

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebelum memperoleh pendidikan di tingkat dasar, seorang anak terlebih dahulu mengenyam pendidikan di level anak usia dini. Jenjang ini diperuntukkan untuk membimbing anak dari lahir sampai umur kira-kira enam tahun. Pendidikan di jenjang ini dilakukan untuk merangsang tumbuh kembang anak baik secara jasmani maupun rohani sehingga mereka siap mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Tak heran, fokus utama pendidikan di jenjang ini adalah untuk memaksimalkan perkembangan anak baik secara fisik berupa gerak motorik maupun perkembangan intelektual dan emosional.

Pola belajar dilaksanakan terutama melalui permainan yang diharapkan bisa menstimulasi berbagai tahap perkembangan mereka baik secara fisik, emosi, gerak tubuh, kognitif, secara sosial maupun pengembangan nilai seni dalam diri. Hal tersebut menjadi kompetensi utama yang harus dikuasai oleh anak pada usia tersebut. Itu memungkinkan karena kompetensi tersebut menjadi kebutuhan pokok anak untuk bisa mengikuti pendidikan di jenjang berikutnya. Satu dari sekian banyak kompetensi yang menjadi fokus utama dalam tumbuh kembang anak adalah kemampuan kognitif.

Pengembangan tersebut dilakukan karena pada usia ini, pendidikan ditujukan untuk menstimulasi perkembangan anak pada seluruh aspeknya. Dengan demikian pendidikan pada jenjang ini menyediakan berbagai macam peluang bagi anak untuk menggali potensi dan tumbuh kembang mereka sesuai dengan tahapannya. Karena alasan itulah, pendidikan pada jenjang usia dini sebaiknya melaksanakan beragam aktivitas yang bisa mendorong tergalinya berbagai aspek tumbuh kembang anak seperti aspek bahasa, emosi, sosial, motorik maupun kognitif. Sebagai lembaga pendidikan, jenjang pendidikan usia dini menjadi lembaga yang memfokuskan diri pada peletakan pondasi tumbuh kembangnya kemampuan anak baik kecerdasan emosional, intelektual, spiritual, maupun perkembangan gerak motorik. Karena itu, pola didik dilaksanakan dengan menyesuaikan terhadap fase perkembangan anak pada usia dini.

Tumbuh kembang anak ini akan optimal jika ditempa oleh lembaga pendidikan yang mampu mengasuh dan membimbing dengan menyajikan beragam aktifitas pembelajaran yang menstimulasi tumbuhnya keterampilan anak. Karena itu seyogianya dibutuhkan sarana dan fasilitas yang mendukung terhadap pembelajaran semisal media pembelajaran, tempat bermain, ruangan belajar serta berbagai macam kebijakan yang mengerti kebutuhan anak. Dalam kerangka inilah, para tutor dituntut memahami fase perkembangan anak agar setiap aktivitas yang dilakukannya mampu

mendorong perkembangan anak secara maksimal.

Selain itu, teknologi informasi sekarang ini yang berkembang semakin maju, juga berdampak pada kemajuan pendidikan. Hal ini menuntut para pendidik menguasai kemajuan teknologi. Salah satu kemajuan teknologi yang harus menjadi perhatian adalah internet. Dengan kemajuan teknologi ini pendidikan lebih bisa menjangkau daerah dengan lebih merata sehingga pemerataan pendidikan lebih nyata. Hal ini mendorong orang tua memiliki akses yang lebih mudah untuk memantau tumbuh kembang buah hatinya sekaligus memfasilitasi mereka melatih kemampuan anak sesuai dengan usianya. Apalagi situasi yang terus berkembang dengan beragam tantangan menuntut pembelajaran mengalami perubahan dan penyesuaian. Karena itu, pembelajaran menggunakan game mau tidak mau harus dilaksanakan agar anak bisa beradaptasi dengan perkembangan zaman. Alhasil pemanfaatan Android dan internet menjadi semacam kewajiban tersendiri pada kondisi seperti ini. PAUD Al Hikmah Ciamis pun mau tidak mau terus mengikuti perkembangan zaman sesuai situasi dan kondisi yang terjadi. Tujuan utamanya adalah agar siswa terus mampu belajar dengan memaksimalkan pemanfaatan dan kepemilikan android yang sudah hampir merata dimiliki oleh seluruh kalangan masyarakat.

Selain itu pembelajaran yang dilaksanakan pada jenjang PAUD dalam mengembangkan kemampuan anak biasanya dilalukan melalui permainan. Jenis pembelajaran seperti ini mestinya menjadi pembelajaran utama dalam rangka merangsang tumbuh kembang kemampuan kognitif anak. Kartal dan Terziyan (2016:66) menjelaskan tak sedikit riset yang menunjukkan bahwa eksplorasi permainan digital bisa mengasah kemampuan berbahasa anak TK yang muara akhirnya adalah mendorong peningkatan kemampuan membaca.

