

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah tempat yang diselenggarakan dengan bertujuan untuk memfasilitasi anak dalam pertumbuhan dan perkembangan secara menyeluruh serta menekankan pada aspek perkembangan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal tersebut sesuai dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Bab 1 ayat 14 telah menetapkan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut”.

Pada masa inilah anak sedang mengalami masa *golden age* atau masa keemasan dimana sel syaraf otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, sehingga akan mudah untuk mempengaruhi seluruh aspek perkembangan anak. Menurut Berk Irwansyah (2021) bahwa pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Berkaitan dengan ketetapan ini pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia prasekolah dengan tujuan dapat

mengembangkan potensi-potensinya sejak dini sehingga anak dapat berkembang secara wajar.

Hal tersebut menegaskan bahwa rentang usia pada anak usia dini merupakan masa-masa penting untuk menerapkan berbagai stimulus pendidikan. Stimulasi yang diberikan kepada anak sejak dini akan mempengaruhi kehidupan anak dimasa yang akan datang. Penerapan stimulus pada anak usia dini bertujuan untuk membantu perkembangan anak secara maksimal, baik perkembangan jasmani maupun rohaninya agar kepekaan dan sensitifitas di rentang usia dini ini lebih tajam dan terarah (Kusumaningrum *et al*, 2022). Anak usia dini lebih banyak memiliki potensi yang harus dikembangkan dengan memberikan stimulasi yang lebih untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak supaya dapat mencapai titik optimal dan sesuai dengan rentang usianya. Pertumbuhan tersebut dapat berkembang dengan memberikan pengetahuan-pengetahuan dasar, sikap, dan keterampilan pada anak. hal tersebut bertujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi yang meliputi moral, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik atau motorik, kemandirian, dan seni guna menyiapkan untuk memasuki pendidikan sekolah dasar (Wijayanti & Efendi, 2021).

Dari berbagai perkembangan potensi tersebut, pendidik hendaknya mampu untuk mengembangkan potensi anak salah satunya konsentrasi belajar anak. Sebab, konsentrasi belajar pada anak usia dini menjadi salah satu faktor yang dapat menentukan keberhasilan belajar pada diri seseorang. Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan individu dalam memusatkan

perhatian terhadap objek yang sedang dipelajari (Suratun & Tirtyanti, 2020). Sehingga dibutuhkan konsentrasi belajar agar anak mampu memecahkan masalah yang telah diamati serta anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya. Melalui konsentrasi belajar, anak akan mendapatkan pengalaman baru dimana pengalaman tersebut menjadi sebuah proses belajar yang berawal dari ketidaktahuan menjadi tahu sebagai akibat dari pengalaman langsung tersebut.

Maka dari itu, konsentrasi belajar sangat penting bagi siswa agar fokus pada materi pelajaran yang sedang disampaikan oleh pendidik. Menurut (Surya, 2020) konsentrasi belajar adalah memfokuskan pikiran terhadap suatu objek tertentu dengan menyampingkan hal – hal yang tidak berhubungan dengan proses belajar mengajar yang dilakukan. Konsentrasi dapat diartikan sebagai kemampuan memusatkan perhatian dalam jangka waktu lama untuk menyelesaikan tugas tanpa merasa terganggu oleh stimulus dari luar maupun dari dalam individu. Konsentrasi belajar adalah fokus perhatian dan kesadaran penuh dari siswa terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari (Erwiza, Kartiko, and Gimin 2019). Kemampuan berkonsentrasi dapat mempengaruhi daya ingat, ketika konsentrasi seseorang mulai melemah maka akan cenderung mudah lupa. Tetapi, ketika konsentrasi seseorang mulai kuat maka akan dapat mengingat suatu hal dalam kurun waktu yang cukup lama. Menurut Slameto (Rosyadi, 2019 : 3) menyatakan bahwa kemampuan berkonsentrasi pada dasarnya ada pada setiap orang dan merupakan kebiasaan yang dapat dilatih jadi bukan bakat/bawaan.

