

# BAB I

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang Masalah

Untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini dalam hal ini melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), di PAUD anak sudah diajarkan cara belajar dengan media bermain. Maka akan dilakukan penelitian untuk membuat game edukatif yang berisi pembelajaran mengenal simbol, mencocokkan gambar dan menyusun acak kata. Game ini bisa digunakan sebagai media alternatif pembelajaran guru PAUD dalam mengubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar simulasi game, sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak, karena dalam game edukasi memiliki unsur tantangan, ketepatan, daya nalar dan etika. Tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu gambar atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan.<sup>1</sup>

Pembelajaran saat ini masih menggunakan metode pembelajaran dengan media buku yang bersifat monoton, begitu pula pembelajaran AUD perlu diterapkan di PAUD Bintang Ceria Langon. Pada pembelajaran, siswa diajarkan pelajaran dasar wudlu dan sholat, dengan materi dasar cara berwudlu yang baik dan benar.<sup>2</sup> Dengan menggunakan media gambar game edukatif, karena media gambar game edukatif dapat menyuguhkan elaborasi yang menarik tentang struktur suatu hal, sehingga juga memperkuat ingatan dan

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), h. 34

<sup>2</sup> Wawancara dengan guru pengampu kelas B, Sri Erni jam 08.35 tgl. 25 April 2018

dapat menumbuhkan minat siswa dan memperjelas hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata. Game edukatif juga memiliki banyak kelebihan. Selain siswa menjadi tidak bosan dalam belajar, materi pelajaran menjadi lebih muda tersampaikan dari guru kepada siswa. Di samping itu, game edukatif interaktif juga mampu menyingkat waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu kompetensi karena dengan game ini para siswa lebih cepat menangkap pelajaran sehingga dapat menghemat waktu untuk mendidik mereka.<sup>3</sup>

Game edukatif interaktif sedianya memiliki banyak kelebihan. Selain siswa menjadi tidak bosan dalam belajar, materi pelajaran menjadi lebih muda tersampaikan dari guru kepada siswa. Di samping itu, game edukatif interaktif juga mampu menyingkat waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu kompetensi karena dengan game ini para siswa lebih cepat menangkap pelajaran sehingga dapat menghemat waktu untuk mendidik mereka.<sup>4</sup>

Dalam perkembangan anak usia dini, akan memerlukan dorongan imajinatif. Hal ini supaya kemampuan sang anak baik dalam segi efektifitas, kognitif serta psikomotorik dapat mengembangkan. Anak berusia 0 s/d 8 tahun merupakan usia dini yang dimana pada usia ini merupakan usia disaat anak bermain sekaligus belajar.<sup>5</sup>

Berdasarkan observasi dan wawancara di PAUD Bintang Ceria, dan berdasarkan hasil diskusi dengan guru pengampu serta guru pengelola,

---

<sup>3</sup> Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dni*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 21.

<sup>4</sup> Nelva Rolina, *Alat Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), h.13

<sup>5</sup> <https://gamesedukasianak.blogspot.com/2017/04/manfaat-game-edukasi-untuk-anak-usia-dini.html>, di unduh tgl.30 /10/2018.

menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menghafal tatacara wudlu yang benar. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya rasa ketertarikan dan perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik. Ketika hal ini terjadi pada tahap pembelajaran dasar siswa akan mengalami kesulitan mengikuti materi-materi pembelajaran selanjutnya.<sup>6</sup>

Secara teoritis game edukatif berbasis media gambar mempunyai beberapa kelebihan antara lain : dapat menterjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata, banyak tersedia dalam buku-buku, sehingga mudah diperoleh, sangat mudah dipakai karena tidak membutuhkan peralatan, relatif tidak mahal, dapat dipakai untuk berbagai tingkat pelajaran dan bidang studi. Sedangkan Kekurangannya adalah : Kadang-kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan di kelas yang besar. Untuk menunjukkan dimensi yang ketiga (kedalaman benda), harus digunakan satu seri gambar dari objek yang sama tapi dari segi yang berbeda, tidak dapat menunjukkan gerak, pembelajar tidak selalu mengetahui bagaimana membaca (menginterpretasikan) gambar.<sup>7</sup>

Game edukatif berbasis media gambar menurut peneliti cocok untuk merangsang dan memupuk bakat serta potensi anak, anak pada prinsipnya mempunyai potensi. Tetapi ia timbul melalui suatu proses. Dalam upaya pendidikan anak usia dini, baik pendidik maupun orang tua dalam mengarahkan belajar anak perlu memperhatikan masalah yang terkait dengan

---

<sup>6</sup> Wawancara dengan guru pengampu kelas B, Sri Erni jam 09.30 tgl. 25 April 2018

<sup>7</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), h. 55-

pemenuhan kebutuhan psikologis, perkembangan inteligensi, emosional dan motivasi, serta pengembangan kreativitas anak.<sup>8</sup>

Media pembelajaran yang peneliti tawarkan pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) non formal di PAUD Bintang Ceria saat ini, salah satunya yaitu dengan Game Edukatif yang merupakan gabungan dari berbagai media yaitu gambar, dan teks. Diharap mampu menjadi media pembelajaran anak saat berada di PAUD dan di lingkungan keluarga. Oleh karena itu penulis ingin meneliti permasalahan tersebut dalam sebuah skripsi dengan judul sebagai berikut “Implementasi game edukatif berbasis media gambar di PAUD bintang ceria Langon Tahunan Jepara”.

