

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di negara Indonesia pada era globalisasi teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat, pada saat ini teknologi menjadi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari salah satunya di bidang pendidikan. Permintaan global menuntut dunia pendidikan agar senantiasa terus menerus beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Budiman, 2017). Pada era revolusi industri 4.0 semua kalangan generasi baik anak-anak, remaja, orang tua hingga masyarakat harus terbiasa menyesuaikan diri dengan kehadiran teknologi. Berdasarkan perkembangan dan perubahannya macam-macam teknologi meliputi komputer, televisi, radio, tablet, mp3 player, netbook, notebook, kamera digital, video player, laptop dan lain-lain.

Pendidikan di abad ini menghadapi berbagai jenis tantangan, yaitu generasi yang memiliki perbedaan dari generasi sebelumnya. Menurut teori generasi terdapat lima macam antara lain: (1) Generasi *Baby Boomer*, yang lahir pada tahun 1946-1964 tumbuh setelah perang dunia ke-II. (2) Generasi X, yang lahir antara tahun 1965-1980 yaitu tahun awal penggunaan PC (*personal computer*), video games, dan internet. (3) Generasi Y, lahir sekitar tahun 1981-1994 dikenal dengan generasi millennial atau milenium yang menggunakan teknologi secara instan. (4) Generasi Z, lahir tahun 1995-2010 dikenal dengan *iGeneration*, generasi net atau generasi internet yang mampu mengaplikasikan berbagai kegiatan dalam satu waktu. (5) Generasi Alpha, lahir 2011-2025 generasi yang sangat terdidik karena dunia sudah berkembang semakin cepat dan maju di era digital (Lubis & Mulianingsih, 2019).

Pada zaman sekarang, anak usia dini termasuk ke dalam generasi alpha yang hidup berdampingan dengan dua jenis teknologi yaitu media non interaktif dan interaktif (NAEYC dan FRC, 2012). Teknologi harus digunakan secara bijak agar dapat dimaksimalkan sebaik mungkin sesuai dengan kebutuhan. Dengan adanya teknologi pembelajaran di sekolah dapat dilakukan secara langsung maupun jarak jauh menggunakan internet melalui media komputer, *smartphone*,

*mobile phone, netbook* maupun iPad. Teknologi dapat dikenalkan sejak usia dini untuk memberikan pengalaman belajar yang baru dan lebih menyenangkan, perilaku serta cara belajar anak usia dini juga akan mengalami perubahan akibat adanya teknologi yang modern. Perkembangan teknologi menjadi menarik di kalangan anak-anak karena menyajikan berbagai dimensi seperti warna, gerak, dan suara (Ulfa, 2016). Teknologi digital yang canggih dapat memberikan manfaat dalam dunia Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Pada ranah pendidikan, pendidikan anak usia dini sangat penting karena dapat membantu anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Menurut para ahli usia 0-6 tahun merupakan masa *golden age* atau masa keemasan di mana anak akan meniru apa yang dilihatnya dan masa ini berlangsung sekali seumur hidup, uraian ini sesuai dengan teori Bloom yang berpendapat bahwa perkembangan intelektual anak terjadi sangat cepat pada tahun awal kehidupan (Trenggonowati, 2018). Intelektual anak sangat berkaitan dengan perkembangan bahasanya, dalam pembelajaran anak dituntut untuk menguasai keterampilan bahasa salah satunya yaitu membaca permulaan. Menurut Yuliani, Khan, & Nugroho (2020) membaca permulaan yakni pengenalan huruf, kata, kalimat sederhana, menghubungkan tulisan dengan bunyi, serta menarik kesimpulan dari sebuah bacaan.

Fenomena yang menjadi permasalahan saat ini berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan penulis, bahwa terdapat beberapa anak usia 5-6 tahun yang belum mengenal macam-macam huruf, hingga kurang memahami kosa kata dan kalimat yang terlihat pada bunyi pengucapan. Sebagai contoh anak dapat menyanyikan sebuah lirik tentang huruf namun ketika diberi bacaan sederhana mengenai huruf vokal, huruf konsonan, kosa kata, serta kalimat mereka mengalami kesulitan dalam menyebutkan dan membacanya belum lancar. Pada saat anak belajar membaca media yang digunakan harus menyenangkan dan menarik dengan penuh tantangan sehingga anak akan lebih bersemangat dalam mengembangkan kemampuan membacanya, akan lebih bagus jika dilakukan dengan cara belajar sambil bermain salah satunya menggunakan media game edukasi.

