

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Anak usia dini (*early childhood*) merupakan anak yang memasuki rentang usia 2 tahun sampai 6 tahun (Hurlock, 1980). Pada usia ini, anak berada pada masa keemasan (*the golden years*), di mana anak berpotensi untuk mempelajari banyak hal dengan pesat. Menurut Jean Piaget (Papalia, Old, Feldman, 2010) anak usia dini merupakan anak yang berada pada masa kanak-kanak awal yakni usia 2-7 tahun. Piaget menyebut masa ini sebagai tahapan praoperasional (*preoperasional stage*) yang tahapan ini anak-anak mulai mempresentasikan dunia di sekitarnya melalui kata-kata, citra dan gambar-gambar dengan pemikiran egosentrisnya yakni kemampuan mengasosiasi sesuatu dengan dirinya.

Anak juga belum mampu secara persepsual, emosional-*motivational* dan konsepsual untuk mengambil persepsi orang lain. Cara berfikirnya pun sangat memusat (*centralized*). Bila anak dikonfrontasi dengan situasi yang multi-dimensional, maka ia akan memusatkan perhatiannya hanya pada satu dimensi saja dan mengabaikan dimensi-dimensi yang lain dan akhirnya mengabaikan hubungan antara dimensi-dimensi yang lain. Dalam tahapan ini, dijelaskan juga mengenai aspek perkembangan menurut (Papalia dkk, 2010) yang mempengaruhi tahapan perkembangan pada anak yakni perkembangan fisik, motorik, kognitif dan bahasa.

Perkembangan fisik anak TK yakni terjadinya pertumbuhan yang cepat, namun tidak secepat masa sebelumnya. Sekitar 3 tahun, penambahan tinggi pada masa ini rata-rata 2-3 inchi setiap tahun dan berat badan bertambah 4-6 pon per tahun. Pada perkembangan motorik anak TK terbagi menjadi 2 bentuk perkembangan keterampilan motorik yakni keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*), seperti anak melakukan aktifitas melompat, berlari, memanjat, segala macam aktifitas yang melibatkan otot besar dan keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) seperti mengancing baju, melukis, menggambar, melibatkan koordinasi mata-tangan dan otot kecil. Dari hasil kombinasi keterampilan motorik, maka istilah kombinasi tersebut, dikenal sebagai sistem tindakan (*system of action*) yakni seorang anak akan memiliki kemampuan yang lebih kompleks yakni dengan didapatkannya kemampuan yang baru.

Perkembangan kognitif menurut Jean Piaget (Papalia Feldman Martorell, 2014) menyatakan bahwa anak-anak pada usia ini belum siap untuk terlibat dalam operasi mental logis. Kemampuan pemikiran simbolis, pemahaman identitas, pemahaman sebab akibat, pengkategorian juga pemahaman angka masih belum tercapai pada masa ini. Jadi masih perlu stimulus yang tepat agar dapat merangsang perkembangan kognitif pada anak. Perkembangan bahasa yakni anak TK akan mengalami peningkatan yang sangat pesat dalam kosa kata, tata bahasa dan sintaksis. Perkembangan tata bahasa dan sintaksis yakni cara mengkombinasikan huruf menjadi kata dan kata menjadi kalimat, berkembang semakin rumit sepanjang masa kanak-

kanak awal (Owens (1996) dalam Papalia dkk, 2010) Perkembangan kosa kata rata-rata anak usia 3 tahun dapat menggunakan 900 sampai 100 kosa kata dan mengucapkan sebanyak 12.000 kosa kata tiap harinya. Pada usia 6 tahun, seorang anak biasanya telah berbicara dengan 2.600 kata dan memahami lebih dari 20.000 kata (Owens (1996) dalam Papalia dkk, 2010). Jadi anak sejak dini perlu diberikan kosa kata, tata bahasa dan sintaksis lebih banyak sebagai bekal pendidikan selanjutnya. Di karenakan otak anak bagaikan pintu yang terbuka untuk semua informasi dan anak bisa belajar membaca dengan mudah dan alamiah (Doman, 2005). Salah satu bentuk pendidikan awal yang diberikan kepada anak yakni pendidikan anak usia dini (PAUD).

PAUD dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas disebutkan bahwa PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar yang terbagi menjadi 3 jalur yakni jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. Pada jalur formal yakni berbentuk taman kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA). Jalur nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA). Jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan. Pendidikan keluarga sudah didapatkan oleh anak sebagai pendidikan pertama yang diberikan orang tua kepada anak. Selanjutnya, anak memasuki TPA di mana pada usia ini anak belajar untuk memasuki masa bermainnya yakni memulai untuk mengenal keadaan lingkungan sekitar dan bermain dengan teman sebayanya.

