

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 saat ini berlangsung dengan sangat cepat. Manusia memanfaatkan teknologi dalam segala aspek kehidupan guna memudahkan dalam melakukan pekerjaan, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi pada aspek pendidikan. Terlebih di masa pandemi Covid-19 yang terjadi di Indonesia saat ini dengan diterbitkannya Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus *Disease* (Covid-19) oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Republik Indonesia. Hal ini menyebabkan kegiatan pembelajaran di sekolah diberhentikan sementara dan digantikan dengan kegiatan belajar dari rumah melalui metode pembelajaran jarak jauh (PJJ). Menurut Latip (Latip, 2020:109), keberhasilan proses pelaksanaan PJJ sangat bergantung pada teknologi.

Salah satu pemanfaatan teknologi pada aspek pendidikan saat ini, dapat dilihat pada penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dalam kegiatan pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Beberapa contohnya dapat dilihat pada penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Ugwuanyi & Okeke mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Computer-Assisted Instruction* (CAI) terhadap peningkatan hasil asesmen pada mata kuliah Fisika di salah satu universitas di Nigeria, di mana hampir seluruh kegiatan perkuliahan masih dilakukan dengan menggunakan metode tradisional (Ugwuanyi & Okeke, 2020:115), penelitian Lestari dkk. mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran TIK di SMPN 1 Cisurupan (Lestari, Suryadi, & Ismail, 2020), dan penelitian Islamiyah dkk. mengenai pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dalam format permainan '*Color-Mixing Maze Game*' untuk menstimulasi pemikiran simbolik pada anak usia dini (Islamiyah, Setiawati, & Utami, 2020). Selain itu, terdapat pula penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis komputer seperti yang dilakukan oleh Namiroh dkk pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar (Namiroh, Soemantri, &

Situmorang, 2019) dan Prawiranegara pada Taman Kanak-kanak di Sekolah Alam Bintaro dalam pengenalan matematika dasar bagi anak usia dini (Prawiranegara, 2019).

Berfokus pada jenjang PAUD, yang merupakan tempat di mana anak dapat bermain sambil belajar, dalam proses pembelajarannya perlu dilakukan perancangan mulai dari strategi hingga media pembelajaran yang sesuai dengan aspek yang akan dikembangkan (Hewi & Asnawati, 2020:159-160). Dalam bermain, peserta didik biasanya melakukan berbagai aktivitas (Latif, Zukhairina, Zubaidah, & Afandi, 2016), misalnya berlari, menggali tanah, memanjat, melompat, menyusun balok, menggambar, dan sebagainya. Selain itu pada kegiatan belajar anak usia dini, peserta didik juga dapat melakukan kontak secara langsung dengan objek belajar (Latif, Zukhairina, Zubaidah, & Afandi, 2016). Contohnya pada pembelajaran mengenai tanaman, peserta didik dapat melakukan kontak dengan tanaman di sekitarnya, seperti memungut daun kering, mengamati bunga-bunga, memetik buah di pohon, hingga menanam tanaman.

Akan tetapi, di masa pandemi Covid-19 saat ini, aktivitas peserta didik di luar ruangan menjadi sangat terbatas. Terlebih setelah dengan adanya surat edaran yang diterbitkan oleh Kemdikbud mengenai kegiatan belajar dari rumah, guru dan orang tua sebagai instruktur, perlu merancang strategi pembelajaran yang efektif untuk dilaksanakan. Proses pembelajaran anak usia dini yang erat kaitannya dengan kegiatan di luar ruangan, menjadi sulit untuk dilakukan dan berubah menjadi aktivitas pembelajaran di dalam ruangan. Dalam hal inilah, penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dapat mengambil peran penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran dari rumah. Di mana dengan adanya program pembelajaran berbasis komputer, dapat membantu peserta didik untuk belajar mengenai lingkungan di luar rumah dari dalam rumah. Program pembelajaran komputer yang dapat dikembangkan dengan berbagai macam model, menjadi suatu kelebihan dalam membantu proses pembelajaran. Peserta didik tidak perlu ke luar rumah untuk belajar mengenai binatang ataupun tumbuh-tumbuhan. Melalui program pembelajaran berbasis komputer, guru dan orang tua dapat dengan mudah “menyajikan”, baik itu binatang ataupun tumbuh-tumbuhan kepada peserta didik di rumah.

Rahma Nur Karimah, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER 'MAMAHESKI' UNTUK ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran pada PAUD memberikan berbagai dampak, baik positif maupun negatif. Menurut Sufa & Setiawan (Sufa & Setiawan, 2017:24), dampak positif penggunaan komputer sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran anak usia dini berkaitan dengan aspek perkembangan anak, diantaranya dapat dilihat pada aspek kognitif, yaitu dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah. Contohnya pada saat anak bermain *puzzle*. Kemudian pada aspek moral, dapat membangun rasa kompetisi, kemandirian, dan kepatuhan dalam menaati aturan. Terlebih pada pembelajaran berbasis komputer dengan model permainan. Juga pada aspek motorik yaitu meningkatkan kemampuan, khususnya pada kemampuan motorik halus, melalui keterampilan dalam menggunakan *mouse*, melakukan gerakan menekan, dan *drag-and-drop*.

