

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Ahmad Suryadi (2020:12), mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa *hardware* dan *software* bagian kecil dari teknologi pembelajaran yang harus diciptakan (didesain dan dikembangkan) dan dikelola (dievaluasi) untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Fadlillah (2018:197), mengemukakan bahwa Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan, baik berupa buku atau alat-alat permainan edukatif lainnya. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan pengertian media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran adalah alat sebagai perantara yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi dalam bentuk peralatan fisik dari teknologi pembelajaran sehingga dapat berkembang secara maksimal yaitu dengan adanya media permainan atau *game educative*.

Candra Agustina dan Wahyudi (2015:3), *game educative* merupakan suatu permainan yang dirancang khusus dengan tujuan untuk mengajarkan pengguna agar dapat digunakan dalam rangkaian proses pembelajaran yang

menyenangkan dapat berupa alat atau cara dengan tujuan mendidik. Sependapat dengan pendapat diatas, Devi Astri Nawangnugraeni (2015:10), menyatakan bahwa game educative merupakan sebuah game yang didesain sesuai tujuan kurikulum tertentu untuk dipelajari, dan seringkali *game educative* ini dibuat untuk membantu pelajaran secara praktis. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa game educative merupakan bentuk permainan yang dirancang dengan tujuan mendidik agar belajar lebih praktis dan efektif.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Direktorat Pembinaan Pendidikan anak usia dini (2016:6) tentang Petunjuk Teknis Bantuan Alat Permainan Edukatif (APE) PAUD, bahwa manfaat game educative bagi pembelajaran anak yaitu : 1) membantu perkembangan fisik dan psikis anak, 2) membuat materi pembelajaran yang disajikan menjadi lebih menarik, 3) membantu anak untuk lebih berkonsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran untuk memenuhi aspek perkembangan anak yaitu dalam kemampuan bahasa.

Atik Mufidah (2021:116), mengemukakan perkembangan kemampuan bahasa yang dimiliki anak usia 4-5 tahun, dalam kelancaran, pelafalan dan kesesuaian susunan kata atau kalimat dalam suatu percakapan pada orang lain merupakan hal penting, sehingga peran para pendidik ataupun orang tua sangatlah penting dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak. Nurbiana Dhieni dkk. (2017:31), mengemukakan salah satu hal yang terpesat dalam

perkembangan balita adalah kemampuan berbahasa, bahwa periode emas pada anak terjadi saat anak berusia 0-8 tahun, menjadi penentu kehidupan anak selanjutnya, dan juga saat anak belajar berbahasa pada usia tersebut perbendaharaan kata-kata yang dimiliki anak masih sedikit.

Mengingat pentingnya aspek perkembangan bahasa anak, sebagaimana diuraikan di atas, perhatian pemerintah terwujud dalam Permendiknas No. 137 tahun 2014 pada Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang harus dicapai anak usia 4-5 tahun atau anak TK kelompok A dalam lingkup perkembangan memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Beverly Otto (2015:22), seorang anak harus memperoleh kemampuan dalam menggunakan bahasa, baik bahasa lisan maupun tulis. Bahasa lisan maupun tulis memiliki bentuk reseptif menerima dan memahami pesan yang di buat orang lain secara lisan yaitu mendengarkan sedangkan secara bahasa tulis yaitu membaca.

Fatimah dkk. (2019:54), mengemukakan membaca merupakan sarana yang tepat untuk mempromosikan suatu pembelajaran sepanjang hayat (long life learning), kegiatan membaca menjadi bagian dari kehidupan manusia dalam kesehariannya. Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai ketrampilan, yaitu mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal huruf, kata-kata, menghubungkan dengan bunyi maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Oleh karena itu sangat diperlukan peran guru dalam memfasilitasi media pembelajaran pada anak agar dapat menstimulasi kemampuan membaca permulaan. Sujarwo

(2016:30), mengemukakan membaca permulaan adalah suatu tahap awal yang dilakukan oleh anak untuk memperoleh kecakapan dalam membaca, yaitu kemampuan atau ketrampilan mengenal huruf, mengenal kata, dan kalimat sederhana sehingga anak dapat menyuarakan kata tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak usia dini sangatlah penting, karena perkembangan bahasa adalah salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang diekspresikan dengan menyuarakan kata-kata yang menandai meningkatnya kemampuan anak agar memperoleh perkembangan yang optimal dan khususnya adalah dalam kegiatan membaca permulaan dengan perolehan penambahan kosakata atau suku kata, mengenal kata dan kalimat sederhana dengancara dilatih secara terus menerus sesuai dengan tahapan usia perkembangan anak.

