

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Undang - Undang Sisdiknas, 2003)

PAUD adalah usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi bersifat mengembangkan secara terpadu dan menyeluruh agar anak dapat bertumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat. Pada masa ini merupakan masa emas atau golden age, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Rita Eka Izzaty, Budi Astuti Nur Cholimah, 2016). Berdasarkan informasi neurologi tersebut maka pembinaan untuk proses pertumbuhan dan perkembangan anak akan sangat baik jika mulai dilakukan sejak usia dini.

Upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak usia 0 - 6 tahun dilakukan melalui Pendidikan anak usia dini (PAUD). Pendidikan Anak Usia Dini dapat dilaksanakan melalui pendidikan formal, nonformal dan informal. Pendidikan anak usia dini jalur formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK) dan Raudatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini jalur nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), sedangkan PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan lingkungan seperti bina keluarga balita dan posyandu yang terintegrasi PAUD atau yang dikenal sebagai Satuan PAUD Sejenis (SPS) (Undang - Undang Sisdiknas, 2003). Masa peka merupakan masa dimana seorang anak dalam mengembangkan potensi anak. Kemampuan pada tahapan anak – anak ini dapat berkembang dengan baik melalui konsep belajar sambil bermain.

Membaca merupakan salah satu aspek penting yang harus dikuasai oleh anak di usia dini untuk mengembangkan kemampuan membaca di kemudian hari. Usia saat seseorang belajar

kata-kata adalah kunci untuk memahami bagaimana seseorang mampu membaca dikemudian hari (Ariani L & Olivia, 2009). Pengembangan bahasa ada yang bersifat reseptif (dimengerti, diterima) dan ekspresif (dinyatakan). Ada empat macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Membaca termasuk kegiatan yang melibatkan berbagai keterampilan seperti pengenalan huruf, bunyi dari huruf atau rangkaian huruf, makna kata, dan pemahaman makna kata tersebut (Fridani, Lara; Dhieni, 2014). Maka dari itu membaca merupakan kegiatan yang bersifat kompleks. Menurut (Zuchdi, 2001) Pembelajaran membaca permulaan dititik beratkan pada aspek-aspek yang bersifat teknis yaitu:

1. Ketepatan menyuarakan bacaan
2. Lafal yang jelas
3. Intonasi yang tepat
4. Kelancaran suara
5. Kejelasan suara

Perkembangan ilmu dan teknologi, khususnya di bidang elektronika, telekomunikasi dan informasi melahirkan media pembelajaran baru. Media pembelajaran kini tampil dengan berbagai jenis dan format, seperti visual, *video*, gambar, internet dan sebagainya. Media pembelajaran perlu digolongkan dan diklasifikasikan secara sistematis untuk memudahkan pemahaman (Hamdani, 2011)

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Secara rinci (Hamdani, 2011) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Salah satunya dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, ataupun media lainnya, siswa memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah.
- b) Mengamati benda atau peristiwa yang sulit dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya atau terlarang. Misalnya video tentang kehidupan harimau, keadaan dan kesibukan dipusat reaktor nuklir dsb.
- c) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena terlalu besar atau terlalu kecil.
- d) Mendengar suara yang sukar ditangkap telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung dsb.
- e) Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sulit ditangkap. Seperti dengan bantuan gambar, potret, slide, film atau video siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung hantu, kelelawar dsb.

- f) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Seperti dengan slide, film atau video siswa dapat mengamati pelangi, gunung meletus, pertempuran, dsb.
- g) Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan. Seperti dengan menggunakan model atau benda tiruan, siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia.
- h) Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Memakai bantuan film, atau video, siswa dapat mengamati dengan jelas gaya lompat tinggi, teknik loncat indah yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dapat dihentikan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar untuk mempermudah anak menerima konsep atau informasi yang disampaikan guru.

