

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini pada era sekarang sudah tidak asing dengan perangkat android yang digunakan sebagai media hiburan baik *game* maupun aplikasi penayang video seperti youtube dan tiktok. Perangkat android yang dimaksud merupakan bagian dari *gadget* atau alat elektronik yang mempunyai fungsi khusus dan mudah dibawa karena ukurannya kecil.² Tidak adanya filter pada perangkat android yang terhubung dengan internet inilah yang mengakibatkan anak bebas mengakses fitur-fitur android. Tanpa pengawasan orang tua anak bisa terpapar dampak negatif dari penggunaan fitur android seperti kecanduan *game* dan melihat tayangan yang tidak senonoh yang dapat menghambat perkembangan baik fisik maupun mental.

Perangkat android pada saat ini lebih diminati oleh berbagai kalangan dikarenakan menyajikan fitur yang sangat lengkap mulai dari aplikasi *browser, chatting, media sosial, e-commerce, game* dan masih banyak lagi. Selain itu, perangkat android mudah dibawa dan dapat diakses dimanapun. Baru-baru ini dunia pendidikan mulai memanfaatkan perangkat android sebagai media pembelajaran dengan beberapa alasan seperti, praktis, dapat

² Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.1 (2017), 1 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>>.

memotivasi peserta didik, meningkatkan mutu dan memberikan warna baru bagi dunia pendidikan.

Perkembangan teknologi *game* juga diiringi oleh dampak negatif yang disebabkan oleh pemanfaatan dan penggunaan yang tidak tepat. Kecanduan *game* kini menyentuh banyak kalangan mulai dari anak-anak sampai orang dewasa.³ Bahkan anak-anak pada saat ini memainkan *game* yang tidak sesuai dengan usianya sehingga mengakibatkan terganggunya capaian perkembangan anak. *Game* sebenarnya tidak selalu memiliki dampak negatif jika digunakan secara tepat seperti pemanfaatannya pada bidang pendidikan.

Perangkat android dapat di ibaratkan pisau yang apabila digunakan dengan benar dapat mempermudah pekerjaan, jika digunakan dengan cara yang tidak benar maka akan melukai penggunanya atau orang lain. Sedemikian halnya dengan perangkat android apabila digunakan dengan bijak maka dapat memberikan banyak manfaat. Pemanfaatan perangkat *game* android sebagai media pembelajaran merupakan langkah bijak dalam berteknologi dikarenakan *game* sebagai media pembelajaran dalam pendidikan dapat menarik minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta pesan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik karena pembelajaran terasa menyenangkan.

³ Jaenab dan Adeng Hudaya, Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileugsi', *Research and Development Journal of Education*, 2.1 (2015).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan langkah awal untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pentingnya pendidikan anak usia dini berawal dari kesadaran bahwa masa kanak-kanak merupakan masa keemasan (*Golden Ages*) atau masa percepatan perkembangan anak sehingga sangat diperlukan stimulus yang tepat agar dapat berkembang secara optimal.⁴ Pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia nol sampai dengan usia enam tahun dan melalui pemberian stimulus pada pertumbuhan dan perkembangan agar anak siap melanjutkan pendidikannya.⁵

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan diantaranya, nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional dan bahasa. Permendikbud no.5 tahun 2022 menyatakan, tentang standart kompetensi lulusan pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah menyatakan pencapaian perkembangan anak difokuskan pada 6 aspek perkembangan yaitu, nilai agama dan moral, nilai pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional.⁶

⁴ Andri Kurniawan dkk., *Pendidikan Anak Usia Dini* (PADANG: PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI, 2023).

⁵ SISDIKNAS, *UU RI No.20 tahun 2003* (Republik Indonesia, 2003).

⁶ Kemendikbud, *Permendikbud Nomor 5 Tahun 2022 tentang standart kopetensi lulusan pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jemjang pendidikan menengah* (Jakarta: Kemendikbud, 2022).

