

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini, teknologi memegang peranan penting dalam banyak bidang kehidupan, salah satunya adalah pendidikan. Teknologi sering digunakan dalam berbagai kegiatan pendidikan, seperti penggunaan teknologi dalam media pembelajaran. Proses pembelajaran dapat terlaksana secara efektif terutama dengan mengembangkan teknologi dalam pembelajaran menurut Arnada dan Putra dalam (Dewi & Agung, 2021). Masa belajar untuk anak usia dini merupakan masa emas (golden age) dalam perkembangan dan pertumbuhan anak secara menyeluruh, baik fisik, motorik, kognitif, sosio emosional dan bahasa (Fithri & Setiawan, 2017).

Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 halaman 6 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, butir 14 Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut Mursaid 2015 dalam (Mathematics, 2016) menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan lingkungan, seperti bina keluarga balita dan

posyandu yang terintegrasi dengan PAUD atau yang kita kenal dengan satuan PAUD.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan dasar untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, peningkatan penyelenggaraan PAUD berperan penting dalam memajukan pendidikan di masa mendatang. Pentingnya pendidikan anak usia dini bermula dari kesadaran bahwa masa kanak-kanak merupakan masa emas karena antara usia 0 sampai 5 tahun perkembangan fisik, motorik dan bahasa anak mengalami percepatan yang pesat. Selain itu, anak usia 2-6 tahun penuh dengan keseruan. Di PAUD, konsep belajar sambil bermain menjadi landasan yang membimbing anak untuk mengembangkan keterampilan yang lebih serba guna, agar anak tetap kuat dan terus berkembang menjadi manusia berkarakter yang berkualitas di masa depan (Kurniawan, 2023).

Pendidikan prasekolah merupakan suatu bentuk pendidikan yang bertujuan untuk meletakkan landasan perkembangan berdasarkan keunikan dan tahapan perkembangan berdasarkan kelompok umur yang dilalui masa kanak-kanak. Pengetahuan tentang perkembangan bahasa prasekolah sangat membantu dalam keberhasilan perolehan keterampilan bahasa dasar. Bagi orang tua dan guru, memahami perkembangan bahasa pada anak prasekolah sangat membantu dalam meningkatkan perkembangan kemampuan berbahasa anak.

Masa kanak-kanak merupakan masa yang paling baik bagi anak untuk belajar suatu bahasa, dan melalui pembelajaran bahasa yang baik maka masa kanak-kanak dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya dengan baik. Karena alasan

inilah nasib manusia sebagai individu yang berbicara dan berpikir dimulai sejak usia dini. Di sinilah pentingnya kita memahami bahasa dalam konteks perkembangan masa kanak-kanak yang terjadi pada anak menurut Montessori dalam (Faris & Lestari, 2016).

Perkembangan bahasa merupakan aspek yang sangat penting dalam perkembangan anak, karena perkembangan bahasa akan mempengaruhi aspek perkembangan lainnya. Perkembangan bahasa anak prasekolah berdasarkan Referensi Standar Pendidikan Anak Usia Dini No. 58 Tahun 2009, mengembangkan tiga aspek yaitu penerimaan bahasa, mengungkapkan bahasa, dan bahasa keaksaraan. (Kementrian Pendidikan Nasional RI, 2014).

Bahasa adalah alat komunikasi. Dalam berkomunikasi, bahasa merupakan alat yang penting bagi setiap orang. Melalui bahasa, anak akan mampu mengembangkan keterampilan sosialnya dengan orang lain (Ardhyantama, 2020). Penguasaan keterampilan sosial anak di lingkungan diawali dengan penguasaan keterampilan berbahasa. Tanpa bahasa, manusia tidak akan dapat berkomunikasi dengan orang lain. Anak dapat mengungkapkan pikirannya dengan bahasa sehingga orang lain dapat memahami apa yang dipikirkannya. Komunikasi antar anak dapat terjalin dengan baik, bahasanya mampu membangun hubungan. Maka tidak heran jika bahasa dianggap sebagai tolak ukur keberhasilan seorang anak. (Aulina, 2019). Suatu upaya untuk mestimulasi perkembangan Bahasa anak dapat dilakukan melalui belajar sambil bermain.