Dampak positif yang dihasilkan dapat dicapai melalui kesadaran orang dewasa, khususnya guru dalam lingkup sekolah dan orang tua dalam lingkup keluarga, terhadap peran penting yang ditanggungnya dalam membimbing anak pada kegiatan pembelajaran. Jovita Maria Ferliana (dalam Sahriana, 2019:63-64) mengemukakan beberapa cara yang dapat dilakukan oleh orang dewasa dalam membimbing anak antara lain dengan memilih program yang sesuai dengan usia anak, membatasi waktu penggunaan, dan menetapkan aturan penggunaan guna meminimalisasi kemungkinan terjadinya kecanduan.

Terdapat beberapa penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis komputer pada jenjang PAUD, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Sukma dkk. mengenai pengaruh media pembelajaran *Alphabet Smart* terhadap kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak setelah diberi perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *Alphabet Smart* pada proses pembelajaran (Sukma, Kurnia, & Febrialismanto, 2020:35). Penelitian lain dilakukan oleh Suningsih dkk. mengenai pengembangan multimedia interaktif pada materi pengenalan satwa liar di Taman Kanak-kanak. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak (peserta didik) memberikan respons yang baik selama proses pembelajaran dengan menggunakan

multimedia interaktif, juga terdapat peningkatan hasil belajar pada anak setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif tersebut (Suningsih, Rahelly, & Rukiyah, 2020:4).

Berdasarkan uraian di atas, dapat dilihat bahwa terdapat beberapa penelitian yang menghasilkan media pembelajaran berbasis komputer untuk anak usia dini yaitu penelitian Prawiranegara tentang pengenalan matematika dasar, Sukma tentang pengenalan huruf, Islamiyah tentang pengenalan warna, dan Suningsih tentang pengenalan satwa liar. Peneliti merujuk kepada Hurlock, yang menyatakan bahwa anak pada usia dini sangat senang dan tertarik dengan cerita tentang hewan (Hurlock, 1990), dan teori ekologi perkembangan manusia dari Bronfenbrenner (dalam Santrock, 2007), yang menyatakan bahwa perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia tinggal (mikrosistem), maka peneliti beranggapan akan sangat baik apabila tersedia sebuah media pembelajaran berbasis komputer mengenai pengenalan hewan yang dapat digunakan oleh guru dan orang tua dalam memfasilitasi proses pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis komputer dengan model gabungan antara tutorial dan permainan untuk anak usia dini tentang pengenalan hewan di sekitar lingkungan anak yang dapat digunakan oleh guru dan orang tua dalam membimbing kegiatan belajar anak dari rumah pada masa pandemi Covid-19. Pada media ini tidak hanya diberikan informasi mengenai hewan di sekitar lingkungan tempat tinggal anak saja, tetapi juga menawarkan kesempatan bagi anak untuk bermain sambil belajar dengan adanya permainan berupa kuis dan *puzzle*. Adanya permainan dalam media ini ditujukan untuk menciptakan interaksi dua arah melalui *feedback* yang diberikan oleh media terhadap reaksi anak ketika bermain kuis atau *puzzle*. Media ini peneliti namai sebagai ‘Mari Mengetahui Hewan Di Sekitar Kita’ yang disingkat ‘MAMAHESKI’.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mekanisme

pengembangan media pembelajaran berbasis komputer ‘MAMAHESKI’ untuk anak usia dini?’.

Adapun rumusan masalah khususnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penentuan materi pelajaran pada pengembangan media pembelajaran berbasis komputer ‘MAMAHESKI’?
2. Bagaimana proses desain dan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer ‘MAMAHESKI’?
3. Bagaimana hasil penilaian pengguna terhadap media pembelajaran berbasis komputer ‘MAMAHESKI’?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui mekanisme pengembangan media pembelajaran berbasis komputer ‘MAMAHESKI’ sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini.

Adapun tujuan khususnya adalah:

1. Untuk dapat menentukan materi pelajaran pada media pembelajaran berbasis komputer ‘MAMAHESKI’.
2. Untuk dapat mendesain dan mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer ‘MAMAHESKI’.
3. Untuk mengetahui hasil penilaian pengguna terhadap media pembelajaran berbasis komputer ‘MAMAHESKI’.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian di atas, manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah bukti empirik tentang media yang memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini yang dapat digunakan baik oleh guru maupun orang tua.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan pada penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran di kemudian hari.

b. Bagi pengguna

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran bagi anak usia dini di masa belajar dari rumah.