

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut (UU NO. 20 TAHUN 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Anak usia dini antara umur 3 - 6 berada dalam masa *Golden Periode* (periode keemasan) perkembangan otak mereka. Dalam usia ini, mereka berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat baik fisik maupun mental.

Usia 6 tahun merupakan masa peka dalam perkembangan anak. Masa peka adalah masa pematangan fungsi-fungsi fisik dan pikir yang siap merespon stimulasi lingkungan dan mengasimilasi atau mengimplementasikan ke dalam pribadinya. Masa ini merupakan masa awal pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama (Depdiknas, 2007).

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar (Asmani 2009: 65). Menurut Musbikin (2010: 48) tujuan pendidikan anak usia dini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Memberikan pengasuhan dan pembimbingan yang memungkinkan anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan usia dan potensinya.
- b. Mengidentifikasi penyimpangan yang mungkin terjadi, sehingga jika terjadi penyimpangan dapat dilakukan intervensi dini.

- c. Menyediakan pengalaman yang beraneka ragam dan mengasyikkan bagi anak usia dini, yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi dalam berbagai bidang, sehingga siap untuk mengikuti pendidikan sekolah dasar.
- d. Membangun landasan bagi perkembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- e. Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan social peserta didik pada r¹ emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

Sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional yang tercantum dalam Pasal 3 UU No 20 tahun 2003, yaitu menyatakan bahwa: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dalam Pasal 5 ayat 1, menyatakan bahwa "Struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup: (a) nilai agama dan moral; (b) fisik-motorik; (c) kognitif; (d) bahasa; (e) social-emosional; dan (f) seni.". Kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menjelaskan semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkenalkan, memulai dan memikirkan lingkungannya. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan dari berbagai aspek perkembangan. Gunarsa dalam (Rosmala, 2005: 11) mengemukakan bahwa kognitif adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.

Sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget (Santrock, 2007: 49–50, Slamet, 2005: 53–67), anak usia dini berada pada

tahapan praoperasional (2–7 tahun). Pemikiran anak masih intuitif, irreversible(satu arah), dan belum logis. Egosentris anak masih sangat tinggi, sehingga belum mampu melihat perspektif orang lain.

Perkembangan kognitif meliputi perubahan pada aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pemikiran,ingatan, keterampilan berbahasa dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu dapat mempelajari, memperhatikan, lalu mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya (Desmita. 2009 :34). Kemampuan mengenal warna juga termasuk dalam perkembangan kognitif. Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini meliputi macam–macam warna dan perubahan warna primer menjadi sekunder dan tersier.

Kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya, sebagai alat bersosialisasi, bahasa juga merupakan suatu cara merespon orang lain (Setiawan. 2016). Dengan anak dapat menggunakan bahasa, maka anak akan tumbuh dan berkembang seperti anak pada umumnya dan menjadi manusia dewasa yang dapat berkomunikasi dengan lingkungan masyarakat.

Menurut Suhartono (2005:8), menyatakan bahwa dengan bantuan bahasa, anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi didalam kelompok. Pribadi itu berpikir, merasa, bersikap, berbuat serta memandang dunia dan kehidupan seperti masyarakat disekitarnya.. Dengan menggunakan prinsip yang berpedoman pada perkembangan anak usia dini, dan dengan kesesuaian karakteristik anak usia dini, pembelajaran dapat mendorong anak berinteraksi dengan lingkungan, serta memperoleh pengetahuan dari kegiatan yang dilakukan melalui bermain.

Moeslichatoen (2004) menyatakan bahwa bermain adalah keinginan dan kebutuhan esensial anak-anak TK. Melalui permainan, anak-anak dapat memenuhi tuntutan mereka dan kebutuhan perkembangan dalam dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, Emosi, sosial, nilai-nilai sikap.

Multimedia interaktif merupakan kumpulan dari beberapa media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang bersifat interaktif yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Ivers (2010: 2) menjelaskan: “*multimedia is the use of several media to present information. Combinations may include text, graphics, animation, pictures, video, and sound*”.. Sehingga sangat dibutuhkan adanya perangkat multimedia yang mampu menarik minat belajar serta meningkatkan nilai kecerdasan anak. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar siswa adalah dengan menyampaikan pelajaran yang sudah diaplikasikan kedalam perangkat multimedia berupa *game* edukasi yang dapat melahirkan suasana baru yang menyenangkan dalam proses belajar anak. Fakta menyampaikan bahwa menyampaikan informasi dengan multimedia dapat meningkatkan ingatan dalam belajar karena materi dalam bentuk audio visual akan lebih mudah ditangkap dan secara visiologis manusia akan lebih peka menggunakan inderanya. Dengan adanya aplikasi multimedia interaktif ini diharapkan akan dapat menambah minat belajar siswa.

Puzzle merupakan jenis *game* yang menekankan pemecahan teka-teki. Jenis teka-teki yang harus dipecahkan dapat menguji kemampuan memecahkan banyak masalah termasuk logika, strategi, pengenalan pola, dan penyelesaian kata (Cahyo. 2011). Dengan bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu merangkai gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk merangkai gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika

Menurut Dickey (2006), genre *Adventure* lebih sesuai untuk dikembangkan dalam *game* untuk pembelajaran anak-anak. Hal ini dikarenakan genre *Adventure* memiliki jalan cerita dan *game play* yang simpel dengan unsur *problem solving* di dalamnya. Pada dasarnya anak usia dini merasa tertarik dengan adanya jalan cerita yang menarik. Dengan bermain *adventure* anak akan mencoba memecahkan beberapa masalah yang ditawarkan dari alur cerita.

