

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Butir 14 menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan maupun perkembangan baik itu jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan untuk ke tahap pendidikan selanjutnya”. Menurut Hakim & Dalli (2016), pendidikan anak usia dini adalah suatu bentuk pendidikan yang menitikberatkan pada pembentukan fisik, kecerdasan, emosi, agama moral, dan bahasa. Hal ini disesuaikan dengan keunikan dan tahap perkembangan yang dialami oleh anak usia dini. Anak usia dini merupakan tahapan penting untuk membangun fondasi perkembangan dengan cara memberikan berbagai rangsangan untuk merangsang aspek perkembangan seperti nilai agama dan moral, sosial-emosional, bahasa, kognitif dan fisik-motorik (Juniarti & Ramadan, 2021).

Pendidikan anak usia dini memiliki 6 aspek perkembangan yang sesuai dengan kelompok usia anak dengan karakteristik dan tahapan perkembangan sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD yang dijelaskan bahwa terdapat beberapa aspek perkembangan meliputi perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan kognitif, perkembangan sosial-emosional, perkembangan bahasa,

perkembangan fisik-motorik dan perkembangan seni. Salah satu aspek tumbuh kembang anak yang perlu dikembangkan dan diberikan stimulus sejak usia dini adalah aspek perkembangan nilai agama dan moral. Aspek nilai agama dan moral untuk anak usia dini memiliki peranan penting dalam perkembangan jiwa keagamaan anak. Menanamkan nilai-nilai keagamaan meliputi konsep tentang Tuhan, ibadah dan nilai-nilai moral di lingkungan sekitar anak (Zain A. A, 2021). Sehubungan dengan itu, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD menjelaskan bahwa tingkat pencapaian tumbuh kembang anak dalam aspek perkembangan nilai agama dan moral pada anak usia 5-6 tahun antara lain mengenal agama yang dianut, mengerjakan ibadah, bersikap jujur, tolong-menolong, sopan, menghormati, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan sekitar, mengetahui hari-hari besar agama dan saling bertoleransi terhadap agama orang lain.

Nurjanah (2018) menjelaskan bahwa perkembangan nilai agama dan moral merupakan perubahan psikologis yang dialami pada anak usia dini berkaitan dengan kemampuan dalam memahami dan menunjukkan perilaku yang baik serta memahami dan menghindari perilaku buruk menurut ajaran agama yang diyakini. Sejalan dengan pendapat Syaodih dalam Safitri & Alamsyah (2019) perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini ialah: pertama, anak mulai menunjukkan sikap meniru perilaku orang lain mulai dari pemikiran dan sikap yang dilakukan oleh orang lain. Kedua, anak mulai menginternalisasi nilai-nilai tersebut melalui interaksi dengan area lingkungan sosialnya serta terpengaruh oleh keadaan di

sekitarnya. Ketiga, anak menunjukkan perilaku introvert serta ekstrovert, dimana respon mereka bergantung pada pengalaman yang mereka alami.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan di RA Nurul Hidayah Kota Jambi kelompok B3 pada tanggal 27 September 2023 peneliti menemukan beberapa permasalahan. Ketika proses pembelajaran pada saat materi doa sehari-hari, guru masih menggunakan pendekatan pengajaran tradisional, dimana guru menyampaikan materi dengan menggunakan media visual seperti tulisan di papan tulis untuk mengajar kemudian anak membacakan dan menirukan bacaan dari guru. Dengan kondisi yang demikian menyebabkan kegiatan belajar mengajar untuk anak menjadi bosan dan tidak menariknya perhatian anak secara keseluruhan. Hasil lain yang didapat yaitu untuk sarana dan prasarannya sangat mendukung dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan teknologi, akan tetapi fasilitas yang tersedia tidak dipergunakan secara optimal. Guru lebih sering menerapkan pembelajaran dengan metode konvensional dibandingkan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan teknologi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah RA Nurul Hidayah Kota Jambi, terdapat kendala yang terjadi dalam perkembangan aspek nilai agama dan moral. Dalam perkembangan aspek nilai agama dan moral, anak-anak kurang memperhatikan materi tentang pembelajaran pengembangan nilai agama dan moral yang diajarkan oleh guru, seperti contoh pada saat proses pembelajaran berlangsung, anak-anak masih banyak yang ramai dan bermain sendiri. Pada saat pembelajaran beribadah terdapat anak masih suka bermain-main dengan temannya ketika mau shalat, dan ketika muroja'ah surat pendek/bacaan sholat anak

mengobrol dan bermain-main dengan temannya. Dari penjelasan tersebut, perilaku anak dalam tingkat pencapaian perkembangan aspek nilai agama dan moral anak berperilaku tidak sopan dan tidak hormat ketika saat pembelajaran.

