

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang berada dalam rentang usia dari lahir hingga enam tahun. Periode ini sering disebut sebagai masa keemasan atau *golden age*, dimana pada usia ini anak mulai menunjukkan kepekaan dan sensitivitas tinggi terhadap berbagai stimulasi yang diberikan (Silvia dkk., 2021). Montessori mendeskripsikan anak usia dini sebagai anak yang berada dalam masa kritis atau masa sensitif. Pada usia ini, banyak potensi anak yang sedang berkembang, dan jika tidak mendapatkan stimulasi yang tepat, dapat menimbulkan masalah serius dalam kehidupan anak di masa depan (Ningrum dkk., 2024).

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 mengenai standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini terdapat enam aspek perkembangan diantaranya: nilai agama dan moral; nilai Pancasila; fisik motorik; kognitif; bahasa; dan sosial emosional (Permendikbud, 2022). Keenam aspek perkembangan tersebut semuanya perlu mendapatkan stimulasi yang baik agar perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Pada hakikatnya pemberian stimulus yang tepat pada anak dapat memberikan pondasi yang kokoh serta menentukan keberhasilan anak dalam perkembangan di usia selanjutnya (Mardhotillah dan Rakimahwati, 2022).

Salah satu aspek perkembangan yang akan membantu anak berinteraksi dengan lingkungannya adalah aspek perkembangan bahasa. Dengan kemampuan berbahasa yang baik akan berdampak positif terhadap penerimaan anak dilingkungannya, serta membantu anak dalam mengkomunikasikan pikiran, kehendak dan perasaannya (Robingatin dan Ulfah, 2019). Terdapat tiga kemampuan berbahasa pada anak usia dini yaitu memahami bahasa reseptif, mengekspresikan bahasa dan keaksaraan (Etnawati, 2022). Kemampuan keaksaraan pada anak usia dini meliputi pemahaman tentang huruf, kata, tulisan, dan bacaan sebagai bagian dari perkembangan bahasa anak. Pengetahuan ini dapat dikuasai sejak dini dan menjadi dasar untuk belajar menulis, membaca, serta kemampuan akademik lainnya (Listriani dkk., 2020).

Nisna Nursarofah, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL BERBASIS GAME INTERAKTIF WORDWALL UNTUK MEMFASILITASI KEAKSARAAN ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pengenalan keaksaraan pada anak usia dini sebenarnya boleh dilakukan asalkan disesuaikan dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak dan memperhatikan cara belajar anak, agar pengenalan keaksaraan ini tidak sampai pada kesalahan penggunaan prinsip pembelajaran anak usia dini (Hartanti dan Kurniawan, 2022). Pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini, yang menyatakan bahwa tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak dalam lingkup keaksaraan mencakup mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan atau benda di sekitarnya, membuat coretan bermakna, serta meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf a-z (Permendikbud, 2014).

Pada peringatan Hari Aksara Internasional tingkat nasional tahun 2023, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) melalui Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus (Direktorat PMPK) mendorong upaya penuntasan buta aksara. Kemendikbud Ristek mengungkapkan bahwa angka buta aksara di Indonesia telah menurun. Berdasarkan Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Tahun 2021, persentase buta aksara di Indonesia adalah 1,56% atau 2,7 juta orang, menurun dari 1,76% atau sekitar 2,9 juta orang pada tahun 2020. Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah (Dirjen PAUD Dikdasmen) menyatakan bahwa peringatan Hari Aksara Internasional ini mencerminkan komitmen pemerintah Indonesia dalam mengatasi buta aksara dan meningkatkan literasi masyarakat melalui berbagai program pendidikan keaksaraan dasar dan lanjutan. Pemerintah akan terus berupaya untuk memberantas buta aksara di Indonesia dengan berbagai strategi yang dilakukan.

Berdasarkan informasi mengenai persentase buta aksara di Indonesia, maka dilakukan studi pendahuluan mengenai kondisi keaksaraan anak usia dini di salah satu taman kanak-kanak yang menghasilkan kondisi keaksaraan anak usia dini dalam mengenal huruf yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1

Hasil Studi Pendahuluan Terkait Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun

Capaian Perkembangan	Temuan
Belum Berkembang (BB)	0%
Mulai Berkembang (MB)	90%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	5%

Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa 90% anak-anak dalam mengenal huruf alfabet berada pada kategori mulai berkembang, 5% berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, serta 0% anak berada pada kategori belum berkembang. Oleh karena itu, dari hasil studi pendahuluan tersebut diperlukan stimulasi dalam keaksaraan anak usia dini agar capaian perkembangan keaksaraannya dapat meningkat, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran digital.

