

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani fase pertumbuhan yang paling hebat sekaligus paling sibuk (Suryana, 2018). Hal ini disebabkan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami tempo yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Masa ini adalah masa yang paling tepat untuk menstimulasi perkembangan individu agar dapat memberikan berbagai upaya pengembangan. Salah satu aspek perkembangan dasar pada anak usia dini yaitu aspek perkembangan bahasa.

Bahasa merupakan komponen dalam mengekspresikan pikiran dan pengetahuan jika anak akan menjalin hubungan dengan orang lain. Berdasarkan fungsinya bahasa adalah alat komunikasi yang dipakai oleh seseorang untuk pergaulannya ketika akan mengadakan hubungan dengan orang lain (Sahadatunnisa et al, 2023).

Menurut Ws Prima dan Lestari (Tarigan, 2021) bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini, tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan sesuatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik muka.

Bahasa juga dapat diartikan sebagai alat yang dipakai untuk membentuk pikiran, perasaan, keinginan, dan perbuatan. Selain itu bahasa juga dapat diartikan tanda yang jelas dari kepribadian yang baik ataupun yang buruk, tanda yang jelas dari keluarga serta bangsa, tanda yang jelas dari budi kemanusiaan.

Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, atau gerak dengan

menggunakan kata-kata, simbol, lambang, gambar, atau lukisan. Melalui bahasa, setiap manusia dapat mengenal dirinya, sesamanya, alam sekitar, ilmu pengetahuan, dan nilai-nilai moral atau agama, oleh karena itu aspek perkembangan bahasa menjadi penting untuk dikembangkan.

Perkembangan bahasa anak meliputi empat aspek yaitu aspek mendengarkan, menyimak, berbicara, membaca dan menulis Broomley dalam Lestari et, al, (2023). Keempat aspek ini berkembang berkelanjutan dengan pengertian bahwa aspek membaca dan menulis terbentuk dari kemampuan aspek menyimak dan berbicara lebih dahulu atau bahasa oral. Dunia anak usia dini adalah bermain dan belajar dilakukan dengan atau sambil bermain yang melibatkan semua indra anak.

Salah satu metode yang dapat mendukung keterampilan anak yaitu melalui bermain. Oleh karena itu salah satu prinsip pembelajaran di pendidikan anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Hal ini menuntut seorang guru sebagai fasilitator dan motivator pembelajaran harus kreatif dalam kegiatan belajar mengajar pada anak sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, karena pada dasarnya guru merupakan salah satu komponen dalam pendidikan, memberi andil yang besar dalam peningkatan kualitas pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Sidi dalam Lafendry (2016) hasil dari penelitiannya bahwa peran guru sangat penting dan dominan dalam kualitas belajar anak.

Berhubungan dengan karakteristik anak yang belajar melalui kegiatan bermain, dan perkembangan teknologi di Indonesia maka guru bisa memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis komputer. Chance dan Fromberg (Muhammad Usman, 2015) mengemukakan bahwa melalui kegiatan bermain anak akan mengamati, memahami, menciptakan dan mentransformasi obyek menjadi sesuatu yang lain. Anak-anak juga bisa mengeksplor beragam hubungan sosial. Hal ini berdampak besar pada perkembangan kemampuan menyimak anak. Tingginya penggunaan komputer sebagai sarana bermain bagi anak, dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang dikemas dalam bentuk Game edukasi yang dirancang untuk memuat sumber belajar yang menarik pada tema alam sub tema benda langit.

Salah satu layanan yang digemari anak dalam perangkat komputer yaitu permainan (*game*). Dalam hal ini *game* tidak hanya digunakan untuk menghibur

tapi juga digunakan sebagai media yang memberi pembelajaran yaitu bisa disebut dengan game edukatif atau permainan yang memuat edukasi.

Game edukatif dapat menjadi salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. Berdasarkan pola tersebut, anak dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Instruksi, status *game*, dan *tools* yang disediakan akan mengarahkan anak secara aktif untuk menggali pengetahuan sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi ketika bermain khususnya dalam kemampuan bahasa yaitu mengenal simbol-simbol, suara, rangkaian kata, coretan yang bermakna, dan meniru (menuliskan dan mengucapkan) alfabet dan fonemik (Permendikbud No. 07 Tahun 2022).

