

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu lembaga kependidikan yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun kalangan masyarakat swadaya dengan menghususkan pendidikan bagi anak usia dini. Tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Oleh karena pada usia 0-6 tahun merupakan masa peka bagi anak yang sering disebut *Golden Age*. Menurut Yulina & Purbaningrum (2018) pada masa *golden age* perkembangan otak anak dapat mencapai 80%. *Golden Age* dimana anak mengalami peningkatan perkembangan kecerdasan yang sangat signifikan. Menurut E. Mulyasa (2012: 34) masa *Golden Age* adalah kesempatan bagi anak usia dini untuk belajar guna mengoptimalkan potensi kecerdasan yang dimilikinya. Hal ini disebabkan terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi yang datang dari lingkungan. Selama masa ini, terjadi transformasi pada otak dan fisik anak sehingga usia ini sangat penting bagi perkembangan intelektual, spiritual, emosional, dan social anak sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Pendidikan pada masa ini harus memperhatikan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak agar anak mampu tumbuh dan berkembang secara optimal. Setiap

aspek perkembangan kecerdasan anak dapat berkembang secara pesat jika memperoleh stimulasi lingkungan yang memadai. Hal ini penting, karena perkembangan yang terjadi dimasa ini sangat berpengaruh pada perkembangan selanjutnya. Dengan Pendidikan anak usia dini, anak akan menjadi lebih matang dan siap dalam menghadapi dunia sekolah. Salah satu potensi yang perlu dikembangkan sejak usia dini adalah kemampuan anak didalam menggunakan komputer sebagai sarana pembelajaran.

Pembelajaran berbasis komputer merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan komputer sebagai media pembelajaran didalam menyampaikan materi-materi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar. Menurut Warsita (2008: 137) pembelajaran berbasis komputer merupakan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar anak. Sejalan dengan Sari (2014: 48) dalam Setiyadi (2016: 44) pembelajaran berbasis komputer merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran berbasis komputer sangat perlu untuk dipelajari oleh anak karena dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi mengharuskan anak untuk dapat menggunakan teknologi yaitu komputer sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran komputer pada anak usia dini sangat diperlukan saat sekarang ini untuk mengenal berbagai tehnologi-tehnologi yang baru agar anak dapat menjadi generasi yang tidak tertinggal dengan kemajuan zaman, agar anak dapat menghadapi berbagai perkembangan global yang semakin tinggi dan dimasa

depan mereka akan lebih mampu menguasai teknologi yang diperlukan untuk mendukung penyelesaian tugas dan pekerjaan. Berbagai penelitian membuktikan bahwa penggunaan komputer dalam pembelajaran anak usia dini berdampak pada berbagai aspek perkembangan anak yaitu interaksi sosial, sikap dan motivasi terhadap pembelajaran, kompetensi komunikasi, matematika dan ketrampilan penyelesaian masalah.

Pembelajaran dengan media komputer sangat menyenangkan bagi anak karena anak bisa belajar dengan audio visual sehingga bisa direkam oleh anak, misalnya dalam pengenalan huruf dan angka sekaligus belajar berbahasa Inggris pada anak dapat dilakukan dengan cara menggunakan aplikasi dari program komputer yaitu *game* edukatif. Dengan pemanfaatan berbagai program aplikasi secara tepat akan dapat membantu anak memahami materi belajar dengan lebih baik. *Game* edukatif merupakan media yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Teknik pembelajaran interaktif yang efektif bagi anak usia dini adalah dengan menggunakan *game* edukatif. *Game* bisa diberikan pada anak untuk melatih semua aspek perkembangannya mulai dari kecerdasan anak (kognitif), efektif psikomotor, agama, sosial emosional, Bahasa dan seni.

Perkembangan Bahasa merupakan media yang efektif bagi anak dalam menjalin komunikasi sosial. Bahasa merupakan salah satu bagian terpenting dalam kehidupan anak. Tanpa Bahasa, manusia tidak akan dapat

berkomunikasi dengan orang lain dalam situasi formal dan informal serta menyampaikan pikiran dan emosi kepada orang lain.

Dalam meningkatkan perkembangan bahasa, ada beberapa pendekatan yaitu salah satunya dengan menggunakan metode dan di bantu oleh media yang digunakan oleh pendidik kepada peserta didik. Sebagai seorang pendidik sangat memerlukan metode serta media dalam meningkatkan aspek perkembangan anak khususnya perkembangan bahasa, agar tujuan atau indikator aspek perkembangan anak dapat tercapai secara optimal sehingga terbentuknya kematangan potensi yang baik. Salah satu kemampuan yang penting dimiliki oleh anak adalah kemampuan dalam membaca.

Salah satu bentuk keterampilan bahasa adalah keaksaraan. Keaksaraan awal termasuk dalam pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Menurut Hajaroh dan Raudatul (2018) menyatakan, “Keaksaraan awal adalah kemampuan dasar pada anak dalam membaca dan menulis pada pengenalan huruf vokal dan konsonan. Fokus utama pengenalan keaksaraan pada anak adalah mengenal gambar yang diwakilkan dengan huruf. Mengetahui keaksaraan awal berarti kemampuan mengenali huruf vokal dan konsonan sebagai kemampuan dasar yang harus dikuasai anak untuk membaca dan menulis. Kemampuan dalam keaksaraan awal merupakan kemampuan yang sangat mendasar agar bisa dikuasai oleh anak sebagai dasar untuk mempelajari mata pelajaran lainnya. Yang menjadi alasan perlunya pembelajaran mengenal keaksaraan yaitu dilakukan pada anak terutama anak usia dini. Pembelajaran keaksaraan awal sangat penting dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan

kemampuan anak, sehingga sebelum memasuki jenjang sekolah dasar, anak telah melakukan keaksaraan awal sebagai dasar dalam membaca.

Namun pengenalan keaksaraan awal di TK tidaklah sejalan dengan aturan dan tidak sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Tugas utama membelajarkan kemampuan membaca dan menulis yang seharusnya berada disekolah dasar bergeser menjadi tanggung jawab TK. Bahkan di beberapa tempat, sekolah dasar mengajukan persyaratan tes calistung untuk penerimaan siswa baru. Hal inilah yang menjadi kekhawatiran orang tua sehingga timbul keinginan untuk cenderung memaksakan anak untuk bisa calistung setelah lulus dari TK. Permasalahan ini pun menjadi dilema tersendiri bagi pendidik PAUD maupun TK.

Karena tuntutan orang tua yang khawatir anaknya tidak mampu mengikuti pelajaran disekolah dasar mendorong mendorong guru untuk melakukan praktik calistung menggunakan metode konvensional. Karena permasalahan tersebut, pendidikpun saat ini menjadi terbebani dengan berbagai tuntutan orang tua yang mengharapkan anak-anaknya sudah mampu calistung. Padahal seharusnya anak belajar melalui bermain. Untuk kebutuhan itu guru dituntut kreatif dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang menarik untuk menstimulasi anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan keaksaraan.

Salah satu alternatif dalam meningkatkan keaksaraan awal adalah dengan cara pembelajaran menggunakan media game edukatif. Dengan media game edukatif anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan

oleh guru. Penggunaan game edukatif sangat menarik karna Game edukasi disertai desain, animasi dan variasi warna yang atraktif membuat menarik untuk digunakan bagi anak-anak di usia dini memiliki beraneka macam gambar sehingga membuat anak tertarik dan tidak cepat bosan.