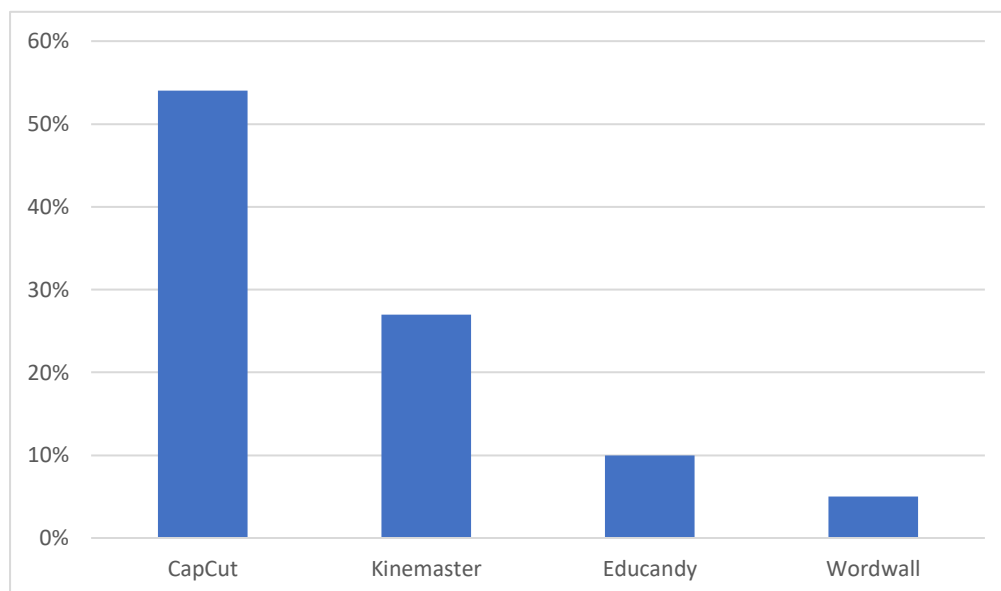
Studi pendahuluan terkait kebutuhan media digital untuk stimulasi aspek perkembangan anak disajikan sebagai berikut:

Tabel 1.2

Media Digital yang Dimiliki Sekolah untuk Aspek Perkembangan AUD

	Aspek Perkembangan	Temuan
1	Nilai Agama dan Moral	26,8%
2	Fisik Motorik	17,4%
3	Kognitif	17,4%
4	Bahasa	15,4%
5	Sosial Emosional	23%

Adapun aplikasi yang pernah digunakan oleh guru untuk membuat media pembelajaran digital disajikan pada grafik berikut:



Gambar 1.1 Grafik Aplikasi yang Pernah digunakan untuk Membuat Media Pembelajaran Digital

Merujuk pada hasil studi pendahuluan terkait media digital yang dimiliki sekolah yaitu untuk aspek perkembangan nilai agama dan moral. Kemudian aplikasi yang pernah digunakan oleh guru untuk membuat media pembelajaran digital yaitu aplikasi capcut. Hal ini menjadi dasar untuk merancang media digital dalam menstimulasi aspek perkembangan bahasa. Aspek perkembangan bahasa ini akan difokuskan pada lingkup keaksaraan anak usia dini yaitu dalam pengenalan huruf alfabet.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pada peserta didik, sehingga mereka dapat memahami materi yang disampaikan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung aspek pembelajaran, terlebih lagi anak-anak zaman sekarang sudah mengenal teknologi sejak usia dini (Hasbi dkk., 2020). Hal tersebut dibuktikan dengan hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Maret 2022, terdapat 33,44% anak usia dini yang menggunakan telepon seluler (HP), sedangkan persentase anak usia dini yang mengakses internet sebesar 24,96% (Sulistiyowati dkk., 2022).

Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh positif terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran (Effendi dan Achmad, 2019). Teknologi dapat dimanfaatkan untuk menyusun materi ajar, melaksanakan kegiatan pembelajaran, ataupun untuk membuat media pembelajaran. Teknologi yang terus berkembang menyebabkan lahirnya media pembelajaran yang beraneka ragam, terutama dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif (Rusmana, 2020).

