

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi perlahan-lahan telah menyentuh semua sendi kehidupan. Masyarakat pada era ini sudah tidak asing dengan teknologi dan bahkan tidak sedikit dari masyarakat menjadikan teknologi sebagai perlengkapan penunjang kehidupan. Perihal ini dapat dilihat dari pemakaian teknologi di bermacam bidang semacam ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, kesehatan serta lain sebagainya. Kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi disaat ini tidak lepas dari kedudukan pendidikan sebab pendidikan merupakan dasar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan (Yulianti, 2020:527).

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran (Salsabila, 2021:124).

Perkembangan teknologi yang semakin maju, berdampak pula pada kemajuan media pembelajaran yang digunakan saat ini. Majunya media pembelajaran berbasis teknologi dapat dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran selain media yang sudah ada sebelumnya seperti guru, buku teks dan papan tulis. Media pembelajaran ini dapat membantu mempermudah pendidik menyampaikan materi ajar dan mencapai tujuan pembelajaran (Salsabila, 2020:3).

Media pembelajaran diperlukan oleh guru dan peserta didik. Media pembelajaran ditujukan untuk memudahkan guru dalam mentransfer isi pelajaran untuk peserta didik. Bentuk media pembelajaran dapat berasal dari apa saja meliputi semua alat dan benda penyalur ide, pesan dan gagasan dari yang mengirimkan kepada yang menerima. Pengirim disini adalah guru sebagai pendidik sedangkan penerima adalah peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat menstimulasi anak dalam pengembangan pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak didik sehingga terjadilah proses pembelajaran (Rupindah, 2022:50).

Media sebagai alat bantu pembelajaran merupakan bagian dari proses perencanaan dalam manajemen pembelajaran anak usia dini. Pelaksanaan pembelajaran anak usia dini akan lebih bermakna apabila dilaksanakan dengan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan ajar dari guru ke siswa, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan mampu mengalihkan perhatian anak agar tidak cepat bosan saat belajar, selain itu media juga mampu meningkatkan konsentrasi anak dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran (Ayu, 2021:194-201).

Dalam menyampaikan sebuah pembelajaran yang tepat dan efisien salah satu caranya dengan mengembangkan sebuah teknologi multimedia berbasis interaktif. Multimedia interaktif dibuat untuk menunjang pembelajaran agar situasi belajar menjadi lebih kondusif dan mempermudah anak untuk menerima pembelajaran. Jika penggunaan teknologi berbasis interaktif tidak dipergunakan

dalam sebuah media pembelajaran maka akan menyulitkan tenaga pengajar serta orang tua dalam memberikan sebuah pelajaran yang baik kepada anak (Arnada, 2018:393).

Penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan belajar mengajar mampu mengoptimalkan hasil akhir pembelajaran peserta didik. Hal ini dikarenakan penggunaan multimedia interaktif berbasis animasi bisa membuat peserta didik memusatkan perhatiannya kepada multimedia tersebut. Multimedia interaktif ini juga dapat menjadikan peserta didik lebih semangat untuk melaksanakan pembelajaran. Selain mampu mengoptimalkan hasil belajar peserta didik, penggunaan multimedia interaktif ini juga bisa membuat peserta didik berpikir kritis. Multimedia interaktif ini dapat dijadikan alternatif solusi yang bisa dimanfaatkan sebagai pembangkit minat dan juga antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta mempermudah mereka dalam memahami dan mencerna topik pelajaran yang di sampaikan (Wulandari, 2022:106).

Secara umum, tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pendidikan anak pun bisa dimaknai sebagai usaha mengoptimalkan potensi-potensi anak yang dibingkai dalam pendidikan, pembinaan terpadu, maupun pendampingan. Lingkungan secara alami dapat mendorong dan membentuk anak untuk mampu berinteraksi dan merespon berbagai kejadian yang didadapi (Hidayati, 2021:105).

