

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan kualitas diri manusia. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar anak secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Semakin baik kualitas pendidikan maka akan lahir pula manusia dengan kualitas diri yang unggul.

Pada era globalisasi masyarakat semakin menuntut pendidikan yang berkualitas. Hal ini sangat memungkinkan untuk dicapai mengingat tingkat kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan mulai meningkat. Semakin modernnya zaman tentu saja perubahan sistem pendidikan pun harus semakin berkembang. Salah satu pengaruhnya yaitu perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi telah membuat pergeseran dalam dunia pendidikan dari pertemuan tatap muka menjadi ke arah yang lebih fleksibel serta dapat diakses oleh siapapun tanpa berorientasi pada gedung sekolah (Budiman, 2017). Teknologi dalam pendidikan saat ini juga sangat mendukung proses pembelajaran modern,

salah satunya *mobile learning*. *Mobile learning* merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media perangkat *mobile*. Salah satu *mobile learning* yang dikembangkan adalah dalam bentuk permainan interaktif yang diaplikasikan dalam sebuah perangkat *smartphone* (*mobile games*). Teknologi dalam pendidikan bisa menjadi sebuah alat untuk mendukung konstruksi pengetahuan anak. Selain itu, sinergi teknologi dalam pendidikan bisa menjadi salah satu sarana informasi agar bisa mendapatkan pengetahuan lebih dari pembelajaran baru dalam kelas. Pemanfaatan teknologi dalam kelas memiliki keunggulan dibandingkan cara-cara tradisional dimana terlihat dari segi efektivitas dan efisiensi.

Pada dunia pendidikan, teknologi sangat dibutuhkan baik dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Tidak sedikit juga sekolah-sekolah yang sudah menyiapkan alat-alat teknologi sebagai fasilitas pembelajaran di sekolah seperti tab, ipad, dan laptop. Dalam alat teknologi tersebut akan di isi dengan berbagai video animasi bergerak yang dijadikan tontonan menarik berbasis media pembelajaran di sekolah. Tetapi, tidak sedikit juga anak yang merasa bosan dengan video animasi bergerak tersebut yang terkesan monoton. Selain itu, media video animasi bergerak hanya bisa sebagai media yang bersifat satu arah dimana anak hanya bisa menonton dan mendengarkan tanpa bisa ikut berinteraksi di dalamnya. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk media *game education* berbasis multimedia interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan meningkatkan minat belajar pada diri anak. Selain itu, dengan adanya media *game education* berbasis multimedia interaktif ini akan mengembangkan aspek bahasa pada anak.

Menurut Daryanto (2013) multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang didalamnya berisikan alat pengontrol yang dapat dikendalikan oleh pengguna sehingga pengguna bebas memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Sajian audio visual atau yang biasa disebut multimedia menjadikan visualisasi lebih menarik. Multimedia interaktif mampu memberikan kesan yang besar khususnya dalam dunia pendidikan karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Tampilan tersebut akan membuat anak lebih leluasa untuk memilih, mensintesa dan mengolaborasi pengetahuan yang ingin dipahaminya. Hal tersebut akan menimbulkan rasa senang selama proses pembelajaran berlangsung. Tentu akan menambah motivasi anak sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal.

Pada fase masa keemasan (*golden age*) pada anak peran pendidikan sangat fundamental dan sangat menentukan perkembangan selanjutnya. Apabila anak mendapatkan stimulus yang baik, maka seluruh aspek perkembangan anak akan berkembang secara optimal. Oleh karena itu, perkembangan anak usia dini harus dapat merangsang seluruh aspek perkembangan anak baik perkembangan perilaku, bahasa, kognitif, sosial emosional, kemandirian maupun fisik motorik. Perkembangan moral serta dasar-dasar kemandirian juga dibentuk pada masa tersebut.

Manusia dalam kehidupannya tidak terlepas dari bahasa. Bahasa merupakan sarana komunikasi utama dalam kehidupan manusia baik dalam bentuk tulisan, lisan maupun simbol (Arsanti, 2014). Dengan bahasa, manusia akan bergaul dan juga mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Bahasa mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Dengan demikian perkembangan bahasa harus

dirangsang sejak dini.