Media pembelajaran yang interaktif dapat membantu anak dalam memahami pembelajaran yang diberikan. Salah satu media yang dapat dikembangkan oleh guru dalam mendukung proses pembelajaran yaitu media digital berbasis game interaktif wordwall (Aeni dkk., 2022). Game interaktif wordwall biasanya digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Triaswari dkk (2023) menyimpulkan bahwa dengan media wordwall guru bisa memberikan pembelajaran yang lebih digemari anak, karena game interaktif wordwall menyajikan banyak pilihan game di dalamnya yang membuat peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran sehingga dapat menambah semangat peserta didik untuk belajar. Hasil penelitian lain menyebutkan bahwa media wordwall dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka. Berdasarkan hasil pengumpulan data dari setiap pertemuan dan analisis data, disimpulkan bahwa kemampuan awal anak untuk mengenali angka 1 sampai 5 meningkat secara signifikan (Ummah dan Mahdi, 2023). Kemudian hasil penelitian Magasvaran dkk (2022) menyimpulkan bahwa permainan edukasi wordwall melalui *Catch and Keep* (C&K) dapat meningkatkan pengetahuan kosakata peserta didik. Hasil penelitian Putri dkk (2022) juga menyimpulkan bahwa aplikasi berbasis android dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia 4-6 tahun. Dari beberapa hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game interaktif wordwall efektif digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu dilakukan pengembangan media digital untuk menstimulasi keaksaraan anak usia dini. Sehingga, fokus penelitian ini yaitu “Pengembangan Media Digital Berbasis Game Interaktif Wordwall untuk Memfasilitasi Keaksaraan Anak Usia Dini”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka rumusan masalah umum pada penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan media digital berbasis game interaktif wordwall untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini?

Adapun rumusan masalah khusus pada penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media digital berbasis game interaktif wordwall untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini?
- 2) Bagaimana proses pengembangan media digital berbasis game interaktif wordwall untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini?
- 3) Bagaimana kelayakan media digital berbasis game interaktif wordwall untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini?
- 4) Bagaimana efektivitas media digital berbasis game interaktif wordwall untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah umum yaitu untuk mendeskripsikan pengembangan media digital berbasis game interaktif wordwall untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini.

Adapun tujuan penelitian secara khusus yaitu:

- 1) Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan mengenai pengembangan media digital berbasis game interaktif wordwall untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini.
- 2) Mendeskripsikan proses pengembangan media digital berbasis game interaktif wordwall untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini.
- 3) Mendeskripsikan hasil kelayakan media digital berbasis game interaktif wordwall untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini.
- 4) Mendeskripsikan efektivitas media game digital berbasis game interaktif wordwall untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dalam mengkaji terkait pengembangan media digital berbasis game interaktif wordwall untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan inovasi dan pengetahuan baru bagi guru dalam mengenalkan keaksaraan pada anak menggunakan media digital berbasis game interaktif wordwall.

b. Bagi Anak

Dapat memfasilitasi pengenalan huruf menggunakan media digital berbasis game interaktif wordwall.

c. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dan menambah wawasan dalam mengembangkan media digital berbasis game interaktif wordwall untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Mengacu pada pedoman Karya Tulis Ilmiah UPI tahun 2021, seluruh isi skripsi disajikan dalam struktur organisasi skripsi yang mencakup bab I hingga bab V. Penulisan skripsi terdiri dari beberapa komponen sebagai berikut:

1) Pendahuluan

Bagian ini mencakup latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2) Kajian Pustaka

Bagian ini memberikan gambaran yang jelas tentang konteks topik atau permasalahan yang dibahas. Melalui tinjauan pustaka, diperlihatkan kemajuan terbaru dalam bidang keilmuan dari teori-teori yang sedang dianalisis serta relevansi masalah penelitian dalam disiplin ilmu yang bersangkutan. Tinjauan

pustaka mencakup konsep-konsep, teori-teori, model-model, penelitian terdahulu yang relevan, dan aspek lainnya.

3) Metode Penelitian

Bagian ini adalah bagian yang bersifat prosedural yang meliputi rancangan penelitian, peserta dan lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, variabel beserta definisi operasionalnya, data dan instrumen penelitian, prosedur penelitian, analisis data, serta isu etik.

4) Temuan dan Pembahasan

Bagian ini mencakup dua aspek utama, yakni hasil penelitian dan pembahasan. Temuan penelitian didasarkan pada analisis data sesuai dengan urutan metode EDR, sementara pembahasan temuan penelitian bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

5) Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bagian ini mencakup kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi yang memberikan penafsiran dan makna dari hasil analisis penelitian, serta menyarankan hal-hal penting yang dapat diambil manfaatnya dari temuan penelitian tersebut.

6) Daftar Pustaka

Bagian ini memuat daftar pustaka yang digunakan sebagai referensi dalam penelitian.

7) Lampiran

Bagian ini mencakup semua materi pendukung penelitian dan produk yang telah dihasilkan.