Menurut Amalia (2022:1502) Salah satu aspek perkembangan sosial adalah perilaku prososial. Perilaku prososial adalah segala bentuk tindakan yang dilakukan

atau direncanakan untuk menolong orang lain, tanpa mempedulikan motif-motif si penolong (Husna, 2019:180). Perilaku prososial sangat berperan penting dalam membangun dan menjalin hubungan dengan orang lain. Hal ini dikarenakan setiap manusia dalam kesehariannya akan bertemu dengan banyak orang, menjalin dan membina hubungan sosial antar manusia. Untuk menjalin hubungan yang harmonis tersebut sangat diperlukan perilaku prososial. Sangat penting untuk mengajarkan anak perilaku prososial sejak dini. Keterlibatan dalam perilaku prososial pada usia kanak-kanak merupakan prediksi keterlibatan prososial pada usia dewasa nantinya (Amalia 2022:1502).

Upaya yang dapat dilakukan untuk dapat meningkatkan perilaku prososial anak yakni dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, salah satunya menggunakan media *power point*. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *power point* dengan menyertakan *Game* dan animasi yang menarik untuk anak usia dini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini. Guru dapat menggunakan didesain gambar dan animasi yang menarik dan menyenangkan sehingga anak senang dan dengan mudah menyerap informasi yang diajarkan (Munawaroh et al, 2021-1165).

Penggunaan multimedia interaktif *powerpoint* dapat dimaksimalkan dengan memasukkan dengan *Game* interaktif di dalamnya atau dapat juga disebut dengan *Game* edukasi. Salah satu media pembelajaran yang tepat adalah *Game* edukasi. *Game* edukasi adalah sebuah permainan yang memiliki tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan unsur pemberian nilai (*scoring*), waktu, dan suatu umpan balik di dalamnya dengan konten pembelajaran materi

pengenalan *tools-tools coreldraw*. *Game* edukasi merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dengan menggunakan *game* edukasi, tidak hanya tujuan pembelajaran yang akan dicapai, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Kobi, 2023:3).

Salah satu pembelajaran yang diajarkan kepada anak usia dini adalah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya (Sofyan, 2018:76).

Pembelajaran tematik yang diajarkan kepada anak usia dini salah satunya adalah tema alam semesta. Tema alam semesta meliputi pengenalan anak terkait dengan benda-benda langit termasuk bumi dan isinya, gejala alam, dan benda alam. Umumnya, pembelajaran mengenai alam semesta dapat dipelajari melalui buku ensiklopedia, Namun karena keterbatasan usia dan perkembangan anak usia dini, tentu anak usia dini belum mampu membaca dan memahaminya buku ensiklopedia, sehingga perlu alternatif yang lebih efektif untuk mengenalkan alam semesta. Adanya media belajar berupa multimedia interaktif dinilai lebih tepat digunakan

guru untuk mengajarkan alam semesta kepada anak-anak usia dini (Sari dkk, 2022: 208)

Pada tahap perkembangan anak usia dini, karakteristik yang paling menonjol adalah bahwa anak usia dini belum dapat berpikir secara abstrak. Segala sesuatu dipahami anak sebagaimana yang tampak saja atau sebagaimana kenyataan yang mereka alami. Dalam memahami konsep, individu sangat terikat kepada proses mengalami sendiri dan segala sesuatu yang bersifat konkrit. Artinya anak akan mudah memahami konsep yang dapat diamati atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan konsep tersebut (Khadijah, 2016:39). Sedangkan pembelajaran alam semesta berisikan benda-benda langit termasuk bumi dan isinya, gejala alam, dan benda alam dimana tidak seluruhnya dapat dilihat dan dialami langsung oleh anak-anak, sehingga besar kemungkinan anak akan sulit mengkonstruksikan dan memahami penjelasan guru.