Vara dan Clara (2009) telah menunjukkan bagaimana *puzzle adventure game* dapat memanfaatkan pemikiran wawasan, kemampuan 'berpikir di luar kotak' yang dimiliki oleh semua manusia, untuk dapat membentuk informasi baru, untuk memastikan bahwa mereka menyediakan alat kepada pemain mereka perlu mencapai solusi. Penggabungan dari jalan cerita yang menarik dengan disisipkan konten teka-teki dapat menambah motivasi anak dalam menggunakan multimedia. Dengan tujuan meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa anak, penggabungan dari *puzzle* dan *adventure* dapat menjadi daya tarik tersendiri terhadap multimedia.

Menurut Sujiono (2008:10.24), bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada usia Taman Kanak-kanak. Upaya upaya yang diberikan hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan ajar dan multimedia yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak.

Guru harus mengadopsi metode yang akan memungkinkan siswa untuk memahami konsep atau topik atau prinsip apa pun yang diajarkan (Umar, 2016). Model pembelajaran yang digunakan akan mengembangkan pembelajaran yang disampaikan. Metode demonstrasi telah terbukti efektif dengan kelompok besar dan kecil (Olatoye, 2010). Penggabungan antara multimedia interaktif dengan model pembelajaran demonstrasi dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa anak usia dini, hal ini merupakan sinkronisasi antara multimedia interaktif dengan langkah-langkah model pembelajaran demonstrasi.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelompok B Kelas Kupu-kupu TK Karika XIX-1, guru hanya menggunakan media *puzzle* balok, untuk mengenal huruf menggunakan media papan tulis dan kertas huruf sehingga kurang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa anak. Diperlukan multimedia yang bersifat interaktif sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk merancang serta membangun multimedia interaktif untuk belajar membaca yang berjudul “MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *PUZZLE ADVENTURE GAME* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DAN BAHASA ANAK USIA DINI”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang multimedia interaktif berbasis *puzzle adventure game* untuk anak usia dini
2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbasis *puzzle adventure game* untuk anak usia dini
3. Bagaimana hasil dari penerapan multimedia interaktif berbasis *puzzle adventure game* untuk anak usia dini

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari agar masalah tidak terlalu luas dan menyimpang, maka dibuat pembatasan masalah yang diteliti sebagai berikut:

1. Materi yang dibahas dalam multimedia ini adalah tentang mengenal buah
2. Fokus penelitian akan dikhususkan pada perancangan dan pembuatan multimedia interaktif serta uji coba yang dilakukan bersifat terbatas
3. Multimedia interaktif ini hanya terbatas untuk *desktop*

1.4 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan membangun multimedia interaktif berbasis *puzzle adventure game* untuk anak usia dini
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis *puzzle adventure game* untuk anak usia dini

3. Untuk mengetahui hasil dari penerapan multimedia interaktif berbasis *puzzle adventure game* untuk anak usia dini

1.5 Manfaat Penelitian

Secara khusus hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membangun interaktif multimedia interaktif berbasis *puzzle adventure game* untuk anak usia dini. Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, antara lain:

1. Segi teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan informasi bagi para perencana, pelaksana, dan pengembang lembaga pendidikan untuk menerapkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis game petualangan pada saat kegiatan belajar mengajar

2. Segi praktis

- a. Bagi anak

Penelitian ini diharapkan dapat membantu anak usia dini dalam mengenal buah

- b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberi inspirasi dan menjadikan masukan dalam mengembangkan suatu multimedia interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran dikelas

- c. Bagi peneliti

Proses penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan wawasan baru mengenai cara merancang dan membangun multimedia interaktif berbasis *puzzle adventure game*.

1.6 Definisi Operasional

Sesuai dengan judul penelitian, terdapat istilah yang perlu diberikan penjelasan untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran dalam penelitian ini. Penjelasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Multimedia interaktif adalah kombinasi media yang terdiri dari audio, video, grafik, teks, dan animasi yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang dapat dioperasikan oleh penggunaan menggunakan komputer
- 2) *Puzzle adventure game* adalah salah satu jenis *game* yang mempunyai alur cerita yang menarik dan memiliki konten teka-teki didalamnya agar dapat merangsang otak anak.
- 3) Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun pembahasan pada sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima pokok bahasan, antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai teori-teori yang relevan dengan kajian penelitian dan hal-hal lainnya yang mendukung penelitian serta berguna dalam merancang multimedia pembelajaran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang proses rekayasa dari multimedia pembelajaran yang dijadikan acuan kemudian menganalisis hasilnya untuk kebutuhan merancang multimedia ini. Selain diuraikan juga tahapan-tahapan perancangan multimedia ini berdasarkan hasil analisis.

BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi dari pembangunan multimedia interaktif berbasis *puzzle adventure game* dan berisi tentang perancangan dalam pembuatan system dan tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan multimedia pembelajaran yang telah dirancang. Mulai dari perancangan, pembuatan soal, menu dan lain-lain.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari uraian proses pembangunan multimedia interaktif guna untuk mengembangkan multimedia interaktif ini di masa yang akan datang.