Paradigma belajar melalui permainan merupakan kegiatan pengembangan aspek pertumbuhan anak termasuk didalamnya peningkatan kemampuan fisik, kemampuan, kognitif, kemampuan seni, serta moral dan emosional. Semua tahap perkembangan itu termasuk keterampilan utama yang mesti dikuasai oleh mereka. Hal itu karena keterampilan tersebut dibutuhkan oleh mereka ketika belajar di jenjang berikutnya. Satu kemampuan yang sering menjadi fokus perhatian dalam tumbuh kembang anak yaitu aspek kognitif yang diasah dengan belajar melalui permainan. Pemahaman tersebut selaras dengan keinginan sebagian besar orang tua yang menyimpulkan bahwa ketika putra-putrinya mengenyam bangku sekolah mesti diarahkan terutama untuk mengasah aspek kognitif.

Tanggung jawab besar tersebut kemudian mengarah kepada tutor sesuai fungsinya yang memiliki kewajiban untuk menyiapkan siswa belajar melalui *planning*, *implementing* dan *evaluating* yang maksimal. Selain itu, mereka juga harus melindungi, melatih, mengasuh serta

membimbing anak. Kewajiban utama tutor adalah menyajikan solusi dari masalah yang ditemukan siswa dengan cara mengasuh, melatih serta mendorong mereka berkembang sesuai dengan usianya. Alhasil, tutor harus mendorong anak berkembang dari hari ke hari dalam semua tahap perkembangan yang harus dilewatinya. Disinilah peran tutor yang sangat strategis dalam pendidikan yang menjadi ujung tombak terlaksananya pendidikan yang bermutu bagi anak usia dini.

Berdasarkan observasi di lapangan, didapatkan informasi bahwa kemampuan kognitif anak di PAUD Al Hikmah bertolak belakang dengan ekspektasi. Hal tersebut disimpulkan karena kualitas kemampuan anak belum maksimal dan memerlukan bimbingan lebih intensif dari para tutor dalam hal misalnya pengenalan warna dan angka. Karena itu, para orang tua menuntut para tutor agar mampu mendorong anak memiliki kemampuan kognitif sederhana sebelum masuk sekolah dasar.

Selain itu, perkembangan teknologi dan melimpahnya *gadget* di sekitar anak menjadi sisi tersendiri yang belum digali untuk dimaksimalkan oleh tutor dan orang tua demi perkembangan anak. Karena itu, tutor harus kreatif mencari cara agar anak tetap mampu meningkatkan kemampuan kognitifnya sekaligus memanfaatkan *gadget* sebagai sumber daya yang melimpah. Solusi yang dilakukan oleh para tutor adalah dengan membelajarkan anak menggunakan game edukasi. Masalah ini penting untuk diteliti lebih jauh untuk mengetahui bagaimana caranya para tutor tetap berupaya meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan memaksimalkan pemanfaatan game edukasi. Dengan demikian, judul yang diberikan yaitu Pemanfaatan Game Edukasi Oleh Tutor Dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Pada Anak Usia Dini (Studi di Paud Al-Hikmah Sukajaya Desa Imbanagara Raya Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis)

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai argumentasi yang disampaikan sebelumnya, beberapa hal bisa diidentifikasi sebagai masalah yaitu:

- a. Kemampuan kognitif anak di PAUD Al Hikmah belum maksimal dan masih memerlukan bimbingan misalnya dalam pengenalan warna dan angka.
- b. Para orang tua menuntut para tutor agar mampu mendorong anak memiliki kemampuan kognitif sederhana sebelum masuk sekolah dasar.
- c. Tutor dan orang tua belum memaksimalkan *gadget* yang dimiliki untuk mendorong perkembangan kognitif anak.

- d. Tutor belum maksimal meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan memanfaatkan game edukasi dalam pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Mengacu kepada pokok-pokok pikiran telah dipaparkan, masalah yang dirumuskan yaitu bagaimana pemanfaatan Game edukasi oleh Tutor dalam meningkatkan kemampuan belajar pada anak usia dini (Studi di Paud Al-Hikmah Sukajaya Desa Imbanagara Raya Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis)?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai masalah yang dirumuskan, tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pemanfaatan Game Edukasi oleh Tutor dalam meningkatkan kemampuan belajar pada anak usia dini (Studi di Paud Al-Hikmah Sukajaya Desa Imbanagara Raya Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis).