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang masuk dalam kategori pendidikan berbentuk formal. TK diselenggarakan sebagai sekolah pertama bagi anak setelah pendidikan yang diberikan keluarga. Sehingga peranannya sangat penting bagi pendidikan anak sebelum masuk ke tahap selanjutnya. TK juga disebut sebagai pendidikan prasekolah yang perlu mendapatkan perhatian yang menyeluruh dari pelaksanaan pendidikan di dalamnya. Jika pada tahap ini, anak diberikan bimbingan pembelajaran yang tepat. Maka tahap selanjutnya akan relatif mudah. Kategori anak yang masuk dalam usia TK yakni 4-6 tahun. Di mana kelompok nol kecil (TK A) berada pada usia 4-5 tahun dan kelompok nol besar (B) usia 5-6 tahun. Dengan lama pendidikan 1-2 tahun (Kurikulum TK dan RA Standar Kompetensi, Departemen Pendidikan Nasional, 2004).

Program pendidikan yang diberikan pada TK yakni menggunakan Kurikulum 2004 (KBK) yang sudah disediakan oleh pemerintah sebagai acuan pendidikan yang diberikan bagi sekolah TK. Program pendidikan yang diberikan mencakup aspek fisik, psikis dan psikomotorik. Beberapa kegiatan pada program pendidikan KBK yang diberikan mencakup pengembangan kemampuan dasar yakni kemampuan fisik, motorik meliputi kegiatan anak untuk mampu melakukan aktifitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan kelincahan dan melatih keberanian. Kemampuan kognitif meliputi kegiatan anak untuk mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, memahami konsep waktu dan matematika sederhana.

Kemampuan berbahasa meliputi kegiatan anak untuk mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis. Persoalan materi pembelajaran calistung (membaca, menulis dan berhitung memang menjadi fenomena tersendiri. Hal ini karena adanya pro dan kontra dalam mengajarkan calistung di TK. Sehingga peneliti memberikan batasan dalam hal materi pembelajaran membaca pada TK yang disesuaikan dengan program KBK yakni materi membaca permulaan.

Materi membaca permulaan yang diberikan menurut (Tarigan, 2008) yakni melalui keterampilan membaca yang bersifat mekanis (*mechanical skills*) yang merupakan keterampilan membaca yang diberikan sesuai dengan urutan lebih rendah (*lower order*) yakni meliputi pengenalan bentuk huruf, pengenalan unsur-unsur linguistik (kata dan kalimat), pengenalan hubungan pola ejaan, bunyi dan kecepatan membaca ke taraf lambat. Jadi, keterampilan membaca mekanis ini dijadikan sebagai materi membaca permulaan pada TK. Proses belajar menuju kemampuan baca tulis pada anak TK sebaiknya tidak dilakukan dengan pendekatan formal seperti layaknya SD. Karena dikhawatirkan anak merasa tertekan dan jenuh. Menurut (Purbo, 2007) pendekatan bermain sambil belajar merupakan cara terbaik yang diberikan menuju kemampuan baca tulis pada anak TK. Ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran KBK yakni melalui pendekatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain (Kurikulum TK dan RA Standar Kompetensi, Departemen Pendidikan Nasional, 2004) yakni pendekatan yang diberikan

dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi atau bahan yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Sehingga seluruh aspek perkembangan anak dapat tercapai dan anak dapat belajar tanpa merasakan kejenuhan.

Pada TK Muslimat NU Jombang, program pendidikan TK yang diberikan kepada anak didik yakni melalui media kartu huruf, kartu bergambar, buku bacaan. Di mana media pembelajaran yang diberikan masih terbatas. Maka, peneliti mengenalkan media pembelajaran baru untuk sekolah TK Muslimat NU Jombang yakni menggunakan media audio visual. Media yang menggunakan alat peraga berupa komputer. Sehingga anak didik dapat melihat dan mendengarkan secara langsung materi pembelajaran melalui teknologi komputer. Aplikasi yang diperkenalkan peneliti yakni aplikasi GCompris sebagai perangkat lunak pendidikan yang akan digunakan dengan menawarkan kegiatan untuk anak usia 2-10 tahun. Motivasi dibalik pengembangan aplikasi ini adalah untuk menyediakan aplikasi pendidikan berbasis linux yang memberikan penawaran materi pembelajaran dengan beberapa pilihan dan tampilan gambar, suara yang menarik. Sehingga anak didik tidak akan merasakan kejenuhan terutama anak TK, karena ketika menggunakan aplikasi GCompris mereka akan merasa seperti bermain dalam belajarnya. Sesuai dengan tahapan perkembangannya yang masih dalam dunia bermain.

