

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring berjalannya waktu terjadi perkembangan zaman yang tidak terlepas dari perkembangan pada teknologi digital, seperti yang disebutkan oleh Sahriana (2019) bahwa perkembangan dunia teknologi saat ini makin pesat ke arah serba digital. Proses pendidikan yang turut berkembang sesuai dengan zaman memanfaatkan teknologi digital dimana teknologi dimanfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan (Prasojo dan Riyanto, 2011). Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berkembang pesat sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan pikir manusia. Adanya perkembangan teknologi berdampak kepada sistem pendidikan anak usia dini, oleh sebab itu perlu adanya upaya agar pendidik dan peserta didik dapat memanfaatkan teknologi secara optimal. Hal ini karna anak-anak cenderung sudah mengenal teknologi khususnya alat komunikasi (*smart phone*) dari lingkungan keluarganya, bahkan teknologi menjadi sesuatu hal yang terdekat atau familiar bagi anak usia dini. Menurut McCrindle (2014) generasi AUD saat ini dapat disebut generasi Alpha (yang pertama lahir di 2010) lahir di jaman yang serba layar kaca dan multi-tugas. Tidak lagi dengan media konvensional kertas, layar kaca telah menjadi media baru untuk penyebaran konten yang bersifat kinestetik, visual, interaktif, terhubung dan *portable*. Sebagai praktisi pendidikan atau pengajar perlu bersikap adaptif dengan perkembangan zaman yang semakin progresif dengan memanfaatkan potensi teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar.

Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara berbagai macam strategi, yaitu melalui buku, suara, gambar, video bahkan sebuah *game*. Pada zaman sekarang perkembangan *game* semakin meningkat pesat dan populer seiring dengan majunya perkembangan teknologi informasi. Bermain *game* bukanlah hal yang asing lagi untuk setiap orang terutama anak-anak dan remaja. Menurut Crisnapati, Prihantana, & Pebriawan (2016) *game* semakin canggih sehingga dapat dinikmati melalui berbagai macam media yaitu seperti komputer desktop, website, handphone, dan juga *smartphone* yang dapat dijadikan media

pembelajaran karena prosesnya yang mudah dan menyenangkan pengguna yang memainkannya.

Perlu adanya kemampuan mengenal keaksaraan awal pada anak usia dini di era teknologi informatika yang pesat ini. Menurut Yulaelawati (2011) keaksaraan awal sangat dibutuhkan oleh anak usia dini karena merupakan tatanan fondasi untuk menguasai kemampuan membaca dan menulis serta berhitung yang menyenangkan. Bahasa dapat menjadi pengaruh bagi perkembangan aspek lainnya seperti aspek kognitif. Hampir setiap permasalahan dalam kehidupan dibutuhkan kemampuan komunikasi yang menjadi persyaratan utama dalam kehidupan modern untuk berekspresi dan bahkan bertahan dalam kehidupan. Keaksaraan awal merupakan kemampuan dasar pada anak dalam membaca dan menulis pada pengenalan huruf vokal dan konsonan. Salah satu bentuk keterampilan bahasa adalah keaksaraan. Fokus utama pengenalan keaksaraan pada anak adalah mengenal gambar yang diwakilkan dengan huruf. Mengetahui keaksaraan awal berarti kemampuan mengenali huruf vokal dan konsonan sebagai kemampuan dasar yang harus dikuasai anak untuk membaca dan menulis (Nurjanah, dkk. 2018). Sistem pendidikan dan aspek perkembangan termasuk keaksaraan awal anak usia dini diatur dalam berbagai peraturan pemerintah dan undang-undang.

Anak usia dini dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 dinyatakan bahwa merupakan anak berumur 0-6 tahun yang diberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa ini disebut sebagai masa *golden age* atau masa keemasan yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulang. Sehingga diperlukan program pendidikan yang dapat merangsang dan mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak, tak terkecuali aspek bahasa. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini tentang tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun bahwa: Lingkup perkembangan bahasa anak dibagi menjadi 3 bagian yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan

keaksaraan. Keaksaraan adalah hal yang berkaitan dengan aksara seperti menulis dan membaca yang dalam lingkup perkembangan keaksaraan mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita. Keaksaraan merupakan semua aktifitas yang melibatkan berbicara, mendengarkan, membaca, menulis dan memahami bahasa lisan dan bahasa tulis menurut (Goodson & Layzer, 2009).

