

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang dilakukan seseorang sebelum melanjutkan sekolah dasar. Menurut John Amos Comenius (dalam Yus Anita 2015:2) pada teorinya pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang harus dimulai sejak anak itu lahir. Pendidikan dapat berlangsung secara alami dengan tetap memperhatikan aspek kematangan pada anak dan memberi kesempatan untuk selalu menggunakan seluruh kemampuan indranya dengan baik. Menurut *The National For The Educational Of Young Children/NAEYC* dalam Dadan Suryana (2016:25) pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang melayani anak usia 0-6 tahun untuk kegiatan setengah hari maupun penuh yang dilakukan di rumah, lembaga pendidikan maupun institusi luar yang memberikan suatu pembinaan atau rangsangan pendidikan dengan tujuan supaya anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut (SD).

Berbicara aspek perkembangan anak ada 6 salah satunya adalah perkembangan kognitif yang perlu diperhatikan. Menurut Berk dalam Icam Sutisna & Sri Wahyuningsi Laiya (2020:4) Perkembangan kognitif adalah suatu perubahan yang terjadi pada kemampuan intelektual anak seperti atensi (*attention*), memori (*memory*), pengetahuan akademis maupun pengetahuan sehari-hari (*academic and everyday knowledge*), pemecahan masalah (*problem solving*), imajinasi (*imagination*), kreativitas (*creativity*), dan

Bahasa (*language*). Sedangkan Menurut Bredekamp dalam Icam Sutisna & Sri Wahyuningsi Laiya (2020:4) Perkembangan kognitif terdiri dari berpikir, intelegensi, kemampuan Bahasa, dan lain-lain. Perkembangan kognitif harus distimulusi dengan baik salah satunya yaitu kemampuan berfikir simbolik.

Menurut Hasni Nursyamsiah dkk. (2018:2) kemampuan berfikir simbolik merupakan suatu kemampuan anak dalam mengklasifikasi bentuk atau lambang, menggambarkan objek yang tidak nyata. Menurut Permata & Nugrahani (2020:2) dikehidupan sehari-hari manusia banyak melihat simbol/bentuk, berhitung, dan lain lain. Stimulasi kemampuan berfikir simbolik pada anak harus distimulasi saat masih kecil dengan tujuan ketika beranjak dewasa anak mampu mengklasifikasi/membedakan simbol/bentuk, berhitung, dan lain-lain. Stimulasi kemampuan berfikir simbolik pada anak memerlukan adanya media pembelajaran.

Menurut Sardiman dalam Dr.Hj Khadijah (2016:124) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat seseorang. Menurut Khadijah (2016:124) Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi/materi, memotivasi semangat dalam belajar peserta didik. Kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih berkonsentrasi, termotivasi, tidak mudah bosan, lebih mudah dalam memahami apa yang diajarkan pendidik. Oleh karena itu, media pembelajaran tersebut harus disediakan oleh pendidik sebelum proses pembelajaran berlangsung seperti media *game* edukasi.

Menurut Tirtamayasandi dalam Ramen Purba,dkk. (2021:68) *game* edukasi adalah media permainan yang dirancang dan digunakan untuk pendidikan serta dijadikan sebagai media pembelajaran. Menurut Noviani dalam Ramen Purba,dkk. (2021:68) *game* edukasi merupakan media pembelajaran yang berbasis permainan atau *games* yang menjadi salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh setiap pendidik untuk menyampaikan informasi dan pesan didalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan *game* edukasi bisa memotivasi anak untuk belajar lebih aktif serta kreatif dengan sebagian tantangan yang tersedia dalam *game*. Dengan adanya *game* edukasi ini diharapkan dapat membantu mentimulus 6 aspek perkembangan terutama pada perkembangan kognitif (berfikir simbolik) yaitu adanya *game* edukasi berbasis *android*.

