

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi pilar utama dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan sebagai perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam proses mendewasakan diri melalui pengajaran dan pelatihan. Secara umum pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan upaya penyiapan dimana pendewasaan anak berjalan sesuai dengan usia dan tahapan- tahapan yang ada dalam jenjang pendidikan. Pendidikan memberi pengaruh yang besar agar manusia mampu bertahan hidup dengan membangun interaksi yang baik dengan sesamanya sehingga kebutuhan hidupnya dapat terpenuhi.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menyatakan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pasal 1 ayat 10 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, informal dan nonformal. Pendidikan anak usia dini atau biasa dikenal dengan sebutan PAUD adalah wadah yang diberikan sedini mungkin karena pada masa inilah masa yang tepat untuk merangsang perkembangan anak supaya perkembangan anak sesuai dengan usianya.

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak usai dini berada dalam masa keemasan (*golden age*) di sepanjang rentang usia perkembangan manusia, bahwa masa ini merupakan periode sensitif yang mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa inilah terjadi suatu proses bertambahnya kemampuan dan fungsi dalam menguasai berbagai aspek perkembangan.

Perkembangan kognitif merupakan proses berkembangnya kemampuan berpikir anak yang berkaitan dengan cara anak memperoleh, mengolah, dan menggunakan informasi dalam kehidupannya. Perkembangan ini mencakup kemampuan mengenal, memahami,

mengingat, menalar, serta memecahkan masalah sederhana. Pada masa ini perkembangan kognitif berlangsung sangat pesat seiring dengan pertumbuhan dan kematangan fungsi otak serta pengalaman belajar yang diperoleh anak melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Perkembangan ini mencakup kemampuan mengenal konsep-konsep dasar seperti warna, bentuk, ukuran, angka, huruf, dan simbol, serta kemampuan mengingat, mengelompokkan, memanding, dan menarik kesimpulan sederhana. Anak usia dini umumnya berada pada tahap berpikir konkrit, sehingga proses berfikir masih tergantung pada objek nyata dan pengalaman langsung, bukan pada penalaran abstrak. Oleh karena itu, stimulasi yang diberikan perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak melalui kegiatan belajar yang aktif, bermakna, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil pra observasi awal yang dilakukan pada tanggal 13 Januari 2026 di TK Negeri 1 Belimbing diketahui masalah perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun dikelompok A dengan jumlah 24 anak, beberapa anak yang mengalami keterlambatan perkembangan kognitif ada 11 anak mulai berkembang, 9 anak berkembang sesuai harapan dan 4 anak berkembang sangat baik yang sudah memiliki perkembangan sesuai tahap usianya. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif pada anak belum berkembang dengan baik yang ditandai dengan anak pada saat pembelajaran masih belum mampu menerima pembelajaran dari segi aspek kognitif seperti berhitung,

mengenai angka, mengenai huruf, mengenai warna, mengurutkan benda dan anak kurang fokus memahami apa yang disampaikan oleh guru, dan juga saat guru bertanya kepada anak tentang apa yang baru disampaikan anak-anak belum bisa menjawab dan terlihat bahwa anak yang maju kedepan sudah menulis huruf tapi belum mengenali huruf tentang apa yang ditulis. Hal tersebut selaras dengan apa yang peneliti lihat ketika peneliti melaksanakan praobservasi awal.

Berdasarkan pengamatan praobservasi awal tersebut menunjukkan bahwa perlu cara untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam pembelajaran. Peneliti ingin menawarkan suatu media pembelajaran yang menurut peneliti tepat untuk digunakan untuk mengatasi permasalahan perkembangan kognitif anak tersebut. Sehingga tujuan dari pembelajaran yang diharapkan oleh guru bisa tercapai dengan baik. Salah satunya menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang disusun sesuai kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses

pembelajaran yang efektif dan efisien untuk menambah informasi baru, membantu memperjelas materi, menarik perhatian peserta didik serta memudahkan pemahaman terhadap konsep yang disampaikan. Salah satu media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam membantu perkembangan kognitif anak usia dini yaitu menggunakan media *game* edukasi interaktif

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Badriah dkk (2024) Penelitian ini meneliti mengenai pengaruh *game* edukasi berbasis wordwall terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Hasil akhir dari pengujian hipotesis didapat bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Artinya terdapat pengaruh dari *game* edukasi berbasis wordwall terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Kecamatan Walantaka, Kota Serang-Banten. *Game* edukasi interaktif merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang secara khusus untuk anak usia dini dengan menyesuaikan karakteristik perkembangan anak, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan berpikir konkret, serta kebutuhan belajar melalui aktivitas yang menyenangkan. *Game* edukasi dirancang untuk menguji dan meningkatkan pengetahuan, pemahaman, serta keterampilan melalui serangkaian pertanyaan atau tantangan. Penggunaan media pembelajaran ini anak diminta untuk mengikuti *game* edukasi interaktif, menjawab pertanyaan sederhana, serta mengelompokkan gambar sesuai dengan perintah yang diberikan. Media *game* edukasi terhadap perkembangan kognitif yang bertujuan untuk