Dengan demikian, meningkatkan konsentrasi belajar pada anak usia dini bukan perkara yang mudah, nyatanya konsentrasi belajar pada peserta didik berusia 5-6 tahun masih terlihat rendah. Hal itu terlihat dari proses kegiatan pembelajaran peserta didik yang masih suka berbicara dengan temannya, beberapa anak terlihat asik bermain sendiri, sulit berkonsentrasi pada saat mengerjakan tugas, dan anak tidak sanggup duduk terlalu lama. Sehingga membuat peserta didik tidak fokus mendengarkan guru serta mengikuti pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat terjadi karena anak merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran yang dilakukan dikelas. Beberapa hal yang menyebabkan kondisi tersebut, yaitu metode yang digunakan guru hanya terbatas pada metode ceramah dan tanya jawab. Menurut Cecep, (2022) bahwa dengan metode yang diterapkan oleh guru selama ini, yaitu guru aktif mengajar dan anak sebagai pembelajar yang pasif sehingga anak kurang antusias dan perhatian yang mengakibatkan pembelajaran tidak menyenangkan.

Tidak hanya itu, kegiatan pembelajaran yang dilakukan setiap harinya guru masih menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) serta minimnya media yang digunakan oleh guru . Pembelajaran yang belum memanfaatkan media dan lebih sering menggunakan lembar kerja, menyebabkan proses belajar menjadi tidak bervariasi sehingga anak menjadi bosan dan mengakibatkan anak menjadi tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru, hal tersebut menunjukkan perhatian anak dalam proses pembelajaran sangat rendah. Melihat kondisi tersebut, diperlukan suatu cara atau teknik yang dianggap menarik dan menyenangkan. Dalam hal ini, peneliti berupaya untuk menggunakan media pembelajaran *board game* yang menarik. Sebab, peneliti menganggap dengan menggunakan media

board game dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajar pada anak usia dini. Menurut (Ratih & Ningsih, 2017) *board game* ialah alat atau media yang dimanfaatkan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung yang dapat digunakan untuk membuat siswa berpikir konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu *board game* juga membuat siswa lebih proaktif dan interaktif. Melalui *board game* anak tidak hanya belajar bersosialisasi tetapi juga aspek komunikasi menjadi terarah. (Mufida & Abidin, 2021) mengungkapkan permainan *board game* dapat difungsikan untuk mengedukasi dan menjadi wadah hiburan yang menyenangkan siswa karena bisa dimainkan kapan saja.

Menurut (Maulana & Asmarani, 2021) *board game* merupakan salah satu jenis permainan dimana sejumlah alat atau bagian permainan diletakkan, dipindahkan, dan digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau di bagi-bagi menurut seperangkat aturan. Adapun beberapa variasi dalam *board game* serta cara bermainnya yang berbeda pula diantaranya permainan ular tangga, monopoli hingga puzzle yang disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Dapat disimpulkan bahwa media *board game* merupakan salah satu upaya kegiatan yang menarik, menyenangkan dan penuh dengan tantangan yang mengharuskan peserta didik berinteraksi dengan siswa lainnya untuk membantu melatih kemampuan konsentrasi belajar anak.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Melalui Board game Digital untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Dini”**.

B. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan :

“Apakah benar Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT melalui *Board Game* digital Efektif dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia 5-6 Tahun?”

2. Pertanyaan Penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah di atas, diajukan beberapa pertanyaan sebagai berikut :

- 1) Bagaimana proses penggunaan media pembelajaran berbasis IT melalui *board game* digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak usia 5-6 tahun ?
- 2) Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajarn berbasis IT melalui *board game* digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak usia 5-6 tahun ?
- 3) Kendala apa yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT melalui *board game* digital ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan :

1. Mengetahui proses dari penggunaan media pembelajaran berbasis IT melalui *board game* digital terhadap konsentrasi belajar pada anak usia 5-6 tahun
2. Mengetahui efektifitas dari penggunaan media pembelajaran berbasis IT melalui *board game* digital dapat meningkatkan konsentrasi belajar pada anak usia 5-6 tahun
3. Mengidentifikasi kendala yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis IT melalui *board game* digital

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dan manfaat, diantaranya :

- a) Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap perkembangan teori kognitif, teori pembelajaran, teori media pembelajaran.
- b) Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan digunakan sebagai pengamalan bagi penelitian yang sejenis lainnya.

