

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu kebutuhan dasar dalam kehidupan individu manusia serta dapat menjadikan manusia itu bermartabat dan bisa menjalani kehidupannya dengan baik. Negara berkewajiban serta memberi layanan pendidikan yang berkualitas tinggi atau bermutu untuk setiap warga negaranya tanpa mempertimbangkan kemampuan individu (Iza Syahroni, 2021).

Sistem Pendidikan Nasional dalam UU No. 20 Tahun 2003 menyampaikan bahwa “Tujuan dari pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa agar bisa menjadi individu yang berakhlak, bertaqwa, dan beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta memiliki kreatifitas dan bertanggung jawab, mandiri sehingga menjadi individu yang dapat beradaptasi di masyarakat”. Sedangkan yang dimaksud dengan Pendidikan Anak Usia Dini ialah salah satu upaya bimbingan ataupun pembinaan yang berorientasi untuk anak ketika lahir sampai 6 tahun dengan memberikan rangsangan atau stimulasi pendidikan untuk mendorong dan membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani supaya anak mempunyai kesiapan untuk memasuki tahap pendidikan selanjutnya. Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia mempunyai peranan yang sangat penting untuk menarik kenaikan angka partisipasi pada anak usia dini yang mengikuti dan memasuki layanan PAUD (Nurani Sujion, 2009, hlm. 15). Kemendikbud (2021, hlm. 31) menjelaskan bahwa capaian perkembangan merupakan capaian pada akhir fase pondasi (TK usia 5-6 tahun) atau ketika anak selesai jenjang PAUD. Rumusan capaian perkembangan dituliskan pada bentuk paragraf yaitu “Pada akhir fase pondasi, anak menunjukkan kegemaran mempraktikkan dasar-dasar nilai agama serta budi pekerti; kebanggaan terhadap jati dirinya; kemampuan literasi dan dasar-dasar *sains*, teknologi, rekayasa, seni dan matematika untuk menciptakan kesenangan belajar serta kesiapan mengikuti pendidikan dasar”.

Makna teknologi di atas dimaknai pada zaman kekinian untuk mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan pada anak melalui *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital, dan rumusan capaian perkembangan tersebut akan memperlihatkan kesamaan antara kemampuan keterampilan dalam belajar, kognitif, dan perspektif tentang ilmu pengetahuan yang dipelajari oleh siswa. Lingkup capaian pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini meliputi 3 (tiga) komponen stimulasi yang saling berhubungan. Setiap komponen stimulasi mengkaji aspek perkembangan dengan keseluruhan dan tidak terpisah. Terdapat 3 komponen capaian pembelajaran di PAUD mengenai kurikulum dengan paradigma pembelajaran baru, diantaranya yaitu Capaian Perkembangan Nilai Agama dan Budi Pekerti; Capaian Perkembangan Jati Diri; dan Capaian Perkembangan Dasar-Dasar Literasi dan STEAM (M. Raharjo & Maryati, 2021).

Untuk memenuhi aspek-aspek dalam perkembangan anak, dibutuhkan berbagai strategi untuk memenuhi kebutuhan atau hak anak, seperti belajar dan bermain, membuat lingkungan kondusif yang aman dan menguntungkan, dan dengan penggunaan sumber atau media pembelajaran menarik, kreatif dan inovatif yang sesuai dengan kriteria-kriteria anak (Indahningrum, 2020). Selain itu, peran pendidik juga sangat berpengaruh dan penting bagi anak, karena hal demikian dapat mempengaruhi pada tahapan dan capaian hasil belajar.

Proses pembelajaran bagi anak usia dini harus dilakukan dengan cara yang memungkinkan anak untuk mengembangkan keterlibatan dan rasa ingin tahu yang besar, dengan memberikan konsep dasar yang bermakna kepada anak melalui yang nyata (Nurani Sujiono, 2013). Adapun dalam Winsler menjelaskan sebuah isu mengenai proses pembelajaran yang harus sesuai dengan karakteristik anak, dengan kutipan sebagai berikut.

“Role of the Teacher. One of the great challenges in providing developmentally-appropriate practice in early childhood education is determining an appropriate level of teacher-provided direction in the classroom” (Winsler & Carlton, 2003).

