

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan Teknologi pada saat ini berkembang sangat pesat dimana mana pasti memerlukan teknologi, di masa pandemi segala hal yang biasanya dilakukan dengan bertatap muka kini dilakukan dengan cara tatap maya yang hanya mengandalkan teknologi baik itu gawai, laptop, ipad, ataupun Televisi. Pekerjaan dilakukan dengan *work from home* bahkan sekolah pun *study from home*. Dengan begitu teknologi dapat digunakan dengan hal positif yang dapat digunakan untuk bekerja ataupun khususnya untuk belajar di sekolah. Pada saat pandemi karena suatu hal yang dilakukan secara online di rumah sehingga tidak sedikit para orang tua murid mengeluhkan hal tersebut karena anak-anak sulit untuk diminta belajar, ataupun kurang menyenangkannya kegiatan belajar karena mereka hanya diberikan tugas tanpa disertai dengan bermain.

Perkembangan teknologi saat ini dijadikan suatu solusi, dalam berbagai kegiatan yang dapat digunakan oleh setiap kalangan, baik itu orang tua, orang dewasa, remaja, atau bahkan hingga anak-anak. hal itu menunjukkan kemajuan teknologi yang signifikan menjadikan perubahan perilaku dalam kehidupan masyarakat. Dengan kemajuan teknologi yang begitu signifikan, saat ini pekerjaan, perbelanjaan, hingga pembelajaran dapat dengan mudah menggunakan teknologi, dalam pembelajaran menggunakan teknologi dapat berupa telepon genggam, tablet, laptop, ataupun komputer untuk dapat mengakses situs pembelajaran, atau aplikasi yang diperuntukkan untuk berjalannya suatu kegiatan pembelajaran. maka dari itu dengan berkembangnya teknologi yang begitu pesat dapat dijadikan salah satu solusi untuk pembelajaran yang lebih menarik.

Pendidikan pada saat ini mengalami berbagai macam tantangan yakni generasi yang berbeda dari generasi sebelumnya. Menurut teori generasi terdapat beberapa macam generasi dimana yang pertama *traditionalist* generasi ini lahir antara tahun 1920 -1945 generasi yang tumbuh saat perang dunia kedua. Generasi yang kedua *Baby Boomers* generasi ini lahir pada tahun 1946-1964 generasi ini lahir setelah perang kedua. Generasi yang ketiga adalah generasi X generasi ini lahir pada tahun 1965-1976, generasi X atau disebut dengan generasi Xers adalah

generasi yang bekerja keras demi mencapai kesejahteraan dan menyekolahkan gen X. Generasi keempat adalah generasi Y lahir pada tahun 1977-1994 generasi yang percaya bahwa pendidikan merupakan suatu kunci sukses. Generasi kelima adalah generasi Z lahir pada tahun 1995 – 2010, atau dapat disebut dengan *Internet generation* (IGen). Generasi keenam yakni generasi Alpha yang lahir pada tahun 2011 – 2025 dikemukakan oleh Mark Mc Crindle bahwa generasi Alpha adalah generasi yang akrab dengan internet dan generasi yang tidak lepas dengan gadget. (Fadlurrohim et al., 2019)

Generasi alpha memiliki berbagai tantangan yang besar khususnya dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dapat dijadikan kesempatan agar dapat berkembang dan tumbuh dengan cepat bagi generasi alpha, namun hal ini masih menjadi perdebatan karena dampak penggunaan teknologi pada karakter anak. Tantangan besar dalam dunia pendidikan khususnya dalam pendidikan anak usia dini adalah dalam membuat anak merasakan kesenangan dalam bermain sambil belajar.

Anak usia dini dapat berkembang dengan pesat oleh sebab itu masa pada anak usia dini disebut dengan masa *golden age*. Menurut (Yulina & Purbaningrum, 2018) pada masa *golden age* perkembangan otak anak dapat mencapai 80%. Perkembangan yang diperlukan oleh seorang manusia yakni perkembangan bahasa, karena dalam bahasa dapat mempermudah untuk berkomunikasi. salah satu perkembangan bahasa yang perlu distimulasi sejak dini yakni perkembangan keaksaraan awal. Menurut (Yulina & Purbaningrum, 2018) kegiatan literasi dapat digunakan untuk mengenalkan keaksaraan awal. kegiatan literasi untuk anak usia dini yaitu pengenalan untuk mampu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara dengan sesuai untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan berkomunikasi.