Berdasarkan pengamatan di TK Islam Selong pada kelompok B4, Peneliti sebagai guru menemukan berbagai permasalahan salah satu diantaranya adalah kemampuan anak mengenal huruf masih rendah. dimana anak belum mampu membedakan bentuk huruf b dan d, n dan m . Rendahnya kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B disebabkan oleh beberapa penyebab yaitu, terbatasnya kesediaan media pembelajaran keaksaraan, guru hanya menggunakan media papan tulis akibatnya kemampuan anak dalam mengenal huruf belum terkuasai dengan baik sehingga pemahaman anak terhadap huruf lebih bersifat menghafal. Anak-anak masih bingung saat menyebutkan, menunjukkan dan membedakan setiap huruf. Faktor media pembelajaran keaksaraan yang kurang kreatif sehingga membuat anak cepat bosan. Kurang terbiasanya anak-anak dalam mengenali huruf dalam kehidupan sehari-hari mungkin disebabkan oleh kurangnya motivasi yang berasal dari orang tua pada anak, maupun kurangnya pembiasaan dari guru itu sendiri. Disamping itu, mungkin karena kurang terampilnya guru dalam memilih metode dalam mengajar.

Media pembelajaran pada tingkat TK sangat diperlukan saat mengajar, karena dunia anak merupakan dunia bermain, maka dari itu pembelajaran yang ada di TK seharusnya diarahkan dengan cara bermain sambil belajar yang

dikemas dengan menarik. Dalam pengembangan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada anak-anak dapat dilakukan dengan berbagai hal, salah satunya dengan menggunakan game edukatif pada komputer untuk mengenalkan huruf vokal dan konsonan sebagai kemampuan dasar untuk membaca dan menulis. Yang cara bermainnya seperti belajar memilih kata/huruf, caranya adalah membaca gambar terlebih dahulu kemudian melengkapi kata yang salah satu hurufnya hilang supaya bisa dibaca sesuai dengan gambar yang muncul di komputer. Selain itu saat bermain anak juga diharapkan membaca setiap perintah yang diberikan oleh tokoh game, maka secara tidak langsung anak bisa belajar membaca dan mengeja secara signifikan. Game edukatif merupakan game yang bisa melatih semua aspek perkembangan dan memberikan pelajaran-pelajaran moral yang berguna bagi anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan huruf vokal dan konsonan masih rendah dikarenakan saat mengenalkan huruf guru tidak menggunakan media hanya menggunakan huruf yang ditulis dipapan tulis
2. Terbatasnya kesediaan media pembelajaran keaksaraan pada anak. Akibatnya kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan belum terkuasai dengan baik

3. Faktor media pembelajaran keaksaraan yang kurang kreatif (guru kurang kreatif membuat kegiatan keaksaraan) sehingga membuat anak cepat bosan dan kurang termotivasi untuk belajar.
4. Belum adanya inovasi-inovasi guru dalam menciptakan media dikarenakan guru terfokus kepada RPPH yang sudah ada di TK islam selong
5. Terbatasnya kemampuan guru dalam bidang IT khususnya pengetahuan tentang game edukasi sehingga anak belum merasakan perubahan pada gaya belajar yang lama kedia pembelajaran baru yang lebih bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan kemampuan peneliti, maka peneliti membatasi permasalahan ini sebagai berikut: “Pengaruh Game Edukatif terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal anak usia 5-6 tahun di TK Islam Selong tahun pelajaran 2023/2024”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah “Apakah game edukatif berpengaruh terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal anak usia 5-6 tahun di TK Islam Selong tahun pelajaran 2023/2024 ?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui bagaimana penggunaan game edukatif berpengaruh terhadap kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di TK Islam Selong tahun pelajaran 2023/2024”

F. Manfaat Penelitian

Hasil-hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran game edukatif pada komputer diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran mengenal keaksaraan awal bagi anak kelompok usia 5-6 tahun TK Islam Selong. Dapat menambah pengetahuan penulis dan dapat menerapkan ilmu-ilmu yang telah didapatkan dibangku kuliah dalam bentuk praktik penelitian serta diharapkan dapat menjadi bekal dan penunjang dalam melaksanakan tugas sebagai guru nantinya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

- 1) Untuk mempermudah anak didik dalam proses belajar mengenali huruf vokal dan konsonn
- 2) Untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak
- 3) Anak dapat merasakan gaya belajar yang baru dengan menggunakan game edukasi sebagai media pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar anak

b. Bagi Guru

- 1) Untuk menambah referensi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik minat anak didik.
- 2) Guru mempunyai model pembelajaran yang baru serta menambah wawasan dan pengetahuan dalam penyelenggaraan proses belajar

mengajar dengan metode mengajar dan media pembelajaran yang lebih bervariasi yaitu dengan menggunakan game edukasi

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk dapat menambah wawasan dalam memilih permainan pembelajaran dengan tahapan-tahapan perkembangan anak usia dini dalam pengenalan keaksaraan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Game edukasi

a. Pengertian game

Secara bahasa *game* berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti permainan. Menurut Sandy dan Hidayat (2019:4) *game* adalah suatu cara untuk menghilangkan kepenatan dengan melakukan suatu kegiatan yang dilalui menggunakan kecerdasan berfikir dan strategi dan yang harus digunakan untuk berinteraksi dengan sistem konflik yang direkayasa secara sengaja untuk menimbulkan keseruan dalam bermain.

Game merupakan suatu alat yang sangat berpengaruh bagi kehidupan dan perkembangan teknologi yang ada. *Game* merupakan sebagian yang tidak dipisahkan bagi kehidupan seorang anak khususnya, merupakan hal yang dapat menyebabkan kecanduan kepada yang memainkannya, serta dapat menjadi alat *refreshing* penghilang penat dari segala rutinitas keseharian yang telah kita lalui (Ridoi, 2014:2)

Banyak teori yang mengungkapkan tentang pengertian game. seperti yang dikatakan Jasson dalam bukunya bahwa *game* merupakan suatu sistem atau program dimana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada obyek didalam *game* untuk suatu tujuan tertentu. Teori lain mengatakan bahwa *game* merupakan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan masyarakat untuk menghilangkan

kejenuhan atau hanya untuk sekedar mengisi waktu luang. Selain sebagai media hiburan, game juga dapat meningkatkan perkembangan otak seseorang. *Games* sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam *game* terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat.

Menurut Irsa (2015:8), *game* merupakan salah satu jenis kegiatan bermain dengan pemainnya berusaha meraih tujuan dari *game* tersebut dengan melakukan aksi sesuai aturan dari game tersebut”. Sedangkan menurut Agustina (2015:2), “*Game* atau permainan adalah suatu cara belajar dengan menganalisa dengan sekelompok pemain maupun individual dengan menggunakan stragtegi-strategi yang rasional.

” Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa Game ataupun permainan adalah sebuah aktifitas yang dilakukan satu atau lebih pemain dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan kalah dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang atau refreshing. Game dimainkan terutama untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan dan simulasi. game dapat mengasah kecerdasan dan keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan buatan yang ada dalam permainan. Pemain dihadapkan dengan sistem dan konflik buatan. Konflik atau masalah dalam setiap game berbeda-beda. Konflik dalam setiap game menuntut pemain untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dan melatih otak untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat. ”

b. Pengertian Edukasi

Dalam kamus besar bahasa Inggris *education* berarti pendidikan, sedangkan menurut Sholichah (2018:25) “definisi pendidikan mengandung arti bimbingan yang dilakukan oleh seseorang (orang dewasa) kepada anak-anak, untuk memberikan pengajaran, perbaikan moral, dan melatih intelektual”.

