

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam upaya menciptakan generasi emas yang aktif, inovatif, cerdas, dan kritis dibutuhkan keterampilan literasi yang mencakup kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan berhitung. Hal tersebut sesuai dengan pengertian literasi yang dikemukakan *National Institute for Literacy* (NIFL) bahwa literasi merupakan kemampuan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga, dan masyarakat (Pinilih, 2017, hlm. 4). Literasi merupakan bagian dari perkembangan kemampuan berbahasa anak yang penting untuk distimulasi sejak usia dini (Afnida & Suparno, 2020). Khususnya dalam perkembangan anak usia dini yang sangat erat hubungannya dengan kemampuan berkomunikasi untuk menyampaikan pendapat atau kehendaknya. McGee Purcell-Gates (dalam Aulinda, 2020) mengemukakan bahwa perkembangan literasi berisi dua periode waktu yang rinci, mulai dari lahir sampai usia lima tahun, dan dari usia lima tahun sampai menjadi pembaca yang mandiri. Kemampuan membaca dan memperoleh informasi dari beragam sumber akan memengaruhi kemampuan berfikir seseorang. Literasi merupakan kemampuan seseorang untuk menggunakan potensi ataupun keterampilan dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan aktivitas membaca dan menulis (Oktariani & Ekadiansyah, 2020). Menurut Mendikbud (dalam Liestari & Muhardis, 2020), dari keenam jenis literasi (literasi baca tulis, numerasi, sains, digital, finansial, serta budaya dan kewarganegaraan), membaca dan menulis merupakan jenis literasi yang dikenal paling awal oleh manusia. Keterampilan literasi yang baik akan membantu seseorang dalam proses menerima dan memahami informasi berupa lisan maupun tulisan, oleh karena itu literasi sangat berpengaruh pada keberhasilan seseorang.

Abad ini, sumber ilmu pengetahuan berkembang sangat pesat. Individu dituntut untuk mampu beradaptasi dengan berbagai sumber ilmu sehingga dapat menguasai ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan dapat dipelajari manusia dengan

penguasaan kemampuan literasi (keaksaraan dan kewicaraan) yang memadai. Namun kemampuan literasi masyarakat Indonesia masih pada peringkat yang cukup rendah dibandingkan dengan negara lain. Hal tersebut diketahui dari hasil survei dalam *Program for International Students Assessment (PISA)* yang dirilis oleh *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)* tentang tingkat literasi, Indonesia menempati peringkat 62 dari 70 negara (Kemendagri, 2021). Menurut P. Kemdikbud (dalam Tahmidaten & Krismanto, 2020), dari hasil *Indonesia National Assessment Research* di tahun 2016 yang dilakukan oleh Pusat Penelitian Pendidikan (Puspendik), Kementerian Pendidikan & Kebudayaan sendiri mengungkapkan bahwa rata-rata nasional distribusi literasi pada kemampuan membaca pelajar di Indonesia adalah 46,83% berada pada kategori kurang, hanya 6,06% berada pada kategori baik, dan 47,11% berada pada kategori cukup. Rendahnya minat membaca di Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti belum ditanamkannya kebiasaan membaca sejak dini, faktor lainnya yaitu terbatasnya fasilitas membaca seperti perpustakaan, juga ketersediaan buku yang bervariasi (Prasrihamni, 2022). Oleh karena itu, seyogyanya kemampuan literasi seseorang dipersiapkan sedari dini. Hapsari (2017) dalam artikelnya berpendapat bahwa stimulasi literasi yang dilakukan sejak dini akan membuat anak mampu menguasai kemampuan literasi selanjutnya lebih cepat. Literasi dapat membentuk masyarakat yang kritis dan juga dapat membantu mempersiapkan seseorang untuk hidup dalam masyarakat yang berpengetahuan. Melalui kegiatan literasi, anak akan menerima informasi baru dari membaca dan akan mampu dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya (Restiawati, dkk., 2021).