Game Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran yang berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik (Eva Handriyantini, 2009). Pengertian ini tentu saja mengidentifikasi bahwa *game* edukasi bertujuan untuk menunjang proses belajar mengajar dengan kegiatan yang menyenangkan dan lebih kreatif. *Game* edukasi menjadi permainan yang dibuat dengan tujuan pembelajaran yang bukan hanya bermaksud menghibur sehingga di harapkan bisa menambah wawasan pengetahuan (Hartati, S., Fatmawati, L., & Krismilah, 2020). Menurut uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *game* adalah suatu hasil dari proses multimedia tidak hanya alat untuk bersenang-senang namun juga dapat digunakan sebagai media edukasi yang bisa merangsang proses metakognitif anak dalam melakukan belajar membaca.

Kemampuan membaca menjadi kemampuan terpenting yang harus dipelajari pada masa kanak-kanak. Kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajar, karena aktivitas belajar pada anak dimulai dari bagaimana individu membaca, dan proses membaca buku akan sangat dipentingkan bagi anak untuk kehidupan mendatang (Rahim., 2008). Jika terjadi permasalahan pada kemampuan membaca yang merupakan bagian dari kemahiran berbahasa, maka akan berdampak pada proses belajar yang lain. Fakta di lapangan mendukung bahwa anak yang mengalami hambatan berbahasa dan kesulitan belajar mempunyai efek negatif dan signifikan pada pendidikan anak. Pemahaman membaca berkaitan erat dengan semua prestasi akademik. Semakin baik pemahaman membaca, maka semakin baik pemahaman pada semua disiplin ilmu yang memerlukan pemahaman membaca (Cromley, Jennifer G., Hogan, Lindsey E. Snyder, & Dubas, 2010).

Faktor-faktor penyebab kesulitan membaca yang dialami oleh setiap anak dapat disebabkan oleh faktor internal pada diri anak itu sendiri atau faktor eksternal di luar diri anak. Faktor internal pada diri anak meliputi faktor fisik, intelektual dan psikologis. Adapun faktor eksternal di luar diri anak mencakup lingkungan keluarga dan sekolah (Rahim., 2008).

Penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa ketrampilan metakognitif muncul sekitar usia 8 – 10 tahun dan didahului oleh kemampuan kognitif lain seperti perkembangan Theory of Mind (ToM) (Whitebread, dkk, 2010). Proses metakognitif pada anak dilatihkan melalui kegiatan bermain dimana bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Metakognitif merupakan kesadaran seseorang tentang proses berpikirnya pada saat melakukan tugas tertentu kemudian menggunakan kesadaran tersebut untuk mengontrol apa yang dilakukan. Masa kanak-kanak awal dari sekitar usia 2 sampai 6 tahun sebagai tahap Praoperasional, karena anak-anak belum siap untuk terlibat dalam operasi atau manipulasi mental yang mensyaratkan pemikiran logis. Dalam konteks membaca, memori jangka pendek berguna dalam mengingat rangkaian huruf dan bunyi huruf. Maka dari itu sesuai dengan perkembangannya pada usia ini anak dapat mulai belajar membaca (Piaget, 2002).

Pada saat anak PAUD yang berusia 0 – 6 tahun dikenalkan aktivitas membaca permulaan, anak masih belum memiliki kesiapan mental secara psikologis. Hal tersebut disebabkan karena anak cenderung masih senang melakukan aktivitas bermain yang memusatkan proses kognitif dan kemampuan berpikir anak masih pada tahap pra-operasional. Menurut (Piaget, 2002) pada usia tersebut proses kognitif anak sedang tumbuh melalui tahap – tahap perkembangan membaca. Lalu pada proses kognitif juga mempunyai tahap – tahap perkembangan pada anak usia dini yaitu:

1. Tahap Sensori-Motor pada usia 0 – 2 tahun dimana kemampuan anak terbatas pada gerak – gerak refleks, bahas awal, waktu sekarang dan ruang yang dekat saja.
2. Tahap Pra-Operasional pada usia 2 – 7 tahun dimana kemampuan anak menerima rangsangan yang terbatas, anak mulai berkembang kemampuan bahasanya walaupun pemikirannya masih statis dan belum dapat berpikir abstrak seperti persepsi tentang waktu dan tempat juga masih terbatas.