Menurut Notoatmodjo (2003) dalam M. Ilyas dkk (2020) Edukasi atau Pendidikan adalah usaha yang disengaja untuk melakukan apa yang diinginkan seseorang untuk mempengaruhi dan bertindak sebagai bentuk kegiatannya, baik individu, kelompok atau masyarakat. Jadi edukasi merupakan suatu kegiatan atau proses memberikan pengetahuan kepada seseorang sehingga dari yang tadinya belum tahu menjadi mengetahuinya dan dapat melakukan hal yang diedukasikan tersebut.

Edukatif adalah suatu kondisi yang memberikan pengetahuan, memberikan pemahaman, dan memberikan pengajaran (Abibakrin, 2015) segala sesuatu yang bersifat mendidik, memberikan pembelajaran serta amanat dapat disebut sebagai edukatif. Sedangkan Pendidikan adalah edukasi. Maka dari itu, edukasi sangat erat hubungannya dengan Pendidikan.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa edukasi adalah suatu usaha yang dilakukan individu untuk mengubah individu yang lain menjadi lebih baik kedepannya. pendidikan merupakan proses

yang menyiapkan dan mempengaruhi peserta didik melalui kegiatan pengajaran, bimbingan, dan/atau latihan yang akan menimbulkan perubahan dalam diri peserta didik.

c. Pengertian Game Edukasi

Education Games yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik (Ismail, 2007). Sesuai dengan arti dalam Bahasa Indonesia, *game* berarti permainan, sedangkan edukasi adalah pendidikan. Game edukasi adalah game yang digunakan untuk memberikan pengajaran/menambah pengetahuan kepada penggunanya melalui suatu media yang unik, menarik, menantang, dan memberikan efek kesenangan bagi penggunanya yang bertujuan meningkatkan motivasi belajar sehingga diharapkan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

Game edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan tentunya menarik. Jenis ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, tapi seiring berjalannya waktu siapa saja boleh menggunakan media pembelajaran bergenre ini. Menurut Dewi (dalam Handriyantini 2012:8) “game edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan dan memecahkan masalah”.

Game memang media yang dapat memberikan rasa senang bagi pemainnya,. Dengan tampilan game edukasi yang menarik, serta cara penggunaannya yang praktis atau mudah untuk dipahami dan dipakai, tema yang akan diambil juga akan memberikan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Contoh game nya seperti duel otak, atau game edukasi lainnya.

Game Edukatif merupakan suatu permainan yang mengintegrasikan dan mengkombinasikan materi pelajaran kedalam komponen-komponen permainan tersebut. Menurut Cahyo suatu permainan (*game*) dikatakan edukatif jika permainan itu dapat mendayagunakan dan mengasah kemampuan fungsi otak kiri sebagaimana mestinya.

dalam game edukasi tidak semua materi dapat dimasukan karena jika materi dimasukan semua game tersebut dapat berubah menjadi membosankan maka dari itu hanya poin-poin penting nya saja yang ada pada sebuah materi pelajaran, selain itu masalah yang kedua adalah tidak mudah dalam membuat media pembelajaran jenis ini dikarnakan kita harus merencanakan dan mendiskusikan dengan guru yang ada disekolah materi apa saja yang ingin dimasukan, dan tentunya mendiskusi tampilan game edukasi tersebut agar bisa semenarik mungkin.

Menurut Edward (2009) *game* merupakan sebuah alat yang efektif untu menyampaikan sesuatu dan mengarahkan seseorang karena

mengandung prinsip-prinsip pembelajaran dan teknik instruksional yang efektif digunakan dalam penguatan pada level-level dengan pengembangan kesulitan.

Sedangkan menurut Virvou (2005) teknologi game edukasi dapat memotivasi pembelajaran dan melibatkan pemain, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan game edukasi merupakan salah satu jenis game yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi didalamnya mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya. Game edukasi dapat digunakan sebagai salah satu media pendidikan yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Game bisa digunakan untuk mengajak penggunanya belajar sambil bermain. Melalui proses belajar ini maka penggunanya dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga game edukasi merupakan terobosan baru yang digunakan dalam dunia pendidikan. Selain dikarenakan game jenis ini memadukan antara sisi belajar dan bermain, game jenis ini juga dapat digunakan untuk menarik perhatian anak-anak untuk belajar.

2. Karakteristik dan Genre game edukasi

Perkembangan model pembelajaran telah berkembang dengan pesat. Hal tersebut menimbulkan suatu model pembelajaran baru seperti pembelajaran dengan game edukasi. Pada hal tersebut terdapat karakteristik game edukatif untuk pembelajaran. Karakteristik

game edukasi untuk pembelajaran tersebut menjadi faktor pembeda dengan model pembelajaran yang lain.

Menurut Malone dan Lepper (Hikmatyar, 2015) menjelaskan bahwa game edukasi memiliki empat karakteristik, yaitu:

a. Tantangan

Dalam game edukasi Tantang digunakan untuk menarik minat pemain, dengan tujuan agar pemain menyelesaikan masalah yang diujikan atau diberikan.

b. Munculnya rasa ingin tahu

Game edukasi dirancang untuk memunculkan rasa ingin tahu pemain, baik sensorik maupun kognitifnya. Penggunaan audio dan efek visual dapat meningkatkan rasa ingin tahu sensorik . sedangkan rasa ingin tahu kognitif dapat muncul Ketika pemain merasa tertarik dan terus memainkan game edukasi tersebut. .

c. Kontrol

kontrol adalah penentuan nasib sendiri yang dilakukan di dalam game. Kontrol dilakukan untuk menentukan keputusan yang dapat mempengaruhi hasil yang dapat memberikan efek yang baik bagi pemain. Kontrol juga dapat dijadikan sebagai pembelajaran pengalaman.

d. Fantasi

Fantasi meliputi emosi dan proses berpikir. Dalam game edukasi, Fantasi dibutuhkan untuk menarik emosi pemain, untuk

memunculkan rasa ketertarikan dan kesenangan. Fantasi mengembangkan daya imajinasi dan proses berpikir, sehingga dapat meningkatkan pembelajaran.

3. Manfaat Game Edukasi Untuk Anak

Menurut ismail (2009), game edukasi merupakan suatu kegiatan yang mendidik yang sifatnya menyenangkan dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan Bahasa dan berpikir, meningkatkan konsentrasi serta memecahkan masalah. Penjabaran manfaat game edukasi adalah sebagai berikut:

- a. Game edukasi dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan informasi, ilmu pengetahuan atau materi pelajaran secara interaktif dan menarik bagi anak
- b. Game edukasi dapat merangsang pikiran dan kreativitas anak
- c. Game edukasi dapat menciptakan lingkungan yang menarik, aman dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar anak
- d. Game edukasi meningkatkan logika dan pemahaman pemain tentang informasi yang diperolehnya saat menggunakan game tersebut.
- e. Game edukasi dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna, sehingga informasi atau konsep baru yang diterima bisa bertahan lebih lama.
- f. Game edukasi dapat memberikan informasi yang menjadi pengalaman dalam pengambilan keputusan yang tepat dan tidak mengulangi kesalahan yang sama.

g. Game edukasi dapat digunakan sebagai sarana mengevaluasi hasil pembelajaran.

“ Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkann bahwa manfaat game edukatif dapat memberikan hal positif terhadap guru dan siswa, dapat menimbulkan kegairahan dan motivasi kepada anak untuk mengikuti pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.”

