

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi telah menjadi bagian penting dan membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Teknologi digital diharapkan dapat meningkatkan pendidikan dengan membuatnya lebih mudah diakses (Buchanan & Bardi, 2010; Qureshi et al., 2021). Pendidikan di Indonesia juga kini mulai memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan efisiensi (Anggraeni & Manik, 2023; Mamutovic & Vujovic, 2018; Oktari & Ayuni, 2024).

Dengan mudahnya akses terhadap teknologi, pembelajaran saat ini tidak hanya terbatas pada metode konvensional, tetapi juga berfokus pada interaktifitas dan kerja sama. Hal ini mencakup media interaktif seperti *game* interaktif atau permainan edukatif (Gunawan & Ritonga, 2020); Sadam, 2023; Umar, 2024). Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran sangat penting untuk menentukan dasar perkembangan kognitif dan pembelajaran anak. Pada tahap ini, anak-anak biasanya belajar melalui bermain, eksplorasi, dan interaksi sosial (Sapriani, 2019; Suryana, 2013; Murni, 2017). Oleh karena itu, metode pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif, seperti permainan interaktif, sangat relevan untuk diterapkan. Ini menunjukkan bahwa permainan interaktif dapat membantu anak-anak belajar konsep dasar seperti mengidentifikasi angka dan huruf serta berpikir logis sambil tetap mempertahankan sifat alami anak usia dini yaitu bermain (Gardner, 2011; Suryana, 2017; Tasliyah et al., 2020).

Game interaktif menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak merupakan contoh pemanfaatan teknologi dalam pendidikan (Soeheri, 2016; Nurwendari et al., 2023; Samsul, 2016). *Game* interaktif merupakan aplikasi atau media digital yang dibuat dengan tujuan untuk mengedukasi melalui mekanisme yang lebih kreatif dan imersif. *Game* interaktif memiliki fitur-fitur seperti umpan balik langsung, tampilan visual yang menarik, dan tantangan yang disesuaikan dengan kemampuan anak, yang dapat

meningkatkan perkembangan kognitif serta motorik halus anak. Dengan menggunakan *game* interaktif dalam pendidikan, anak-anak memiliki kesempatan belajar secara aktif, terlibat, dan menyenangkan. Hal ini tentu dapat meningkatkan dorongan dan keterlibatan anak dalam proses belajar. (Efwan et al., 2014; Sugiyanto & Hening, 2011; Krisnawan, 2015). Studi telah menunjukkan bahwa *game* interaktif yang digunakan dalam pembelajaran terutama di PAUD, dapat meningkatkan keinginan anak untuk belajar, kemampuan pemecahan masalah, dan keterampilan sosial. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Hadisaputra (2022), dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa *game* interaktif secara online dapat menjadi salah satu alat untuk meningkatkan daya kritis, kreativitas dan inovasi, serta kemampuan menyelesaikan masalah pada anak usia dini. Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Hirsh-Pasek et al. (2015) juga menyimpulkan bahwa anak-anak yang menggunakan *game* interaktif menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berpikir kritis dan kreativitas dibandingkan dengan anak-anak yang belajar menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional.

Di Indonesia, masalah utama dalam penggunaan *game* interaktif adalah bagaimana teknologi dapat diakses. Hal ini terjadi karena tidak semua sekolah memiliki perangkat teknologi seperti komputer, tablet, atau koneksi internet yang stabil, terutama di daerah pedesaan. Akibatnya, *game* interaktif masih tidak merata dan hanya digunakan di beberapa sekolah perkotaan dengan fasilitas yang lebih baik. Selain adanya keterbatasan aksesibilitas dan infrastruktur, pandangan guru tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga penting untuk keberhasilan penerapan permainan interaktif di kelas. Guru di Indonesia memiliki peran krusial dalam menentukan strategi pembelajaran di kelas (Warni, 2016; Maulana, 2021). Pandangan guru dalam melihat teknologi, seperti *game* interaktif, sangat memengaruhi apakah mereka akan menggunakannya dalam proses pembelajaran.