Kegiatan pembelajaran pada setiap anak tidak selalu berlangsung secara normal tanpa adanya hambatan. Ada yang lancar, ada yang tidak, terkadang

dapat cepat menangkap apa yang dipelajari, terkadang terasa sangat sulit dilakukan oleh anak. Hal demikian termasuk kenyataan yang sangat sering ditemukan pada setiap anak terutama pada kegiatan belajar di sekolah. Masing-masing individu anak memang tidak ada yang sama, setiap anak memiliki masa perkembangan yang berbeda-beda dan anak dilahirkan dengan bakatnya masing-masing. Setiap anak mempunyai sifat yang unik dan mempunyai kelebihan, bakat serta minatnya tersendiri. Perbedaan seperti itu lah menjadi salah satu penyebab perbedaan tingkah laku pada setiap peserta didik. Serta anak yang belum atau tidak dapat belajar sebagaimana mestinya, itulah yang dinamakan dengan kesulitan belajar.

Kesulitan belajar ialah salah satu kekurangan yang tidak terlihat ataupun tidak nampak secara alamiah yang tidak dapat dikenali dalam wujud fisik dengan anak yang lain yang tidak mengalami kesulitan belajar. Marwati (2017) menjelaskan bahwa kesulitan belajar merupakan salah satu permasalahan dari satu atau lebih proses psikologi dasar yang menghubungkan antara pemahaman dan penggunaan bahasa ujaran atau tulisan. Pada pembelajaran berhitung, menulis, dan membaca termasuk pada jenis-jenis kesulitan belajar yang dihadapi oleh anak usia dini. Hal tersebut tidaklah jarang disebabkan oleh gangguan sistem saraf pada otak dan paling sering disebabkan kurangnya motivasi belajar pada anak dan kurang menariknya ragam pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Hal tersebut akan berdampak buruk jika pendidik terus menerus menggunakan pendekatan dan ragam pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan bagi anak.

Berlandaskan pada studi pendahuluan yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 26 September 2022 di RA Al Ittihad Cisayong Kabupaten Tasikmalaya pada saat proses kegiatan pembelajaran memperlihatkan bahwa terdapat satu anak yang mengalami kesulitan belajar dengan jenis kesulitan belajar membaca permulaan, yaitu belum mampu dalam mengenal huruf sehingga belum bisa membaca di usianya yang ternyata paling tinggi diantara teman-teman sekelasnya. Membaca merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan, namun hal tersebut tidak mudah dilakukan oleh salah satu anak yang mengalami kesulitan belajar membaca permulaan di RA Al Ittihad

karena ia belum mengetahui secara penuh dan memahami simbol-simbol huruf dan belum bisa mengikuti guru pada pelafalan yang sering keliru seperti huruf b dan d, m dan n sehingga penyebutannya menjadi kurang tepat dan terbalik. Masih mengalami kesulitan dalam menggunakan huruf menjadi kata yang bermakna. Pada administrasi pencatatan perkembangan membaca anak tersebut selalu mendapat keterangan mengulang dalam setiap harinya. Usaha guru untuk memberikan motivasi belajar anak pun masih kurang, seperti terus menerus menggunakan buku “Belajar Cepat Membaca” tanpa ada menggunakan media selain buku untuk menstimulasi supaya anak lebih termotivasi untuk belajar, dan jarang sekali menggunakan media berbasis teknologi digital. Hal tersebut dapat diperkuat dengan adanya wawancara dengan kepala sekolah RA Al Ittihad Cisayong Kabupaten Tasikmalaya pada tanggal 29 September 2022.

Merujuk pada hasil studi pendahuluan yang telah dilaksanakan oleh peneliti, maka salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat menjadi alternatif untuk memberikan dan meningkatkan motivasi belajar serta mengurangi kesulitan belajar membaca permulaan pada anak yaitu dengan menggunakan media berupa *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital dengan unsur audio dan visual. Manfaat dari pembelajaran audio visual yaitu untuk memperjelas penyampaian pembelajaran supaya tidak terlalu bersifat verbalistik (berbentuk kata-kata, tertulis atau lisan berkata) yang tidak sesuai dengan karakteristik anak. Dengan games tematik berbasis teknologi digital diharapkan motivasi belajar anak meningkat, sehingga kesulitan belajar membaca permulaan yang anak alami bisa berkurang.

Dalam penggunaan media di atas, peneliti menyiapkan *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital untuk mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan untuk dijadikan bahan dalam proses belajar sambil bermain. Dengan hal tersebut diharapkan anak dapat dengan mudah dan senang memahami yang disampaikan oleh pendidik sehingga motivasi belajar untuk mengatasi kemampuan belajar membaca permulaannya meningkat.