4. Jenis Permainan

Berdasarkan bermacam-macam jenis *game* yang telah diuraikan, jenis permainan yang ada didalam *game* edukasi komputer ini termasuk kedalam kategori jenis *puzzle game* dimana game edukasi komputer ini menyajikan permainan perhitungan matematika, mengenal huruf atau gambar. Menurut Pedersen dalam Haryanto dan lakono (2012:47-54) *game puzzle* adalah salah satu genre game casual yang banyak peminatnya. *Game* ini mempunyai tujuan sederhana yaitu memecahkan teka-teki.

Saat ini ada banyak *game* edukasi yang dapat dimainkan anak menggunakan smartphone maupun laptop. Namun yang perlu diperhatikan saat anak bermain game adalah harus ada pengawasan dari orang tua agar lebih terkontrol. Berikut ini adalah game edukasi untuk anak:

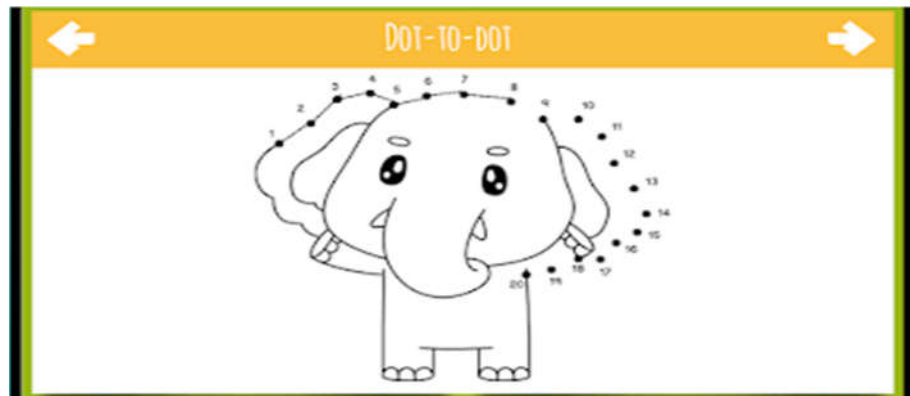
a. *Game* anak edukasi hewan laut



Gambar 2.1. Game Anak 1

Melalui game ini, anak-anak nantinya akan diminta untuk mewarnai, menggambar, menyusun puzzle hingga menebak nama-nama hewan laut.

b. *Dot to dot animals drawing game for kids*



Gambar 2.2. Game anak 2

Dot to dot animals drawing game for kids merupakan permainan menggambar titik ketitik yang mudah dimainkan oleh anak-anak. Dalam game ini sebagian besar bagian hewan sudah digambar dan pemain harus menyelesaikan bagian yang belum tergambar.

Sebelum memulai permainan menggambar ini terlebih dahulu harus memilih hewan apa yang ingin digambar. Terdapat 10 gambar hewan yang bisa dipilih dalam permainan ini diantaranya yaitu beruang, kucing, anjing, buaya, gajah, harimau. Setelah memilih gambar yang diinginkan selanjutnya selesaikan gambar tersebut dengan menggambar dari titik ke titik yang telah diberikan nomor secara urut. Dengan memainkan game menggambar ini maka imajinasi dan kreativitas anak dapat lebih berkembang.

c. *starfall*



Gambar 2.3 game Anak 3

Game edukasi ini akan membantu anak dalam proses belajar membaca. Cocok dimainkan oleh anak hingga 8 tahun. Dalam game starfall ini anak-anak akan belajar mengenal huruf, bagaimana cara membacanya, hingga mengenal literasi-literasi yang lainnya.

d. *Didut vol.2*



Gambar 2.4. Game Anak 4

Melalui *game didut* ini, anak-anak nantinya akan diminta mewarnai gambar, berhitung penjumlahan dan pengurangan, melengkapi gambar, memilih huruf, benda dan bayangan, belajar lawan kata, serupa tapi taksama, membaca gambar

e. *pipi panda vol.1*



Gambar 2.5. Game Anak 5

Dalam *game* ini, anak-anak akan ditawarkan beberapa macam permainan yaitu: menyusun huruf balok, *memory* (mengingat), menebak huruf awal, memasang gambar yang sama huruf awalnya,

mewarnai gambar, menarik garis menjadi sebuah bentuk gambar, menyusun kata, mengisi huruf, belajar kata, *multiple choice*

“Berdasarkan pemaparan tentang klasifikasi *game* edukasi untuk anak, maka peneliti memilih *game* edukatif *didut* dan *pipi panda* sebagai pembelajaran untuk perkembangan bahasa anak yaitu keaksaraan. *Game didut* dan *pipi panda* dapat dijadikan suatu pilihan karena dalam fiturnya terdapat mengenalkan huruf konsonan dan huruf vokal. dari kedua *game* tersebut dapat mempermudah anak untuk mampu mengenal huruf dengan menyenangkan tanpa merasakan beban dan juga dapat menarik perhatian serta minat belajar anak sehingga anak dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru.

5. Intensitas bermain gadget (game edukasi) pada anak usia dini

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan intensitas bermain *game* adalah tingkatan ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu (durasi) yang digunakan pada aktivitas bermain *game* online. salah satu teori mengenai intensitas yaitu *intensity is the strength of power of a message in a direction* (Neuman, 2006:275), Pengertian tersebut dapat pula dimaksud bahwa seberapa banyak atau seberapa sering melakukan kegiatan dalam satu waktu.

Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan siswa dalam bermain *game* online, berarti semakin tinggi juga intensitas bermain *game* onlinenya. Dan semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang

dihabiskan siswa dalam bermain game online, berarti semakin rendah juga intensitas bermain game onlinenya.

Menurut Sari dan Mitsalia (2016), pemakaian gadget (game edukasi) dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar >75 menit. Selain itu dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian). Pemakaian gadget dengan durasi 30 – 75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget (game edukasi).

Selanjutnya, penggunaan gadget (game edukasi) dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaannya dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan gadget (game) yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.

Selain itu, Trinika dkk (2015) menambahkan bahwa pemakaian gadget dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian gadget yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian per harinya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam bermain *game*, anak tetap harus memiliki batasan waktu untuk bermain untuk menghindari tingkat kecanduan anak terhadap game. Bentuk penggunaan

gadget (*game* edukatif) pada anak dapat diklasifikasikan pada tingkatan tinggi, sedang, dan rendah. Kategori rendah apabila apabila penggunaan gadget (*game* edukatif) hanya saat waktu senggang (saat pulang sekolah, selesai belajar) Dan durasi pemakaiannya hanya 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian. Namun apabila penggunaan game lebih dari 60 menit/hari secara terus-menerus atau lebih dari 120 menit dalam sekali pemakaian dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan game sejak usia dini. Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan Batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak usia dini menggunakan game, karena pemakaian gadget (*game*) yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan gadget sejak dini.