1.5 Kegunaan Penelitian

a. Secara teoretis

Secara teoritis penelitian ini berguna:

1. Untuk memperdalam cakrawala keilmuan dan informasi tentang pendidikan terutama berkaitan peningkatan kemampuan belajar anak usia dini.
2. Untuk menambah sumber rujukan bagi penelitian lain yang hendak meneliti masalah dalam penelitian ini secara lebih spesifik.

b. Secara Praktis

Dalam prakteknya, penelitian ini berguna:

a. Bagi Paud Al Hikmah :

1. Mempermudah proses pembelajaran di tempat belajar
2. Memberikan kemudahan pada tutor dan orangtua dalam membantu siswa meningkatkan kemampuan belajar.
3. Menjadi sumber informasi dan rujukan dalam pengambilan kebijakan

b. Bagi Orang Tua:

1. Membantu orangtua dalam mendorong anaknya meningkatkan kemampuan belajar.
2. Membantu orangtua untuk mengetahui perkembangan belajar anak sesuai dengan kegiatan yang dilakukan di PAUD

c. Bagi Penulis :

1. Sebagai sarana menambah pengalaman mengenai permasalahan di pendidikan anak usia dini.

1.6 Definisi Operasional

Supaya terlepas dari kesalahpahaman mengenai masalah utama penelitian ini diperlukan informasi tambahan yang menjelaskan definisi operasional seperti dibawah.

a. Game Edukasi

Merupakan permainan menggunakan perangkat android sebagai sarana belajar menggunakan multimedia dan bersifat entertain sehingga menyenangkan penggunaannya. Android memberikan layanan gratis untuk dikembangkan, karena itu wajar bila disukai oleh banyak pengguna. Hampir semua merk *handphone* menggunakan sistem android sehingga banyak menarik creator berinovasi menciptakan game dengan android sebagai basisnya.

Game ini disukai banyak orang sebab disajikan dengan kebaruan dan level yang variatif menyebabkan penggunaannya terus menerus menikmati ragam permainan yang berbeda. Game ini dijalankan menggunakan *software* aplikasi permainan yang bisa digunakan menggunakan perangkat android dan bisa diunduh secara mudah melalui aplikasi playstore. Game ini umumnya dikembangkan dengan tujuan untuk belajar dalam bentuk kesenangan. Atau sebagai sarana pendidikan. Game edukasi umumnya dikreasi untuk mengasah konsentrasi dan *problem solving*. Selain itu, juga bisa dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar seperti misalnya dalam pengenalan materi warna, bahasa, atau angka.

Game ini menggabungkan unsur belajar ke dalam permainan. Karena itu, disebut sebagai game edukasi apabila game yang dimainkan mampu merangsang otak untuk berkembang melalui permainan yang disajikan. Dengan demikian, secara ringkas, game ini memanfaatkan permainan sebagai unsur yang mendorong penggunaannya mempelajari suatu kompetensi.

b. Kemampuan Belajar

Belajar secara umum merupakan kebutuhan setiap orang, karena dengan belajar mereka dapat mengetahui atau memiliki pengalaman baru tentang hal yang baru. Belajar merupakan proses alamiah bagi manusia untuk terus berkembang sesuai dengan tantangan dan pengalaman yang dialami.

Belajar merupakan proses untuk mencengkeram dan mendapatkan wawasan/kemampuan. Akar katanya adalah ajar, maknanya yaitu panduan yang disampaikan supaya dikenal atau diikuti.

Selain itu, belajar juga merupakan perubahan perilaku, khususnya perubahan kapasitas peserta didik dalam berbuat dan bertindak akibat dari proses belajar yang dialaminya serta bukan semata karena bertambahnya usia. Kegiatan ini terlaksana bila terdapat rangsangan yang menjadi pemicu respon terhadapnya. Belajar terlaksana bila terdapat rangsangan dan respon terhadapnya. Konsekuensinya kawasan sekitar sebagai wilayah untuk bermain sekaligus belajar diharapkan menjadi tempat yang memberikan rangsangan serta memicu respon terhadapnya.

Belajar bisa terlaksana manakala sebuah rangsangan sejalan dengan pikirannya dan menyebabkan seseorang terpengaruh karenanya yang dampaknya menyebabkan pergeseran tindakan setelah pengalaman tersebut.

Belajar juga merupakan proses saling berhubungan dalam diri manusia untuk mendapatkan wawasan baru yang bisa menggeser paradigma berpikir terdahulu. Menurut Piaget dalam karyanya yaitu Skemata, pembelajaran akan terjadi baik dengan akomodasi maupun simulasi. Saat pengalaman terdahulu tumpang tindih dengan yang anyar, siswa bisa menyesuaikan sekaligus mengkombinasikan pengalaman terdahulu dengan yang aktual dan menimbulkan pengetahuan mutakhir.

