

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang–Undang, istilah anak usia dini di Indonesia sekarang diberikan hak kepada anak-anak sejak lahir sampai usia lanjut. Sedangkan Menurut undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah kegiatan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga sampai dengan usia enam tahun. Melalui pemberian rangsangan secara insentif pendidikan untuk memajukan pertumbuhan fisik dan perkembangan jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan dalam melanjutkan pendidikannya yang lebih lanjut.

Menurut Dadan Suryana Anak Usia Dini adalah masa dimana manusia memiliki keunikan yang perlu diperhatikan oleh orang dewasa, anak usia dini sangatlah unik, yang dimiliki dalam setiap potensi yang di milikinya dan tentu pelayanan pun perlu sungguh-sungguh agar setiap potensi dapat menjadi landasan dalam menapaki tahap perkembangan berikutnya. Oleh karena itu anak merupakan sebagai makhluk hidup individual yang memiliki karakter yang berbeda dari setiap orangnya. Hal itu para orang tua, orang dewasa, dan guru untuk mendorong dan memahami keindividualan anak usia dini.

Masa anak usia dini sering disebut masa *Golden Age* atau masa emas. Menurut Oman Fathurohman, (2017) Anak Usia Dini disebut sebagai usia emas (*Golden Age*) merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar.

Golden age adalah anak ketika mereka berumur 0-6 tahun. Usia tersebut berada pada perkembangan untuk fisik dan otak anak. Pada usia ini anak memiliki kemampuan dan semangat untuk belajar yang luar biasa khususnya pada awal masa kanak-kanak. Mengingat akan anak usia dini merupakan usia emas maka pada masa itu perkembangan anak harus dioptimalkan.

Di era masa kini, motivasi belajar sangat diperlukan guna semangat belajar untuk anak usia dini meningkat. Menurut Baso (Prabowo *et al.*, 2023) Motivasi belajar adalah pendorong internal yang memicu seseorang untuk mengambil inisiatif dalam mempelajari suatu subjek atau topik tertentu. Menurut Sunarti, (2022) Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa. Dengan kata lain seseorang akan mendapatkan hasil yang diinginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong untuk mencapai hasil yang baik. Seseorang akan melakukan suatu kegiatan karena ada motivasi dalam dirinya. Adanya motivasi yang tinggal akan menghasilkan hasil yang optimal. Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.

Motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran baik dalam proses maupun dalam pencapaian hasil belajar. Menurut Husna, (2018) Motivasi belajar memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar, sehingga

siswa yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang lebih banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar, yang pada akhirnya akan mampu memperoleh prestasi yang lebih baik. Dengan demikian, motivasi yang dimiliki oleh siswa sangat menentukan tingkat keberhasilan atau gagalnya perbuatan belajar siswa tersebut. Seorang siswa yang memiliki motivasi yang tinggi, akan mampu meraih keberhasilan baik dalam proses maupun output atau hasil belajarnya.

Proses pembelajaran akan berhasil manakala anak usia dini mempunyai motivasi dalam proses belajar. Menurut Siti Suprihatin, (2015) Menumbuhkan motivasi belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan kemampuan dan kemauan belajar. salah satu langkah yang logis untuk memotivasi belajar anak dalam pembelajaran adalah mengaitkan pengalaman belajar dengan motivasi siswa. Menurut Tri Ruhmadi, (2017) Motivasi itu dapat timbul karena adanya perangsang-perangsang baru. Maksudnya dalam mengajar merangsang aktivitas belajar peserta didik secara optimal. Apabila jika kita amati, pada umumnya masih menggunakan metode-metode lama sehingga kurang menunjang. Selain itu, peserta didik sendiri tenggelam didalam lingkungan belajar yang kurang merangsang aktivitas belajar yang optimal.