Maka dari itu proses perkembangan membaca pada anak usian dini dipengaruhi oleh proses kognitif dengan tahap – tahap yang sesuai pada usia perkembangannya. Pada tahapan tersebut kegiatan membaca dapat dilakukan dengan melakukan aktivitas mental, sensor-motorik, dan psikologis terhadap perkembangan anak.

Berdasarkan survey Komisi Perlindungan Anak Indonesia tahun 2020, anak usia dini memiliki gadget sendiri terdapat sebanyak sekitar 71,3% dan sebanyak 79% anak menggunakan gadget selain untuk belajar. Hasil survei KPAI juga menjelaskan bahwa lama anak mengakses gadget yaitu 1-2 jam perhari 36,5%, 2-5 jam per hari 34,8%, lebih dari 5 jam per hari 25,4% dan 1-4 perminggu 3,3%. Hasil survey juga menggambarkan bahwa lebih dari separuh anak bermain *game online* 55%, dan 12% diantaranya yaitu *game* edukasi dan kreativitas (KPAI, 2020).

Menurut (Adang, 2006) menyatakan bahwa *game* edukasi dapat merangsang pengembangan daya pikir atau kognitif anak usia dini. Maka dari itu pembelajaran menggunakan media pendukung seperti *game* edukatif berbasis *mobile* seperti belajar membaca akan mampu berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak. Hal tersebut diperkuat juga dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dwi Ady Putra, 2015) terhadap anak usia 4 – 5 tahun. Pada penelitian tersebut anak usia 4 – 5 tahun di lingkungan Pringgolayan, Yogyakarta masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan alphabet, kata dan huruf. Penelitian pembelajaran menggunakan media *game* edukatif berbasis komputer “Edu-Games Boby Bola”, disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan *game* edukatif tersebut terhadap kemampuan kognitif pada anak usia 4 – 5 tahun.

Berdasarkan permasalahan – permasalahan yang sudah dipaparkan, penulis merancang dan membuat aplikasi *game* yang dapat membantu anak dalam belajar membaca. Sesuai dengan proses kognitif yang dialami anak, aktivitas mental, sensor motorik dan psikologis dapat membantu anak dalam kegiatan belajar membaca. Salah satu aktivitas yang melibatkan hal – hal tersebut yaitu penggunaan gadget dengan memainkan *game*. Penulis membuat media belajar membaca berbasiskan *game* dengan menggunakan pendekatan metode perancangan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang merupakan metode untuk merancang suatu aplikasi media yang memiliki gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya. Selain itu media pembelajaran membaca ini juga dapat membantu orang tua dan guru dalam membimbing anak PAUD yang berusia direntang 0 – 6 tahun.

I.1 Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang mendasari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perancangan *game* yang dapat membantu proses belajar membaca untuk anak PAUD menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*?
2. Bagaimana fitur *game* yang dapat membantu proses belajar membaca untuk anak PAUD?

I.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Membuat aplikasi *game* yang dapat membantu proses belajar membaca anak PAUD.
2. Mengembangkan aplikasi *game* belajar membaca untuk anak PAUD.

I.3 Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa batasan, diantaranya sebagai berikut:

1. *Game* yang akan dibuat ditargetkan untuk anak dengan rentang usia 0 - 6 tahun.
2. Hasil penelitian hanya berupa *prototype* aplikasi *game* yang dirancang menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle*.
3. Tahap terakhir dari metodologi *Multimedia Development Life Cycle* yaitu tahap pendistribusian tidak penulis lakukan karena pembuatan *game* yang dilakukan hanya berupa *prototype*.

I.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini:

1. Bagi masyarakat, penelitian ini bermanfaat dalam lingkup masyarakat untuk mendapatkan alternatif media pembelajaran membaca untuk anak di usia dini.
2. Bagi Universitas Telkom, penelitian ini bermanfaat dalam menciptakan *prototype* awal yang dapat dikembangkan lebih lanjut sehingga dapat diimplementasikan pada masyarakat luas.

Bagi peneliti lain yang bergerak dalam pengembangan *game mobile* dengan upaya membantu pengembangan proses belajar membaca anak di usia dini.