Perkembangan kemampuan keaksaraan mulai berkembang saat anak usia prasekolah, seperti pengetahuan huruf abjad, kesadaran fonologi, menulis surat, pengetahuan bahasa tulis dan bahasa lisan. Lalu perkembangan awal membaca, kegiatan awal membaca diharapkan anak dapat membentuk perilaku membaca; mengembangkan beberapa kemampuan sederhana dan keterampilan pemahaman yaitu mengembangkan kesadaran huruf. Tentunya dalam mengembangkan aspek perkembangan anak termasuk keaksaraan awal haruslah berdasarkan tujuan atau rancangan pembelajaran yang sudah terstruktur dan ditentukan sebelumnya agar dapat tercapai dengan baik. Yaitu berdasarkan kurikulum 2013 yang mendorong perkembangan anak secara optimal melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan sehingga anak mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang mendukung keberhasilan di sekolah dan pendidikan pada tahap selanjutnya. Adapun indikator pencapaian perkembangan AUD usia 5-6 tahun berdasarkan kurikulum 2013 adalah menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra menulis), membuat gambar dengan beberapa coretan atau tulisan yang sudah berbentuk huruf ataupun kata, menulis huruf-huruf dari namanya sendiri, menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya, menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung. Akan tetapi banyak ditemukan perkembangan keaksaraan anak pada usia 5-6 tahun yang belum terstimulus dengan baik sehingga tidak mencapai capaian perkembangan.

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu dari penelitian Pudji (2019) terhadap anak kelompok B (usia 5-6 tahun) di TK Kusuma Putra Dukuh Kupang Surabaya, menunjukkan bahwa hanya 2 dari 15 anak yang mampu mengenal keaksaraan. Disebabkan oleh kurang maksimalnya perkembangan kemampuan mengenal keaksaraan di TK Kusuma Putra dikarenakan guru dalam memberikan kegiatan pembelajaran mengenal keaksaraan kurang menarik, alat

dan media yang digunakan pun kurang bervariasi. Terdapat juga penelitian oleh Fithri (2018) bahwa perkembangan kemampuan keaksaraan anak kelompok A2 RA DWP UIN Sunan Kalijaga masih menunjukkan kondisi rendah. Dari keseluruhan anak yang berjumlah 13, yang dapat menyebutkan simbol dan bunyi huruf dengan benar dan tanpa bantuan dari guru hanya ada 2 anak. Disebabkan oleh kurang menariknya kegiatan pembelajaran yang diberikan guru sehingga anak kurang termotivasi dalam pembelajaran. Adapun penelitian oleh Yani (2019) di TK Negeri Sungai Bengkal ditemukan bahwa keaksaraan anak pada usia 5-6 tahun bermasalah, di mana kurangnya pengetahuan anak terhadap simbol huruf. Permasalahan yang terjadi diakibatkan karena tidak adanya kegiatan permainan yang dapat memicu meningkatnya keaksaraan anak dalam perkembangan bahasa. Kurangnya media pembelajaran yang diperlihatkan kepada peserta didik sehingga anak merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran yang sangat monoton dan tidak bervariasi.

Berdasarkan ketiga penelitian sebelumnya menunjukkan rendahnya keaksaraan awal anak sehingga masih butuh untuk ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan bervariasi bagi anak. Keaksaraan awal ini harus dikembangkan dengan baik di PAUD dan tidak dialihkan dengan penguasaan keaksaraan konvensional yang akan melelahkan anak dan menimbulkan pengalaman negatif terhadap membaca dan menulis. Menurut Olim (2010) bahasa maupun keaksaraan yang diperkenalkan harus sesederhana mungkin, dengan pendekatan yang memanfaatkan proses permainan dan kegiatan keseharian. Kurangnya stimulus keaksaraan yang disebabkan oleh banyak faktor seperti lingkungan sosial dan persepsi yang dalam terhadap perkembangan keaksaraan usia dini. Akibat dari keadaan ini, anak-anak menjadi tertinggal (*left behind*) dalam hal kemampuan keaksaraan.

