran ini dirancang semenarik mungkin sehingga mampu menarik perhatian anak, meningkatkan rasa ingin tahu dan meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak khususnya bilangan 1-20.

1.9.1.2 Domino berbasis multimedia interaktif yang digunakan saat pembelajaran daring ini, mampu membantu anak dalam memahami materi sesuai tujuan yang ingin disampaikan oleh guru. Sehingga pembelajaran terlaksana dengan baik.

## 1.9.2 Keterbasan Pengembangan

1.9.2.1 Pengembangan media berbasis multimedia interaktif ini dikembangkan berdasarkan karakteristik anak usia dini.

1.9.2.2 Dalam penelitian ini hanya mengembangkan produk yang berfokus pada pengenalan konsep bilangan untuk anak usia dini.

1.9.2.3 Uji kelayakan media yang dikembangkan hanya sebatas pada proses uji ahli diantaranya yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran serta uji coba pada anak yang hanya sampai pada uji perorangan saja.

1.9.2.4 Penelitian pengembangan domino ini dilaksanakan di saat masa pandemi *covid-19*, sehingga tidak dapat melaksanakan pembelajaran secara langsung yang melibatkan guru dan anak dalam jumlah banyak. Sehingga tahap implementasi tidak dapat dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang sudah dikembangkan.

## 1.10 DEFINISI ISTILAH

Guna menghindari kesalahpahaman terhadap istilah dalam pengembangan media domino berbasis multimedia interaktif, maka adapun istilah-istilah kunci yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

### 1.10.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang berfungsi sebagai alat perantara untuk berkomunikasi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dan mempermudah anak untuk memahami.

### 1.10.2 Pengertian Domino

Domino yaitu sebuah kartu yang tidak asing lagi dimainkan oleh orang dewasa dan lebih dikenal digunakan untuk judi. Namun kartu domino yang dikembangkan ini dimodifikasi menjadi media pembelajaran dimana satu sisi untuk angka dan satu sisi untuk gambar sehingga dalam permainan anak-anak harus mencocokkan angka dan gambar yang sesuai.

### 1.10.3 Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif bisa digunakan sebagai media pembelajaran dimana didalamnya termuat teks, gambar, audio maupun video sehingga media pembelajaran terlihat lebih menarik.