memudahkan anak dalam menambah pengetahuan, pemahaman, serta keterampilan peserta melalui serangkaian pertanyaan atau tantangan. Melalui pendekatan ini anak-anak dapat belajar melatih perkembangan kognitifnya sekaligus dapat mengurangi rasa bosan pada anak.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan membahas tentang “Pengaruh Media Pembelajaran *Game* Edukasi Interaktif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah adalah suatu pertanyaan yang akan dicari jawaban melalui pengumpulan data. Akan tetapi terdapat kaitan erat antara masalah dan rumusan masalah, karena setiap rumusan masalah penelitian harus didasarkan pada masalah. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah Umum

Adapun masalah umum dalam penelitian ini adalah bagaimana “Pengaruh Media Pembelajaran *Game* Edukasi Interaktif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026” dari rumusan masalah umum ditemukan menjadi masalah -masalah khusus.

2. Rumusan Masalah Khusus

- 1) Apakah terdapat perbedaan perkembangan kognitif anak umur 4-5 tahun menggunakan media *game* edukasi Interaktif pada

pengukuran awal (*pre-test*) di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026?

- 2) Apakah terdapat perbedaan perkembangan kognitif anak umur 4-5 tahun menggunakan media *game* edukasi Interaktif pada pengukuran akhir (*post-test*) di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026?
- 3) Apakah terdapat perbedaan perkembangan kognitif anak umur 4-5 tahun menggunakan media *game* edukasi Interaktif pada pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026?
- 4) Apakah media pembelajaran *game* edukasi memiliki pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak umur 4-5 tahun di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026?
- 5) Bagaimana respon anak terhadap media *game* edukasi interaktif pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana “Pengaruh Media Pembelajaran *Game* Edukasi Interaktif

Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026”

2. Tujuan Penelitian Khusus

Tujuan khusus yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui perbedaan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun menggunakan media *game* edukasi Interaktif pada pengukuran awal (*pre-test*) di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026.
- 2) Untuk mengetahui perbedaan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun menggunakan media *game* edukasi interaktif pada pengukuran akhir (*post-test*) di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026.
- 3) Untuk mengetahui perbedaan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun menggunakan media *game* edukasi interaktif pada pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026.
- 4) Untuk mengetahui media *game* edukasi memiliki pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak umur 4-5 tahun di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026.
- 5) Untuk mengetahui respon anak terhadap media *game* edukasi interaktif pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini disusun dengan harapan dapat memberi manfaat antara lain:

a) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman pada pembaca tentang Pengaruh Media Pembelajaran *Game* edukasi Interaktif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026.

b) Manfaat Praktis

1. Bagi Anak

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana dalam meningkatkan pengetahuan anak dan diharapkan anak dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan melalui penggunaan media *game* edukasi.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi serta dapat meningkatkan mutu sekolah dan pentingnya penggunaan media pembelajaran

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peneliti untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan serta menjadi pengalaman diri untuk lebih kreatif dalam memecahkan masalah di lapangan serta dapat mengimplementasikan ilmu yang diterima oleh peneliti

5. Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitiannya pada bidang yang sama, khususnya bagi mahasiswa-mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang serta sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

6. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini sebagai bahan referensi yang bermanfaat bagi peneliti selanjutnya dalam upaya membuat skripsi

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:68) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya .

a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Menurut Sugiyono (2019:69) independent variable sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *predictor*, *antecedent*. Variabel

bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Media pembelajaran *game* edukasi (X).

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Menurut Sugiyono (2019:69) dependent variable sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah perkembangan kognitif (Y).

F. Definisi Operasional

Definisi Operasional merupakan penjelasan maksud dari istilah yang menjelaskan secara Operasional mengenai penelitian yang akan dilaksanakan. Hal yang perlu dilihat untuk menghindari adanya kesalahan dalam menafsirkan judul penelitian ini, maka diperlukan penegasan atau pengertian pada istilah-istilah dalam judul dan pembahasan masalahnya sebagai berikut

1. Media *Game* Edukasi

Media *game* edukasi adalah media pembelajaran berbasis permainan digital yang dirancang untuk memberikan rangsangan belajar kepada anak melalui aktivitas bermain yang melibatkan keterlibatan langsung anak dengan media. *Game* edukasi interaktif merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang

secara interaktif dengan menyajikan pertanyaan-pertanyaan sederhana dalam bentuk gambar, suara, dan teks yang menarik, serta memungkinkan anak untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

2. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah hasil dari hubungan perkembangan otak dan Sistem saraf dan pengalaman-pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Perkembangan kognitif juga merupakan suatu kemampuan yang berhubungan dengan daya nalar atau daya berfikir tiap masing-masing anak. Berpikir yang mencakup kemampuan memahami, mengingat, mengelompokkan, dan memecahkan masalah sederhana .