Kemampuan berbahasa anak merupakan suatu hal yang penting karena dengan bahasa anak dapat berkomunikasi dengan teman maupun orang disekitarnya. Bahasa merupakan bentuk utama dalam mengekspresikan pikiran dan pengetahuan bila anak mengadakan hubungan dengan orang lain. Anak yang sedang tumbuh dan berkembang mengomunikasikan kebutuhan, pikiran, dan perasaannya melalui bahasa dengan kata-kata yang memiliki makna.

Untuk mengatasi kejenuhan anak dalam proses pembelajaran, harus memerlukan strategi yang tepat dari seorang pendidik. Salah satu strategi yang tepat yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang fleksibel yang dapat digunakan di sekolah maupun diluar sekolah. Media pembelajaran segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi yang bersifat instruksional dan mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran yang dapat dikatakan fleksibel apabila media pembelajaran tersebut dapat digunakan di mana saja dan kapan saja tidak memikirkan tempat dan waktu penggunaan bahan ajar tersebut. Salah satu bahan ajar yang bersifat fleksibel yaitu *Game education* yang berbasis multimedia interaktif. Karena media pembelajara berupa *Game education* berbasis multimediadapat dipelajari di sekolahserta dapat pula dipelajari di rumah secara mandiri.

Pada saat ini dimasa Pandemi Covid-19 sebagian besar sekolah memberlakukan pembelajaran jarak jauh secara daring. Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelompok B2 Ibu Ida Ayu Komang Sri Ambarasari S,S.Pd AUD, pada saat pembelajaran daring menyampaikan materi pembelajaran cukup sulit dilakukan. Mengingat anak usia 5-6 tahun masih membutuhkan media

pembelajaran yang konkret. Keterbatasan media tidak memberikan fasilitas terhadap anak untuk dapat berpikir secara kritis dan juga tidak dapat menyampaikan konsep-konsep pengetahuan yang membuat perkembangan anak menjadi terhambat, khususnya pengembangan aspek bahasa anak kelompok B2 TK Negeri Pembina Badung.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan untuk meningkatkan pengembangan aspek bahasa pada anak maka peneliti tertarik untuk mengembangkan *game education* yang berbasis multimedia interaktif. Model pengembangan yang akan digunakan yaitu model pengembangan ADDIE. Dengan adanya pengembangan *Game education* berbasis multimedia ini anak akan lebih tertarik untuk belajar dengan saling mengaitkan dengan dunia nyata sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan juga menyenangkan. Dengan demikian peneliti menggagas sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan *Game Education* Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Bahasa Anak Kelompok B2 TK Negeri Pembina Badung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang masalah yang telah dipaparkan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pada penelitian ini, yaitu:

- 1.2.1. Pada saat proses pembelajaran anak mudah merasa bosan karena dari segi media pembelajaran cenderung kurang menarik.
- 1.2.2. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada proses pembelajaran yang terbatas menjadi kendala untuk memancing rasa ingin tahu anak.

1.2.3. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan untuk pengembangan aspek bahasa anak khususnya pada saat pandemi Covid-19.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan untuk mempersempit dan juga memfokuskan penelitian. Difokuskan dengan membatasi pengembangan *game education* yang berbasis multimedia interaktif pada aspek bahasa anak kelompok B2 TK Negeri Pembina Badung. Pengembangan *game education* ini sebagai sarana pendukung pembelajaran membantu anak untuk mendapatkan pembelajaran bermakna dan menyenangkan khususnya dalam pengembangan aspek bahasa dengan mengkoneksikan informasi yang telah dipelajari anak dengan informasi baru yang akan dipelajari..

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang masalah yang sudah dijabarkan, maka perumusan masalahnya yaitu:

- 1.4.1. Bagaimana rancang bangun *game education* berbasis multimedia interaktif pada aspek bahasa anak kelompok B2 TK Negeri Pembina Badung ?
- 1.4.2. Bagaimana validitas *game education* berbasis multimedia interaktif pada aspek bahasa anak kelompok B2 TK Negeri Pembina Badung?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sesuai rumusan masalah yang dipaparkan, tujuan penelitian ini yaitu :

- 1.5.1. Mengetahui rancang bangun *game education* berbasis multimedia interaktif pada aspek bahasa anak kelompok B2 TK Negeri Pembina Badung.

- 1.5.2. Mengetahui validitas *game education* berbasis multimedia interaktif pada aspek bahasa anak kelompok B2 TK Negeri Pembina Badung.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:.

