

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini yaitu anak dengan usia 0 hingga 6 tahun. Menurut Chapnick (Saepurohman et al., 2022) sekitar 50% dari kapasitas kecerdasan manusia terbentuk ketika anak berusia 4 tahun. Hal ini menandakan bahwa berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak juga berkembang sangat pesat pada usia ini. Bahasa merupakan salah satu aspek yang dikembangkan.

Menurut Aprilina perkembangan bahasa pada anak adalah salah satu aspek yang sangat penting. Bahasa memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan orang lain dan mengungkapkan pemikiran serta ide-ide yang dimiliki anak (Rosdiani, 2022).

Proses perkembangan bahasa pada anak dimulai dengan penguasaan bahasa pertama yang sering digunakan oleh ibu dalam rutinitas sehari-hari. Bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan anak usia dini, termasuk sebagai alat untuk berpikir, mendengarkan, berbicara, dan untuk mengembangkan kemampuan membaca dan menulis (Pebriana, 2017).

Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 dalam aspek bahasa anak terdapat indikator perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun yaitu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, dan memahami arti kata dalam cerita.

Namun berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 18 hingga 29 September 2023 pada kelompok B TK Kemala Bhayangkari 05 Serang dari 7 anak yang peneliti observasi 5 anak diantaranya masih kesulitan membedakan beberapa huruf tertentu seperti B, C, F, G, J, K, N, Q, T, V, Y, dan Z.

Selain itu, berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah pada tanggal 4 Oktober 2023 diperoleh informasi bahwa TK Kemala Bhayangkari 05 Serang memiliki media stimulasi permainan pengenalan huruf yang kurang bervariasi. Saat ini media stimulasi pengenalan huruf yang digunakan terbatas pada jurnal baca, lembar kerja anak (buku paket), kartu kata, kartu huruf, serta kegiatan BTS (baca, tulis, susun) yaitu anak-anak membaca, menulis dan menyusun tulisan seperti contoh yang disediakan.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, anak perlu dikenalkan dengan teknologi sehingga penggunaan teknologi bisa digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran. Bentuk dari dukungan teknologi seluler dan komputer memungkinkan penggunaan *game* digital menjadi suatu alat dalam pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran, *game* digital bukan sekadar sebagai hiburan, tetapi dapat juga terintegrasi dengan konten pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Nikiforidou mengemukakan bahwa *game* dapat mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap pembelajar (Setiawan et al., 2019). Segi positif dari *game* ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan sehingga memperoleh hasil yang optimal. *Game* juga bisa dimanfaatkan untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini.

Media pembelajaran berbasis *game* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi anak usia dini. Apalagi dunia anak usia dini adalah dunia bermain. Anak usia dini menghabiskan waktu dengan bermain, yang menjadi bagian esensial dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal serupa juga diungkapkan oleh Pujiati bahwa melalui bermain anak akan mendapatkan ketrampilan baru dan memiliki manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak (Rahmadiani, 2020). Pertumbuhan dan perkembangan anak melibatkan sejumlah aspek yang saling terkait, termasuk aspek bahasa yang menjadi fondasi penting dalam proses komunikasi dan pembelajaran.

Melalui media pembelajaran *game* anak dapat memahami huruf dengan mengaitkannya dengan namanya, memahami konsep abjad, serta membedakan antara huruf vokal dan huruf konsonan. Selain itu anak juga mampu mengenali awalan huruf, mengidentifikasi huruf berdasarkan

penampilan dan suara, serta memisahkan huruf berdasarkan bentuknya (Mufidah & Maulidiyah, 2022). Maka dari itu solusi yang dapat ditawarkan untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini yaitu dengan mengembangkan *game puzzle huruf*.

Puzzle adalah permainan yang menguji kreativitas dan daya ingat anak-anak. Melalui permainan ini, anak diajak untuk memperdalam pemikiran mereka karena adanya motivasi berasal dari dalam diri anak untuk terus mencoba memecahkan suatu masalah. Meskipun penuh dengan tantangan, puzzle tetap memberikan pengalaman menyenangkan yang dapat diulang-ulang (Afifah et al., 2021). Dengan demikian, puzzle tidak hanya menjadi sumber hiburan, tetapi juga merupakan sarana pembelajaran yang efektif bagi perkembangan kreativitas dan ketekunan anak. *Game puzzle huruf* ini peneliti beri nama *game ABC Challenge*.