Salah satu tahap pencapaian pada perkembangan anak usia dini adalah nilai agama dan moral yang pada kurikulum merdeka kini dikenal dengan capaian pembelajaran nilai agama dan budi pekerti. Sangat penting bagi anak usia dini mendapat stimulus terkait perkembangan nilai agama dan budi pekerti, karena pemberian fondasi tentang kepercayaan dan sikap sejak dini merupakan salah satu strategi untuk mencetak generasi bangsa yang menjunjung tinggi nilai-nilai luhur.⁷ Menurut Ki Hajar Dewantara karakter atau budi pekerti harus dikembangkan sejak dini agar anak-anak dapat menjadi manusia merdeka. Aspek penghayatan pada nilai agama dan budi pekerti atau moral pada anak usia dini diantaranya, anak bersedia menerima dan menjalankan aturan terkait ketuhanan, hubungan dengan sesama manusia dan makhluk tuhan lainnya.⁸

Hurlock (1980) menyatakan bahwa pada masa awal kanak-kanak (2-6 tahun) anak memiliki minat besar terhadap agama dan senang bertanya dan menerima jawaban atas pertanyaan tanpa keraguan, mereka juga memiliki minat egosentris terhadap agama dan kegiatan keagamaan yang menarik sehingga mereka senang terlibat dalam kegiatan keagamaan.⁹

Capaian pembelajaran nilai agama dan budi pekerti pada anak penting dikembangkan melalui stimulasi baik dari keluarga, sekolah

⁷ Novia Safitri, Cahniyo Wijaya Kuswanto, dan Yosep Aspat Alamsyah, "Metode Penanaman Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini," *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, 1.2 (2019), 29–44 <<https://doi.org/10.15408/jece.v1i2.13312>>.

⁸ Anna Farida Kurniasari dan Wiwin Muhyi Susanti, *Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Nilai Agama & Budi Pekerti*, 2021.

⁹ Christiana Hari Soetjiningsih, *Seri Psikologi Perkembangan: Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-Kanak Akhir* (Jakarta: Kencana, 2018).

maupun lingkungan dengan melalui pembiasaan maupun media tertentu. Anak usia dini cenderung mengikuti apa yang mereka lihat tentang sesuatu yang berhubungan dengan agama/spiritual yang menjadi kebiasaan orang-orang yang ada disekitar mereka. Stimulus capaian pembelajaran nilai agama dan budi pekerti pada anak usia dini selain pada pembiasaan juga diperlukan media yang dapat menjadikan pembelajaran nilai agama dan budi pekerti ini menjadi lebih menyenangkan, berkualitas dan pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak.

Media dalam pendidikan memiliki peranan penting karena memungkinkan peserta didik belajar lebih banyak, memperkuat pemahaman materi yang telah dipelajari dan meningkatkan ketrampilan peserta didik yang merupakan hasil dari proses pembelajaran.¹⁰ Media merupakan alat atau perantara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan atau perantara dalam proses pembelajaran.¹¹ Media dan pendidikan anak usia dini keduanya tidak bisa terlepas, dikarenakan dunia anak-anak identik dengan hal-hal yang menyenangkan sehingga pendidikan pada anak usia dini di desain dengan konsep belajar sambil bermain. Media juga merupakan alat bantu penyampai pesan kepada anak usia dini yang belum bisa berpikir secara abstrak. Pendidik pada anak usia dini dituntut untuk kreatif dalam

¹⁰ Cepi Riyana, *Media Pembelajaran* (Jakarta Pusat: Direktorat Jendral Pendidikan Agama Islam, 2012).

¹¹ Rohani, *Media Pembelajaran, Repository.UIN Sumatra Utara* (t.tp, 2019).

mengelola kelas dan membuat media pembelajaran agar dapat mencapai perkembangan anak yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di RA Roudlotul Ulum Jabalsari Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung, penulis mendapatkan informasi pertama, kemajuan teknologi menjadikan anak mudah terpapar konten negatif yang dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak terkhusus pada capaian nilai agama dan budi pekerti. Informasi kedua, media untuk menstimulus masih terbatas pada buku, hiasan pada dinding kelas, video pembelajaran dan pembiasaan. Pengaruh buruk konten negatif seperti, anak mengucapkan ucapan-ucapan yang kurang sopan, sulit menerima nasehat bahkan sampai malas beraktivitas keagamaan maupun aktivitas lain. Sedangkan dampak positif atau manfaat dari penggunaan *gadget* menurut Andika Akbar dalam Setianingsih (2019) yaitu dapat mendukung dalam mengeksplorasi pengetahuan baru dan menunjang anak dalam menghadapi era digital.¹² Akan tetapi, pada pandangan lebih jauh *gadget* akan banyak memberikan dampak negatif bagi tumbuh kembang anak apabila tanpa pengawasan orang yang dewasa dan pembatasan *screen time*.¹³ Oleh karena itu, anak-anak membutuhkan media interaktif dengan teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman untuk menunjang kegiatan belajar, menstimulasi capaian pembelajaran dan dapat

¹² Eka Sari Setianingsih, "GADGET ' PISAU BERMATA DUA ' BAGI ANAK ? GADGET ' PISAU BERMATA DUA ' BAGI ANAK ?," Universitas PGRI Semarang, 2019, 397–405.