1.6.1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi memberikan sumbangan pikiran untuk perkembangan ilmu pendidikan yang berkaitan dengan *game education* berbasis multimedia interaktif.

1.6.2. Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis pada penelitian ini diantaranya :

a) Kepada Anak

Pengembangan *game education* ini dapat menambah minat anak dalam belajar karena disajikan dalam bentuk yang lebih menarik. Tujuan dari hal tersebut adalah agar anak lebih mudah memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran khususnya untuk pengembangan aspek bahasa anak dapat tercapai.

b) Kepada Guru

Hasil dari penelitian ini dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi anak.

c) Kepada Kepala Sekolah

Ketersediaan berbagai media di sekolah menjadi bertambah, sehingga dapat dimanfaatkan sewaktu-waktu dalam kegiatan pembelajaran dikelas maupun secara individual.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah game education berbasis multimedia interaktif pada aspek bahasa anak kelompok B2 TK Negeri Pembina Badung. Game education ini berfungsi sebagai fasilitas pendukung yang memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran anak menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Spesifikasi produk pengembangan game education ini yaitu:

- 1.7.1. Produk ini berupa media pembelajaran dalam bentuk aplikasi berbasis multimedia interaktif online untuk pengembangan aspek bahasa anak.
- 1.7.2. Produk ini menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio dan video *game* yang dirancang menggunakan *Adobe Animate CC*.
- 1.7.3. Media ini dapat diakses melalui laptop dan android masing-masing anak pada saat pembelajaran daring maupun pembelajaran luring.
- 1.7.4. Media ini memiliki 3 (tiga) sub *game education*. Yakni tebak rumah, supermarket dan juga teka teki silang.
- 1.7.5. Materi yang disajikan yaitu memilih nomor rumah sesuai intruksi, memilih benda yang ada di supermarket sesuai intruksi dan juga mengisi teka-teki silang sederhana.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini penting dilaksanakan mengingat berdasarkan proses pembelajaran pada anak saat pembelajaran daring dan sedikit fasilitas pendukung pembelajaran saja tidak cukup untuk membuat proses pembelajaran mengarahkan anak pada aktifitas belajar yang bermakna dan menyenangkan. Dalam pembelajaran tersebut pendidik dituntut untuk memfasilitasi anaknya dengan berbagai sarana, prasarana, sumber belajar dan juga media pembelajaran yang tepat dan dapat menunjang proses pembelajaran yang dapat memacu daya berpikir kritis anak.

Dikembangkannya *game education* berbasis multimedia interaktif ini dapat membantu proses pembelajaran ditengah pandemi yang sedang kita hadapi bersama ini. Media yang menggabungkan beberapa macam media pembelajaran seperti audio, visual dan juga animasi ini dapat menambah minat belajar anak karena dapat belajar sekaligus bermain. *Game education* yang berbasis interaktif ini dapat memberikan pengajaran dalam bentuk permainan dengan tujuan merangsang daya pikir dan juga konsentrasi melalui media yang menarik dan juga unik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian ini memiliki beberapa asumsi yang meyakinkan peneliti untuk mengembangkan suatu produk yaitu:

- a) Anak sudah memiliki pemahaman terkait materi *game education* berupa mencocokkan suara dengan bentuk angka, huruf dan juga benda.
- b) Ahli materi, ahli media dan ahli desain instruksional memiliki pemahaman terkait media yang dikembangkan.

- c) Media *game education* bisa berinteraksi secara dua arah atau menerima input pengguna.

Penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan dalam penelitian antara lain sebagai berikut:

- a) Guru dan anak dikhawatirkan tidak familiar menggunakan *game education* sebagai media pembelajaran dan mengaksesnya melalui laptop ataupun android.
- b) Produk yang dikembangkan yaitu *game education* hanya memuat materi terkait angka, huruf, buah-buahan dan juga benda disekitar.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1.10.1.** Penelitian pengembangan adalah proses penelitian yang mengembangkan dan validasi produk yang nantinya berguna dan bermanfaat pada pembelajaran di kelas.
- 1.10.2.** Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian anak dalam proses pembelajaran.
- 1.10.3.** *Game education* adalah media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dirancang secara interaktif yang dapat membelajarkan anak sekaligus bermain.