Permasalahan saat ini dalam beberapa observasi informal yang dilakukan penulis, terlihat bahwa anak usia dini dapat bernyanyi nama-nama huruf abjad dengan fasih dan penuh dengan kegembiraan namun ketika ditanyakan salah satu dari huruf tersebut anak hanya terdiam dan masih belum begitu mengenal huruf, dengan itu perlu adanya pembiasaan dengan melihat secara visual huruf-huruf abjad tersebut agar anak tidak hanya menalar nyanyian saja. Selain melihat huruf abjad perlu adanya tantangan untuk anak agar mudah memahami konsep dari huruf

tersebut dengan itu perlu adanya suatu hal yang menantang anak namun tetap menyenangkan salah satunya dengan bermain game.

Sebagian kecil pandangan orang tua terhadap sebuah game atau permainan meyakini bahwa permainan tradisional dapat membantu aspek perkembangan anak. (Mubarok, 2019) padahal pada saat ini banyak game edukasi yang dapat membantu para orang tua mendidik anaknya dengan menggunakan aplikasi pada *smartphone*. Aplikasi game edukasi begitu banyak yang dapat digunakan namun relevansi dalam isi aplikasinya masih dipertanyakan. (Zaini & Soenarto, 2019) mengungkapkan bahwa tingkat penggunaan gadget pada anak usia 4-6 tahun sebesar 90% dari 45 orang anak, gadget seperti *smartphone* atau *tablet* digunakan sebagian besar untuk game dan edukasi, selain itu kemanfaatan gadget dapat digunakan sebagai media pembelajaran edukasi anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan dapat membaca, menulis dan berhitung. Hal tersebut menjadikan tujuan orang tua untuk mengasah perkembangan anak, ditemukan bahwa terdapat 78% orang tua mengatakan perlu adanya aplikasi game yang dapat mengenalkan atau mengembangkan kemampuan calistung anak.

Game adalah media yang bisa membuat anak merasakan senang tentunya dapat bermanfaat adalah game edukasi, disaat ini anak usia dini sudah fasih menggunakan gadget, agar dalam penggunaan gadget dapat bermanfaat bagi anak maka perlu adanya tontonan edukasi untuk anak atau game edukasi untuk anak yang tentunya dengan didampingi orang tua, agar anak tidak mudah bosan. Kata game sudah pasti terdengar *Familiar* dengan anak-anak khususnya anak usia dini karan game ini terdapat yang dilakukan secara langsung dengan sentuhan antar fisik ataupun dilakukan secara tidak langsung seperti game online.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang berpengaruh besar bagi kehidupan Anak selanjutnya, ketika anak mulai dididik dengan baik sejak dini maka akan berpengaruh baik pula dalam kehidupan kedepannya, Pendidikan Usia Dini kadang dipandang rendah oleh masyarakat yang masih belum memahami arti dan makna Pendidikan Anak Usia Dini, karena dalam kegiatan pembelajarannya hanya bermain, maka perlu adanya penjelasan kepada masyarakat khususnya kepada para orang tua bahwa pentingnya pendidikan Anak sejak dini. Cronbach mengatakan dalam buku (Djamarah, 2011) bahwa "*learning is shown by change in*

behavior as a result of experience” yang artinya Belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Oleh karena itu dalam sebuah game tentunya terdapat suatu tantangan-tantangan tersendiri sesuai dengan tahapan yang diawali dengan mudah sampai pada tingkat tersulit. Hal itu dapat membuat anak belajar karena langsung dari pengalaman yang anak rasakan dari anak bermain game tersebut.

Terdapat penelitian yang membahas mengenai game “Mario Bross” oleh (Khamadi, 2015). Game yang dapat membutuhkan interaksi yang aktif untuk memainkannya. Dalam memainkan game tersebut muncul komunikasi secara visual dalam menyampaikan upaya menyampaikan pesan melalui media game. Layaknya komunikasi verbal antar individu, dalam melaksanakan game tersebut pemain membutuhkan tingkat perhatian yang lebih fokus. Tingkat visual yang ada pada game mario bross tersebut sebagai suatu kesatuan yang dapat dimainkan dari beberapa elemen visual game seperti karakter, bentuk dan warna, animasi dan layout. Penelitian lain merancang sebuah game edukasi untuk anak usia dini oleh (Wijaya & Utomo, 2017) Perancangan game dilakukan dengan menganalisis sistem atau permasalahan yang sudah ada kemudian menganalisa dan membuat konsep aplikasi yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. konten yang terdapat dalam aplikasi game edukasi tersebut dapat mengenalkan konsep huruf, konsep angka, buah-buahan, dan hewan. Dengan memiliki empat menu kegiatan, diantaranya menu belajar, menu bermain, menu petunjuk dan menu About.

