

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan diartikan sebagai usaha terstruktur untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengoptimalkan potensi mereka. Potensi ini mencakup kecerdasan, moralitas, pengendalian diri, karakter, kekuatan spiritual, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri dan orang lain[1]. Pendidikan memiliki tahapan yang terstruktur berdasarkan usia, dimulai dari Pendidikan Anak Usia Dini, Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, hingga Perguruan Tinggi. Oleh karena itu, proses pendidikan seseorang dapat diikuti dengan mudah sesuai dengan tahap usia mereka pada waktu tertentu.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahapan awal anak dalam menempuh pendidikannya. PAUD adalah sebuah usaha yang mendukung tumbuh kembang fisik dan mental anak-anak dari lahir hingga usia enam tahun dengan menyediakan pengalaman dan insentif yang mendukung perkembangan menyeluruh. Tujuannya agar anak-anak dapat tumbuh sesuai dengan norma, nilai, dan harapan masyarakat, sambil tetap menikmati kesehatan yang optimal[2]. PAUD berfungsi sebagai fasilitator dalam memberikan stimulasi kepada anak untuk mengoptimalkan pengembangan kepribadian dan potensinya. Oleh karena itu, lembaga PAUD perlu menyiapkan beragam kegiatan, sarana, dan prasarana yang mendukung perkembangan anak pada berbagai aspek, salah satunya aspek kognitif[3].

Aspek kognitif memainkan peran penting dalam perkembangan individu, karena melibatkan proses berpikir yang mencakup kemampuan untuk mengaitkan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa[4]. Pengembangan aspek kognitif adalah bagian penting dari pendidikan dan pembelajaran, karena membantu individu dalam berpikir kritis,

menganalisis informasi, dan membuat keputusan. Kemampuan kognitif yang berkembang memungkinkan pemecahan masalah, pembelajaran dari pengalaman, dan pemahaman mendalam tentang dunia. Pada anak usia dini, pembelajaran kognitif dapat dilakukan dengan memperkenalkan objek atau gambar, seperti hewan, buah, bentuk, dan makanan tradisional, untuk membantu mereka mengolah pembelajaran dan menemukan alternatif pemecahan masalah.

Tenaga pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran membutuhkan panduan berupa kurikulum untuk memfasilitasi penyelenggaraan pembelajaran di kelas. Kurikulum adalah serangkaian rencana dan aturan yang mencakup tujuan, materi pelajaran, dan metode pembelajaran, yang diatur oleh UU No. 20 Tahun 2003, Bab 1, Pasal 1[5]. Salah satu jenis kurikulum yang saat ini digunakan adalah Kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum Merdeka Belajar pada jenjang PAUD bertujuan untuk menggali potensi terbesar para pendidik dan peserta didik. Program ini berfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran secara mandiri melalui layanan holistik yang mendukung pembelajaran bermakna[6]. PAUD Tunas Siwi Peni 2 saat ini telah menerapkan kurikulum Merdeka Belajar.

Hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan pihak kepala sekolah, mengatakan bahwa PAUD Tunas Siwi Peni 2 saat ini masih menggunakan media cetak dan elektronik dalam menyampaikan materi di dalam kelas. Materi yang disampaikan tenaga pendidik dengan media cetak, seringkali membuat anak-anak lebih cepat bosan, dikarenakan media pembelajarannya yang kurang menarik sehingga seringkali anak-anak asik bermain sendiri dan kehilangan fokusnya. Tenaga pendidik harus melakukan segala cara untuk memikat perhatian anak, agar anak-anak dapat kembali fokus dan tenang mendengarkan apa yang di sampaikan oleh tenaga pendidik.

Menurut penelitian dari Ni Komang Ayu, dkk menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada anak usia dini akan lebih bermakna dengan bantuan media pembelajaran. Salah satu contoh penggunaan media

pembelajaran, seperti *game* multimedia atau animasi, dapat memikat perhatian anak agar anak tidak cepat bosan dalam proses pembelajaran di dalam kelas[7].