Adanya multimedia interaktif yang tepat dan menyenangkan akan dapat mengenalkan kepada anak tentang benda-benda langit, gejala alam, dan benda alam karena desain yang menarik karena menyesuaikan karakteristik perkembangan anak dan tujuan yang ingin dicapai. Media pembelajaran ini ditujukan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna namun tetap menyenangkan (Munawaroh, 2021:1165).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di TK Islam An-Nizham Kota Jambi pada tanggal 27 September 2023, menunjukkan bahwa metode pembelajaran

yang dilakukan guru yaitu menggunakan metode pembelajaran seperti tanya jawab, belajar lewat cerita dan juga sudah menggunakan metode pembelajaran multimedia linear berupa menampilkan video pembelajaran menggunakan infokus pada hari Jumat, tetapi belum maksimal dikarenakan kebanyakan dari anak tersebut tidak fokus pada video yang diputar. Selain itu, penggunaan *microsoft powerpoint*, biasanya guru hanya menggunakannya untuk menampilkan beberapa slide sederhana gambar dan teks yang berisi point-point penting untuk menjelaskan gambar yang ada. Terkait dengan perilaku anak, terdapat berbagai perilaku yang tidak menunjukkan perilaku prososial seperti anak yang tidak mau meminjamkan pensil kepada temannya, tidak mau berbagi alat main, tidak membantu teman yang sedang kesulitan dalam hal ini anak terjatuh, tidak mau bergantian pada saat mencuci tangan bersama, fokus anak masih pada diri sendiri, dan tidak menghiraukan teman sekelompoknya dan tidak peduli dengan temannya yang sedang bersedih. Berbagai perilaku yang diperoleh dari hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa terdapat beberapa perilaku prososial yang belum tampak pada diri anak TK Islam An-Nizham Kota Jambi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis ingin melakukan pengembangan media pembelajaran berupa *game* multimedia interaktif dengan menggunakan *microsoft powerpoint* untuk dapat menstimulus perilaku prososial pada anak. Sehingga penulis ingin melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan *Game* Multimedia Interaktif untuk Menstimulasi Perilaku Prososial Tema Alam Semesta pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam An-Nizham Kota 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 perilaku prososial tema alam semesta pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam An-Nizham Kota Jambi?
2. Bagaimana kelayakan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perilaku prososial tema alam semesta pada anak usia 5-6 Tahun di TK Islam An-Nizham Kota Jambi?
3. Bagaimana respon guru terhadap *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perilaku prososial tema alam semesta pada anak usia 5-6 Tahun di TK Islam An-Nizham Kota 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 perilaku prososial tema alam semesta pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam An-Nizham Kota Jambi.
2. Mengetahui kelayakan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perilaku prososial tema alam semesta pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam An-Nizham Kota Jambi.

3. Mengetahui respon guru terhadap *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perilaku prososial tema alam semesta pada anak usia 5-6 Tahun di TK Islam An-Nizham Kota 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 alam semesta.
5. Media dapat di akses pada Laptop.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan terhadap pengembangan multimedia interaktif terhadap perilaku prososial sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dapat menjadi sumber belajar yang menarik dan menyenangkan dalam mengenalkan perilaku prososial pada anak.
2. Media yang dikembangkan dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi.
3. Media pembelajaran yang diteliti ini memiliki potensi untuk menumbuhkan kreativitas dan kompetensi guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang

menarik dan efektif bagi anak sehingga materi ajar yang diberikan dapat membangkitkan motivasi anak dalam belajar.

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 alam semesta.
2. *Game* multimedia interaktif dapat menjadi salah satu alternatif guru dalam meningkatkan perilaku prososial pada anak.
3. Belum adanya media pembelajaran di sekolah menggunakan proses pembelajaran dengan *game* multimedia interaktif.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

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

1. Pengembangan *game* multimedia interaktif terfokus pada tema alam semesta.
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 Islam An-Nizham Kota Jambi saja.

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 adalah sebuah media pembelajaran menggunakan permainan yang dilakukan melalui program multimedia pembelajaran yang interaktif
2. Perilaku prososial merupakan suatu tindakan dari seseorang yang terdorong untuk berinteraksi, bekerja sama, serta menolong orang lain tanpa adanya mengharapkan sesuatu timbal balik yang menguntungkan untuk dirinya sendiri.
3. Tema alam semesta merupakan pembelajaran untuk memperkenalkan alam semesta kepada anak terkait dengan benda-benda langit, gejala alam, dan benda alam.