Kini, guru tidak lagi berfungsi semata-mata sebagai penyampai informasi, tetapi lebih sebagai fasilitator yang mendorong eksplorasi dan kolaborasi di antara siswa (Anggraeny et al., 2020). Dengan adanya teknologi, guru memiliki kesempatan untuk merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis, di mana siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar secara mandiri dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Berutu et al (2024) menjelaskan bahwa

guru memiliki peran untuk membangun motivasi dan minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif. Guru juga berperan untuk membimbing siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan baru melalui game interaktif, sambil mengarahkan mereka untuk berpikir kritis dan kreatif (Fitriyah et al., 2021; Akbar et al., 2023; Hertina et al., 2024). Guru harus memiliki pengalaman yang memadai dalam menggunakan media digital untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penguasaan teknologi ini sangat penting karena membantu guru mengembangkan kemampuan operasional dan kompetensi fungsional dalam penggunaan berbagai alat digital (Lee, 2015). Guru di era digital diharapkan memiliki kemampuan untuk mengoperasikan teknologi digital dan menciptakan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan belajar anak di abad ke-21.

Namun, penelitian mendalam yang mengungkap pandangan guru PAUD di Indonesia tentang penggunaan *game* interaktif masih terbatas. Beberapa guru mungkin mendukung penggunaan teknologi ini karena dapat membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Namun, ada juga kekhawatiran mengenai potensi dampak negatif, seperti ketergantungan anak pada teknologi, pengurangan interaksi sosial, serta kurangnya kemampuan pengawasan yang tepat (Hakim, 2024; Kamaruddin, 2022; Maharani, 2024).

Pandangan dan sikap guru terhadap *game* interaktif menjadi faktor kunci dalam implementasinya di lingkungan PAUD. Oleh karena itu, guru perlu merespons perkembangan ini dengan menyesuaikan metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Penting bagi guru untuk tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga mampu mengidentifikasi kebutuhan peserta didik yang semakin terhubung dengan dunia *digital* (Permana et al., 2024; Salsabila, et al., 2024; Sitompul; 2022). Pengenalan teknologi ke dalam proses pembelajaran telah membawa perubahan signifikan terhadap peran guru.

Salah satu faktor yang membatasi guru dalam mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran adalah tingkat literasi *digital* yang mereka miliki. Kemampuan literasi *digital* ini sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi guru, terutama bagi mereka yang memiliki pengalaman terbatas dalam menggunakan teknologi (Nurhidayat et al., 2022). Ketika guru percaya bahwa mereka tidak memiliki kemampuan digital yang cukup, mereka dapat mengalami rasa tidak percaya diri,

yang pada akhirnya dapat mengintimidasi mereka untuk melakukan tugas mereka sebagai pendidik. Akibatnya, mereka dapat mengalami perasaan kehilangan kontrol atas kelas karena mereka tidak yakin bagaimana menggunakan teknologi untuk membantu proses pembelajaran. Selain itu, jika guru tidak memiliki pengetahuan tentang teknologi, kreativitas mereka dalam desain pembelajaran berbasis teknologi dapat dibatasi, yang pada akhirnya berdampak pada kualitas pembelajaran di kelas.

Beberapa penelitian sebelumnya terkait dengan pandangan guru tentang penggunaan *game* interaktif dalam pembelajaran anak usia dini diantaranya dilakukan oleh McManis dan Gunnewig (2012) meneliti penggunaan teknologi di kelas PAUD di Amerika Serikat dan menemukan bahwa teknologi tersebut dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran dan membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Namun, mereka juga menekankan bahwa keberhasilan penggunaan teknologi sangat tergantung pada pelatihan dan dukungan yang diberikan kepada guru. Guru yang tidak mendapatkan pelatihan yang memadai cenderung enggan menggunakan teknologi di kelas, karena mereka merasa kurang percaya diri dalam mengoperasikan perangkat dan mengintegrasikannya dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam penelitian McManis dan Gunnewig (2012) berfokus pada penggunaan teknologi secara umum dalam pendidikan anak usia dini dan tidak membahas penggunaan *game* interaktif secara detail. Meskipun mereka menyoroti potensi teknologi sebagai alat pendidikan, mereka tidak secara spesifik meneliti jenis *game* interaktif yang dibahas dalam penelitian ini. Hal ini menyoroti perbedaan penting antara penelitian ini dan penelitian yang akan menyelidiki lebih lanjut peran *game* interaktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian lain dilakukan oleh Kolovou & Lavidas (2021) yang mengungkapkan tentang *game* digital dalam pembelajaran PAUD di Yunani diintegrasikan setiap hari atau setidaknya beberapa kali dalam seminggu. Sebagian besar guru dalam penelitian ini menggunakan *game* digital untuk berbagai tujuan, mulai dari penilaian siswa hingga hiburan. Beberapa guru memilih untuk menggunakannya dalam mata pelajaran tertentu seperti kosa kata, matematika, seni, dan sains. Namun, *game* interaktif yang digunakan dalam penelitian Kolovou, et al (2021) berbeda dengan jenis *game* interaktif yang digunakan dalam penelitian yang