6. Pengaruh positif dan Negatif game edukasi

a. Pengaruh positif *game* edukasi

- 1) Penggunaan bahasa Inggris Salah satu jenis permainan yang cukup populer di kalangan anak-anak adalah game online dan konsol. Permainan ini biasanya dibuat oleh perusahaan luar negeri yang mempergunakan bahasa Inggris. Saat memainkannya, anak secara tak langsung diharuskan untuk menguasai bahasa Inggris agar bisa menyelesaikan tantangannya. "Ini adalah cara yang menyenangkan bagi anak untuk belajar bahasa, karena tidak membebani mereka untuk duduk diam dan belajar

- 2) Melatih logika Saat bermain, anak-anak harus menggunakan berbagai strategi untuk memenangkan game ini. Permainan bisa membantu melatih penggunaan logika, menganalisa, dan memecahkan masalah yang dihadapi.
- 3) Melatih kemampuan spasial Melalui permainan, kemampuan spasial anak yang berhubungan dengan kecerdasan gambar dan bervisualisasi akan terasah. Kemampuan ini akan berpengaruh dengan kemampuan berhitung mereka. Selain itu, permainan juga akan membantu penggunaan motorik halus anak.
- 4) Kemampuan membaca Bagi anak yang belum lancar membaca, game konsol bisa jadi alat bantuan yang tepat untuk belajar membaca. Beberapa game ada yang bersifat edukasi dan bisa membantu anak untuk belajar dengan cara yang lebih asyik. Selain itu, saat bermain anak juga diharuskan membaca setiap perintah yang diberikan oleh tokoh game dan narator game. Maka, secara tak langsung anak bisa belajar membaca dan mengeja secara signifikan.
- 5) Melatih kerjasama Pada permainan atau game berpasangan, anak diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya.
- 6) Stimulasi otak Para pemain bisa membuat permainan sendiri sesuai dengan yang diinginkannya. Hal ini akan membantu stimulasi otak

dan proses berpikir untuk menciptakan skenario yang panjang dan rumit sebagai bagian dari pengembangan kreativitas mereka.

- 7) Mengembangkan imajinasi Permainan bisa membantu anak untuk mengembangkan imajinasi mereka. Anak bisa menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam film dan diaplikasikan dalam dunia nyata (yang relevan dan positif).
- 8) Meningkatkan interaksi keluarga Game tidak hanya bisa dimainkan oleh anak, tapi juga orang tua. Tak ada salahnya untuk sesekali bergabung dengan anak untuk bermain bersama. Kebersamaan saat bersenang-senang ini akan meningkatkan keakraban dan interaksi dalam keluarga.

b. Pengaruh Negatif *game* edukasi

Menurut Handrianto (2013), mengatakan bahwa pengaruh negatif game adalah:

- 1) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya.)
- 2) Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
- 3) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang

ada pada game gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).

- 4) Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
- 5) Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan game(gadget) akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
- 6) Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Berdasarkan uraian mengenai pengaruh positif dan negatif dari penggunaan *game* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain *game* pada anak usia dini perlu adanya filtrasi dari dampak positif dan negatifnya. Bermain harus dalam jangka waktu tertentu dan pengawasan yang baik dari orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai fitur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan anak bermain game agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak usia dini. Pada akhirnya bermain game tidak akan mempengaruhi perilaku

kehidupan anak usia dini Ketika sudah dewasa dan bisa menjadi media yang informatif dan komunikatif untuk belajar anak-anak.

7. Keaksaraan Awal

a. Pengertian keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun

Keaksaraan awal atau pra-aksara adalah untuk menjelaskan mengenal huruf abjad atau simbol dan bentuk huruf untuk persiapan diri membaca dan menulis ketika memasuki sekolah pendidikan anak lebih awal.

Kemampuan keaksaraan awal merupakan dari proses tahap-tahapan untuk melatih kemampuan anak membaca lebih awal, setelah anak sudah memahami dan mengenal simbol-simbol huruf satu-persatu dan bunyinya huruf maka anak kemudian dapat membuat satu kata atau dua kata bahkan lebih perkata, lalu kemudian membuat beberapa kata menjadi satu kalimat atau lebih.

Kemampuan keaksaraan awal adalah dimana kemampuan anak dalam mengenal konsep huruf dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari simbol aksara dalam tata cara dari baca dan tulis abjad yang dapat melambangkan bunyi huruf dan bentuk huruf tersebut.

Keaksaraan awal merupakan tatanan fondasi untuk menguasai kemampuan membaca dan menulis lebih awal yang harus dikembangkan dengan baik dan menyenangkan bagi anak di PAUD dan memberikan perhatian dan tidak dialihkan dengan penguasaan keaksaraan kebiasaan yang akan melelahkan bagi anak dan dapat

menimbulkan pengalaman negatif bagi anak pada saat mengenal huruf atau simbol huruf untuk membaca dan menulis awal bagi anak.

Mengenal huruf sangat penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin atau huruf lainnya. Berbagi huruf dikenal menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah huruf, melatih anak mengenal huruf dan mengucapkan mesti harus diulang-ulang.

Undang-undang No 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa diantaranya kemampuan mengetahui simbol-simbol dari sebuah benda.

Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya Strategi keaksaraan atau pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah.

Menurut Valley dalam (Suswati, 2011) Menyatakan kemampuan anak mengenal huruf dapat dilihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan bunyi dan nama dari setiap huruf abjad. huruf abjad yang dimaksud merupakan huruf konsonan dan huruf vokal. Dalam huruf konsonan terdapat 21 huruf terdiri dari a, b, c, d, f, g, h, j,

k,l, m,n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z. Sedangkan huruf vokal terdapat 5 huruf yakni terdiri dari a, i, u, e, o.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa pengertian keaksaraan awal adalah suatu istilah yang digunakan untuk melihat kemampuan anak dalam menggunakan aksara yaitu membaca dan menulis yang sudah harus dimiliki oleh anak sebelum anak belajar membaca dan menulis yang sebenarnya.

b. Tujuan Keaksaraan Awal

Keaksaraan awal memiliki tujuan antara lain:

Pengembangan kemampuan awal baca tulis melalui berbagai bentuk permainan di TK (Depdiknas,2007:2) bertujuan untuk:

- 1) Mendeteksi kemampuan awal membaca dan menulis anak
- 2) Mengembangkan kemampuan menyimak, mengumpulkan dan mengkomunikasikan berbagai hal melalui bentuk gambar dan permainan
- 3) Melatih kelenturan motorik halus anak melalui berbagai bentuk olah tangan dalam rangka mempersiapkan anak mampu membaca menulis.

Prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu konkrit dan dapat dilihat langsung bersifat pengenalan dan sesuai tingkat perkembangan anak. Proses belajar peserta didik seharusnya dapat dilihat secara langsung dan konkret sehingga anak dapat berintraksi dengan benda-

benda, bermain dan bisa mengkreasikan sesuatu agar anak memperoleh pengalaman langsung.

Vygotsky dalam Dhieni (2006:3.8) menyebut pertanyaan untuk anak sebagai internal speech yaitu anak telah memiliki penghayatan sepenuhnya dan menumbuhkan rasa ingin tahu dan menantang anak untuk berfikir lebih jauh. Proses pembelajaran mengenal keaksaraan awal pada anak kelompok B harus memepertimbangkan pada prinsip-prinsip pembelajaran anak. Pengenalan keaksaraan awal akan bermakna apabila anak dapat terlibat dalam suatu kegiatan, dimana anak dapat memainkan sensorinya.