*Game* multimedia atau animasi dibuat dengan melakukan proses perancangan dan pembuatan atau biasa kita sebut dengan rancang bangun. Rancang bangun adalah istilah yang merujuk pada keseluruhan proses pembuatan atau desain suatu objek, mulai dari tahap perencanaan awal hingga tahap penyelesaian akhir. Proses ini melibatkan serangkaian kegiatan yang mencakup analisis, perancangan, pengembangan, dan implementasi. Dalam konteks teknologi informasi, rancang bangun melibatkan penerjemahan hasil analisis ke dalam bentuk perangkat lunak, yang kemudian digunakan untuk menciptakan sistem baru atau memperbaiki sistem yang sudah ada[8].

Proses merancang dan membangun sebuah perangkat lunak diperlukan adanya sebuah metode untuk mempermudah dalam proses pembuatannya. Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu *multimedia development life cycle*. Metode *multimedia development life cycle* merupakan pendekatan yang digunakan dalam pengembangan *game* multimedia interaktif. Pada proses MDLC, terdapat enam fase yang harus dilalui, yakni tahap konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), perakitan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*)[9].

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka akan dibuat sebuah *game* multimedia yaitu *game* pengenalan objek menggunakan metode *multimedia development life cycle* yang bertujuan untuk membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan materi di dalam kelas. Dengan menggunakan *game* tersebut, diharapkan dapat memikat perhatian anak didik sehingga anak dapat lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, masalah penelitian ini adalah perlunya media pembelajaran seperti *game* multimedia pengenalan

objek untuk membantu tenaga pendidik dalam menarik perhatian anak dan menyampaikan materi di dalam kelas agar anak-anak tidak cepat bosan.

### 1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, pertanyaan penelitian yang diajukan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses merancang dan membangun *game* pengenalan objek menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) untuk anak usia dini di PAUD Tunas Siwi Peni 2?
2. Seberapa efektif penggunaan aplikasi *game* pengenalan objek dalam mendukung pembelajaran anak usia dini di PAUD Tunas Siwi Peni 2?

### 1.4 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah dan tujuan penelitian yang telah disampaikan, terdapat beberapa batasan masalah yaitu :

1. Penelitian ini terbatas pada proses merancang dan membangun *game* pengenalan objek menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) khusus untuk anak usia dini di PAUD Tunas Siwi Peni 2.
2. Penelitian ini akan difokuskan hanya pada anak usia dini yang berada di lingkungan PAUD Tunas Siwi Peni 2, dengan kelas usia berkisar antara 4 hingga 6 tahun.
3. Penelitian ini akan membatasi penilaian keefektifan penggunaan aplikasi *game* pengenalan objek sebagai alat pembelajaran bagi anak usia dini, khususnya di kelas usia 4 hingga 6 tahun di PAUD Tunas Siwi Peni 2.
4. Jenis *game* yang ada pada penelitian ini meliputi mengenal hewan, mengenal buah, dan mengenal bentuk yang masuk ke dalam materi pembelajaran kognitif, serta mengenal makanan tradisional yang masuk ke dalam materi pembelajaran P5.

5. *Game* pengenalan objek ini bisa digunakan pada *website* dan di install sebagai aplikasi dekstop.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah *game* pengenalan objek untuk anak usia dini PAUD Tunas Siwi Peni 2 menggunakan *construct 2* dan metode *multimedia development life cycle*.
2. Mengetahui nilai keefektifan penggunaan aplikasi *game* pengenalan objek untuk anak usia dini di PAUD Tunas Siwi Peni 2.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, batasan masalah, dan tujuan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, manfaat dari penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Manfaat praktis :
  - a. Bagi guru, penelitian ini menyediakan sebuah bahan pembelajaran yang dapat digunakan di masa depan, meningkatkan variasi dalam metode pengajaran, dan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
  - b. Bagi siswa, penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang baru dan menarik, sehingga membuat proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.
  - c. Bagi penulis, penelitian ini memberikan pengalaman dan keterampilan dalam pembuatan game sebagai media pembelajaran, serta meningkatkan pemahaman akan penggunaan teknologi dalam pendidikan.

2. Manfaat teoritis :

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti atau praktisi pendidikan dalam mengembangkan dan menerapkan metode multimedia dalam pembelajaran anak usia dini.
- b. Penelitian ini juga dapat menjadi titik awal bagi penelitian selanjutnya dalam bidang yang sama atau terkait, serta menjadi bahan pembandingan untuk studi-studi yang akan datang.