Menurut Febrita & Ultfal (Wiratmojo *et al.*, 2002) Salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, yaitu digunakannya media pembelajaran yang baik dan benar serta menarik. Pemakaian mediapembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan

minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh –pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Menurut Putri *et al.*, (Permatasari, 2021) Aplikasi *Genially* adalah aplikasi online gratis yang dapat menghidupkan konten pembelajaran yang berkualitas, interaktif dan dapat mencakup tiga modalitas belajar siswa yaitu visual, auditory dan kinestetik. *Genially* ini merupakan Media permainan ular tangga berbasis aplikasi *Genially* yang dapat dibuat secara otomatis karena sudah tersedia template dan dapat digunakan dimana saja. Setelah itu bisa membagikan melalui tautan atau *barcode* yang dapat diakses melalui laptop yang terkoneksi internet. Media permainan ini mampu membuat siswa berperan aktif, semangat belajardan meningkatkan pengetahuan dalam penggunaan teknologisehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar.

Menurut Jhon *et al* (2022) *Genially* adalah salah satu media pembelajaran online yang dapat membantu untuk membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif baik berupa materi, presentasi, game, Video pembelajaran dan lainnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Genially* ini digunakan untuk menunjang proses pembelajaran serta sebagai alat untuk memotivasi peserta didik dan menumbuhkan minat belajar peserta didik. Sedangkan menurut Andriyani *et*

al, (2023) *Genially* merupakan platform berbasis web (*online*) yang membantu membuat semua jenis konten *Genially* telah mencapai hal yang mustahil: misal bagi siswa untuk menikmati belajar dan berkreasi. Saat *Genially* menambahkan interaktivitas dan animasi ke konten digital, yang membuat siswa lebih terlibat, dan membantu membuat mereka sadar akan apa yang harus mereka capai dalam pembelajaran konten audio visual dan interaktif dengan cara yang cepat dan mudah.

Berdasarkan hasil observasi pada anak kelompok B di Kober Riyadhul Husna Cilawu Garut ditemukan masih rendahnya media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar. Kenyataannya anak belum mendapatkan dorongan atau motivasi belajar yang belum berkembang sesuai dengan harapan. Banyak anak yang masih terdiam saja saat proses pembelajaran, tidak belajar secara aktif, anak sering mengeluh bosan dan jenuh. Dalam hal ini guru juga belum kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran seperti media pembelajaran *Genially* dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Sehingga pembelajaran belum menarik perhatian anak.

Adapun dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan media pembelajaran *Genially* dalam kegiatan, sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Tujuan dari penelitian ini yaitu diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran *Genially* dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mendapatkan motivasi lagi dalam belajarnya dengan permainan dan ikon yang sangat interaktif dan menarik untuk menambahkan

teks, gambar dan ikon-ikon menarik lainnya. Maka peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran *Genially* sebagai media yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar anak. sehingga peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan media pembelajaran *Genially* untuk meningkatkan motivasi belajar anak kelompok B” guna mengetahui bagaimana pemanfaatan *Website Genially* berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

- 1) Bagaimana proses penerapan pemanfaatan media pembelajaran *Genally* pada pembelajaran Anak Usia Dini kelompok B ?
- 2) Kendala apa yang dihadapi oleh Guru dan Anak Usai Dini kelompok B dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan medai aplikasi *Genally* ?
- 3) Bagaimana efektivitas pemanfaatan media pembelajaran *Genially* pada pembelajaran Anak Usia Dini kelompok B ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menelaah :

- 1) Proses pemanfaatan media pembelajaran *Genially* terhadap meningkatkan motivasi belajar Anak Usai Dini kelompok B

- 2) kendala dihadapi oleh Guru dan Anak Usia Dini kelompok B dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Genially*
- 3) Efektivitas penerapan pemanfaatan media pembelajaran *Genially* untuk meningkatkan motivasi belajar Anak Usia Dini kelompok B

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dalam penelitian ini diantaranya :

1. Bagi Peneliti

Dapat menambah kekhasan tentang kemampuan pemecahan masalah pada Anak Usia Dini kelompok B selain itu juga dapat lebih peka terhadap problematika pemecahan masalah anak di dalam dunia pendidikan serta lebih kreatif dalam mengatasi problematika tersebut.