Dengan demikian peran kita sebagai pendidik dalam memilih dan menentukan media pembelajaran harus tepat dan berpengaruh terhadap keberhasilan anak usia dini.. Dalam memilih media pembelajaran anak usia dini hal yang perlu utama dikaji dan diketahui adalah tahapan perkembangan anak karena anak dengan tahap perkembangan yang berbeda harus menerima pembelajaran dengan menggunakan media yang berbeda pula.

c. Indikator Pencapaian Kemampuan Keaksaraan Awal Anak

Kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhannya merupakan standar tingkat pencapaian perkembangan yang biasa disebut STTPA yang salah satunya mencakup aspek perkembangan bahasa anak dalam hal kemampuan mengenal keaksaraan awal. Di dalam Permendikbud

No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini terdapat standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang dapat dijabarkan dalam berbagai indikator yang berkaitan dengan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini kelompok B atau berada pada rentang usia 5-6 tahun antara lain dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2.1 indikator pencapaian kemampuan keaksaraan usia 5-6 tahun

Lingkup Perkembangan	Indikator
	5-6 tahun
Mengenal keaksaraan melalui bermain	<ul style="list-style-type: none"> a. Melengkapi kata (memilih huruf) b. Menghubungkan gambar yang huruf awalnya sama c. Mencari/menemukan huruf dari a-z berdasarkan perintah komputer d. Menyusun huruf balok sesuai dengan urutannya
Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	<ul style="list-style-type: none"> a. Menuliskan huruf atau kata yang ada pada kartu kata/huruf b. Menemukan huruf-huruf dari kartu kata c. Menyusun kalimat sederhana dari kartu kata

Berdasarkan indikator keaksaraan di atas maka indikator yang akan diteliti pada penelitian ini adalah:

- a. Melengkapi kata (memilih huruf)
- b. Menghubungkan gambar yang huruf awalnya sama
- c. Mencari/menemukan huruf dari a-z berdasarkan perintah komputer
- d. Menyusun huruf balok sesuai dengan urutannya

d. Macam-Macam Metode Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan pada anak usia dini

Menurut Sanjaya (2008:147) metode adalah suatu cara atau alat yang digunakan seorang guru untuk mencapai suatu tujuan di dalam

pembelajaran, agar anak mudah memahami pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru tersebut. metode digunakan untuk merealisasikan atau menjalankan proses belajar mengajar yang telah ditetapkan.

agar jalannya pembelajaran tidak membosankan, dan menarik perhatian anak didik maka digunakan metode yang bervariasi. Penggunaan metode yang bervariasi tidak akan menguntungkan kegiatan belajar mengajar bila penggunaannya tidak tepat, dan sesuai dengan situasi yang mendukungnya serta dengan kondisi psikologis anak didik Djamarah dan Aswan (2013:46).

Metode yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal keaksaraan pada anak usia dini antara lain:

1) Pendekatan Metode Sintesis

Menurut Montessori dalam Depdiknas (2000:21) menjelaskan “sintesis merupakan suatu unsur (misalnya unsur huruf) akan mempunyai makna jika unsur tersebut bertalian atau berhubungan (berasosiasi) dengan unsur lain sehingga membentuk suatu arti”.

Permainan membaca Montessori dilakukan dengan menggunakan bantuan gambar pada setiap memperkenalkan huruf, misalnya huruf a disertai gambar ayam, angsa, apel, anggur. Melalui gambar yang menarik diharapkan anak bisa memahami maksud dari kata yang diberikan dan tertarik untuk mengikuti proses pelatihan

membaca permulaan. Belajar membaca untuk menyatakan benda atau menyatakan pengertian-pengertian yang merupakan abstraksi dari benda atau pengalaman konkrit. Merangsang, imajinasi anak dan mendorong anak untuk membaca.

2) Pendekatan Metode Global

Menurut Subana dan Sunarti (2000:239) menjelaskan “pendekatan metode global merupakan salah satu metode yang berlandaskan pendekatan kalimat”. Maksudnya global adalah secara utuh, bulat. Pembelajaran membaca permulaan disajikan dengan menampilkan kalimat utuh, kemudian dari kalimat tersebut guru mengenalkan huruf, suku kata, dan kata dengan gambar. Misalnya: “ini nani” maka gambar yang cocok untuk menyertai kalimat itu adalah gambar seorang anak perempuan

3) Pendekatan Metode Whole Linguistic

Menurut Ismati (2012:90) menjelaskan “Whole language adalah salah satu pendekatan pembelajaran bahasa yang menyajikan pengajaran bahasa secara utuh, tidak terpisah-pisah”. Pendekatan whole language adalah cara untuk menyatukan pandangan tentang pembelajaran bahasa, dan juga tentang orang-orang yang terlibat dalam pembelajaran.

4) Metode Mengenal Bunyi Abjad

Pendekatan metode mengenal bunyi abjad disebut juga dengan fonik atau fonetik. Menurut Dhieni (2006:5.25) menjelaskan

“metode ini mengandalkan pada pelajaran alfabet yang diberikan terlebih dahulu kepada anak-anak”, mempelajari nama-nama huruf dan bunyinya. Setelah mempelajari bunyi huruf mereka mulai merangkum beberapa huruf tertentu untuk membentuk kata-kata.

Metode pembelajaran membaca permulaan diawali dengan menyuarakan huruf konsonan dengan bantuan bunyi huruf vokal tengah. Misalnya: huruf konsonan b diucapkan (be) atau d (de). Sebelum anak mempelajari penulisan sebuah kalimat anak usia dini memerlukan fonetik untuk sebuah kata yang baru ditemukannya. sebagai seorang pendidik lebih berperan dalam mengembangkan kemampuan membaca pada anak.

Untuk itu sebagai bahan kajian dalam penelitian ini lebih menekankan pada penggunaan pendekatan metode mengenal bunyi abjad yang didukung melalui media game edukatif sebagai upaya dalam mengembangkan kemampuan mengenal keaksaraan awal pada anak usia dini

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Artikel Diana Laily Fithri, dalam jurnal Teknik Industri, mesin dan ilmu computer yang berjudul Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. Implementasi penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi Game Edukasi Berbasis Android yang sangat bermanfaat pada kalangan anak usia dini, disamping menempuh pembelajaran formal di sekolah, anak-anak dapat belajar sambil bermain

dengan menggunakan aplikasi ini. Anak usia dini antara umur 4– 6 tahun berada dalam masa Golden Periode (Periode Keemasan) perkembangan otak mereka. Oleh karena itu, penulis membuat game edukasi yang berbasis sistem operasi Android dengan harapan anak-anak dapat langsung menggunakan aplikasi permainan tersebut dan memperoleh pengetahuan lebih banyak serta merubah pola belajar agar tidak jenuh.

Persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, pada variable bebas sama-sama membahas tentang media game edukatif, sedangkan perbedaan dari kedua penelitian terletak pada variable terikatnya dimana aspek yang diamati oleh peneliti yaitu kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun sedangkan dalam penelitian relevan ini aspek yang diamati yaitu motivasi belajar untuk anak usia dini. Dari pemaparan diatas terkait perbedaan dan persamaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang sudah dilakukan telah jelas, maka penelitian yang berjudul “pengaruh game edukatif terhadap kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di TK Islam selong Tahun Pembelajaran 2023/2024” dapat dilakukan karena penelitian yang akan diteliti bukan diuplikasi dari penelitian sebelumnya.

2. Peneliti yang kedua yang ditulis oleh Rina Asti Febriana (2015) jurusan Pendidikan Anak usia Dini dengan judul penelitian peningkatan kemampuan keaksaraan awal melalui media kartu bergambar di TK PKK 105 Karanganyar Gadingharjo Sanden Bantul yaitu peningkatan

kemampuan keaksaraan awal anak pada siklus 1 sebesar 31,33 % dari kondisi awal 42,83% meningkat menjadi 74,16%. Pada siklus II peningkatan sebesar 48 % dari kondisi awal 42,83% menjadi 90,83%. Dapat diartikan bahwa ada kemajuan setelah menggunakan media kartu bergambar untuk pengembangan keaksaraan awal anak

Perbedaan dari penelitian ini adalah peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain preeksperimental design dengan bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Sedangkan dalam penelitian relevan ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc dengan tehnik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif . Adapaun persamaan berdasarkan penelitian diatas dengan peneliti adalah penelitian yang dilakukan memiliki kesamaan dalam aspek yang diamati yaitu kemampuan Keaksaraan Awal anak usia 5-6 tahun. Dari pemaparan diatas terkait perbedaan dan persamaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang sudah dilakukan telah jelas, maka penelitian yang berjudul “pengaruh game edukatif terhadap kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di TK Islam selong Tahun Pembelajaran 2023/2024” dapat dilakukan karena penelitian yang akan diteliti bukan diuplikasi dari penelitian sebelumnya.