Game edukasi merupakan game yang mengandung konten pendidikan (Rokhman & Ahmadi, 2020). Persepsi orang tua terhadap penggunaan teknologi berupa game untuk anak masih pro dan kontra. Hasil survei penelitian kepada 500 orang tua di Indonesia menunjukkan bahwa 98% orang tua mengizinkan anaknya bermain *smartphone*, harapan orang tua terhadap penggunaan aplikasi pendidikan pada anak sebesar 81% dan 85% untuk pengenalan video, membaca, warna, dan lagu anak-anak melalui pengawasan dan bimbingan orang tua, namun pada kenyataannya 72% anak menggunakan game yang tidak memiliki keterkaitan dengan pendidikan. Kemudian alasan orang tua tidak memperbolehkan anak menggunakan *smartphone* karena khawatir ketergantungan (Zaini & Soenarto, 2019). Oleh karena itu, agar penggunaan alat teknologi menjadi media pembelajaran yang memiliki manfaat untuk tumbuh kembang anak usia dini pendidik maupun orang tua harus memfasilitasi game edukasi dengan memperhatikan fitur aplikasi dan batas waktu dalam penggunaannya. Namun, fitur-fitur game edukasi relevansinya masih menjadi pertanyaan.

Konten game edukasi berbasis android adalah solusi yang efektif dan tepat untuk memadukan aktivitas bermain dan belajar. Teknologi digital canggih seperti game edukasi memiliki keterkaitan dengan unsur “*edukatif*” yakni bertujuan untuk menstimulasi kemampuan berbahasa, konsentrasi, intelektual serta pemecahan problematika anak usia dini (Kharisma & Arvianto, 2019). Anak usia 5-6 tahun dapat memanfaatkan teknologi game secara baik dan bijak jika disinkronisasikan dengan keperluan pendidikan. Konten tersebut dapat dijadikan sebagai alat peraga untuk mendukung proses membaca anak dengan mengkolaborasikan segi visualisasi gambar maupun animasinya sehingga akan menarik dan meningkatkan motivasi anak dalam membaca permulaan. Di era digital saat ini bisa disebut generasi “*Gamer*” karena hampir semua kalangan anak-anak sangat *familiar* dan pernah memainkan game *online* maupun *offline*. Kondisi ini sejalan dengan ungkapan Wandah dalam bukunya (Wibawanto, 2020) bahwa “*The game produces a new fun experience*” artinya game memberikan pengalaman baru yang menghibur. Oleh karena itu konten game dapat merangsang minat belajar membaca anak untuk memperoleh pengalaman pada saat memainkannya.

Penelitian terdahulu yang pernah dibahas mengenai game “Sonic” oleh (Megan Lavengood, 2019). Game bersejarah ini memiliki pengaturan bervariasi dengan konteks alur cerita yang lebih luas, memberikan pengalaman dan rasa kegembiraan pada pemain. Game sonic memiliki berbagai macam level, desain tampilan, instrumen musik, identik dengan karakter landak biru yang memiliki kecepatan gerak supersonik. Visualisasi pada game ini terdapat kesatuan penuh warna, bentuk, sikap, animasi, platform tradisional hingga modern. Penelitian lain membahas mengenai *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca ditulis oleh (Hasanudin, 2016). Game ini dirancang dengan menganalisis sistem pada fitur dengan membuat konsep aplikasi. Anak usia dini akan dikenalkan dengan konten membaca hingga 12 level yang dapat merangsang perasaan, pikiran, perhatian serta minat anak dalam belajar. Level yang tersedia pada game memiliki keunikan pada setiap kata dan animasinya. Game ini memiliki visualisasi alfabet, suku kata, sehingga anak dapat membaca kalimat lebih cepat. Fitur dalam aplikasi ini unik dan lucu, tidak membosankan dan dapat digunakan sesuka hati.