Rendahnya literasi di Indonesia dapat diatasi dengan menerapkan budaya membaca yang ditanamkan sejak dini. Pada masa kanak-kanak awal potensi anak berkembang pesat dan tidak tergantikan karena merupakan masa kritis bagi perkembangannya. Afrianti & Wirman (2020) dalam artikelnya mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini tidak menuntut anak untuk bisa membaca dan berhitung dengan lancar. Setidaknya pada usia 5-6 tahun, anak dikenalkan dengan kemampuan membaca permulaan seperti mengenal urutan huruf dengan bentuknya sehingga

memudahkan anak untuk belajar membaca (Wahyuni, 2022, hlm. 2). Pengenalan aktivitas membaca pada anak seyogyanya dilakukan melalui kegiatan yang bermakna dan menyenangkan yaitu bermain. Sesuai dengan teori Hurlock yang menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bruner menekankan fungsi bermain adalah sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Adapun teori modern Vygotsky yang menyatakan bahwa bermain merupakan interaksi anak dengan lingkungan dalam hal mengonstruksi pengetahuan abstraknya melalui interaksi aktif dengan berbagai aspek yang terlibat, seperti peran dan fungsi. Sujiono (dalam Sari, 2017) mengungkapkan bahwa dengan bermain anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya dan mendapatkan peluang untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa, dan perilakunya. Munawaroh (2017) mengemukakan bahwa permainan untuk anak usia dini merupakan permainan yang menyenangkan dan dapat merangsang kreativitas anak.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas B TK Mutiara dan mendukung karakteristik anak usia dini yaitu belajar sambil bermain, diperlukan kegiatan bermain yang tepat dan bermakna. Cara yang dapat digunakan dalam menstimulasi kemampuan literasi anak adalah dengan menggunakan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran di kelas. Dengan harapan melalui bermain, kemampuan literasi anak akan mudah meningkat. Penelitian ini perlu dilakukan demi kelancaran anak usia dini dalam kemampuan literasi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini diantaranya :

1. Bagaimana penerapan metode *Game Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana hasil peningkatan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun setelah diterapkannya metode *Game Based Learning*?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, berikut tujuan yang dituju oleh peneliti, yaitu untuk mendapat gambaran terkait :

1. Proses penerapan metode *Game Based Learning* kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun
2. Hasil peningkatan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun melalui metode *Game Based Learning*

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, terdapat manfaat penelitian sebagai berikut :

1) Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penerapan metode *Game Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun, serta diharapkan menjadi sarana pengembangan ilmu pengetahuan secara teoretis di bidang pendidikan anak usia dini.

2) Secara Praktis

- a. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengimplementasikan metode *Game Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun. Melalui penelitian ini diharapkan metode *Game Based Learning* ini dapat menjadi solusi dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan kemampuan literasi anak berusia 5-6 tahun.
- b. Bagi guru, penelitian ini memberikan manfaat untuk mengembangkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun melalui metode *Game Based Learning*
- c. Bagi anak, diharapkan metode *Game Based Learning* ini dapat membantu untuk menstimulasi kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun sekaligus membantu menyiapkan diri memasuki sekolah dasar.

#### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi penulisan skripsi ini berdasar pada Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah UPI Tahun 2019 sebagai berikut :

- a. Bab I: Pendahuluan  
Bab I ini berisi pendahuluan skripsi yang meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.
- b. Bab II: Kajian Pustaka  
Bab II menjelaskan tentang teori-teori mengenai literasi, kemampuan membaca, pra-membaca, bermain, game based learning.
- c. Bab III: Metode Penelitian  
Bab III ini memaparkan tentang metode penelitian, desain penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
- d. Bab IV: Temuan dan Pembahasan  
Bab ini berisi tentang temuan-temuan dan pembahasan penelitian yang didasarkan pada rumusan masalah penelitian.
- e. Bab V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi  
Bab V ini menjelaskan simpulan penelitian yang berisikan uraian dari hasil penelitian yang dilakukan, serta implikasi & rekomendasi bagi pembaca.