Berdasarkan studi yang dilakukan *New Asian Learning Experience* pada tahun 2022 menyatakan bahwa orang tua melihat penggunaan teknologi dapat memperluas pembelajaran. Survei sebanyak 87 persen orang tua merasa nyaman dengan menggunakan lebih banyak teknologi untuk belajar, mereka juga menilai sekolah dapat memanfaatkan *smartphone* dengan lebih baik untuk mengembangkan keterampilan masa depan anak-anaknya. Berdasarkan studi yang dipaparkan diatas bahwa persepsi orang tua milenial di indonesia mendefinisikan pembelajaran dan pandangan mereka tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat memberikan inovasi dan solusi yang relevan dan bermanfaat untuk hasil pembelajaran anak yang lebih baik.

Pengembangan *game educative* berbasis *android* digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar anak dalam pembelajaran dan dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hadirnya *game educative* berbasis *android* “*Reading Lesson Fun*” dapat pula membantu anak memahami materi secara konkrit dan didesain sedemikian menarik dengan adanya animasi yang bergerak dan tombol huruf bersuara akan membuat pembelajaran tidak membosankan, meningkatkan motivasi belajar anak, dan akan lebih bervariasi untuk diterapkan pada anak. *Game educative* berbasis *android* dengan memanfaatkan *smartphone* ini sebagai media pembelajaran dikembangkan kearah yang lebih canggih lagi yaitu sebagai solusi untuk para pendidik dalam menyampaikan beberapa jenis materi pembelajaran sesuai dengan tahapan usia anak yaitu dalam membaca permulaan.

Uswatun Hasanah dkk. (2022:5), dampak apabila anak mengalami keterlambatan bahasa terhadap kemampuan membaca yaitu : 1.) Anak beresiko mengalami kesulitan belajar dalam memahami sesuatu, 2.) Tingkat kecemasan anak tinggi, anak akan mengalami kesulitan dalam bersosial menginjak usia dewasa. Oleh karena itu sangat penting untuk menstimulasi anak dalam kemampuan membaca permulaan sejak usia dini baik dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada tanggal 10 Mei 2022, di RA Perwanida IX Glagah Lamongan pada anak kelompok A. Anak usia dini tentunya memiliki karakteristik yang menarik dan unik, sehingga perlu dimanfaatkan sebaik mungkin dalam proses pembelajarannya. Saat peneliti

melakukan observasi menemukan terdapat permasalahan yaitu keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun masih tergolong rendah dalam mengenal huruf A-Z, mengenal suku kata, dan mengenal bunyi huruf awal dari nama-nama hewan yang ada disekitar, dikarenakan sebagian besar pemberian media pembelajaran menggunakan papan tulis dan lembar kerja anak (LKA) belum tercapai secara optimal. Guru cenderung menggunakan metode bercerita, bercakap-cakap, dan bernyanyi, sehingga terjadi didalam kelas kurang kondusif dimana anak kurang fokus dalam proses pembelajaran sehingga tidak memperhatikan guru pada proses pembelajaran khususnya dalam membaca permulaan.

Saat wawancara pada salah satu guru kelas di RA Perwanidah IX kelompok A bahwa terdapat beberapa anak yang belum mampu dalam membaca permulaan, diakibatkan terbatasnya pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Disisi lain seorang pendidik harus mampu menerapkan media untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara guru kelas kelompok A bahwa 50% anak kelompok A masih belum berkembang dalam pembelajaran membaca permulaan.

Penelitian yang diteliti oleh Sinta Miftakhul Janah (2021) melakukan penelitian mengenai “Pemanfaatan game edukasi MARBEL ANGKA berbasis android sebagai media pengenalan angka pada anak usia dini”. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil yang ditunjukkan bahwa melalui game edukasi berbasis android dapat mengenalkan angka pada

anak, menumbuhkan rasa ingin tahu dan kreativitas anak, serta belajar menjadi menarik.

Melihat latar belakang di atas, maka peneliti berupaya menyelesaikan masalah di RA Perwanida IX Kelompok A melalui penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan *Game Educative* Berbasis *Android "Reading Lesson Fun"* Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, maka difokuskan pada:

1. Bagaimana pengembangan *game educative* berbasis *android "Reading Lesson Fun"* untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun di RA Perwanida IX Glagah Lamongan?
2. Bagaimana kelayakan *game educative* berbasis *android "Reading Lesson Fun"* untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun di RA Perwanida IX Glagah Lamongan?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai antara lain, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan *game educative* berbasis *android "Reading Lesson Fun"* untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun di RA Perwanida IX Glagah Lamongan.

