BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keterampilan aspek koginitif dapat dilihat dari peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini salinan lampiran I, dalam indikator 3.6. dan 4.6 Menyebutkan: Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) serta menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.

"Lima tahun pertama pada anak merupakan usia yang sangat penting untuk perkembangannya. Pendidikan dalam mengenal warna, angka, huruf dan bentuk sebagai awal pembelajaran untuk lebih mengenal benda atau sesuatu yang berada di sekitarnya." (Purwaningsih, 2018, hlm. 1)

> Busran dan Fitriyah. (dalam Purwaningsih, 2018) mengemukakan bahwa anak prasekolah sangat aktif bermain, dalam memberikan pola asuh atau metode belajar kepada anak usia prasekolah dibutuhkan suatu pembelajaran yang interaktif berupa audio visual agar anak cenderung lebih cepat tanggap, salah satu faktor pendukung pembelajaran yang interaktif adalah dengan adanya media atau fasilitas belajar yang menggunakan teknologi *mobile-learning (M-learning).*

Dalam proses pembelajaran juga dibutuhkan suatu media pembelajaran interaktif khususnya dalam hal pengenalan warna, angka, huruf dan bentuk dengan memanfaatkan peranan teknologi komputer dalam hal ini adalah sebuah aplikasi dengan tujuan untuk memudahkan anak dalam memahami pengenalan warna, angka, huruf dan bentuk serta anak akan lebih tertarik untuk mempelajarinya.

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran anak usia dini dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak, mereka akan cenderung lebih tertarik

dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian. Dan dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan. Maka banyak sekolah yang memberikan pelajaran dalam bentuk permainan edukasi sebagai mata pelajaran, terutama pelajaran mengenal bentuk geometri.

Penelitian ini bermula dari melihat konsisi anak-anak berumur 5-6 tahun yang terkadang jenuh dengan rutinitas belajarnya. Pada masa sekarang ini game edukasi bukan lagi menjadi hal baru bagi sebagian masyarakat khususnya anak-anak hanya saja tetap perlu pengawasan dan bimbingan orang dewasa bila anak memainkan game pada smartphone dan teknologi lainnya.

> Selama ini, game seringkali dianggap sebagai penyebab penurunan prestasi belajar siswa, dan penurunan kualitas kehidupan bersosial. Hal tersebut tidak sepenuhnya salah, namun dengan sedikit perubahan, diharapkan hasilnya akan menjadi positif. Dari mempelajari karakteristik beberapa game populer yang mengakibatkan berbagai dampak negatif, sebetulnya game juga dapat dikatakan menjadi permainan yang sangat mendidik. Jika semula nilai negatif yang ditransfer kepada pemainnya, maka diubah menjadi nilai positif untuk pemainnya. Sehingga game edukasi harusnya tidak semata-mata merupakan transfer konten-konten pendidikan dalam bentuk digital. Tetapi harus juga dapat menciptakan perasaan yang sama senangnya ketika siswa memainkan game-game populer tersebut. Namun bedanya, nilai-nilai yang ditransfer kepada pemain merupakan konten pendidikan yang ingin disampaikan. (Suara Merdeka – Halaman Teknologi, 2014)

"Game dapat membantu menyumbangkan pengalaman yang luas yang sering tidak ditemukan di ruang kelas tradisional, dan pengalaman itu dapat memberikan keterampilan yang dibutuhkan siswa di abad kedua puluh satu." (Siko & Barbour, 2013, hlm. 26).

Game edukatif sebagai simulasi yang memiliki unsur hiburan sementara tujuannya untuk mendidik. pada tingkat yang lebih dalam, game memberikan

kesempatan kepada peserta didik untuk berkolaborasi, memecahkan masalah, dan mengembangkan sense of place dalam dunia simulasi melalui penemuan diri.

Dengan demikian melalui sebuah media bermain anak melakukan berbagai kegiatan yang dapat merangsang dan mendorong kepribadiannya baik yang menyangkut aspek kognitifnya.

> Salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh game tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status game, instruksi, dan tools yang disediakan oleh game akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan danstrategi saat bermain. (Vitianingsih, 2016, hlm. 1)

Alur cerita yang menarik merupakan alasan seseorang betah berlama-lama bermain game. Jika hal tersebut diangkat ke dalam game edukasi, maka pemain tentunya sangat menyenangkan memainkan berbagai tantangan, rintangan di dalam permainan. Tanpa disadari, pemain telah menyerap berbagai pengetahuan yang ingin disampaikan dalam setiap tantangannya.

Pendidikan anak usia dini pada masa taman kanak-kanak (TK) adalah jenjang pendidikan dasar yang merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Pendidikan anak usia dini pada masa taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 5 perkembangan, yaitu : perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan/kognitif (daya pikir, daya cipta), sosio emosional (sikap dan emosi) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini. Kenyataannya dalam lingkungan sekolah anak –anak masih semangat dalam belajar, karena didukung

dengan adanya banyak teman, tapi biasanya setelah mereka tiba dirumah anak – anak cenderung malas untuk belajar, mereka lebih senang bermain.