Saat ini perkembangan teknologi di Indonesia terus meningkat yang dapat dilihat dari jumlah pengguna pada tahun 2022 sudah mencapai 204,7 juta. Jumlah ini meningkat 1,03% juta dibandingkan pada tahun 2021 (202,6 juta). Sementara tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 73,7 % dari total penduduk Indonesia berjumlah 277,7 juta jiwa. Ini artinya di Indonesia pada awal 2022 mencapai 73,7%. Hal ini dimuat dalam laporan yang dirilis oleh layanan manajemen konten *hootsuite* dan agensi pemasaran media sosial *we are social* dalam laporan “Digital 2022” Hal ini menjadi salah satu alasan munculnya inovasi media pembelajaran. Seiring perkembangan zaman teknologi banyak diaplikasikan manusia terutama dalam dunia komunikasi.

Menurut Farid Ahmadi & Hamidullah Ibda 2018 (dalam Media Literasi Sekolah) menjelaskan bahwa dalam pengembangan pendidikan seharusnya

menyesuaikan (*zeitgeist*) atau perkembangan zaman. Selain untuk penguatan kompetensi, karakter media dapat digunakan untuk memajukan dunia pendidikan. Jika merujuk pada Mckinsey Global Institute, lembaga riset pada bulan oktober 2017 telah memprediksi Indonesia akan memiliki bonus demografi pada tahun 2030. Manusia tidak dihadapkan pada pasar bebas, namun di era digital ini kita dihadapkan dengan teknologi yang berkembang disemua bidang tak terkecuali dibidang pendidikan. Selain itu juga, Pada awal tahun 2020 terdapat penyebaran *Covid-19* yang mengharuskan beberapa lembaga pendidikan melakukan proses pembelajaran secara *online*/tatap muka terbatas yang menjadikan hampir semua pendidik mempunyai dan mengaplikasikan *smart phone* untuk melakukan proses pembelajaran. Akan tetapi, proses pembelajaran tersebut masih konvensional. Adanya hal tersebut menjadi alasan mengapa peneliti dan pendidik memerlukan inovasi dalam mengembangkan media *game* edukasi berbasis *android*.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di lembaga RA Perwanida IX Glagah pada tanggal 23 Juli 2022 melalui wawancara dengan pendidik TK B. Diketahui bahwa terdapat anak usia 5-6 tahun mengalami hambatan dalam kemampuan berfikir simboliknya diantaranya membedakan simbol atau bentuk, menyebutkan bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, dan lain-lain. Sesuai dengan STPPA anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah mampu dalam membedakan simbol atau bentuk, menyebutkan bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung dan lain-lain. Akan tetapi masih ditemukan anak usia 5-6 tahun di lembaga RA Perwanida IX Glagah yang mengalami kesulitan dalam hal tersebut.

Hambatan di atas dapat terjadi karena kurangnya media pembelajaran yang mendukung (media yang ada di lembaga hanya papan tulis, balok, *puzzle*, dan LKA). Selain itu, pendidik juga dalam melakukan kegiatan pembelajaran sering hanya terfokus pada LKA saja (disemua tema dan sub tema) disetiap harinya, kecuali pada hari Kamis (puncak tema). Seperti pada tanggal 25 Juli 2022 dengan tema tumbuhan dan sub tema buah-buahan pendidik hanya terfokus pada LKA saja yang menjadikan kondisi pembelajaran monoton/tidak efektif karena peserta didik dalam pembelajaran kurang bisa dikondisikan, anak cenderung berlari-larian, mengobrol dengan temannya, mengantuk bahkan tertidur sehingga dalam menstimulasi aspek perkembangan anak tersebut kurang maksimal terutama pada aspek perkembangan kognitif (berfikir simbolik).

