

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dasarnya pendidikan anak usia dini merupakan upaya atau tindakan yang dilakukan oleh orang tua atau pendidik dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pemberian pembelajaran eksplorasi pengalaman yang diperoleh anak dengan mengembangkan potensi dan kecerdasan anak. Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dalam kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0 sampai 8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan sebagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak hendaknya memperhatikan karakteristik yang dimiliki oleh setiap tahapan perkembangan anak (Pohan, 2020).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak. Oleh karena itu lembaga pendidikan untuk anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, komofisik dan motorik. Dengan kegiatan yang bervariasi dan sesuai dengan prinsip-prinsip perkembangan maka anak akan berkembang semua potensinya dengan baik dan seimbang (Tadjuddin, 2014).

Salah satu perkembangan anak yang diperhatikan pada anak usia dini adalah perkembangan motorik anak. Motorik anak perlu dilatih agar dapat berkembang dengan baik titik perkembangan motorik anak berhubungan erat dengan kondisi fisik dari intelektual anak. Faktor gizi, pola pengasuhan anak, dan lingkungan ikut berperan dalam perkembangan motorik anak. Perkembangan motorik anak berlangsung secara bertahap tetapi memiliki alur kecepatan perkembangan yang berbeda pada setiap anak-anak pada usia 3 sampai 5 tahun dapat mengembangkan kemampuan motorik lebih baik, seperti kegiatan memakai baju, menggunting, menggambar, dan menulis (Suryana, 2018).

Perkembangan motorik anak usia dini dapat dilakukan dengan mengembangkan kreativitas anak. Pengembangan kreativitas anak dalam kegiatan berekspresi dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan-ketegangan pada dirinya, seperti perasaan sedih, kecewa khawatir, takut, dan lainnya. Jika perasaan itu tidak disalurkan, akan mengakibatkan jiwa anak selalu dalam ketegangan-ketegangan akhirnya anak akan tertekan. Selain itu kegiatan yang dapat dilakukan untuk pengembangan motorik anak dengan menikmati keindahan alam, melakukan kegiatan melukis, belajar menarik, bermain musik dan kegiatan lainnya (Pohan, 2020).

Anak harus diberikan berbagai macam kegiatan fisik yang beragam untuk membuat mereka bergerak jika anak melakukan aktivitas fisik atau gerakan dengan baik atau berhasil maka untuk aktivitas selanjutnya anak akan lebih percaya diri dalam melakukan suatu kegiatan atau anak mau untuk berpartisipasi dalam kegiatan pengembangan fisik tersebut. Seorang anak harus dibiarkan untuk menemukan

kegiatan yang ia sukai sendiri atau memiliki aktivitas fisik yang cocok atau sesuai dengan perkembangan dan kemampuannya (Khadijah, 2020).

Perkembangan motorik halus anak juga perlu diperhatikan dengan baik. Menurut Sit (2015), perkembangan kemampuan motorik halus merupakan kemampuan melakukan koordinasi gerakan tangan dan mata, misalnya menggenggam, meraih, menulis, dan sebagainya. Perkembangan motorik halus anak menentukan keberhasilan tidak hanya dalam bidang akademik namun juga bagaimana anak beradaptasi untuk menyelesaikan tugas sehari-hari. Oleh karena itu, baik guru maupun orang tua sebaiknya memperhatikan berbagai faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak.

Perkembangan motorik halus anak dapat dilakukan pada pembelajaran usia prasekolah seperti Taman Kanak-Kanak (TK). Prinsip-prinsip pembelajaran di TK harus bersifat belajar seraya bermain oleh karena itu kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan dengan situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik, seperti media interaktif (multimedia). Prinsip pembelajaran di TK pelaksanaan stimulasi pada anak usia dini jika dimungkinkan dapat memanfaatkan teknologi untuk kelancaran kegiatan untuk mendorong anak menyenangi pembelajaran (Wulandari, 2018). Multimedia interaktif merupakan media yang layak untuk dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini, karena mampu meningkatkan perkembangan anak (Pratiwi, 2021). Namun, masih terdapat kendala yang dihadapi guru dalam membuat media pembelajaran interaktif kepada anak.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas Semangka pada tanggal 27 September 2023 yang telah dilakukan oleh peneliti di TK Pertiwi 2 Jambi tersebut, diperoleh informasi bahwa pada TK tersebut sekarang menggunakan kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik. Kemudian ada juga informasi terkait motorik halus anak yaitu terdapat anak yang belum bisa menggunakan alat tulis dengan benar, seperti kaku dalam memegang pensil dan kesulitan dalam menulis bentuk huruf sesuai dengan pola atau garis yang ada pada buku.

