

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada era digital modern saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Hal ini tentunya mempengaruhi berbagai bidang kehidupan termasuk bidang Pendidikan (Munir, 2017). Pemanfaatan teknologi dalam bidang Pendidikan khususnya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tentunya dapat membantu serta mendukung proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan juga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Salah satu implementasi teknologi informasi dalam bidang Pendidikan ialah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Lestari, 2018).

Rusman (2012) menyatakan bahwa media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam pembelajaran disekolah yang bertujuan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antar guru dan siswa (Umar, 2014). Dengan adanya media pembelajaran dapat menimbulkan kegairahan dan motivasi anak dalam belajar.

Media pembelajaran yang berkembang di era modern saat ini ialah media pembelajaran berbasis komputer. Muazzomi (2017) menyebutkan bahwa di era teknologi dan informasi saat ini, salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah Microsoft Powerpoint. Sanaky (2009) mengemukakan bahwa media Microsoft Powerpoint adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di Microsoft Office program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD proyektor.

Penggunaan PowerPoint selain bisa digunakan sebagai media presentasi dapat juga digunakan sebagai software pembuat media pembelajaran yang interaktif yaitu Game Edukatif. Software Microsoft PowerPoint ini dapat menampilkan teks, gambar, suara, dan video yang *diimport* dari software lainnya, sehingga dapat digunakan pada semua kegiatan pembelajaran seperti mendengarkan, membaca, menulis bahkan berinteraksi, selain itu banyak fitur yang terdapat didalam Microsoft PowerPoint yang dapat digunakan atau dimanfaatkan untuk membuat program pembelajaran baik itu animasi atau permainan (Isroqm, 2015).

Microsoft PowerPoint ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis game edukatif untuk anak usia dini. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajarannya game edukatif ini menggunakan konsep belajar sambil bermain (Hurd & Jenuings, 2009). Konsep game edukatif ini sesuai dengan konsep pembelajaran pada anak usia dini yang dimana memiliki ciri khas tersendiri. Masitoh (2014) yang menyebutkan bahwa pembelajaran pada anak usia dini yang paling efektif ialah pembelajaran yang berorientasi bermain serta berorientasi pada perkembangan anak. Selain itu, Sujiono (2013) mengungkapkan bahwa dalam proses kegiatan pembelajaran pada anak usia dini merupakan pengembangan kurikulum secara kongkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan kemampuan dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka untuk mencapai kemampuan yang harus dimiliki oleh anak. Peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran yang hendak diberikan kepada anak jika melalui bermain akan mudah diterima oleh anak, anak dapat bereksplorasi secara bebas sehingga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak, selain itu dalam pemberian perlakuan atau materi pembelajaran harus disesuaikan dengan memperhatikan karakteristik yang dimiliki anak serta sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Selain itu juga, hal tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang ditulis oleh Jhoni Warmansyah dalam jurnal Ta'dib tahun 2019 mengenai Efektifitas Game Powerpoint dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Permulaan di TK Asyofa Padang. Kesimpulan dari hasil penelitian Warmansyah (2019) mengungkapkan bahwa game melalui PowerPoint dapat mengembangkan aspek kognitif anak yaitu matematika awal anak karena didalam game PowerPoint ini terdapat penggunaan efek, serta animasi gambar interaktif disertai suara yang dapat menuntun anak untuk mempelajari konsep matematika awal. Selain itu ada juga beberapa penelitian mengenai pengembangan atau penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint untuk anak usia dini yang dimana hasil dari penelitian tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan PowerPoint dapat diterapkan kepada anak usia dini (Muazzomi, 2017; Rodliyah, Sholihah, & Kustiawan, 2020). Maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa media

pembelajaran game edukatif dengan menggunakan Microsoft PowerPoint ini dapat diterapkan pada pembelajaran PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini).