¹³ Eka Damayanti et al., "DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET," 4.1 (2020), 1–22.

menjadikan kegiatan *gadget* anak menjadi kegiatan yang positif dengan catatan tetap dalam pengawasan orangtua dan pembatasan *screen time*.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti termotivasi melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk menstimulasi capaian pembelajaran nilai agama dan budi pekerti pada anak usia dini yang termuat dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android pada Capaian Pembelajaran Nilai Agama dan Budi Pekerti di RA Roudlotul Ulum Jabalsari Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung”.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi bahwa permasalahan di RA Roudlotul Ulum Jablasari Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung sebagai berikut:

- a. Media untuk mengembangkan capaian pembelajaran nilai agama dan budi pekerti bukan media interaktif
- b. Anak lebih menyukai hal-hal baru
- c. Anak tertarik pada media yang berkaitan dengan teknologi
- d. Anak perlu media inovatif dan interaktif untuk menstimulasi capaian pembelajaran nilai agama dan budi pekerti

Adapun pada penelitian ini peneliti membatasi permasalahan yang berfokus pada pengembangan *game* edukasi berbasis android untuk menstimulasi capaian pembelajaran nilai agama dan budi pekerti

anak usia 5-6 tahun di RA Roudlotul Ulum Jabalsari Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. Pembatasan masalah tersebut dibuat agar penelitian lebih fokus menjawab permasalahan yang ada.

2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, dapat disimpulkan bahwa pertanyaan penelitian yang diajukan sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengembangan *game* edukasi berbasis android untuk menstimulasi capaian pembelajaran nilai agama dan budi pekerti anak usia 5-6 tahun?
- b. Bagaimana respon anak usia 5-6 tahun terhadap *game* edukasi berbasis android capaian pembelajaran nilai agama dan budi pekerti?
- c. Bagaimana kelayakan *game* edukasi berbasis android untuk menstimulasi capaian pembelajaran nilai agama dan budi pekerti anak usia 5-6 tahun?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengembangan *game* edukasi berbasis android untuk menstimulasi capaian pembelajaran nilai agama dan budi pekerti anak usia 5-6 tahun.

2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan respon anak usia 5-6 tahun terhadap *game* edukasi berbasis android capaian pembelajaran nilai agama dan budi pekerti.
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan *game* edukasi berbasis android untuk menstimulasi capaian pembelajaran nilai agama dan budi pekerti anak usia 5-6 tahun.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian maka hipotesis pada penelitian ini yaitu:

1. *Game* Edukasi Berbasis dikembangkan dengan mengkonversikan *game* interaktif *Powerpoint ISpring Suite* menjadi sebuah aplikasi dengan aplikasi desktop *Website2APKBulderPro*.
2. *Game* Edukasi Berbasis Android akan mendapatkan respon dengan kategori “Menarik” untuk diuji cobakan setelah peneliti melakukan uji coba kemenarikan pada anak usia 5-6 tahun di RA Roudlotul Ulum Jabalsari Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung.
3. *Game* Edukasi Berbasis Android bisa dikatakan “Layak” untuk diujicobakan pada tahap yang lebih luas berdasarkan hasil dari validasi oleh ahli dan uji coba lapangan pada kelompok kecil dan kelompok besar pada anak usia 5-6 tahun di RA Roudlotul Ulum Jabalsari Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan paparan diatas hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan akan memberikan manfaat berikut:

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android dan sejenisnya terutama untuk menstimulus capaian pembelajaran nilai agama dan budi pekerti dan dapat berkontribusi dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran pada anak usia dini.

2. Secara praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dalam membuat karya ilmiah dan mengetahui pengembangan media untuk menstimulus capaian pembelajaran nilai agama dan budi pekerti.

b. Bagi Peserta Didik

Melalui *game* edukasi berbasis android diharapkan peserta didik dapat terstimulasi capaian pembelajaran nilai agama dan budi pekerti dengan menyenangkan dan berkesan.

c. Bagi Pendidik

Menambah wawasan serta pengetahuan pendidik untuk menstimulasi capaian pembelajaran nilai agama dan budi pekerti

menggunakan aplikasi *game* dan mengetahui proses pembuatan aplikasi pembelajaran yang serupa.

d. Bagi Sekolah

Sebagai sarana pengembangan dan peningkatan pembelajaran dalam menstimulasi capaian pembelajaran nilai agama dan budi pekerti anak usia 5-6 tahun.