Game edukatif merupakan game yang secara khusus mempunyai muatan pembelajaran atau memuat materi pelajaran dan ditujukan untuk meningkatkan kemampuan pemainnya (anak), sehingga menghasilkan pengalaman yang baru dalam proses pembelajaran seperti perasaan senang dan bahagia sehingga materi yang disampaikan oleh guru dan materi yang termuat dalam game edukasi ini dapat tersampaikan, tersalurkan dengan baik (Wibawanto, 2020).

Menurut Abdullah (Bahri, 2021) game edukasi merupakan media pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan dan dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya yang disajikan secara menyenangkan dan merupakan cara yang bersifat mendidik. Melalui game edukasi, siswa dapat secara langsung melakukan aktivitas seperti melihat, mendengar, mengamati dan bahkan dapat berinteraksi dengan cara bernavigasi atau memainkan game tersebut melalui tombol, *tools* yang sudah disediakan dalam program game tersebut.

Dengan bermain *game* edukatif dalam pembelajaran, waktu yang digunakan anak untuk memainkan permainan tidak akan terbuang sia-sia. Menurut Vitianingsih (Najuah, sidiq R, Simamora R, S, 2022) bahwa salah satu kelebihan dari game edukatif yaitu adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat anak sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Berdasarkan penelitian Clark (Wiyani N, 2014) bahwa tidak diragukan lagi game edukasi dapat menunjang

proses pendidikan. Dalam hal ini, media pembelajaran game edukatif dapat membuat pembelajaran yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan pada anak usia 5-6 tahun, dan wawancara kepada kepala sekolah di PAUD Arraudhah Kebon Jahe, diketahui bahwa kemampuan menyimak anak kurang terstimulasi secara optimal. Hal ini disebabkan media yang digunakan oleh guru hanya berupa media visual seperti, poster, foto, dan buku yang menyebabkan anak jenuh dan bosan, sehingga tidak memperhatikan gurunya saat menjelaskan materi, anak sibuk bermain dan bercerita dengan temannya.

Oleh sebab itu, peneliti membuat media pendukung dalam pembelajaran agar dapat menarik dan menyenangkan sehingga anak akan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan kemampuan menyimaknya dapat optimal. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Susilo (2016) bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap anak untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dunia anak usia dini adalah bermain dan belajar yang dilakukan bersamaan, dengan bermain yang melibatkan semua indera anak.

Selain itu, permainan membuat anak menjadi riang, gembira dan senang (Rahmadini F et al, 2022). Salah satu metode yang dapat mendukung keterampilan anak yaitu melalui bermain (Perdani dalam Yuliani Nuraini Sujiono, 2013) karena bermain merupakan kebutuhan bagi anak, sehingga melalui bermain anak memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya (Devianty dalam Sudarsana, 2018). Hal yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran untuk menarik perhatian anak dan merangsang pemikirannya (Rodiawati & Komarudin, 2018).

Oleh sebab itu, perlu digunakan media yang dapat menarik minat anak agar anak dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, seperti dengan memanfaatkan salah satu *software* pada teknologi komputer yaitu *Microsoft powerpoint*, karena hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Hasjihandito, Wulan dan Wantoro di KB-TK Assalamah Ungaran. Bahwa media pembelajaran *Game MenTaS* valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran *Game MenTaS* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang diatas rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan produk game edukatif MenTaS yang dapat mengoptimalkan kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana efektivitas game edukatif MenTas dalam mengoptimalkan kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk menghasilkan game edukatif MenTaS yang dapat mengoptimalkan kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun
2. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan game edukatif MenTaS dalam mengoptimalkan kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, antara lain:

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi baru agar guru mampu mengoptimalkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan game edukatif MenTaS mengolah pembelajaran dengan menggunakan media pengajaran yang mampu meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun secara optimal dan mampu menarik minat serta perhatian anak.

2. Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menarik perhatian serta minat anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah sehingga mampu mengembangkan kemampuan menyimak anak dengan optimal.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi masukan yang positif bagi penyelenggara pendidikan