Bermain merupakan sarana anak untuk belajar mengenal lingkungan dan merupakan kebutuhan yang paling penting dan mendasar bagi anak khususnya untuk anak usia dini, melalui bermain anak dapat memenuhi seluruh aspek kebutuhan perkembangan kognitif, afektif, sosial, emosi, motorik dan bahasa. Bermain bagi anak tidak hanya memberikan kepuasan terhadap anak akan tetapi bermain dapat pula membangun karakter dan membentuk sikap dan kepribadian anak Docket dan Fler berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya (Pratiwi, 2017).

Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Dengan bermain, anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan yang ia tinggali, dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain, anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar (learn) kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya (need). Lewat bermain, fisik anak akan terlatih serta kemampuan kognitif dan kemampuan interaksi dengan orang lain akan berkembang (Zaini, 2019).

Salah satu contoh permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yaitu game multimedia Interaktif yang merupakan media pendidikan yang sering digunakan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan suatu program pembelajaran yang berisi

kombinasi media audio visual berupa gambar, suara dan animasi secara sinergis dan dipadukan dengan bantuan dukungan perangkat komputer maupun gawai untuk mencapai tujuan pembelajaran dikelas (Ariyanti et al., 2020).

Multimedia pembelajaran interaktif dapat dibuat oleh guru dari berbagai tempat dan dengan situasi yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Melalui multimedia pembelajaran interaktif proses pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta anak menjadi lebih luas dalam memahami, lebih merasakan seperti pada situasi nyata, mampu menumbuhkan perhatian atau antusiasme terhadap topik pembelajaran yang disampaikan oleh guru dikelas. Selain itu multimedia pembelajaran interaktif memiliki sisi manfaat yang positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena anak dapat sekaligus belajar dengan menggunakan indera pengelihatan dan pendengarannya, sehingga memudahkan dalam belajar. Contoh multimedia pembelajaran interaksi dapat menggunakan beberapa aplikasi seperti aplikasi Canva, Google Classroom, Aplikasi Kinemaster dan *Microsoft Word* (Rasmani et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 14 Oktober 2023 di TK Taruna Sakinah di temukan informasi bahwa TK Taruna Sakinah menggunakan kurikulum 2013 dengan menggunakan pembelajaran tematik. Saat melakukan observasi di kelas B4 saat itu pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan proses pembelajaran masih menggunakan pengerjaan majalah dan lkpd. Permasalahan yang penulis temukan adalah anak yang belum mampu

mengungkapkan Bahasa seperti menyusun kalimat sederhana, anak masih mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana yang diberikan guru. Masalah yang kedua pada perkembangan Bahasa anak pada keaksaraan anak masih susah menyebutkan simbol-simbol huruf seperti huruf yang ada pada namanya sendiri. Berdasarkan hasil wawancara yang di lakukan dengan guru sekolah telah menggunakan media berupa infokus dalam pembelajaran hanya saja digunakan dalam waktu 1 bulan sekali.

Permasalahan yang sering dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran ketersediaan media yang kurang menarik bagi anak seperti abjad yang di tulis pada karton, buku cerita, dan buku majalah yang digunakan secara berulang-ulang sehingga hal tersebut membuat proses pembelajaran kurang maksimal. Penerapan pembelajaran dengan cara bermain menjadi salah satu opsi yang bisa dilakukan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Apalagi dengan kemajuan teknologi, guru bisa menciptakan produk media pembelajaran interaktif yang bisa menyatukan unsur pembelajaran.