Kesimpulan berdasarkan penelitian tindakan dan observasi yang telah dilakukan membuktikan bahwa penelitian seperti ini pernah dilakukan dan hasilnya melalui game edukatif dapat digunakan sebagai

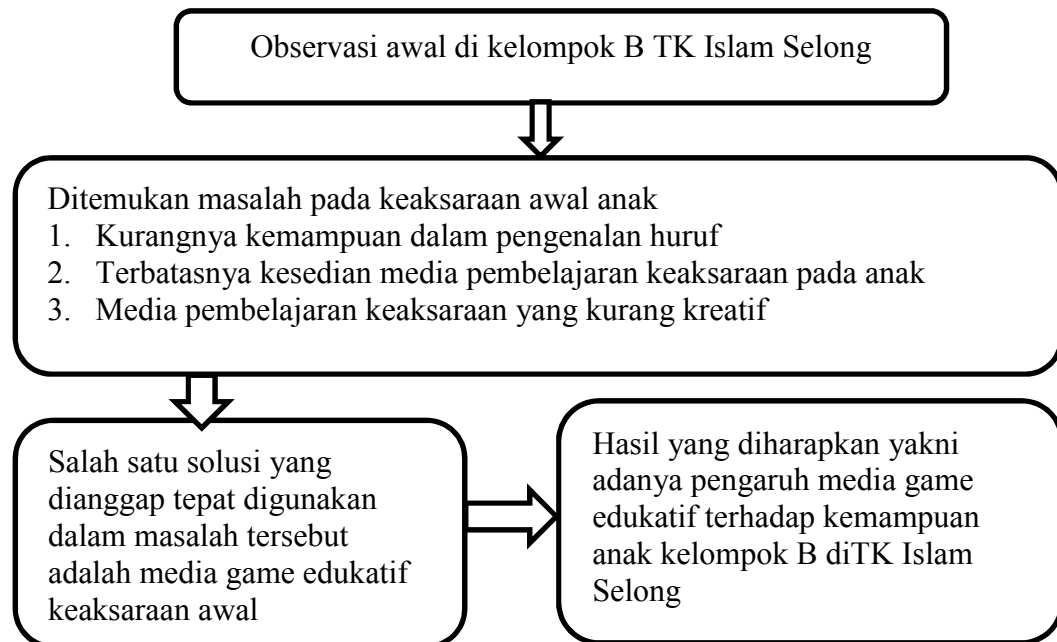
salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun serta memberikan hasil yang sangat baik bagi perkembangan kemampuan anak di TK Islam selong.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan uraian landasan teoritis diatas maka dapat dibuat suatu kerangka berpikir yaitu guru masih menggunakan metode ceramah sehingga anak dalam mengikuti proses pembelajaran merasa bosan dan itu menyebabkan anak menjadi pasif atau monoton karena pembelajaran yang tidak dilakukan dengan bermain dan penggunaan media yang kurang menarik perhatian anak. Oleh karena itu, guru tidak cukup hanya mempunyai pengetahuan tentang bagaimana menjadikan anak mengerti terhadap pelajaran yang disampaikan khususnya tentang keaksaraan awal tetapi guru juga harus mampu merancang dan memilih media pembelajaran yang akan digunakan saat proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar sesuai dengan yang diharapkan.

Atas dasar hal tersebut, maka peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran yaitu game edukatif untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun. Melalui penggunaan media game edukatif diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam belajar sehingga dengan mudah mengerti dan memahami apa yang guru sampaikan.

Kerangka pikir diatas dapat digambarkan melalui skema berikut:



Gambar 2.6 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesia Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang akan diteliti, dimana masalah tersebut dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh game edukatif terhadap kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di TK Islam Selong tahun pelajaran 2023/2024 dengan pengujian hipotesis yang berbunyi jika H_a diterima dan H_o ditolak maka pengujian hipotesis signifikan (diterima) (Sugiyono, 2010: 101) dimana bunyi H_a dan H_o yaitu:

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media game edukatif terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TK Islam Selong tahun pelajaran 2023/2024

Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media game edukatif terhadap kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di TK Islam selong tahun pelajaran 2023/2024

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2017:107) metode penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan. Eksperimen merupakan kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan oleh peneliti untuk mengumpulkan bukti-bukti yang ada hubungannya dengan hipotesis yang berkaitan dengan hubungan sebab akibat. Penelitian ini termasuk pendekatan penelitian kuantitatif artinya bahwa data yang dikumpulkan berupa sebab atau hasil suatu perlakuan dari pengaruh media Game edukatif terhadap kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun.

B. Desain penelitian

Pada penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental desain dengan bentuk One Group Pretest-Posttest Design, pada desain ini terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media game edukatif dan posttest setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media game edukatif. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Secara sederhana, desain penelitian yang digunakan digambarkan sebagai berikut:

Desain penelitian, Arikunto (2010:124)

O₁ X O₂

Keterangan

O1: pre-test sebelum perlakuan menggunakan buku bacaan biasa

X: Perlakuan (treatment) menggunakan media game edukatif

O2: post-test setelah perlakuan menggunakan media game edukatif

Pelaksanaan penelitian dengan pola tersebut dilakukan sebanyak enam kali, yaitu satu kali pada saat sebelum (pre-test) menggunakan media buku bacaan biasa, empat kali saat diberikan perlakuan/treatment menggunakan media game edukatif dan satu kali (post-test) setelah pemberian eksperimen /perlakuan menggunakan media game edukatif. Perbedaan hasil dari pre-test dan post-test merupakan efek dari treatment/eksperimen yang diberikan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam Penelitian ini peneliti mengambil lokasi di TK Islam Selong.

Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024

D. Populasi Dan Sempel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017:117) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan o1 X o2 kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak Usia 5-6 berjumlah 15 orang Di TK Islam Selong Tahun pelajaran 2023/2024

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi yang memiliki karakteristik atau bagian kecil dari anggota populasi yang di pilih dengan menggunakan prosedur sehingga dapat mewakili dari populasi. Pada penelitian ini, sampel yang diambil dari populasi menggunakan purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik pengambilan data dengan pertimbangan tertentu.

Alasan memilih sampel purposive sampling dikarenakan peneliti memerlukan satu kelas sebagai objek penelitian karena kelas tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang diinginkan. Dan alasan memilih kelas B yaitu pada saat observasi dimana sebagian dari anak ada yang belum mampu keaksaraan awal atau pengenalan huruf.

Berdasarkan penjelasan dari atas tersebut, Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 orang di TK Islam Selong. (9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan)

E. Variabel Penelitian

Variabel merupakan objek/kegiatan penelitian yang bervariasi tertentu dipilih oleh peneliti untuk diamati dan diambil kesimpulannya. Penelitian ini menggunakan dua variabel sebagai berikut:

1. Variabel bebas

Variable bebas atau biasa dikenal variable independent adalah variable yang menjadi sebab adanya perubahan atau munculnya variable terikat (sugiyono, 2006: 112).