Pembelajaran cenderung dimaknai jika dialami melalui *discovery*. Pembelajaran dengan gaya begini bisa merangsang siswa untuk terus mencari tahu dan menemukan jawabannya melalui penemuan sendiri.

Mengacu kepada berbagai macam teori yang dikemukakan, bisa dikonklusikan bahwa pembelajaran bisa terlaksana dengan optimal apabila dilakukan dengan bermain dan dengan stimulus yang mampu merangsang siswa tertarik untuk memiliki pengalaman baru yang unik sehingga menghasilkan pengalaman yang lebih baru dan menjadi pembelajaran baru bagi anak.

Kemampuan belajar adalah kemampuan siswa untuk beradaptasi dengan pengetahuan baru dan pengalaman baru untuk diinternalisasi dengan pengetahuan yang sudah ada dalam dirinya. Istilah yang sering digunakan untuk kemampuan ini adalah kemampuan kognitif. Yang dimaksud dengan keterampilan kognitif yaitu keterampilan untuk berpikir dengan menemukan alasan logis yang menjelaskan koneksi kausalitas. Pada jenjang awal, kemampuan kognitif yang dikembangkan disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak.

a. Tujuan belajar

Tujuan belajar pada dasarnya adalah untuk berkembang sebagai manusia yang berpeluang merasakan pengalaman yang beragam. Jadi belajar merupakan proses memanusiakan manusia dengan memaksimalkan perkembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan sehingga mendukung terhadap pemenuhan kebutuhannya sebagai manusia.

b. Prinsip belajar

Beberapa landasan pembelajaran diantaranya konsentrasi dan dorongan, kesungguhan, partisipasi nyata untuk mengalami, repetisi, tantangan, feedback dan reinforcement, serta keunikan individu.

c. Tutor

Tutor merupakan istilah lain dari pendidik yang ada di jenjang usia dini. Istilah ini mempunyai makna selaras dengan guru, yaitu mereka yang mendorong atau menyediakan suasana belajar di tempat belajar.

Tutor sesuai fungsinya memiliki kewajiban untuk menyiapkan siswa belajar melalui *planning*, *implementing* dan *evaluating* yang maksimal. Selain itu, mereka juga harus melindungi, melatih, mengasuh serta membimbing anak. Kewajiban utama tutor adalah menyajikan solusi dari masalah yang ditemukan siswa dengan cara mengasuh, melatih serta mendorong mereka berkembang sesuai dengan usianya. Alhasil, tutor harus mendorong anak berkembang dari hari ke hari dalam semua tahap perkembangan yang harus dilewatinya. Disinilah peran tutor yang sangat strategis dalam pendidikan yang menjadi ujung tombak terlaksananya pendidikan yang bermutu bagi anak usia dini

d. Anak usia dini (AUD)

Merupakan anak berusia antara nol sampai dengan enam tahun. Yang lain menyatakan anak usia nol sampai dengan delapan tahun. Mereka membutuhkan bantuan pendidikan pasca dilahirkan kemudian sekolah di TK maupun PAUD kira-kira umur delapan tahun. Dengan demikian terdapat definisi yang bervariasi mengenai usia dini terpulang kepada pemahaman siapa yang dipakai.

Secara umum yang dimaksud anak ialah anak kecil kira-kira berusia 6 tahun. Dengan begitu, secara semantik panggilan usia dini disematkan pada mereka yang berumur 6 tahun ke bawah.

Umumnya kelompok ini dibagi 3 diantaranya kategori bayi sampai usia 2 tahun, kategori usia tiga sampai lima tahun, dan kategori usia enam sampai delapan tahun.

Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan anak berumur nol

sampai 8 tahun. Mereka berada pada masa awal perkembangan yang membutuhkan stimulus untuk tahap selanjutnya.

Penggunaan istilah PAUD dalam pendidikan menunjukkan kepedulian pemerintah untuk mengelola pendidikan mereka dengan lebih baik. Fase ini sangat berarti karena dalam fase inilah masa depan seseorang dibentuk karena fase ini mempunyai dampak yang krusial terhadap perkembangan fase lainnya.

Pada fase ini terbentuk fondasi untuk fase lainnya. Dengan demikian, supaya mereka mencapai perkembangan maksimal diperlukan keadaan yang mendukung agar rangsangan dan respon yang terjadi mendorong anak-anak mendapat pengalaman yang baik dan tepat.

Sebagian pihak menyimpulkan tak ubahnya manusia berumur tua namun dalam bentuk yang kecil dan lugu serta belum mengalami perkembangan kognitif pesat. Sehingga *treatment* yang dilakukan sama ibarat orang tua yang masih kecil

Fase ini sangat krusial dalam hidup seseorang. Sehingga fase ini disebut fase golden age dimana perkembangan yang mereka alami sangat cepat dan penting untuk masa depan mereka.