### **Penegasan Istilah**

Penulis terlebih dahulu menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam judul skripsi ini untuk menghindari tafsiran yang berbeda-beda dengan pihak yang lainnya.

1. E. Mulyasa sebagaimana dikutip oleh Mangli Habibi bahwa implementasi diartikan sebagai suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap.<sup>9</sup>

### *2. Games Education*

---

<sup>8</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), h. 6.

<sup>9</sup> E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah, Konsep, strategi dan Implementasi*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 6.

*Education* berarti pendidikan,<sup>10</sup> sedangkan *Games* berarti permainan atau bermain.<sup>11</sup> *Games Education* berarti permainan yang mendidik. Menurut Andang Ismail *Games Education* biasanya sering disebut dengan permainan *edukatif* yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir, serta bergaul dengan lingkungannya.<sup>12</sup>

Kata media berasal dari bahas latin “medius” yang artinya tengah. Secara umum media adalah semua bentuk perantara untuk menyebar, membawa, atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan kepada penerima.<sup>13</sup>

Kamus poerwadamita “gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibaut dengan cat, tinta, coret, potret, dan sebagainya dalam lukisan.”<sup>14</sup>

### 3. PAUD

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak dini usia yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan kehidupan tahap berikutnya.<sup>15</sup>

<sup>10</sup> Jhon M. Echols, ed., *Kamus Inggris-Indonesia*, (Jakarta : Gramedia, 2005), h.2017.

<sup>11</sup> *Ibid.*, hlm 263.

<sup>12</sup> Andang Ismail, *op.cit.*, hlm 113.

<sup>13</sup> Arif S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan Pengertian Pemahaman dan Pemanfatannya* (Jakarta:Raja grafindo Persada, 2011) h. 6.

<sup>14</sup> Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka 2009), h. 292.

<sup>15</sup> Dirjen Pendidikan Non Formal dan Informal, *Acuan Menu pembelajaran Pada PAUD*, ( Jakarta: DPNI, 2008), h. 3.

Jadi yang dimaksud dengan judul Implementasi game edukatif berbasis media gambar di paud bintang ceria Langon Tahunan Jepara adalah suatu proses penerapan permainan yang mendidik dengan menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan kepada siswa.

### **Pembatasan masalah**

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Luas lingkup hanya meliputi model game edukatif berbasis media gambar.
2. Informasi yang disajikan adalah implementasi game edukatif berbasis media gambar di PAUD.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana model game edukatif berbasis Media Gambar Di Paud Bintang Ceria Langon Tahunan Jepara?
2. Bagaimana implementasi game edukatif berbasis Media Gambar Di Paud Bintang Ceria Langon Tahunan Jepara?

### **Tujuan penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui model game edukatif berbasis Media Gambar di Paud Bintang Ceria Langon Tahunan Jepara.

2. Untuk menjelaskan implementasi game edukatif berbasis Media Gambar di Paud Bintang Ceria Langon Tahunan Jepara.

### **Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan.
- b. Bagi lembaga pendidikan, hasil studi yang penulis buat ini di harapkan bermanfaat sebagai bahan dokumentasi historis dan bahan pertimbangan untuk mengambil langkah-langkah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan masukan kepada pendidik terkait dengan *Games Education* dalam pembelajaran di kelas.
- b. Sebagai bahan pemikiran bagi sekolah kegunaan *Games Education* dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi peneliti sebagai calon guru memberikan tambahan pengetahuan yang bermanfaat dan dapat menerapkan *Games Education* dalam pembelajaran dengan baik.

### **Metodologi Penelitian**

#### **Pendekatan penelitian**

Jenis pendekatan penelitian ini adalah deskriptif yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data. Jenis penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai implementasi game

edukatif berbasis media gambar di PAUD Bintang Ceria Langon Tahunan Jepara.

Pada akhir pertemuan siswa diberi soal yang mengarah kemampuan penyelesaian soal dalam bentuk pilihan ganda yang dilakukan pada kedua kelas sampel dengan soal tes yang sama untuk mengetahui hasil belajar siswa. yang menjadi sampel adalah siswa kelas B dan yang menjadi kelas control adalah siswa kelas A.

### **Metode pengumpulan data.**

Untuk mendapatkan data mengenai respon siswa terhadap penggunaan game edukasi menggunakan lembar observasi.