> Hasil penelitian Anik Vega Vitaningsih dalam jurnal "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini" menyimpulkan bahwa game edukasi dapat membantu guru dan siswa dalam mengubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar simulasi dengan media game dan memudahkan siswa untuk belajar simbol, berhitung, mencocokan gambar dan menyusun kata acak. (Vitaningsih, 2016, hlm. 8)

"Dari hasil survey terhadap game edukasi sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini berbasis android disimpulkan bahwa game ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran anak usia dini materi yang digunakan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini." (Jayanti, Meilinda, & Fahriza, 2008, hlm. 81)

Marbel bentuk adalah aplikasi pendidkan khusus untuk anak-anak usia 2 sampai dengan 8 tahun. Tersedia materi pembelajaran yang akan membantu anak-anak dalam belajar mengenal sesuatu. Hal menarik dari marbel adalah : Permainan edukasi yang menyenangkan. Ada berbagai macam permainan yang akan menguji kemampuan mereka. Permainan itu terdiri dari : tepat cepat, ketangkasan, daya ingat, kecerdikan, asah otak dan masih banyak lainnya. Marbel dilengkapi dengan gambar dan animasi yang menarik, musik orisinil, serta narasi panduan yang berguna bagi anak-anak yang belum lancar membaca. (Educa Studio, 2012)

Permainan edukasi Mari Belajar Sambil Bermain "MARBEL" diharapkan dapat memberikan pengaruh yang kuat pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Khususnya anak-anak usia 5-6 tahun di Desa Babar Layar 1 Kabupaten Indramayu, sehingga proseb pembelajaran mengenal bentuk geometri menjadi hal yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti sangat tertarik untuk melihat adakah pengaruh game interaktif "Marbel Bentuk" sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk pada anak usia dini.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut

2.1 Bagaimana kemampuan mengenal bentuk anak usia 5-6 tahun di Desa Babar Layar 1 Kabupaten Indramayu sebelum menggunakan media game interaktif?

2.2 Bagaimana efektivitas media game interaktif terhadap kemampuan dalam mengenal bentuk anak usia 5-6 tahun di Desa Babar Layar 1 Kabupaten Indramayu?

2.3 Apakah terdapat peningkatan kemampuan mengenal bentuk anak usia 5-6 tahun di Desa Babar Layar 1 Kabupaten Indramayu sesudah menggunakan media game?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.1 Mengetahui kemampuan mengenal bentuk anak usia 5-6 tahun di Desa Babar Layar 1 Kabupaten Indramayu sebelum menggunakan media game interaktif

3.2 Mengetahui efektivitas media game interaktif terhadap kemampuan dalam mengenal bentuk anak usia 5-6 tahun di Desa Babar Layar 1 Kabupaten Indramayu.

3.3 Mengetahui peningkatan kemampuan mengenal bentuk anak usia 5-6 tahun di Desa Babar Layar 1 Kabupaten Indramayu sesudah menggunakan media game interaktif.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang peneliti lakukan diharapkan akan memberi manfaat :

1. Bagi siswa
   a. Dengan diterapkannya penggunaan media game interaktif diharapkan dapat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan mengenal bentuk pada anak usia dini
   b. Dengan menggunakan media interaktif dapat meningkatkan semangat belajar anak dan belajar belajar menjadi situasi yang menyenangkan.

2. Bagi guru
   a. Dengan adanya penelitian ini, guru dapat mengetahui bagaimana cara untuk mengenalkan bentuk pada anak usia dini melalui media interaktif.
   b. Guru dapat mengetahui manfaat media interaktif terhadap perkembangan mengenal bentuk pada anak usia dini
   c. Guru dapat membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkan game interaktif sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk pada anak
3. Bagi penelti
   a. Mendapatkan pengalaman untuk menerapkan metode pembelajaran menggunakan media game interaktif yang kelak akan dapat diterapkan di lapangan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penelitian ini agar lebih diketahui pokok- pokok isinya, maka perlu dikemukakan dengan jelas susunan sistematika pembahasannya, adapun sistematika pembahasan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

BAB I : penjelasan mengenai latar belakang yang topik atau masalah yang akan diangkat dalam penelitian secara menarik sesuai dengan situasi dan kondisi saat ini. Kemudian menyajikan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II : berisi landasan teori menganalisis teori-teori berdasarkan dengan judul penelitian berupa sub-sub yang dibahas yaitu mengenai konsep dan teori media pembelajaran,manfaat dan tujuan media pembelajaran, media interaktif, kecerdasan kognitif anak usia dini dan konsep bentuk hubungan geometri dan ruang.

BAB III : laporan hasil penelitian yang berisi pendekatan/metode/desain untuk penelitian, objek dan instrumen penelitian serta teknik analisis data yang digunakan.

BAB IV : membahas tentang hasil penelitian selama di lapangan dan juga membahas apa yang terjadi di lapangan selama penelitian berlangsung.

BAB V : membahas pokok-pokok pembahasan yang diambil dari hasil pembahasan dan rekomendasi yang akan disampaikan kepada pihak lain seperti pembaca atau partisipan penelitian serta memberi saran dan implikasi.

DAFTAR PUSTAKA