2. Bagi Pendidik

Bagi pendidik penelitian ini memberikan berbagai manfaat seperti memperoleh alternatif pembelajaran baru yang menyenangkan serta memperbanyak wawasan terkait pengembangan motivasi belajar anak usia dini diantaranya :

- a. Menyediakan media pembelajaran hasil modifikasi sebagai bahan ajar untuk mencapai tujuan pendidikan
- b. Meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran di kelas

- c. Membantu menyampaikan materi untuk meningkatkan kemampuan motivasi belajar peserta didik dengan praktis

3. Bagi Peserta Didik

- a. Memberikan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak
- b. Meningkatkan minat belajar anak untuk mengenal huruf, bentuk, angka dan jumlah bilangan dan menyelesaikan tugas dengan baik
- c. Memberi kebebasan pada peserta didik dalam untuk mengeksplorasi pengetahuannya
- d. Menambah pengetahuan kata kata baru pada anak
- e. Bagi pembelajaran PAUD pada umumnya

Menambah reerensi media pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini serta menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dan inovatif

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu inovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan pemanfaatan aplikasi *Genially*. Dimana anak peserta didik dapat menikmati media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif.

E. Definisi Operasional

Agar permasalahan yang ada dapat lebih dimaknai, perlu didefinisikan beberapa konsep secara operasional untuk memenuhi kebutuhan dalam

penelitian. Adapun definisi operasional yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Motivasi Belajar

Motivasi belajar keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri anak maupun dari luar anak, sehingga menimbulkan hasrat, keinginan, semangat dan kegairahan dalam kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar merupakan sebuah dorongan yang muncul secara sadar maupun tidak sadar dalam diri siswa pada saat kegiatan belajar secara terus menerus untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Motivasi belajar adalah hasrat yang timbul dalam diri anak yang menyebabkan terjadinya kegiatan belajar. Adanya motivasi belajar akan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan pada arah kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling berkaitan. Motivasi belajar merupakan hal yang pokok dalam melakukan kegiatan belajar, sehingga tanpa motivasi seseorang tidak akan melakukan kegiatan pembelajaran.

b. Media Pembelajaran Aplikasi *Genially*

Media pembelajaran aplikasi *Genially* adalah sebuah kegiatan belajar mengajar didalam kelas yang akan dilakukan oleh anak peserta didik dengan konten visual yang menarik perhatian, interaktivitas membuat anak peserta didik mengeksplorasi dan menemukan

informasi sendiri, Konten yang mudah diingat jika pernah menggunakan *Genially* maka akan tahu bahwa *Genially* unik dan tidak mudah dilupakan. interaktif, maka itu menarik. Apapun yang dilakukan, gunakan interaktivitas untuk menambahkan teks, gambar, video, audio, atau tautan eksternal, semuanya bisa terjadi dengan *Genially*. Semua elemen tampak lebih baik jika bergerak (animasi), Gunakan gaya dan efek animasi untuk membuat desain Anda menonjol agar Hasilnya menakjubkan dan dapat mencapai semuanya dalam beberapa klik saja. Tautan dapat disisipkan dimanapun, dari komputer manapun,. Yang terbaik adalah dapat memasukkan tautan ke kreasi, ke situs web, artikel, atau LMS.

c. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang diajukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dimana masa-masa ini disebut *golden age* atau masa emas. Pada masa-masa ini, sangat baik untuk anak usia dini diberikan banyak stimulasi positif guna mempersiapkan kesiapan belajar anak dalam memasuki pendidikan di jenjang yang lebih tinggi. Anak usia dini dalam peletian ini yaitu anak kelompok B Usia 5-6 Tahun.