diusulkan. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa meskipun terdapat kesamaan dalam penggunaan *game* interaktif, namun penelitian ini akan memperkenalkan unsur-unsur baru dan permainan interaktif yang berbeda untuk mengetahui pengaruhnya terhadap pembelajaran PAUD.

Di Indonesia, penelitian mengenai penerimaan dan persepsi guru terhadap *game* digital ini masih sangat sedikit. Sebagian besar penelitian tentang media interaktif secara luas, dan bukan spesifik mengenai *game* interaktif seperti penelitian yang dilakukan oleh Oktari et al (2024) yang mengungkapkan bahwa di era globalisasi saat ini, guru sangat menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Sebagian besar media ini diakses melalui internet, teman, dan aplikasi YouTube, tetapi sebagian kecil juga dapat diperoleh secara otodidak. Penelitian lain dilakukan oleh Ningrum et al., (2021) menunjukkan bahwa guru menganggap penggunaan video sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, video pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa ketika mereka berkontribusi pada proses pembelajaran. Selain itu, di Indonesia lebih berfokus pada aspek teknis, seperti pengembangan aplikasi *game* untuk anak-anak, tanpa banyak menganalisis bagaimana guru merespons dan mengintegrasikan teknologi tersebut dalam pembelajaran. Seperti temuan Hadisaputra (2022) mengenai strategi pemanfaatan *game* online dalam mendidik anak usia dini dan Suryana et al. (2023) mengenai pengembangan *game* interaktif dalam meningkatkan kecerdasan matematika anak di TK.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menggali lebih dalam pandangan guru PAUD di Indonesia tentang penggunaan *game* interaktif dalam pembelajaran, serta faktor-faktor yang memengaruhi pandangan mereka, seperti pelatihan, dukungan institusi, dan ketersediaan infrastruktur teknologi. Dengan demikian, penelitian ini dapat mengungkap komponen yang selama ini mungkin kurang diperhatikan yang memengaruhi keberhasilan atau kegagalan penggunaan teknologi di PAUD. Selain itu, keterlibatan guru dalam proses adopsi teknologi menjadi aspek penting yang jarang dibahas secara mendalam di Indonesia, sehingga penelitian ini akan memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan kebijakan pendidikan yang lebih inklusif terhadap teknologi.

Berdasarkan observasi pertama peneliti, ditemukan bahwa terdapat salah satu lembaga PAUD di Kota Cirebon telah menggunakan *game* interaktif PBS Kids dalam pembelajaran anak usia dini. Selain menggunakan *game* interaktif PBS Kids, guru di lembaga PAUD tersebut juga telah mengikuti beberapa workshop tentang pembelajaran berbasis komputer. Observasi awal menunjukkan bahwa di lembaga PAUD ini telah lama menggunakan media *game* interaktif dalam pembelajaran anak usia dini. Keunikan dari lembaga PAUD ini menarik perhatian peneliti karena merupakan bagian dari jaringan *franchise* dengan pusat yang bertanggung jawab atas kurikulum dan rencana pembelajaran. Oleh karena itu, guru di sekolah ini wajib mengikuti pedoman yang telah ditetapkan oleh pusat. Ini mendorong peneliti untuk menyelidiki lebih lanjut pendapat dan pengalaman guru terkait dengan penggunaan *game* interaktif PBS Kids, termasuk tantangan atau hambatan yang mereka hadapi dalam menerapkan teknologi ini. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut, maka peneliti tertarik mengangkat sebuah penelitian yang berjudul **“Pandangan Guru Tentang Penggunaan Game Interaktif PBS Kids dalam Pembelajaran Anak Usia Dini”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pandangan guru mengenai manfaat penggunaan *game* interaktif PBS Kids dalam pembelajaran anak usia dini?
2. Bagaimana kendala yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan *game* interaktif PBS Kids dalam proses pembelajaran anak usia dini?
3. Bagaimana solusi yang dilakukan guru dalam menggunakan *game* interaktif dalam mengimplementasikan *game* interaktif PBS Kids dalam proses pembelajaran anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pandangan guru mengenai manfaat penggunaan *game* interaktif PBS Kids dalam pembelajaran anak usia dini
2. Untuk mengidentifikasi pandangan guru mengenai kendala yang dihadapi guru dalam mengintegrasikan *game* interaktif PBS Kids dalam pembelajaran anak usia dini
3. Untuk menganalisis solusi yang dilakukan guru dalam mengintegrasikan *game* interaktif PBS Kids dalam proses pembelajaran anak usia dini