Berlandaskan pada latar belakang masalah di atas diketahui bahwa anak yang mengalami kesulitan belajar membaca permulaan perlu ditingkatkan

supaya lebih antusias dan memiliki motivasi tinggi dalam belajar membacanya. Untuk meningkatkan dan mengatasi permasalahan tersebut yaitu dibutuhkan penggunaan media yang tepat, menarik, kreatif dan inovatif yang sesuai dengan perkembangan zaman. Atas dasar inilah peneliti ingin mengadakan penelitian lebih lanjut dengan memfokuskan pada “Penggunaan *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Membaca Permulaan” (*Single Subject Research* di RA Al Ittihad).

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan secara umum yaitu “Bagaimana penggunaan *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital untuk mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan?”

Rumusan masalah umum tersebut dapat diuraikan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana kondisi awal anak dengan kesulitan belajar membaca permulaan di RA Al Ittihad?
- 1.2.2 Bagaimana penerapan *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital terhadap anak dengan kesulitan belajar membaca permulaan di RA Al Ittihad?
- 1.2.3 Bagaimana pengaruh penggunaan *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital untuk mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan di RA Al Ittihad?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui penggunaan *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital untuk mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan.

Adapun tujuan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut

- 1.3.1 Untuk mengetahui kondisi awal anak dengan kesulitan belajar membaca permulaan di RA Al Ittihad.
- 1.3.2 Untuk mengetahui penerapan *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital terhadap anak dengan kesulitan belajar membaca permulaan di RA Al Ittihad.

1.3.3 Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital untuk mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan di RA Al Ittihad.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan keuntungan atau manfaat secara teoritis dan praktis pada kalangan pendidikan, khususnya di sekolah yang memiliki anak berkebutuhan khusus atau pada sekolah inklusi, diantaranya sebagai berikut.

1.4.1 Bagi Peneliti

Games Tematik Berbasis Teknologi Digital ini diharapkan dapat membantu siswa yang memiliki hambatan kesulitan belajar.

1.4.2 Bagi Anak

Anak-anak yang memiliki kesulitan belajar, memberikan dorongan atau motivasi untuk tetap semangat dan aktif dalam belajar untuk meningkatkan perkembangan belajar dan membaca.

1.4.3 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan salah satu referensi kegiatan yang dapat menstimulasi atau meningkatkan kemampuan membaca pada anak dengan hambatan kesulitan belajar dengan *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital.

1.4.4 Bagi Sekolah

Memberikan referensi salah satu media *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital yang dapat membantu menstimulus kemampuan anak dengan hambatan kesulitan belajar.

1.4.5 Bagi Peneliti Lain

Diharapkan dapat menjadi salah satu bahan rujukan untuk penelitian sejenis.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

BAB I. PENDAHULUAN di dalamnya memaparkan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian,

dan struktur organisasi penelitian. Bab ini adalah bagian pembuka dari penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA di dalamnya menjelaskan mengenai berbagai teori atau pendapat para ahli yang sesuai atau relevan dengan penelitian ini. Berbagai teori yang dijelaskan dalam penelitian ini yaitu tentang *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital, perkembangan membaca, membaca permulaan, dan hambatan kesulitan belajar. Peneliti menggabungkan kerangka pemikiran, yang berfungsi sebagai dasar dari gagasan penelitian. Berlandaskan pada kajian atau analisis teori dan kerangka berpikir, dapat menghasilkan sebuah hipotesis. Hipotesis membantu peneliti dalam memecahkan masalah dalam penelitian ini.

BAB III. METODE PENELITIAN, metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu *Single Subject Research* dengan pendekatan kuantitatif, maka di dalamnya terdapat batasan-batasan terkait desain penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian, analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN, yaitu menjelaskan terkait tahapan setelah menemukan suatu jawaban dari pernyataan penelitian serta memberikan pembahasan terhadap hasil analisis data dengan detail dan komperhensif. Temuan yaitu penjelasan mengenai tahapan dan hasil pengelolaan data yang didasarkan pada teknik-teknik yang dibahas dalam bab metode penelitian. Pembahasan adalah pemaparan yang berupa penjelasan atau deskripsi dari temuan penelitian.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI, yaitu bagian akhir dari penulisan laporan penelitian ini. Dalam bab ini merupakan pemaparan mengenai kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian serta tanggapan atas pernyataan-pernyataan rumusan masalah; Implikasi yaitu penjelasan tentang keterlibatan dengan temuan penelitian dan; Rekomendasi bagian dari orang-orang yang memperhatikan pendidikan anak usia dini hasil dari temuan penelitian ini.