F. Penegasan Istilah

1. Konseptual

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Borg *and* Gall dengan merujuk tujuh dari sepuluh langkah penelitian. Penelitian ini berjudul Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android pada Capaian Pembelajaran Nilai Agama dan Budi Pekerti di RA Roudlotul Ulum Jabalsari Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. Secara konseptual uraian dari judul penelitian ini sebagai berikut:

Game edukasi merupakan *game* yang secara khusus dirancang untuk kegiatan pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.¹⁴ Perangkat android merupakan yang dimaksud merupakan bagian dari *gadget*. Sedangkan, *Game* edukasi berbasis android merupakan *game* yang digunakan untuk tujuan pembelajaran berupa sebuah aplikasi yang dapat di *install* pada perangkat android. Melalui *game* edukasi berbasis android anak dapat memperoleh

¹⁴ Dony Novaliendry, "Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMP N 1 RAO)," *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 2013.

informasi tentang huruf hijaiyah, rukun iman, rukun islam, nama-nama malaikat, perbuatan terpuji dan tercela, nama-nama nabi dan rasul. *Game* edukasi memiliki tujuan untuk merefleksi materi yang disampaikan pendidik, praktis, belajar bisa kapanpun dan dimanapun, menjadikan kegiatan *gadget* anak menjadi positif.

Capaian pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik. Capaian pembelajaran nilai agama dan budi pekerti yaitu kompetensi yang berkaitan dengan ketuhanan dan kesopanan. Adapun Elemen capaian pembelajaran nilai agama dan budi pekerti berbunyi Anak percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mulai mengenal dan mempraktikkan ajaran pokok sesuai dengan agama dan kepercayaannya, Anak berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan, kesehatan dan keselamatan diri sebagai bentuk rasa sayang terhadap dirinya dan rasa syukur pada Tuhan Yang Maha Esa, Anak menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaannya dan mempraktikkan perilaku baik dan berakhlak mulia. Anak menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.”¹⁵

¹⁵ *Penjelasan Lingkup Capaian Pembelajaran Fase Fondasi* (BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI INDONESIA, REPUBLIK, 2022).

2. Operasional

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) berfokus pada pengembangan *game* edukasi berbasis android untuk menstimulasi capaian pembelajaran nilai agama dan budi pekerti. Penelitian ini dilakukan di RA Roudlotul Ulum Jabalsari Kecamatan Sumbergempol, Kabupaten Tulungagung untuk menemukan alternatif dari permasalahan yang ada pada lembaga tersebut. Permasalahan yang dimaksud adalah kemajuan teknologi menjadikan anak mudah terpapar konten negatif yang dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak terkhusus pada capaian nilai agama dan budi pekerti dan media untuk menstimulus masih terbatas pada buku, hiasan pada dinding kelas, video pembelajaran dan pembiasaan.

G. Sistematika Pembahasan

Penelitian yang dilakukan dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android pada Capaian Pembelajaran Nilai Agama dan Budi Pekerti di RA Roudlotul Ulum Jabalsari Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung”, memuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bagian awal meliputi, halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian, moto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar bagan dan abstrak.

Bagian inti memuat lima bab yang saling berkaitan , yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN, yang memuat latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan

BAB II: KAJIAN TEORI yang membahas tentang teori yang berkaitan dengan judul penelitian, kerangka berfikir dan hipotesis produk yang akan dihasilkan serta membahas tentang penelitian terdahulu.

BAB III: METODE PENELITIAN, membahas tentang langkah-langkah penelitian dan metode penelitian.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, pada bab ini berisi tentang, deskripsi hasil pengembangan produk dan pembahasan produk.

BAB V: PENUTUP, meliputi kesimpulan dan saran, yang merupakan kesimpulan dari hasil pengembangan dan beberapa saran para ahli untuk keperluan tindak lanjut dari penelitian ini.

Bagian terakhir memuat daftar rujukan dan lampiran-lampiran yang berhubungan dengan data penelitian, surat-surat dan dokumentasi.