Untuk mendapatkan data mengenai peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dengan:

- a. Observasi terkait kegiatan anak di kelas
- b. Interview dengan guru dan orang tua mengenai minat anak terhadap media game edukatif, serta berbagai buku.
- c. Hasil belajar siswa dengan jumlah bintang yang di raih siswa setelah proses pembelajaran.

### **Teknik analisis data.**

- a. Reduksi data

Sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data



berlangsung terus-menerus selama proyek yang berorientasi penelitian kualitatif berlangsung.

b. Display data

Data Display data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif. Penyajiannya juga dapat berbentuk matrik, diagram, tabel dan bagan.

c. Verifikasi

Tahap ini merupakan tahap penarikan kesimpulan dari semua data yang telah diperoleh sebagai hasil dari penelitian. Penarikan kesimpulan atau verifikasi adalah usaha untuk mencari atau memahami makna/arti, keteraturan, pola-pola, penjelasan, alur sebab akibat atau proposisi. Sebelum melakukan penarikan kesimpulan terlebih dahulu dilakukan reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan atau verifikasi dari kegiatan-kegiatan sebelumnya. Sesuai dengan pendapat Miles dan Huberman, proses analisis tidak sekali jadi, melainkan interaktif, secara bolak-balik diantara kegiatan reduksi, penyajian dan penarikan kesimpulan atau verifikasi selama waktu penelitian. Setelah melakukan verifikasi maka dapat ditarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang disajikan dalam bentuk narasi. Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dari kegiatan analisis data. Penarikan kesimpulan ini merupakan tahap akhir dari pengolahan data.

Penarikan kesimpulan dan verifikasi data merupakan tahap akhir dalam teknik analisis data kualitatif yang dilakukan melihat hasil reduksi data tetap mengacu pada tujuan analisis hendak dicapai. Tahap ini bertujuan untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan untuk ditarik kesimpulan sebagai jawaban dari permasalahan yang ada.

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan memungkinkan mengalami perubahan apabila tidak ditemukan bukti yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid, maka kesimpulan yang dihasilkan merupakan kesimpulan yang kredibel. Verifikasi dimaksudkan agar penilaian tentang kesesuaian data dengan maksud yang terkandung dalam konsep dasar analisis tersebut lebih tepat dan obyektif. Salah satu cara dapat dilakukan adalah dengan Peer debriefing.

### **Sistematika Penulisan**

#### **1. Bagian Muka**

Pada bagian ini akan dimuat beberapa halaman, diantaranya adalah halaman persembahan, halaman motto, halaman pengesahan, halaman nota pembimbing, daftar isi dan daftar tabel.

#### **2. Bagian Isi**

**BAB I** : Pendahuluan berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari : Latar Belakang Masalah, Penegasan Istilah, Rumusan Masalah, Tujuan

Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan Skripsi.

BAB II : Landasan teori bersisi tentang : pertama : ***Games Education*** , meliputi ; pengertian *Games Education*, ciri-ciri *Games Education*, macam-macam *Games Education*, fungsi *Games Education* , faktor-faktor yang mempengaruhi permainan anak, pengaruh bermain bagi anak, model-model *Games Education* , langkah-langkah penerapan *Games Education* dalam pembelajaran, kedua ; **Pendidikan Anak Usia Dini**, meliputi : pengertian Anak Usia Dini, tujuan Pendidikan Anak Usia Dini, fungsi Pendidikan Anak Usia Dini.

BAB III : Kajian Objek Penelitian, membahas tentang A. Data Umum PAUD Bintang Ceria Langon Tahunan Jepara Tahun 2017/2018, berisi Tinjauan Historis, Visi dan Misi Bintang Ceria Langon, Letak Geografis, Keadaan Guru dan Karyawan, Keadaan Anak Didik, Struktur Lembaga PAUD Bintang Ceria Langon Tahunan Jepara, Sarana dan Prasarana, dan pada sub bab B membahas tentang Data Khusus Pelaksanaan *Metode Games Education* dalam pembelajaran di PAUD Bintang Ceria Langon Tahunan Jepara Tahun 2017/2018, berisi 1. Model game edukatif berbasis Media Gambar di Paud Bintang Ceria Langon Tahunan Jepara. 2. Implementasi game edukatif berbasis Media Gambar di Paud Bintang Ceria Langon Tahunan Jepara. 3. Hasil belajar siswa di

Paud Bintang Ceria Langon Tahunan Jepara setelah diterapkan game edukatif berbasis media gambar.

BAB IV : Analisis hasil penelitian membahas tentang A. Model game edukatif berbasis Media Gambar di Paud Bintang Ceria Langon Tahunan Jepara. B. Implementasi game edukatif berbasis media gambar di Paud Bintang Ceria Langon Tahunan Jepara. C. Hasil belajar siswa di PAUD Bintang Ceria Langon Tahunan Jepara setelah diterapkan game edukatif berbasis Media Gambar.

BAB V : Penutup, Bab ini berisi tentang kesimpulan, saran dan penutup.