Dilihat dari hal tersebut maka dapat dimanfaatkan media pembelajaran pengganti melalui *game*. *Game* yang bervariasi dapat memungkinkan anak tertarik dan antusias saat melakukan pembelajaran. Seperti halnya Mulyati dan Evendi (2020) menggunakan media *game* pada penelitiannya yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar matematika. Dan juga penelitian oleh Ummulhair, Amalia, dan Sutisnawati (2021) yang menggunakan media

game Vocabulary Quiz untuk melatih kosakata bahasa Inggris siswa SD dan menunjukkan bahwa media *game* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar bahasa Inggris di kelas V SD. Adapun *game* yang digunakan pada penelitian ini adalah *game* secil pelajaran TK dan PAUD yang merupakan sebuah aplikasi bermain dan belajar untuk AUD yang mana aplikasi ini berada di posisi kedua pada *playstore* dalam kategori *game* pendidikan berbayar. Pemilihan *game* tersebut didasarkan pada kondisi tersedianya berbagai macam permainan yang berkaitan dengan keaksaraan awal pada AUD. Selain itu *game* secil ini merupakan *game* yang banyak diakses oleh individu dengan jumlah lebih dari satu juta pengunduh, dan dua belas ribu *review* yang cenderung positif. Pada *game* tersebut terdapat berbagai macam permainan yang berisi pembelajaran mengenai keaksaraan awal AUD, yang mana keaksaraan awal adalah salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan. Aspek perkembangan berkaitan erat dengan kurikulum 2013, sehingga *game* sepatutnya sesuai dengan yang telah di rumuskan pada kurikulum yang memberikan dasar bagi pengembangan potensi anak.

Analisis mengenai *game* yang dikaitkan berdasarkan kurikulum 2013 belum pernah dilakukan sebelumnya, sehingga peneliti memberikan sebuah gerakan awal dengan menganalisis *game* ini. Hal ini dilakukan dikarenakan masih banyaknya keaksaraan awal anak yang belum terstimulus dengan baik dan mencapai capaian perkembangan yang ideal sesuai umurnya oleh media pembelajaran yang tidak bervariasi. Maka tujuan dari penelitian ini adalah ditemukan pembelajaran mengenai keaksaraan awal yang tidak terlepas kaitannya berdasarkan kurikulum 2013 dalam *game* secil pelajaran TK dan PAUD. Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana media *game* terhadap keaksaraan awal anak ke dalam sebuah penelitian yang berjudul “Analisis Media *Game* Terhadap Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Kurikulum 2013”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Bagaimana konten keaksaraan dalam *game* secil pelajaran TK dan PAUD?
2. Bagaimana kesesuaian *game* secil pelajaran TK dan PAUD terhadap keaksaraan awal AUD berdasarkan kurikulum 2013?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Mengetahui konten keaksaraan dalam *game* secil pelajaran TK dan PAUD
2. Mengetahui kesesuaian media *game* secil pelajaran TK dan PAUD terhadap keaksaraan awal AUD berdasarkan kurikulum 2013.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan kajian ilmiah mengenai keaksaraan awal AUD melalui media *game*. Sehingga dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan pembaca.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Guru dan orang tua; dengan adanya penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru dan orang tua sebagai pertimbangan menggunakan media *game* terhadap keaksaraan awal anak.
- b. Peneliti selanjutnya; dengan adanya penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai referensi mengenai media *game* terhadap keaksaraan awal anak.

1.4.3 Manfaat Akademis

Manfaat akademis dalam penelitian ini adalah sebagai media referensi bagi peneliti selanjutnya yang nantinya menggunakan konsep dan dasar penelitian yang sama, yaitu mengenai media *game* dan keaksaraan awal.

Siti Tsaliska Maghfiroh, 2021

**ANALISIS MEDIA GAME TERHADAP KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN
BERDASARKAN KURIKULUM 2013**

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

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Penelitian “Analisis Media *Game* Terhadap Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Kurikulum 2013” terdiri kepada lima BAB. Lima BAB tersebut adalah BAB I Pendahuluan, BAB II Kajian Pustaka, BAB III Metode Penelitian, BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan riwayat penulis. Poin-poin yang disebutkan sebelumnya memiliki subpoin yang berisi sebagai berikut:

BAB I pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah yang merupakan pembahasan hal yang melatar belakangi dilakukannya penelitian. Dilanjut dengan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II kajian pustaka, berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian. Garis besar kajian literatur tersebut diantaranya, media *game*, keaksaraan awal AUD, dan kurikulum 2013.

BAB III metode penelitian, berisi penjabaran yang dirinci mengenai metode penelitian. Terdiri dari : metode penelitian dan desain penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV berisi hasil penelitian dan pembahasan, menjelaskan bagaimana *game* secil pelajaran TK dan PAUD terhadap keaksaraan awal AUD berdasarkan kurikulum 2013. Sehingga dapat diketahui hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Sedangkan pada bagian pembahasan berisi mengenai analisis peneliti mengenai media *game* terhadap keaksaraan awal AUD berdasarkan kurikulum 2013.

BAB V berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Pada BAB ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.