

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018). Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 Ayat (3) dijelaskan Taman Kanak-kanak (TK) menyelenggarakan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Pendidikan Anak Usia Dini mencakup semua usaha dan tindakan yang dilakukan oleh orang tua dan pendidik selama perawatan, pengasuhan, dan pendidikan anak. Ini mencakup menciptakan lingkungan dan atmosfer di mana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memungkinkannya memahami dan mengetahui apa yang mereka pelajari (Suryana, 2019). Untuk membantu mengembangkan kepribadian dan potensi diri anak, pembiasaan harus dimulai sejak dini dengan dasar teoritis dan praktik.

Anak-anak usia dini sangat memerlukan bantuan dari orang dewasa, terutama orang tua. Anak-anak melewati banyak perkembangan pada usia ini, bahkan 80% perkembangan manusia terjadi pada usia dini. Perkembangan afektif dan psikomotorik, serta perkembangan kognitif. Perkembangan seseorang memerlukan dukungan dari orang dewasa di sekitarnya, baik orang tua atau guru yang mendidiknya di sekolah (Hasibuan, 2021). Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) Ada tiga jenis

perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun, salah satunya adalah berpikir secara simbolik. Dalam kategori ini, anak-anak usia 5-6 tahun harus dapat mengenal konsep lambang bilangan dari 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai jenis lambang huruf vokal dan konsonan, dan mempresentasikan berbagai benda dalam bentuk gambar dan tulisan (Nur'Aisyah, 2021).

Kemampuan berpikir simbolik merupakan tahap awal pemikiran pra operasional yaitu anak mulai membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada dihadapan dirinya (Priyono et al., 2021). Dalam tahap belajar mengenal konsep, ada tahap simbolik. Konsep ini dipelajari sehingga anak-anak dapat mengenal sesuatu tetapi tidak bergantung pada hal-hal yang sebenarnya. Perkembangan kognitif merupakan tahapan perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia untuk memahami, mengolah data, memecahkan masalah, dan mengetahui sesuatu (Suryana, 2018). Bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh anak yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dikenal sebagai perkembangan anak. Selama perkembangan mereka, anak-anak merasa aman untuk mencoba dan menemukan hal-hal baru melalui proses (*trial and error*), yang kemudian mereka gunakan untuk menceritakan kepada orang-orang di sekitar mereka atau orang-orang terdekat mereka. Selama perkembangan anak, diharapkan bahwa pendidikan membantu anak memecahkan masalah dengan lebih baik. Untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini bisa diajarkan melalui Belajar sambil bermain. Bermain adalah cara bagi anak untuk mengekspresikan diri dengan bebas

dan menyenangkan. Bermain juga dapat membantu menstimulasi perkembangan anak usia dini (Kartini et al., 2020).

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pemahaman atau memberikan informasi, memberi kesenangan, dan membantu anak-anak mengembangkan imajinasi mereka. Ketika anak bermain, anak akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya dengan lebih baik. Bermain termasuk hal penting dalam perkembangan diri anak, kegiatan bermain akan memberi peluang kepada anak untuk mengekspresikan diri dengan bereksplorasi secara bebas (Khomsin, 2021). Bermain adalah salah satu cara yang paling tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini. Selain itu, bermain menjadi cara yang tepat untuk anak dalam mengenal diri sendiri, orang lain, dan lingkungan. Anak-anak dapat mengarahkan energi mereka untuk melakukan aktivitas yang mereka pilih saat bermain, yang dapat menstimulasi perkembangan mereka.

Pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, guru harus menggunakan media yang menarik dan bersifat permainan. Dalam pembelajaran anak usia dini untuk mengoptimalkan perkembangan anak karena umur anak usia dini merupakan masa di mana anak lebih banyak bermain sambil belajar untuk mengenal dan beradaptasi dengan lingkungannya (Dewi dan Agung, 2021). Selain itu, bermain adalah aktivitas yang menyenangkan, karena semua sesuatu yang menyenangkan bagi anak akan lebih mudah diingat. Bermain memungkinkan anak-anak untuk bereksplorasi dengan berbagai situasi dari berbagai aspek kehidupan, yang mereka sudah mempersiapkan untuk mengalaminya (Utami et al., 2023).

Salah satu contoh permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yaitu multimedia interaktif yang merupakan salah satu media pembelajaran yang paling sering dipakai guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan bermain *game*, materi yang secara teori sulit dipahami menjadi lebih mudah dipahami dan, tentu saja menjadi lebih menyenangkan untuk anak. Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru pada setiap konsep pembelajaran. Multimedia interaktif merupakan media yang layak untuk dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini, karena mampu meningkatkan perkembangan anak (Pratiwi, 2021). Multimedia sangat cocok digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar anak baik pada saat proses maupun hasil.

Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, serta menyenangkan. *Game* sebagai media pendidikan memiliki banyak karakteristik pembelajaran yang dapat dilihat ketika anak lebih senang dan semangat dalam bermain sambil belajar. Ini termasuk siswa yang terlibat aktif dalam *game*, inovasi guru dan siswa dalam desain *game*, kreativitas siswa dan guru dalam menentukan aturan *game*, dan tentu saja belajar sambil bermain merupakan sesuatu yang sangat menyenangkan (Indrawan, 2020). Di era globalisasi saat ini, penggunaan teknologi menjadi sangat penting untuk memenuhi kebutuhan pendidikan dan membuat pembelajaran lebih mudah. Ini meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencegah pembelajaran menjadi monoton. Ini terutama berlaku untuk dunia pendidikan, terutama untuk media yang berbasis teknologi saat

ini, yang membawa fitur baru ke dalam dunia pendidikan (Rahmi dan Samsudi, 2020).

Multimedia interaktif, yang merupakan salah satu jenis pembelajaran berbasis komputer kontennya dikelompokkan menjadi beberapa model pembelajaran. Model-model ini menggunakan media interaktif bermuatan *game* edukasi untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar sambil mereka bermain sesuai dengan yang dikemukakan. Oleh karena itu, sangat diperlukan media pembelajaran seperti *game* multimedia interaktif yang menarik dan menyenangkan siswa dalam proses pembelajaran sangat diperlukan (Wulandari dkk, 2017). Sistem informasi dan teknologi akan meningkatkan kualitas pendidikan pada masa mendatang. Mereka akan berfungsi sebagai pendukung dan senjata utama untuk mendukung keberhasilan pendidikan sehingga dapat bersaing di dunia global (Alfian et al., 2022).

Guru dapat menggunakan metode pembuatan permainan multimedia interaktif yang paling populer dan termudah, khususnya *Microsoft Powerpoint*, untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk teks, gambar, suara, dan video, yang memerlukan penguasaan teknik awal untuk pembuatan *Powerpoint* yang menarik. Meskipun *Powerpoint* awalnya dirancang untuk tujuan presentasi, kini *Powerpoint* dapat digunakan sebagai alat untuk mendistribusikan materi secara luas kepada peserta. *Microsoft Powerpoint* harus menyajikan materi hanya dengan menggunakan poin-poin, sehingga guru atau sumber informasi dapat mengembangkan pembelajaran melalui poin-poin tersebut. Perlu juga diperhatikan bahwa rekaman *Power Point* mudah digunakan, misalnya untuk menambahkan

suara atau video, atau untuk mengubah layar *Power Point* menjadi tutorial yang menarik, seperti permainan (Indrawan, 2020). Permainan multimedia interaktif melalui *Microsoft Powerpoint* menjadi salah satu media yang menarik dan dapat menstimulus kemampuan berpikir simbolik pada anak. Maka dari itu peneliti memilih permainan multimedia interaktif tersebut untuk menjadi media pembelajaran pada penelitian ini.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di TK Pertiwi Siulak Mukai, Kabupaten Kerinci pada tanggal 27-31 September 2023 diketahui bahwa TK tersebut menggunakan kurikulum belajar 2013. Saat ini pembelajaran dilakukan dengan alat sederhana seperti buku dan alat peraga sederhana lainnya yang tersedia di sekolah tersebut. Proses pembelajaran yang kurang maksimal karena hanya sebatas penggunaan metode ceramah. Salah satu permasalahan yang ditemukan adalah ditemukan anak yang belum mampu menyebutkan urutan bilangan dengan benar dan pada saat menghubungkan bilangan dengan benda masih mengalami kesulitan. Banyak lingkungan pembelajaran berbasis multimedia yang masih belum digunakan. Selain itu peneliti menemukan bahwa mayoritas anak belum mampu berpikir simbolik sebagaimana yang diharapkan. Hal ini terlihat dari 10 dari 17 anak yang masih kesulitan membedakan dan mencocokkan lambang bilangan. Ciri-ciri anak usia dini adalah usia individu dalam masa praktik tertentu yang diharapkan dengan metode pembelajaran berbasis kemampuan berpikir simbolik dapat memberikan pengetahuan kepada anak.