Hal yang membedakan dalam penelitian pada saat ini adalah suatu game yang hanya dapat dilakukan atau dimainkan oleh anak usia dini khususnya untuk belajar mengenal keaksaraan awal melihat dari masyarakat anak usia dini dapat menyanyikan huruf alfabet namun ketika ditanya ini salah satu huruf tersebut Anak hanya tersenyum, diam atau melirik orang tuanya. beberapa anak pada zaman sekarang telah menguasai yang namanya gadget oleh karena itu agar penggunaan gadgetnya dapat bermanfaat untuk pengenalan keaksaraan awal kepada anak usia dini maka perlu adanya analisis mengenai game android dalam mengajarkan Alfabet. Kemudian apakah Game Android ini memiliki fitur yang baik untuk pembelajaran anak usia dini? atau dapat membosankan bagi anak usia dini? beda

halnya dengan game mario bross yang dapat dimainkan oleh berbagai kalangan usia dan tantangannya pun dalam satu level terdapat beberapa tingkatan mudah kemudian sedang dan hingga tersulit sampai mencapai garis finish suatu level tersebut.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan Penelitian ini, rumusan masalah dijelaskan dalam pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana relevansi empat aplikasi game edukasi dalam mengenalkan pengetahuan keaksaraan awal anak?
- 1.2.1 Apa kelebihan dan kekurangan fitur pengenalan keaksaraan awal yang terdapat pada empat aplikasi game edukasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dengan itu penelitian dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

- 1.3.1 Mengetahui relevansi empat aplikasi game edukasi dalam mengenalkan pengetahuan keaksaraan awal anak
- 1.3.2 Mengetahui kelebihan dan kekurangan fitur pengenalan keaksaraan awal yang terdapat pada empat aplikasi game edukasi

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk anak dalam menambahkan pengetahuan, untuk orang tua dan guru guna menambahkan inovasi terbaru dalam mendidik anak dengan cara yang disenangi anak usia dini yakni menggunakan aplikasi game berbasis android yang mudah diakses. Adapun manfaatnya sebagai berikut :

- 1.4.1 Manfaat bagi anak
 - a. Meningkatkan pemahaman anak mengenai konsep huruf
 - b. Menjadikan anak dapat bermain sambil belajar
 - c. Merasakan kebahagiaan karena bermain melalui gadget berbasis android
 - d. Meningkatkan pemahaman anak mengenai manfaat teknologi

1.4.2 Manfaat bagi guru dan orang tua

- a. Meningkatkan pengetahuan guru dan orang tua mengenai media yang dapat dijadikan untuk belajar anak dengan menyenangkan anak
- b. Mengembangkan inovasi terbaru dalam mendidik anak

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam Laporan Penelitian ini, urutan penulisan diawali bab pendahuluan dan diakhiri dengan bab kesimpulan. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

Bab I yang merupakan pendahuluan, yang berisikan: a) latar belakang masalah b) rumusan masalah c) Tujuan penelitian d) Manfaat penelitian serta e) Struktur organisasi skripsi.

Bab II merupakan bab kajian pustaka yang meliputi kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian yang berkaitan dengan Perkembangan bahasa anak dan Game edukasi anak.

Bab III merupakan metode penelitian, yang berisikan a) Jenis penelitian b) Desain penelitian c) Objek penelitian d) Instrumen penelitian e) Analisis data.

Bab IV merupakan Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang berisikan 4.1 Deskripsi keempat Game edukasi untuk mengenalkan keaksaraan awal; 4.2 Hasil Penelitian keempat game edukasi dalam mengenalkan keaksaraan awal. 4.2.1 Relevansi game edukasi dalam mengenalkan keaksaraan awal anak 4.2.2 Kelebihan dan Kekurangan yang terdapat pada empat game edukasi; 4.3 Pembahasan.

Bab V Merupakan Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, yang berisikan 5.1 Simpulan; 5.2 Implikasi; 5.3 Rekomendasi.