Menstimulasi kemampuan berfikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun dapat dilakukan dengan menggunakan media untuk mempermudah memahami dan mengingat apa yang diajarkan pendidik. Media yang dapat digunakan untuk membantu menstimulasi kemampuan berfikir simbolik yaitu *game* edukasi “*Fruits Memory*” berbasis *android*. Nama *game* edukasi diambil dari isi *game* yang banyak mengenalkan buah-buahan dari segi nama, warna, rasa, dan jenis kulitnya. Selain itu, *Game* edukasi “*Fruits Memory*” berbasis *android* ini dipilih karena teknologi disetiap tahunnya mengalami perkembangan dan banyak anak-anak yang mengaplikasikannya. Media ini dapat diaplikasikan dengan cara bermain untuk memotivasi anak belajar lebih aktif, dan kreatif karena bermain merupakan kegiatan yang disukai anak.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan *Game* Edukasi “*Fruits Memory*” Berbasis *Android* Untuk Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan dari latar belakang permasalahan di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan *game* edukasi “*Fruits Memory*” berbasis *android* untuk menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana kelayakan *game* edukasi “*Fruits Memory*” berbasis *android* untuk menstimulasi kemampuan berfikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan *game* edukasi “*Fruits Memory*” berbasis *android* dalam menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun.
2. Untuk mengetahui kelayakan *game* edukasi “*Fruits Memory*” berbasis *android* dalam menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. *Game* edukasi “*Fruits Memory*” berbasis *android* dikembangkan dalam *android* versi 10 (*Android Q*).
2. *Game* edukasi “*Fruits Memory*” berbasis *android* yang dikembangkan ini dapat menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun.
3. *Game* edukasi “*Fruits Memory*” berbasis *android* yang dikembangkan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun guna mempermudah anak dalam belajar dan mengaplikasikannya.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan dalam penelitian pengembangan ini meliputi :

1. *Game* edukasi “*Fruits Memory*” berbasis *android* ini digunakan untuk membantu menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak.
2. Hasil penelitian *Game* edukasi “*Fruits Memory*” berbasis *android* difokuskan pada anak usia 5-6 tahun.
3. Penelitian dilaksanakan di lembaga RA Perwanida IX Glagah Lamongan untuk mengetahui kemampuan berfikir simbolik anak

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai penambah ilmu pengetahuan atau mengkaji mata kuliah dibidang

pendidikan guru PAUD, metode pengembangan kognitif, metode pengembangan bahasa, dan media pembelajaran/APE.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam belajar, memotivasi peserta didik untuk belajar lebih aktif dan menyenangkan, sehingga dapat menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak dengan baik.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pendidik dalam menginovasi media dan mengaplikasikannya saat proses pembelajaran untuk mempermudah anak memahami informasi atau pesan yang diajarkan dengan baik.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dibuat untuk menambah pengetahuan peneliti tentang pengembangan media untuk pendukung kegiatan pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan berfikir simbolik (*Game* edukasi “*Fruits Memory*” berbasis *android*) agar anak bisa lebih mudah mengingat serta memahaminya.

G. Definisi Istilah

Menghindari terjadinya kesalahpahaman peneliti dengan pengkaji yang akan memanfaatkan hasil penelitian ini maka diperlukan beberapa definisi istilah, diantaranya yaitu :

1. Penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan dengan memadukan beberapa jenis metode penelitian, antara lain jenis penelitian Asurvei dengan eksperimen atau *action research* dan evaluasi.
2. *Game* edukasi “*Fruits Memory*” berbasis *android* adalah suatu permainan berbasis teknologi yang dirancang untuk merangsang pikiran peserta didik dalam proses pembelajaran guna memotivasi anak untuk lebih aktif dalam belajar supaya anak lebih mudah memahami dan mengingat.
3. Kemampuan berfikir simbolik yaitu bagian dari perkembangan kognitif, dimana pada kemampuan ini anak memulai mengenal simbol/bentuk saat menggunakan suatu objek ataupun melakukan tindakan dalam mempresentsikan sesuatu yang tidak nyata.
4. Pengembangan *Game* edukasi “*Fruits Memory*” berbasis *android* untuk menstimulasi kemampuan berfikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun karena *game* edukasi “*Fruits Memory*” dirancang sesuai tahapan perkembangannya untuk mempermudah anak mengenal simbol/bentuk sesuai jenisnya, berhitung, dan lain-lain.