Permasalahan sering muncul saat menggunakan media pembelajaran yang diterapkan, yaitu media pembelajaran yang belum digunakan secara efektif. Media

pembelajaran dalam penggunaannya masih sering terabaikan dengan berbagai alasan yaitu penggunaan media sedikit repot karena memerlukan persiapan yang maksimal serta memerlukan peralatan lain jika dibutuhkan. Ketersediaan media yang kurang menarik bagi anak seperti media puzzle, balok, kartu huruf, dan lain sebagainya yang digunakan secara berulang-ulang membuat anak merasa bosan dalam proses pembelajaran sehingga hal tersebut membuat proses pembelajaran kurang maksimal. Metode pembelajaran menekankan cara guru mengajar dan cara anak belajar. Selain itu, tentu saja metode harus didukung oleh media yang menarik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis ingin melakukan pengembangan media pembelajaran berupa *game* multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint* untuk dapat menstimulus perkembangan berpikir simbolik pada anak usia dini. Sehingga penulis ingin melakukan penelitian dengan judul penelitian “**Pengembangan *Game* Multimedia Interaktif Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Pertiwi Siulak Mukai**”. Penelitian ini juga tergabung dalam penelitian payung Bersama Bapak Prof. Dr. Drs. Hendra Sofyan, M. Si. Dengan judul induk penelitian “Pengembangan *Game* Multimedia Untuk Menumbuhkembangkan Aspek Perkembangan Pada Anak Usia Dini”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik tema binatang pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Siulak Mukai?
2. Bagaimana kelayakan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik tema binatang pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Siulak Mukai?
3. Bagaimana respon guru terhadap *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik tema Binatang pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Siulak Mukai?

1.3. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik tema binatang pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Siulak Mukai.
2. Untuk mengetahui kelayakan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik tema binatang pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Siulak Mukai.
3. Mengetahui respon guru terhadap *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik tema Binatang pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Siulak Mukai

1.4. Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa *game* multimedia interaktif.
2. Alat yang digunakan dalam produksi produk adalah *software Microsoft PowerPoint*.
3. Pengembangan media pembelajaran berupa permainan yang bisa digunakan oleh anak usia dini.
4. Tema binatang yang menjadi materi pada permainan yang akan di buat.
5. Media bisa diakses di Laptop.

1.5. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan *game* multimedia interaktif ini antara lain sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dapat menjadi sumber belajar yang menarik dan menyenangkan untuk mengenalkan karya pada anak.
2. Pengembangan dapat membantu anak meningkatkan keterampilan, pengetahuan dan kemampuan dalam melaksanakan tugas-tugas tentang simbol.
3. Media yang dikembangkan guna untuk melatih, meningkatkan serta menyertakan kemampuan anak secara nyata untuk dapat menyelesaikan pekerjaannya dengan efektif dan efisien.

1.6. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik tema binatang adalah sebagai berikut:

1.6.1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan *game* multimedia interaktif yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran multimedia interaktif bertemakan binatang dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak.
- b. Pengembangan produk *game* multimedia interaktif tema binatang dapat memberikan pelajaran yang menarik dan tidak membosankan serta mudah dipahami oleh anak.
- c. Guru dapat menggunakan media pembelajaran produk *game* multimedia interaktif kepada anak pada semua aspek.

1.6.2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan produk *game* multimedia interaktif yaitu sebagai berikut:

- a. Produk *game* multimedia interaktif ini hanya terfokus pada tema binatang
- b. Pengembangan *game* multimedia interaktif materinya terbatas hanya untuk anak usia 5-6 tahun.

1.7. Definisi Istilah

Definisi istilah berikut diperlukan untuk mencegah kesalahpahaman antara peneliti dan pihak-pihak yang akan mendapat manfaat dari hasil penelitian:

- a. *Game* multimedia interaktif adalah suatu aktivitas yang memberikan umpan balik atas tindakan suatu permainan dan menampilkan setidaknya tujuan dan aturan berbasis elektronik dalam bentuk aplikasi perangkat lunak.
- b. Kemampuan berpikir simbolik merupakan suatu bidang perkembangan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan mengingat dan berpikir tentang simbol-simbol, atau membayangkan benda-benda yang tidak ada dengan menggunakan simbol-simbol angka atau huruf.
- c. Tema binatang merupakan pembelajaran yang memperkenalkan beragam binatang kepada anak agar memiliki banyak pengetahuan tentang makhluk hidup.
- d. *Microsoft PowerPoint* merupakan alat yang digunakan untuk pengembangan produk berupa perangkat lunak untuk membuat presentasi multimedia yang menarik dengan menggunakan slide, teks, gambar, grafik, video, dan suara.