Dalam menerapkan pembelajaran berbasis game edukatif melalui Microsoft PowerPoint ini maka peran gurulah yang sangat penting, yang dimana guru yang akan membimbing, membina dan memberikan materi pembelajaran kepada anak. Dengan demikian guru harus mampu merancang serta menerapkan media pembelajaran berbasis game edukatif melalui Microsoft Power Point. Hal ini sejalan dengan Arsyad (2011) yang mengemukakan bahwa selain mampu menggunakan media pembelajaran yang tersedia, guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran. Oleh karena itu guru juga harus memiliki pengetahuan serta pemahamannya mengenai pengembangan media pembelajaran. Selain itu, juga sejalan dengan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No 137 tahun 2014 tentang standar pendidikan nasional pada kompetensi guru PAUD disebutkan bahwa pendidik PAUD harus “memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik” (Depdiknas, 2014).

Penelitian sebelumnya yang relevan adalah penelitian oleh Rosalina (2018) mengenai Pengembangan Game Edukatif Matematika Berbentuk PowerPoint Untuk Anak Usia 5-6 Tahun, dari penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang menarik minat anak pada pembelajaran matematika di TK Muthiah Islamic School Kayuagung; selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rodliyah dkk (2020) mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Edupoint (Education Power Point) Tema Alat Transportasi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun, dari penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran *edupoint* dengan tema alat transportasi untuk anak usia 5-6 tahun, media pembelajaran ini berupa CD yang didalamnya memuat progogram interaktif melalui PowerPointbeserta panduan penggunaannya; selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Muazzomi (2017) mengenai Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft PowerPoint, hasil dari penelitian ini adalah suatu produk ajar berbentuk media PowerPoint yang didalamnya terintegrasi berupa alat permainan edukatif yang selanjutnya di implementasikan pada uji kelompok kecil di TK Muthmainah dan diakhir uji coba, guru memberi tanggapan berkaitan dengan

pengaplikasian media; dan selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Munawaroh dkk (2020) mengenai Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun, dari penelitian ini menghasilkan desain multimedia berbentuk game dengan tema alam semesta yang dapat digunakan melalui computer atau laptop. Dari beberapa penelitian yang disebutkan diatas terlihat bahwa penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran game edukatif melalui software Microsoft PowerPoint ini kebanyakan bukan dikembangkan oleh pihak guru.

Selain itu ada juga penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan guru dalam penggunaan Microsoft PowerPoint baik itu melalui pelatihan ataupun *workshop* yaitu penelitian oleh Ardiansah dan Miftakhi (2019) mengenai Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Bagi Tenaga Pendidik Paud Himpaudi Kecamatan Gabek Kota Pangkalpinang; selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Santoso (2019) mengenai Peningkatan Keterampilan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Microsoft Office PowerPoint, Photoshop Dan Corel Draw Untuk Guru TK (IGTKI) Ngemplak; selanjutnya penelitian oleh Yafie dkk (2018) mengenai Workshop Pembuatan Media *Education* Berbasis PPT Anak Usia Dini Untuk Guru Se-Kota Malang Dan Alumni Pgpau Universitas Negeri Malang; dan selanjutnya penelitian oleh Tijaniyah dkk (2021) mengenai Pendampingan Guru TK/PAUD dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powtoon dan Microsoft Office Powerpoint.

Dari beberapa penelitian yang sudah dipaparkan diatas terlihat bahwa penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran game edukatif melalui software Microsoft PowerPoint ini kebanyakan bukan dikembangkan oleh pihak guru, selain itu juga penelitian yang sudah disebutkan di atas lebih mengarahkan kepada upaya peningkatan kemampuan atau kompetensi guru dalam menggunakan Microsoft PowerPoint untuk pengembangan media pembelajaran, baik itu melalui pelatihan ataupun *workshop* yang dilakukan oleh peneliti kepada guru. Akan tetapi peneliti belum menemukan literatur atau penelitian yang membahas bagaimana upaya yang dilakukan oleh guru dalam merancang atau mengembangkan suatu media pembelajaran Game Edukatif melalui Microsoft PowerPoint. Oleh karena itu

peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut untuk dijadikan suatu penelitian.