2. Untuk mengetahui kelayakan *game educative* berbasis *android* “*Reading Lesson Fun*” untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun di RA Perwanida IX Glagah Lamongan.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk *game educative* pembelajaran “*Reading Lesson Fun*” yang akan dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk *game educative* yang dibuat memiliki versi *android* 10
2. Produk *game* berbentuk audio-visual
3. Pada *game* ini akan dimulai dari sampul yang berisi judul dan identitas berupa:
 - a) Terdapat cover disertai dengan gambar sesuai dengan judul *game*
 - b) Terdapat beberapa tombol menu pilihan yaitu materi, kuis ,dan penutup.
4. Isi dari pengembangan *game educative* berbasis *android* “*Reading Lesson Fun*” adalah sebagai berikut :
 - a) Materi tentang pengenalan huruf A-Z, pengenalan suku kata, dan pengenalan bunyi huruf awal dari nama-nama hewan yang ada disekitar, sambil anak menirukan (mengucapkan) bacaan huruf dan suku kata atau kata tersebut.
 - b) Kuis sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 4-5 tahun dan materi sebelumnya, yaitu tebak huruf, tebak kata, dan tebak huruf awal dari nama-nama hewan. Game ini disertai dengan berbagai gambar

(animasi) bergerak dan suara, untuk memudahkan anak belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

c) Penutup dalam game berisi tampilan logo Universitas Trunojoyo Madura, nama dosen pembimbing dan menampilkan nama pengembang.

d) Terdapat *score* atau *reward*, pada akhir kuis.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan peneliti, ada beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan *game educative* berbasis *android* "*Reading Lesson Fun*" antara lain :

1. *Game* ini dimainkan untuk anak usia 4-5 tahun di RA Perwanida IX Glagah Lamongan
2. *Game* ini bersifat *offline* dan menggunakan versi *android* 10
3. *Game educative* ini hanya dapat dimainkan pada *smartphone* berbasis *android*
4. Materi dari *game educative* berbasis *android* ini yaitu pengenalan huruf A-Z, pengenalan suku kata, dan pengenalan bunyi huruf awal dari nama-nama hewan yang ada disekitar.
5. *Game* ini dimainkan dengan dampingan pendidik.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan *game educative* berbasis *android* “*Reading Lesson Fun*” diharapkan dapat membantu anak sebagai media alternatif yang menarik dan menyenangkan. Pentingnya pengembangan *game educative* berbasis *android* “*Reading Lesson Fun*” adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis dari penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan referensi dalam konteks permasalahan yang berkaitan dengan metodologi pengembangan bahasa anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi guru dan orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran, dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* yaitu berupa *game educative*, sehingga hasil dalam belajar anak akan menjadi lebih menarik dan sebagai bahan pertimbangan sekolah, guru dalam memberikan pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone* yang sesuai perkembangan zaman. *Game educative* dapat dimainkan anak-anak dimana saja dan kapan saja dalam pengawasan guru ataupun orang tua.

b) Bagi anak

Penelitian ini dapat membantu anak dalam membaca permulaannya, dengan penggunaan *game educative* berbasis *android* “*Reading Lesson*

Fun” akan termotivasi serta tertarik untuk lebih belajar dan menjadi nilai tambah dalam perbaikan media pembelajaran.

c) Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dalam penggunaan *game educative* berbasis *android* “*Reading Lesson Fun*” untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak usia dini kelompok A usia 4-5 tahun di RA Perwanida IX Glagah Lamongan, dan hasil penelitian ini nantinya bisa menjadi bekal untuk mengajar kepada anak didik.

G. Definisi Istilah

Dalam penelitian *reasearch and development (R&D)* ini terdapat beberapa judul yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan makna memahaminya. oleh karena itu berikut definisi istilah, antara lain :

1. *Game Educative*

Game dapat menjadi salah satu media yang digunakan sebagai sarana pembelajaran anak untuk melatih kemampuan dalam menjalankan suatu permainan. *Game educative* sebagai sarana perkembangan merupakan alternatif yang lebih praktis agar menarik minat peserta didik dalam mengembangkan kecerdasan yang dimilikinya, salah satunya dalam kemampuan membaca permulaan.

2. *Android*

Android merupakan sistem operasi yang berbasis *linux* dan dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti smartphone serta komputer tablet.

3. Kemampuan Membaca Permulaan

Membaca merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa tulis yang bersifat reseptif, untuk itu guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang menarik sehingga dapat menimbulkan daya tarik siswa agar giat secara aktif dan kreatif dalam mengikuti proses belajar khususnya membaca permulaan.