Sebagai salah satu cara dalam pemecahan masalah tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Penggunaan media atau alat bantu dapat membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi menarik dan bahan belajar yang abstrak dapat dikongkritkan (Nuryamin dalam Kasmianti & Rahman, 2022). Pendekatan bermain sebagai salah satu strategi dapat dilakukan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Seiring dengan kemajuan teknologi, guru dapat menciptakan produk media pembelajaran yang interaktif dan menyatu dengan menggabungkan unsur pembelajaran dengan unsur permainan (Dewi & Agung, 2021). Teknologi multimedia dianggap cocok sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar. Multimedia dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif (Kosasih, 2015). Menurut Pangestu *et al.* (2019) mengemukakan bahwa multimedia interaktif dianggap sebagai media pembelajaran yang cocok karena media ini sangat menarik dan menyenangkan sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar dan meningkatkan kualitas proses belajar. Sejalan dengan pendapat Widi (2019) mengemukakan bahwa multimedia interaktif dapat memperbarui proses pengajaran konvensional dengan cara yang lebih interaktif. Salah satu kombinasi yang efektif untuk digunakan dalam multimedia interaktif adalah dengan penggunaan *game* (Hariyanti, et al., 2019).

Game dianggap sebagai solusi yang tepat dan efektif dalam pendidikan di negara ini. Kondisi ini berlaku bagi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam belajar atau yang terpengaruh oleh teknologi pada masa sekarang ini. Hal ini sangatlah logis, karena psikologi anak yaitu tentang bermain (Nasher & Ferdiansyah, 2021). *Game* adalah salah satu contoh multimedia yang dapat digunakan untuk mengintegrasikan proses belajar dengan permainan yang bertujuan sebagai pembelajaran (*education game*). *Game* umumnya dikarakteristikan sebagai permainan yang menyenangkan dan menghibur. Halidah (2014) mengemukakan bahwa *game* dalam dunia pendidikan melalui praktik atau proses pembelajaran yang berbasis praktik (*learning by doing*). Teknologi multimedia dapat memudahkan proses belajar dan sangat cocok untuk meningkatkan pengembangan nilai moral dan agama anak, karena multimedia mengintegrasikan berbagai media seperti teks, suara, gambar dan animasi (Asrining dalam Munzilin 2022). Sejalan pendapat Karim dalam Siregar (2023) bahwa multimedia dan *game* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik minat belajar anak, sehingga diharapkan media tersebut juga dapat membantu anak belajar mengenal, membedakan, dan mengklasifikasikan warna dan bentuk. Oleh karena itu, perlu dirancang aplikasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang bertujuan untuk pembelajaran (*education game*) yang diharapkan dapat mampu meningkatkan kualitas belajar anak usia dini.

Berdasarkan analisis tersebut, peneliti berencana mengembangkan media pembelajaran *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi aspek nilai agama dan moral dengan tema lingkunganku dengan berbantuan *Microsoft PowerPoint*

yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan mengajak anak belajar sambil bermain. Peneliti mengembangkan media pembelajaran yang digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar nilai-nilai agama dan moral. Dalam proses ini, diharapkan anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan yang dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar secara keseluruhan. Pembelajaran dengan menggunakan *game* yang menggunakan animasi menarik untuk anak usia dini dapat membantu anak mengenal materi pembelajaran nilai agama dan moral anak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif melalui multimedia, sehingga membuat anak senang dan mudah mendapatkan informasi. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbentuk *game* sesuai dengan karakteristik anak dan memiliki dampak positif bagi anak baik sebagai pembelajaran maupun hiburan (Widyomojo & Muhtadi, 2017).