Game ABC Challenge adalah sebuah media yang akan dikembangkan oleh peneliti. Dalam *game ABC Challenge*, anak akan belajar mengenal huruf A hingga Z. *Game* ini akan memiliki dua level permainan yang berbeda. Pada Level pertama, anak-anak akan mencari huruf pertama dari gambar yang disediakan. Sementara pada level kedua, anak akan diuji untuk menyusun huruf-huruf dan membentuk kata yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan. *Game ABC Challenge* ini akan dikembangkan dengan aplikasi *Smart Apps Creator*.

Smart App Creator adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi *android* dan *ios* tanpa memerlukan pengetahuan dalam pemrograman. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menggunakan HTML dan exe dalam pembuatan media pembelajaran. *Smart Apps Creator* memudahkan pengguna dalam mengimpor atau merancang konten pembelajaran tanpa memerlukan proses yang rumit (Yallah & Huda, 2022). Hal ini memungkinkan pengguna untuk membuat materi pengajaran yang dapat diakses baik dalam mode *offline* maupun *online*, dan dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengembang, sehingga menghasilkan produk yang dapat digunakan di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *Game ABC Challenge* Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana mengembangkan *game ABC Challenge* sebagai media pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia dini?
- 1.2.2 Bagaimana kelayakan *game ABC Challenge* sebagai media pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia dini?
- 1.2.3 Bagaimana respon pengguna *game ABC Challenge* sebagai media pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengembangkan *game ABC Challenge* sebagai media pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia dini
- 1.3.2 Untuk mengetahui kelayakan *game ABC Challenge* sebagai media pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia dini
- 1.3.3 Untuk mengetahui respon pengguna *game ABC Challenge* sebagai media pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia dini

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Manfaat teoritis
Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya keilmuan dibidang perkembangan bahasa anak khususnya pengenalan huruf melalui media pembelajaran berupa *game*.
- 1.4.2 Manfaat praktis

- 1.4.2.1 Bagi anak, penelitian ini diharapkan bisa menjadi media pembelajaran alternatif untuk mengenal huruf.
- 1.4.2.2 Bagi pendidik, hasil penelitian ini dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini, agar menciptakan lingkungan pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga menghibur bagi anak-anak selama mereka mengikuti proses belajar.
- 1.4.2.3 Bagi peneliti lain, diharapkan bahwa penelitian ini menjadi rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran *game* lain yang juga bertujuan untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Peneliti dengan seksama menyusun skripsi ini berdasarkan struktur bab yang saling terkait satu sama lain. Dalam penyusunan skripsi ini, terdapat lima bab yang dikomposisikan secara cermat oleh peneliti sesuai dengan pedoman penulisan yang berlaku. Setiap bab disusun dengan sistematika yang teliti untuk memastikan keterkaitan dan kelogisan dalam penulisan, sebagaimana dijabarkan berikut:

1.5.1 BAB I

BAB I (Pendahuluan), mencakup penulisan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian. Selain itu, dalam bab ini juga dijelaskan mengenai struktur organisasi skripsi untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai kerangka keseluruhan penulisan.

1.5.2 BAB II

Dalam BAB II (Kajian Pustaka), terdapat kajian kepustakaan yang komprehensif mengenai variabel yang relevan dengan penelitian ini. Bab kajian pustaka mencakup kerangka berpikir yang diterapkan, paradigma, dan hipotesis penelitian untuk memberikan landasan konseptual yang kokoh.

1.5.3 BAB III

Pada BAB III (Metode Penelitian), terdapat uraian mengenai rancangan desain penelitian, karakteristik partisipan, serta populasi dan sampel yang digunakan. Bab metode penelitian ini mencakup informasi terkait instrumen penelitian dan operasional variabel, pengujian instrumen penelitian, serta teknik analisis data dan pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini.

1.5.4 BAB IV

Pada BAB IV (Temuan dan Pembahasan), terdapat paparan mengenai hasil temuan penelitian yang selanjutnya diuraikan berdasarkan analisis data yang telah dilakukan.

1.5.5 BAB V

Dalam BAB V (Simpulan dan Rekomendasi), terdapat ringkasan mengenai simpulan, implikasi, dan rekomendasi penelitian yang difokuskan pada pihak-pihak terkait.