Ditemukan juga informasi bahwa saat ini belum banyak media pembelajaran yang berbasis multimedia yang digunakan pada TK Pertiwi 2 Jambi. Pembelajaran di TK Pertiwi 2 Jambi sesekali dilakukan dengan menampilkan video menggunakan *infocus* dan proyektor pada setiap hari Kamis. Untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak perlu dilakukan dengan berbagai media pembelajaran yang lebih interaktif. Media yang lebih interaktif untuk pembelajaran yaitu salah satunya membuat *game* multimedia, untuk membuat *game* multimedia media yang paling umum dan mudah, yaitu *Microsoft PowerPoint* dengan menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, audio, video, maupun animasi, tentu memerlukan pengetahuan dasar tentang teknik membuat *power point* yang menarik. Walaupun tujuan awal dari *PowerPoint* adalah untuk kepentingan presentasi, namun saat ini bisa dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. *Microsoft PowerPoint* seharusnya menyajikan materi berupa poin-poin saja, selanjutnya guru atau sumber informasi mengembangkan penyampaian melalui poin-poin tersebut. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah *ribbon* dalam *power point* yang sederhana digunakan seperti insert audio

dan video atau merubah tampilan *power point* menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik seperti *game* (Indrawan, 2020).

Sebagai bantuan untuk menciptakan *Game* multimedia interaktif dengan menggunakan Microsoft *PowerPoint*, penulis juga menggunakan aplikasi media presentasi *ClassPoint*. Pada dasarnya, *ClassPoint* adalah media presentasi *powerpoint*. Tetapi, hal yang menarik adalah dengan aplikasi *ClassPoint* ini, penulis bisa menjadikan media presentasi *powerpoint*-nya, menjadi interaktif. dalam hal ini, anak usia dini dapat lebih berinteraksi dengan media yang dikembangkan (Sundari, 2021).

Salah satu contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi permainan (*game*). Pemanfaatan *game* sebagai media belajar semakin banyak dilakukan oleh para pendidik, baik di dalam maupun di luar negeri. *Game* sebagai media yang bersifat adiktif dan repetitif mampu dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pelajar secara menarik kepada pemainnya (Wibawanto, 2020).

Game merupakan salah satu media pendidikan yang sering digunakan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui *game*, materi yang sulit dipahami secara teori, menjadi lebih mudah dan tentunya menyenangkan. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Dalam konteks *game* sebagai media pendidikan, karakteristik pembelajaran tersebut dapat diamati ketika siswa terlibat aktif dalam *game*, inovasi dalam merancang *game*, kreativitas guru dan siswa dalam menentukan aturan *game*,

dan tentunya belajar sambil bermain adalah hal yang sangat menyenangkan (Indrawan, 2020).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis ingin melakukan pengembangan media pembelajaran berupa *game* multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint* untuk dapat menstimulus perkembangan motorik halus pada anak. Sehingga penulis ingin melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan Game Multimedia Interaktif untuk Menstimulasi Perkembangan Motorik Halus Tema Pekerjaan pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 2 Jambi”**.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan motorik halus tema pekerjaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 2 Jambi?
2. Bagaimana kelayakan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan motorik halus tema pekerjaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 2 Jambi?
3. Bagaimana respon guru terhadap *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan motorik halus tema pekerjaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 2 Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Mengembangkan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan motorik halus tema pekerjaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 2 Jambi.
2. Mengetahui kelayakan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan motorik halus tema pekerjaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 2 Jambi.
3. Mengetahui respon guru terhadap *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan motorik halus tema pekerjaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 2 Jambi.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

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

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 dini.
4. Materi pada *game* multimedia interaktif adalah motorik halus dengan tema pekerjaan.
5. Media dapat di akses pada 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 dalam mengenalkan pekerjaan kepada anak-anak.
2. Media yang dikembangkan dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi.
3. Media yang dikembangkan dapat membantu dan memudahkan guru dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak sesuai indikator perkembangan menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu menempel gambar dengan tepat.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa asumsi yang menjadi tolak ukur *Game* multimedia interaktif ini antara lain sebagai berikut:

1. Pengembangan *game* multimedia interaktif dapat memberikan pelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak terkait pekerjaan yang dicitakan.
2. *Game* multimedia interaktif dapat menjadi salah satu alternatif guru dalam meningkatkan motorik halus pada anak.
3. Belum adanya media pembelajaran di sekolah untuk membantu proses pembelajaran dengan *game* multimedia interaktif.

4. Guru dapat mengimplementasikan *game* multimedia interaktif kepada anak, baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pelaksanaan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan *game* multimedia interaktif terfokus pada beberapa pekerjaan.
2. Pengembangan *game* multimedia interaktif materinya terbatas untuk anak usia 5-6 tahun.
3. Implementasi penelitian pengembangan ini terbatas pada uji kepraktisan berdasarkan respon guru di TK Pertiwi 2 Jambi saja, tanpa ada penilaian respon anak.
4. Tahap pengembangan hanya sampai pada kelayakan media *game*, tidak sampai pada efektivitas penggunaan *game* dalam proses dan hasil pembelajaran.

1.7 Definisi Istilah

Diperlukan definisi istilah agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam penafsiran terhadap istilah yang digunakan. Berikut definisi istilah dalam penelitian ini:

1. *Game* multimedia interaktif merupakan media pembelajaran dengan metode permainan yang dapat diakomodasi dalam program multimedia pembelajaran interaktif dan *Game* bersifat edukatif.
2. Perkembangan motorik halus merupakan perkembangan yang mengacu pada suatu kemampuan anak dalam melakukan aktivitas dengan melibatkan otot-otot

kecil, misal menulis, menyusun, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, dan menggunting.