Berdasarkan pemaparan diatas, tujuan daripada penelitian ini ialah untuk mengembangkan media pembelajaran *game* multimedia interaktif tema lingkunganku dengan berbantuan *microsoft powerpoint* dan pada saat proses pelaksanaannya dengan menggunakan laptop. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengembangan Game Multimedia Interaktif Untuk Menstimulasi Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Tema Lingkunganku Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Nurul Hidayah Kota Jambi”**. Penelitian ini juga termasuk dalam penelitian payung bersama Bapak Prof. Dr. Drs. H. Hendra Sofyan, M.Si. dalam judul utama penelitian “Pengembangan *Game*

Multimedia Untuk Menumbuhkembangkan Aspek Perkembangan Pada Anak Usia Dini”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka disusun rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral tema lingkunganku pada anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Hidayah Kota Jambi?
2. Bagaimana kelayakan produk pengembangan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral tema lingkunganku pada anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Hidayah Kota Jambi?
3. Bagaimana repon guru terhadap *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral tema lingkunganku pada anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Hidayah Kota Jambi?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, tujuan pengembangan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral tema lingkunganku pada anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Hidayah Kota Jambi

2. Untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral tema lingkunganku pada anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Hidayah Kota Jambi.
3. Untuk mengetahui repon guru terhadap *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral tema lingkunganku pada anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Hidayah Kota Jambi.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi pengembangan media pembelajaran *game* multimedia interaktif berbantuan *Microsoft PowerPoint* untuk menstimulasi aspek perkembangan nilai agama dan moral tema lingkunganku pada anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi aspek perkembangan nilai agama dan moral pada anak usia 5-6 tahun.
2. *Game* multimedia interaktif menghasilkan teknologi tepat guna dan dikembangkan menggunakan *Microsoft PowerPoint* yang dirancang dengan tampilan dan nuansa yang menarik agar pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan lebih mudah untuk dipahami.
3. *Game* multimedia interaktif dirancang untuk meningkatkan minat belajar anak.
4. Materi di dalam *game* multimedia interaktif yaitu yang mencakup dalam perkembangan nilai agama dan moral berdasarkan KI dan KD pada kurikulum 2013.

5. Kualitas *game* multimedia interaktif yang dikembangkan ditinjau dari kriteria validitas, kepraktisan dan keefektifan.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan produk *game* multimedia interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint* untuk menstimulasi aspek perkembangan nilai agama dan moral tema lingkunganku pada anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Penerapan media pembelajaran berbasis *game* multimedia interaktif dapat mengurangi rasa bosan selama pembelajaran. Selain itu, *game* multimedia interaktif dapat menggabungkan unsur visual, audio, dan interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi anak-anak dalam pembelajaran. *Game* multimedia interaktif dibuat dengan berbagai tampilan dan karakter yang menarik agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah dipahami.

2. Bagi Guru

Dengan menggunakan *game* multimedia interaktif, guru dapat memiliki alternatif metode pengajaran pembelajaran yang efisien, efektif dan tidak kaku.

3. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan ilmu pengetahuan baru dan pengalaman langsung dalam membuat *game* multimedia interaktif berbantuan *Microsoft PowerPoint*.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi media *game* multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* multimedia interaktif dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif dan menarik bagi anak usia dini untuk menstimulasi aspek perkembangan nilai agama dan moral anak.
2. Pengembangan *game* multimedia interaktif yang dirancang khusus untuk menstimulasi aspek perkembangan nilai agama dan moral tema lingkunganku pada anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Hidayah Kota Jambi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada anak usia dini.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Materi dalam *game* multimedia interaktif ini adalah materi yang berkaitan dalam mencakup pencapaian perkembangan anak dalam aspek nilai agama dan moral pada usia 5-6 tahun yaitu doa-doa harian anak dan pengenalan perilaku baik dan buruk.
2. Produk *game* multimedia interaktif ini hanya terfokus pada tema lingkunganku.
3. Subjek uji coba dalam penelitian ini melibatkan anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 32 orang dan guru di RA Nurul Hidayah Kota Jambi yang berjumlah 13 orang.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam tulisan ini, maka dipandang perlu untuk diberi penjelasan terkait beberapa istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. *Game* multimedia interaktif ialah sebuah media pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia seperti audio, tulisan, gambar, video dan animasi dengan permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan memberikan pengalaman bermain yang menarik.
2. Perkembangan aspek nilai agama dan moral adalah kemampuan seorang anak untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai agama yang dianut oleh keluarga dan masyarakat sekitar.
3. Tema lingkunganku merupakan tema pembelajaran dalam PAUD yang berkaitan dengan lingkungan sekitar anak dan memberikan pemahaman akan tentang pentingnya menjaga lingkungan.