Sajian aplikasi GCompris ini, sudah mencakup aspek perkembangan pada tahapan perkembangan anak TK yakni aspek kognitif dan bahasa.

Dimana anak didik akan diperkenalkan dengan kegiatan membaca permulaan dari mulai pengenalan huruf, kombinasi huruf menjadi kata. Hingga kata menjadi kalimat melalui tampilan gambar dan suara pada materi yang diberikan. Sehingga anak akan belajar untuk terlibat dalam pemikiran yang bersifat konkret dengan cara yang menyenangkan.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengukur keefektifan aplikasi GCompris pada kemampuan membaca permulaan tahap praoperasional anak TK. Sekaligus memberdayakan anak dengan keterampilan teknologi yang tepat melalui komputer. Sehingga akan meningkatkan dan memperkaya pembelajaran pada anak.

B. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan menetapkan batasan-batasan dalam penelitian agar tidak menyimpang dari permasalahan sesungguhnya. Penelitian-penelitian ini akan membahas mengenai,

1. Kemampuan Membaca Permulaan

Kemampuan membaca permulaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dapat atau tidak subyek penelitian dalam hal membaca permulaan (meliputi pengenalan dan penguasaan kode alfabetik) sesuai dengan metode *game* GCompris.

2. *Game* Pendidikan GCompris

Game pendidikan GCompris dalam penelitian ini merupakan metode pendidikan yang diberikan kepada anak melalui aplikasi *game* yang sistem penggunaannya melalui kesetaraan dengan tahapan perkembangan dan

kurikulum pada anak didik. Di mana aplikasi permainan ini, sebagai bahan ajar yang digunakan dalam mencapai tujuan peningkatan kemampuan anak didik. Aplikasi *game* yang digunakan pada penelitian ini, dikhususkan pada permainan yang bersifat *education game*.

3. Tahapan Berfikir Praoperasional

Tahapan Berfikir Praoperasional (*preoperasional stage*) yang dimaksud dalam penelitian ini yakni tahapan yang terjadi pada anak umur 4-6 tahun yang belum siap untuk terlibat dalam operasi atau manipulasi mental yang mensyaratkan pemikiran logis dan cara berfikirnya masih bersifat sangat memusat (*centralized*).

4. Taman Kanak-Kanak

Taman Kanak-Kanak (TK) dalam penelitian ini adalah siswa TK kelas nol besar (TK B) yang merupakan kelas yang akan dipersiapkan untuk memasuki sekolah lanjutan yakni Sekolah Dasar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini sebagai berikut :

Bagaimanakah keefektifan dari *game* pendidikan GCompris terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak-anak dalam tahapan berfikir praoperasional di TK Muslimat NU Jombang?

D. Tujuan Penelitian

Dari latar belakang masalah dan rumusan masalah yang dipaparkan maka tujuan penelitian ini dilakukan adalah:

Untuk mengetahui sejauhmana efektifitas *game* pendidikan GCompris terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak-anak dalam tahapan berfikir praoperasional.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan referensi di bidang Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini sebagai media pembelajaran di tahapan praoperasional.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan juga diharapkan dapat bermanfaat bagi mereka yang mendalami bidang pendidikan pada fokus metode pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Salah satunya yakni melalui *education game* yang mendidik dengan mempertimbangkan usia, tahapan perkembangan dan kebutuhan individu anak saat memilih teknologi (perangkat lunak) bagi mereka.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi subyek

Diharapkan dapat membantu proses belajar membaca dengan metode pembelajaran yang menyenangkan melalui aplikasi *game* pendidikan GCompris

b. Bagi siswa

Diharapkan dapat terbantu dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak

- c. Bagi guru khususnya dan para praktisi pendidikan pada umumnya

Sebagai alternatif alat peraga yang dapat digunakan di dalam proses mengajar membaca anak dalam tahapan berfikir praoperasional

- d. Bagi orangtua

Diharapkan dapat membantu orangtua untuk mengaplikasikan GCompris sebagai media pembelajaran di rumah

- e. Bagi peneliti lain

Sebagai salah satu acuan atau tambahan data bagi peneliti lain yang ingin meneliti tentang metode pembelajaran yang efektif dengan menggunakan media aplikasi pendidikan yang berbentuk audio visual