Variable bebas dalam penelitian ini adalah media game edukatif. Media game edukatif merupakan pembelajaran berupa permainan yang di rancang dan didesain menjadi unik dan menarik untuk tujuan belajar.

2. Variabel terikat

Variable terikat atau biasa dikenal variable dependen adalah variable yang menjadi penyebab variable bebas (sugiyono, 2006: 115) pada penelitian ini yang menjadi variable terikat adalah kemampuan keaksaraan awal. Kemampuan keaksaraan dalam penelitian yaitu merujuk pada kemampuan anak dalam menyebutkan symbol Bahasa huruf vocal dan konsonan dan membaca kata berpola (konsonan-vokal).

F. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Adapun teknik dalam pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam yang diperoleh melalui pengamatan dan ingatan. (Sugiono, 2017: 203). Adapun teknik pengumpulan data pertama kali dilakukan melalui pra-observasi secara langsung terhadap objek penelitian. Pada pra-observasi peneliti menemukan berbagai masalah terkait kemampuan keaksaraan awal anak, dimana kemampuan anak dalam mengenal huruf vocal dan konsonan masih rendah dikarenakan guru hanya menggunakan media papan tulis akibatnya kemampuan anak dalam mengenal huruf belum terkuasai dengan baik. Permasalahan lainnya terdapat pada keterbatasan media pembelajaran dan kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan kreatif bagi anak, pembelajaran yang diterapkan lebih dominan menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) yang menyebabkan anak mudah jenuh dan tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan. Dari hasil pra-observasi ini peneliti kemudian tertarik untuk melakukan penelitian terkait kemampuan keaksaraan anak melalui alternatif pemecahan masalah melalui media game edukatif yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun. Adapun yang akan di observasi adalah pengaruh game edukatif terhadap kemampuan keaksaraan awal anak

b. Dokumentasi

dokumentasi merupakan suatu tehnik Untuk mengumpulkan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik. Dokumentasi juga digunakan untuk mencari data dan melengkapi data. Menurut sugiyono (2006: 127) metode dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan, angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

Dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk mengetahui kondisi lokasi penelitian, baik objek maupun subjek peneliti. Data yang diperoleh bersumber dari dokumen, foto-foto kegiatan dalam pembelajaran dan arsip TK Islam selong.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen observasi dengan menggunakan game edukatif untuk mengetahui kemampuan keaksaraan awal anak di kelompok B berdasarkan Permendikbud No 137 Tahun 2014 yang berkitan pada tingkat pencapaian perkembangan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

Tabel.3.1
kisi-kisi instrumen lembar observasi tingkat pencapaian
kemampuan keaksaraan awal melalui media game edukatif
pada anak usia 5-6 tahun

Aspek perkembangan	Indikator
Keaksaraan	1. Melengkapi kata (memilih huruf) 2. Menghubungkan gambar yang huruf awalnya sama gambar 3. Mencari/menemukan huruf dari a-z berdasarkan perintah komputer 4. Menyusun huruf balok sesuai dengan urutannya

Adapun data yang dihasilkan dari lembar observasi anak menggunakan ceklist sebagai berikut: belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), berkembang sangat baik (BSB).

G. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Untuk mengetahui validitas instrumen dalam penelitian ini peneliti menggunakan expert judgment pada bidang ahlinya dalam merumuskan perhitungan penilaiannya menggunakan analisis validasi ahli. Lembar validasi ini berbentuk ceklist. Penelitian menyusun beberapa pernyataan yang mengharapkan validator memberikan tanda ceklist pada salah satu kolom pernyataan yaitu 1 (Tidak Baik), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat Baik). Berikut adalah kisi-kisi lembar penilaian instrument pada ahli materi Tabel. 3.2. Kisi-Kisi Penilaian Instrumen Oleh Ahli Materi

Tabel 3.2.
Kisi-kisi penilaian instrument oleh ahli materi

No	Pernyataan	Jumlah
1	Kebenaran tata Bahasa	1
2	Kesesuaian indikator dengan item yang dirumuskan	1
3	Ketepatan instrumen dengan media yang diberikan	1
4	Kemudahan memahami materi yang disampaikan	1
5	Judul penelitian sesuai dengan instrument	1
6	Cakupan setiap materi intrumen sesuai dengan media yang digunakan	1
7	Terciptanya tujuan pembelajaran	1
8	Relevan dengan tingkat perkembangan anak	1
	JUMLAH	8

H. Analisis Data

Pengolahan data merupakan bagian penting dalam penelitian karena dengan melakukan pengolahan data, data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam pemecahan masalah penelitian. Pengelolaan data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik. Analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui pengaruh media game edukatif terhadap kemampuan keaksaraan awal anak. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Untuk analisis uji validitas digunakan rumus, (Widoyoko, 2017:238) sebagai berikut:

Tabel 3.3
Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima

Nilai	Interval Skor	Kategori
5	$X > \bar{X}_i + 1,80SB_i$	Sangat baik
4	$\bar{X}_i + 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60SB_i$	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60SB_i$	Kurang
1	$X \leq \bar{X}_i - 1,80SB_i$	Sangat Kurang

Keterangan

$\bar{X}_i = 1/2$ (skor maksimal ideal+ skor minimal ideal).

$SB_i = 1/6$ (skor maksimal ideal-skorminimal ideal).

X = Skor Aktual

2. Analisis Data Observasi

Data yang diperoleh akan dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus, Dimiyati (Nadia Ratnasari, 2019: 51) sebagai berikut:

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X% = Persentase yang dicari

n = Jumlah kemampuan yang diperoleh

N = Skor maksimal

Tabel 3.4
Persentase Kategori Penilaian

NO	Kategori Penilaian	Nilai persentase
1	BB (Belum berkembang)	0% - 25%
2	MB (Mulai berkembang)	26% - 50%
3	BSH (Berkembang sesuai harapan)	51% - 75 %
4	BSB (Berkembang sangat baik)	76% - 100%

Kategori penilaian ini dapat dilakukan dengan melihat kisaran jumlah persentase kemampuan yang diperoleh, mengacu pada kategori penilaian menurut Dimiyanti (Nadia Ratnasari, 2019:51) sebagai berikut:

- a. Kategori BB (Belum Berkembang) Berkisar (0%-25%)
- b. Kategori MB (Mulai Berkembang) Berkisar (26%-50%)

- c. Kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) Berkisar (51%-75%)
- d. Kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) Berkisar (76%-100%)

3. Uji Prasyarat

Pengujian normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan untuk menguji normalitas data tersebut ialah menggunakan rumus (chi-kuadrat), Sugiyono (2017: 81)

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{(fo - fh)^2}{fh} \right]$$

Keterangan :

- χ^2 = Chi Kuadrat
- fo = Frekuensi yang diobservasi
- fh = Frekuensi yang diharapkan

4. Uji Hipotesis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan statistik inferensial parametrik. Karena data yang dihasilkan nanti berupa data interval/rasio, maka teknik analisis dengan menggunakan statistik inferensial parametrik seperti rumus t test (uji T), Arikunto (2010: 349) seperti di bawah ini:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

- Md = Mean dari perbedaan pre test dengan post-test
- xd = deviasi masing-masing subjek (d-Md)
- $\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi
- N = subjek pada sampel

- a. Jika t hitung > t tabel maka Ho ditolak dan Ha diterima (signifikan)

- b. Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak (tidak signifikan)