Hal yang menjadi pembeda dalam penelitian ini adalah game yang digunakan dan dimainkan hanya untuk kalangan anak usia dini serta belum pernah ada yang meneliti pada area game tersebut. Beda halnya dengan game Sonic yang dapat digunakan oleh semua kalangan usia, dan level yang disediakan cukup banyak sehingga memiliki tingkat kesulitan tantangan pada saat memainkannya. Game dalam penelitian ini dapat membantu anak dalam belajar membaca permulaan dengan berbagai fitur. Melihat pada saat ini anak usia dini banyak yang sudah menggunakan gawai dan mengenal alat teknologi canggih, agar gawai memiliki manfaat perlu adanya analisis aplikasi game edukasi pengenalan membaca permulaan. Kemudian apakah fitur-fitur yang digunakan dapat menjadi media belajar bagi anak usia dini atau bahkan membosankan dan tidak menyenangkan bagi anak. Pada penelitian ini hanya dibatasi oleh ketiga aplikasi game berbasis android yang dianalisis fitur-fiturnya oleh peneliti mengenai pengenalan membaca permulaan, dengan hal ini dapat membantu dan memudahkan anak usia dini dalam berlatih membaca melalui berbagai fitur. Ketiga game yang dipilih dapat memecahkan permasalahan anak yang mengalami keterlambatan maupun kesulitan dalam membaca.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana deskripsi tiga aplikasi game edukasi untuk digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini?
- 1.2.2 Bagaimana fitur tiga aplikasi game edukasi berpotensi untuk mengenalkan membaca permulaan pada anak usia dini?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan, tujuan penelitiannya sebagai berikut:

- 1.3.1 Mengetahui deskripsi tiga aplikasi game edukasi untuk digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini
- 1.3.2 Mengetahui fitur tiga aplikasi game edukasi berpotensi untuk mengenalkan membaca permulaan pada anak usia dini

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dan acuan dalam mengenalkan media pembelajaran untuk anak usia dini, memberikan informasi serta menambah pengetahuan untuk guru dan orang tua sebagai inovasi dalam memberikan pendidikan yang lebih canggih dan menarik menggunakan alat teknologi dengan mengikuti perkembangan zaman yaitu game edukasi yang menyenangkan.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi anak**

Game edukasi diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar untuk anak usia dini, mengembangkan wawasan anak dalam mengenal simbol huruf, kata-kata, serta kalimat, meningkatkan

kemampuan anak dalam membaca, mengekspresikan perasaan anak dan memecahkan masalah dalam belajar sambil bermain.

b. Bagi guru

Menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan aspek perkembangan anak usia dini

c. Bagi orang tua

Memberikan motivasi dalam mengasuh dan mendidik anak melalui media teknologi yang sesuai kebutuhan anak.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penulisan skripsi ini terbagi menjadi lima bagian yang memberikan gambaran sistematis dari awal penelitian hingga tercapainya tujuan penelitian. Uraian struktur organisasi skripsinya sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, membahas tentang kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian yang meliputi perkembangan bahasa dalam membaca permulaan dan game edukasi android untuk anak usia dini.

Bab III Metode Penelitian, membahas tentang jenis penelitian, desain penelitian, objek penelitian, pengumpulan data, instrumen penelitian, dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, membahas tentang temuan penelitian yang sudah dilakukan diantaranya 4.1 Deskripsi Tiga Aplikasi Game Mengenalkan Membaca Permulaan, 4.2 Hasil Penelitian dari ketiga game pengenalan membaca permulaan, 4.2.1 Deskripsi tiga aplikasi game edukasi sebagai media belajar bagi anak usia dini, 4.2.2 Fitur tiga aplikasi game edukasi berpotensi untuk mengenalkan membaca permulaan pada anak usia dini, dan 4.3 Pembahasan.

Bab V Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, membahas tentang kesimpulan penelitian yang telah dilakukan, implikasi penelitian, dan rekomendasi dari peneliti.