Menurut hasil riset yang di lakukan tentang game yang sudah ada menemukan bahwa game yang di sajikan harus terhubung terhadap internet (*online*) dan dari hasil riset ini peneliti ingin membuat game yang dapat di gunakan tanpa terhubung pada internet (*offline*) seperti dengan menggunakan *microsoft power point* mengingat banyaknya anak-anak di perdesan yang susah mendapatkan sinyal internet.

Dari hasil penelitian (Dewi & Agung, 2021) Pembelajaran pada anak usia dini memerlukan media pembelajaran yang inovatif untuk memaksimalkan perkembangannya khususnya pada aspek bahasanya. Implikasi dari penelitian ini adalah produk *Game Education* ini dapat menjadi solusi atas permasalahan pada perkembangan Bahasa anak di era teknologi yang berkembang saat ini, karena media ini bersifat fleksibel dan bisa membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin mengangkat topik **”Pengembangan *Game Multimedia Interaktif* Untuk Menstimulasi Aspek Perkembangan Bahasa Tema Air, Api, Dan Udara Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Taruna Sakinah”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar Belakang diatas maka dapat dirumuskan Masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Cara Mengembangkan *Game Multimedia Interaktif* Untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Tema Air, Api, dan Udara Pada Anak Usia 5-6 Tahun ?
2. Bagaimana kelayakan Media *Game Multimedia Interaktif* Untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Tema Air, Api, dan Udara Pada Anak Usia 5-6 Tahun ?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan *Game Multimedia Interaktif* Untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Tema Air, Api, dan Udara Pada Anak Usia 5-6 Tahun.

2. Mengetahui kelayakan *Game* Multimedia Interaktif untuk memstimulasi Perkembangan Bahasa Tema Air, Api, dan Udara Pada Anak Usia 5-6 Tahun.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

1. Produk yang dihasilkan adalah sebuah *game* multimedia interaktif.
2. Alat yang digunakan dalam pembuatan produk adalah menggunakan Software *Microsoft PowerPoint*.
3. Media yang dikembangkan berupa *game*/permainan yang dapat dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun.
4. Materi pada *game* multimedia interaktif adalah air, api, dan udara
5. Media yang dapat diakses pada laptop.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. *Game* Multimedia Interaktif yang dikembangkan dalam riset ini digunakan untuk guru dan peserta didik PAUD yang dirancang sesuai standar kurikulum.
2. Penelitian dilakukan terbatas pada pengembangan *Game* Multimedia Interaktif dengan tema Air, Api dan Udara.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada Penelitian dan Pengembangan ini terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi dalam pengembangan Game Multimedia Interaktif untuk menstimulasi perkembangan bahasa dengan tema Air, Api dan Udara pada Anak Usia Dini di TK Taruna Sakinah adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat menumbuhkan kompetensi dan inovasi guru dalam merancang dan menggunakan teknologi.
- 2) Pengembangan media pembelajaran *Game* Multimedia Interaktif untuk menstimulasi perkembangan bahasa dengan tema Air, Api dan Udara di TK Taruna Sakinah dapat menjadi alternatif bagi pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran tema air, api dan udara.
- 3) Pengembangan media pembelajaran *game* multimedia alternatif untuk menstimulasi perkembangan bahasa dengan tema air, api dan udara, di TK Taruna Sakinah dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun Keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran game multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan bahasa dengan air, api dan udara, di TK Taruna Sakinah yaitu:

- 1) Pengembangan *game* multimedia interaktif terfokus pada tema air, api dan udara saja
- 2) Materi terbatas untuk anak usia 5-6 tahun.

1.7 Definisi Istilah

1. **Game** Multimedia Interaktif

Permainan yang banyak melibatkan anak dalam proses permainanya yang dilengkapi alat pengontrol yang bisa di oprasikan oleh penggunanya.

2. Perkembangan Bahasa

Proses Anak memahami kata-kata dan mengembangkan pembicaraan (Komunikasi).

3. Tema Air , Api, dan Udara

Tema Air, Api, dan Udara adalah wadah untuk mengenal berbagai konsep tetang Air , Api, dan Udara pada anak.