2. Manfaat Praktis

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi :

a) Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian bagi guru dalam meningkatkan kompetisi pembelajaran menuju pencapaian standar minimal.

b) Bagi sekolah

Hasil dari penelitian dengan menggunakan media board game digital ini diharapkan dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru serta sekolah dapat mendukung guru untuk menciptakan media yang lebih menarik dan bervariasi lagi. Sehubungan dengan itu diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan sdm guru dan peningkatan system manajemen pembelajaran.

c) Bagi penelitian selanjutnya

Mengingat adanya keterbatasan dalam berbagai hal maka penelitian ini disarankan untuk dikaji ulang melalui penelitian lanjutan dengan menggunakan pendekatan yang sama atau pendekatan yang berbeda.

E. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran sebagai sebuah alat atau sarana yang membantu

dan dapat digunakan seorang pengajar dalam menyampaikan informasi agar diterima oleh siswa dengan efektif dan efisien (Syifa, 2018).

2. *Board game*

Board game ialah permainan yang dapat dimainkan oleh 2 orang atau lebih, yang berupa papan permainan yang telah di desain sesuai dengan jenis permainan. *Board game* bisa memiliki koin, dadu, pion, kartu, dan semacamnya yang digunakan dengan cara tertentu sesuai dengan peraturan tiap – tiap jenis *board game*. *Board game* memberikan kemampuan kepada anak untuk mengatur strategi yang akan digunakan serta mengambil keputusan untuk penyelesaian masalah agar anak dapat memenangkan permainan, dalam media *board game* anak terlibat dengan keseluruhan proses permainan.

Sebuah perpustakaan *board game* di kota Bandung. Shuffle.id telah merangkum lima manfaat utama bermain *board game* bagi anak, yaitu :

- 1) Penangkal ketergantungan gawai, *Board game* dapat mengalihkan anak dari kecanduan bermain gawai yang berlebihan.
- 2) Melatih fokus, bermain *board game* bisa melatih anak untuk fokus.
- 3) Pengendalian emosi, setiap permainan pasti ada menang dan kalah. Saat bermain *board game*, ekspresi dan emosi anak akan terlihat karena adanya interaksi langsung.
- 4) Menumbuhkan jiwa berkompetisi, beberapa anak mungkin ada yang merasa kurang percaya diri. Malu-malu, dan merasa persaingan bukanlah panggung yang tepat untuknya. Karena *board game*

dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan sistem yang lebih adil, hal ini bisa memicu anak untuk percaya diri.

- 5) Media belajar yang menyenangkan, *board game* juga bisa menjadi sarana belajar yang seru. Anak bisa belajar matematika, menghitung poin atau menjumlahkan angka dadu untuk melangkah. Belajar sebab-akibat seiring permainan berlangsung serta belajar ketangkasan tangan.

3. Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar ialah memusatkan perhatian dan pikiran hanya pada suatu pembelajaran yang sedang dipelajari. Konsentrasi belajar adalah terpusatnya perhatian anak pada proses pembelajaran yang berlangsung tanpa melakukan hal – hal yang lain. Dengan pemusatan perhatian tertuju pada isi bahan belajar maupun proses kegiatan pembelajaran yang sedang diperolehnya. Pada penelitian ini konsentrasi belajar dalam hal anak dapat memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pembelajaran, anak dapat mengikuti petunjuk yang diarahkan oleh guru, anak dapat mengungkapkan apa yang telah dilihat dan didengarnya, dan anak dapat mengaplikasikan pengetahuan yang didapat.

Indikator konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun :

- 1) Anak dapat memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pembelajaran
- 2) Anak dapat mengikuti petunjuk yang diarahkan oleh guru
- 3) Anak dapat mengungkapkan apa yang telah dilihat dan didengarnya
- 4) Anak dapat mengaplikasikan pengetahuan yang didapat

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang berada pada usia 0 – 6 tahun yang sedang menjalani suatu proses perkembangan baik pada aspek kognitif, fisik – motorik, bahasa, sosial – emosional, seni, nilai agama dan moral bagi kehidupan yang akan datang. Pada masa tersebut, pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.