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bermakna bagi beberapa pihak yang berkecimpung di dunia pendidikan, terutama bagi guru dan lembaga pendidikan anak usia dini.

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal, menyediakan wawasan tentang cara efektif menggunakan *game* interaktif dalam kegiatan belajar mengajar. Guru bisa mendapatkan rekomendasi dan strategi untuk memanfaatkan *game* interaktif secara efisien, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi anak-anak serta memberikan wawasan baru tentang potensi dan efektivitas penggunaan *game* interaktif PBS Kids dalam pembelajaran anak usia dini.

2. Bagi Lembaga Pendidikan

Dengan hasil penelitian ini, lembaga pendidikan dapat memahami cara merancang program pembelajaran berbasis *game* digital interaktif yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini, memperkuat inovasi lembaga dalam mengintegrasikan media pembelajaran modern untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta memberikan bukti empiris tentang manfaat penggunaan *game* interaktif PBS Kids, sehingga dapat mendukung pengambilan keputusan dalam penyediaan sarana pembelajaran berbasis teknologi.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian dapat dijadikan referensi atau dasar bagi penelitian lanjutan terkait pentingnya game interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Tesis ini disajikan dalam lima bab yang terdiri atas bab pendahuluan, kajian teori, metodologi penelitian, hasil dan pembahasan, serta simpulan, implikasi dan rekomendasi. Berikut adalah uraian ringkas mengenai kandungan setiap bab dan kaitannya satu sama lainnya.

BAB I Pendahuluan, pada bab ini terdiri dari latar belakang masalah mengenai pentingnya penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini. Selanjutnya menyusun rumusan masalah yang diperoleh dari hasil latar belakang masalah. Kemudian merumuskan tujuan penelitian, manfaat penelitian dan stuktur organisasi Tesis.

BAB II Kajian Teori, Kajian Teori memberikan landasan teoritis yang mendukung penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menyajikan hasil tinjauan literatur mengenai teori media interaktif dan pembelajaran, game interaktif dalam pembelajaran anak usia dini dan integrasi game interaktif dalam pembelajaran berdasarkan teori media interaktif dan pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menguraikan bukti empiris berdasarkan temuan-temuan sebelumnya yang mengkaji topik serupa..

BAB III Metode Penelitian, Metode penelitian menjelaskan tentang bagaimana penelitian tersebut dilakukan. Elemen-elemen yang paling penting dalam bab ini yakni terdiri dari Desain Penelitian, Lokasi, dan Partisipan Penelitian, Penjelasan Istilah, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, Keabsahan Data, Isu Etik Penelitian dan Refleksi.

BAB IV Hasil dan pembahasan, Secara umum dalam bab ini mendeskripsikan hasil data yang diperoleh dari hasil wawancara yang sebelumnya telah dilakukan pengkodean data wawancara. Data hasil coding tersebut disajikan secara naratif berdasarkan pada rumusan masalah.

BAB V Kesimpulan, pada bagian ini berisi Simpulan, Implikasi dan

Rekomendasi. Simpulan, Implikasi, dan Saran adalah bagian akhir dari penelitian. Simpulan ialah temuan singkat yang menjawab rumusan masalah. Implikasi merupakan dampak temuan penelitian terhadap praktik pendidikan, kebijakan, serta teori. Saran adalah rekomendasi bagi peneliti lain berdasarkan kekurangan yang telah terjadi selama proses penelitian.