Berdasarkan studi pendahuluan awal yang dilakukan peneliti kepada kepala sekolah TKIT Daarul Fikri melalui wawancara diperoleh bahwa TKIT Daarul Fikri merupakan salah satu TK di Kabupaten Bandung Barat yang sudah mengembangkan Game Edukatif dengan software Microsoft PowerPoint yang kemudian di jadikan aplikasi atau apk melalui *link* yang bisa diunduh melalui *handphone* atau laptop, sejak tahun ajaran 2020/2021 tepatnya pada bulan juli 2020. Didalam media pembelajaran game edukatif melalui software Microsoft PowerPoint di TKIT Daarul Fikri memuat kegiatan syukur sebagai kurikulum khas TKIT Daarul Fikri, materi dari kurikulum 2013, tema yang diangkat tiap minggunya, tujuan pembelajaran, serta game edukatif yang berhubungan dengan kompetensi dasar atau tema yang sedang di bahas, dan ada juga sertifikat untuk anak. Jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di TKIT Daarul Fikri berjumlah 7 orang, dan semua guru yang ada di TKIT Daarul Fikri sudah menguasai 50% Microsoft PowerPoint, sehingga semua guru di TKIT Daarul Fikri sudah mampu mengembangkan game edukatifnya dengan versi masing-masing. Akan tetapi guru yang sudah terampil dalam mengembangkan game edukatif dengan software Microsoft PowerPoint berjumlah 5 orang.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Pemanfaatan Software Microsoft Powerpoint dalam Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif untuk Anak: Perspektif Guru (Penelitian Studi Kasus pada Guru Taman Kanak-Kanak di TKIT Daarul Fikri Kabupaten Bandung Barat)**

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas berikut ini perumusan masalah yang akan menjadi acuan dalam penelitian ini:

1.2.1 Bagaimana pandangan guru TKIT Daarul Fikri tentang media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint?

1.2.2 Bagaimana upaya guru TKIT Daarul Fikri dalam mengembangkan media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint?

1.2.3 Bagaimana hambatan guru TKIT Daarul Fikri dalam mengembangkan media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah diuraikan atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Mengetahui pandangan guru TKIT Daarul Fikri tentang media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint

1.3.2 Mengetahui upaya guru TKIT Daarul Fikri dalam mengembangkan media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint

1.3.3 Mengetahui hambatan guru TKIT Daarul Fikri dalam mengembangkan media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis, berikut ini manfaat dari penelitian yang akan dilakukan, sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan pengetahuan bagaimana upaya guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi melalui software Microsoft powerpoint. Selain itu, dapat menjadi bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Para guru taman kanak-kanak pada umumnya sebagai informasi tentang bagaimana upaya guru taman kanak-kanak dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi melalui Microsoft PowerPoint

- b. Dinas Pendidikan sebagai masukan dalam mengambil kebijakan sehubungan dengan peningkatan kompetensi guru taman kanak-kanak.
- c. Peneliti lain. Dapat dijadikan referensi dan bahan pembelajaran serta menambah ilmu pengetahuan tentang upaya guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi melalui Microsoft PowerPoint

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, dengan menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia 2019. Berikut ini gambaran umum isi dari penulisan skripsi:

- 1.5.1 BAB I Pendahuluan. Pada bab ini berisi latar belakang masalah mengenai penelitian yang akan dilakukan, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi
- 1.5.2 BAB II Kajian Pustaka. Pada bagian ini terdiri dari teori-teori yang relevan berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint
- 1.5.3 BAB III Metode Penelitian. Pada bab ini berisi mengenai desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, analisis data, dan validitas data
- 1.5.4 BAB IV Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini peneliti menguraikan hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara dan studi dokumentasi yang kemudian dianalisis menggunakan analisis tematik, serta pembahasan mengenai temuan penelitian
- 1.5.5 BAB V Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pada bab ini peneliti menyajikan kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian, serta implikasi dan rekomendasi untuk pihak-pihak terkait