

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Membaca adalah "proses kognitif yang melibatkan pengolahan teks untuk memperoleh makna, serta keterampilan dalam menerjemahkan simbol-simbol tertulis menjadi makna yang dapat dimengerti dan diintegrasikan dengan pengetahuan yang sudah ada" diungkapkan oleh Snow (2010) [1]. Pendidikan anak memiliki peranan penting dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan anak. Pada tahap ini, pengenalan huruf dan kemampuan membaca menjadi salah satu fokus utama, karena kedua keterampilan ini sangat krusial dalam perkembangan akademik anak selanjutnya. Keterampilan membaca tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai jendela bagi anak untuk memahami dunia di sekitarnya.

Metode pembelajaran membaca yang kurang interaktif dan tidak sesuai dengan tingkat perkembangan anak dapat menyebabkan kurangnya minat dan motivasi dalam belajar membaca. Pentingnya pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak, seperti pembelajaran melalui bermain, telah diakui dalam literatur pendidikan anak usia dini. Hal ini karena bagi anak usia Taman Kanak-Kanak (TK), bermain adalah belajar dan belajar adalah bermain Yani, Ahmad. (2019) [2]. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) pada tahun 2023 mengestimasi sekitar 30,2 juta atau 10,91% dari total penduduk Indonesia merupakan anak usia dini berusia 0 – 6 tahun. Tahun 2023 terdapat 38,92% anak yang menggunakan handpone. Serta, terdapat 32,17% anak yang mengakses internet [3]. Berdasarkan karakteristik menurut kelompok umur, bertambahnya usia anak diikuti dengan peningkatan persentase anak yang mengakses internet maupun menggunakan handphone.

Anak-anak saat ini sudah akrab dengan gadget dan teknologi, sehingga pemanfaatan *game* edukasi berbasis Android dapat menjadi solusi efektif untuk menarik perhatian mereka. *Game* edukasi yang dirancang dengan baik dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, memungkinkan anak untuk belajar dengan cara yang tidak membosankan. Penelitian menunjukkan bahwa *game* edukasi berbasis Android dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar [4].

Berdasarkan penelitian, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak. Menurut Supriyadi dan Rahmawati (2020) [5], anak-anak cenderung lebih antusias dalam belajar ketika mereka terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan. *Game* edukasi yang menawarkan tantangan dan penghargaan dapat mendorong anak untuk terus belajar dan berlatih mengenal huruf serta membaca.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya perangkat berbasis Android, telah menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan pembelajaran anak-anak. *Game* edukasi merupakan salah satu solusi yang menarik, karena mampu menggabungkan elemen bermain dengan pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi anak untuk belajar. *Game* berbasis Android juga memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas dan biaya, karena perangkat ini telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari banyak keluarga di Indonesia [6]. Dalam konten pembelajaran harus dirancang secara interaktif, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Metode tradisional yang cenderung monoton dapat digantikan dengan media digital yang lebih atraktif, seperti permainan edukatif berbasis Android. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa anak-anak belajar lebih efektif ketika mereka terlibat secara aktif melalui aktivitas bermain [7].

Dibandingkan dengan media lain seperti YouTube dan kartu edukasi (card), *game* edukasi berbasis Android memiliki sejumlah keunggulan yang

menjadikannya pilihan menarik untuk meningkatkan keterampilan membaca anak usia dini. *Game* edukasi berbasis Android menawarkan interaktivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan YouTube, yang lebih bersifat pasif. Anak-anak dapat langsung berinteraksi dengan elemen-elemen dalam *game*, seperti memilih jawaban, menyusun kata, atau mengklik objek. Sehingga secara keseluruhan, *game* edukasi berbasis Android memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, personal, dan menyeluruh, dengan kemampuan untuk menjaga motivasi dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran secara efektif [8].

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah *game* edukasi berbasis Android untuk membantu anak usia balita mengenal huruf dan membaca menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). *Game* ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus efektif bagi anak-anak, sehingga mendukung perkembangan literasi dasar mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dirumuskan sebuah permasalahan yaitu, “Bagaimana merancang dan membuat *game* edukasi pengenalan huruf dan membaca untuk anak usia balita berbasis android menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)?”

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian ini lebih terarah maka peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game* edukasi Android ini hanya terbatas pada pengenalan huruf untuk anak usia balita.
2. *Game* edukasi Android ini mengenalkan huruf dari A hingga Z.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang *game* edukasi “Menenal Huruf” sebagai sarana pengenalan huruf pada anak usia balita.
2. Membuat *game* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pengenalan huruf untuk melatih literasi anak.
3. Membuat *game* edukasi yang mudah dipahami

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah literatur tentang penggunaan teknologi berbasis Android dalam mendukung pengembangan literasi anak usia dini, khususnya di bidang pendidikan berbasis digital.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Anak

Membantu anak belajar mengenal huruf dan membaca dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dan urutan yang dilakukan serta ringkasan isi bab pada penelitian ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang akan digunakan

peneliti dan metode penelitian yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan alur penelitian, perancangan game dan rencana pengujian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan implementasi dari *game* “Pengenalan Huruf dan Membaca” berbasis android.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran-saran yang dibutuhkan untuk mengembangkan *game* edukasi ini.

