

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game edukasi merupakan media pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dengan tujuan pendidikan. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, game edukasi mampu membangkitkan rasa ingin tahu, memotivasi belajar, serta mengembangkan keterampilan kognitif dan motorik anak secara bersamaan [1]. Game edukasi dirancang dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, terutama anak usia dini yang cenderung belajar melalui bermain, eksplorasi, dan pengalaman langsung. Dengan memanfaatkan animasi, warna cerah, suara menarik, dan tantangan sederhana, game edukasi menciptakan suasana belajar yang tidak monoton dan lebih disukai oleh generasi digital saat ini [2].

Dalam bidang pendidikan, game edukasi terbukti memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan game sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan, minat belajar, serta pemahaman konsep secara lebih mendalam [3]. Selain itu, game edukasi juga mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar, terutama pada anak-anak yang lebih responsif terhadap rangsangan visual dan audio. Oleh karena itu, pemanfaatan game edukasi tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga relevan dalam membentuk pengalaman belajar yang bermakna [4].

Salah satu materi penting yang perlu dikenalkan sejak usia dini adalah huruf Hijaiyah. Huruf Hijaiyah merupakan fondasi dasar dalam membaca Al-Qur'an dan menjadi bagian penting dalam pendidikan agama Islam. Penguasaan huruf ini tidak hanya penting untuk membaca Al-Qur'an, tetapi juga membentuk keterampilan bahasa Arab dasar, pelafalan, serta pemahaman makna ayat-ayat suci. Anak usia dini berada dalam masa keemasan perkembangan kognitif dan bahasa, sehingga pengenalan huruf Hijaiyah sebaiknya dilakukan dengan metode yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka [5].

TK ABA Al-Iman Gendeng Yogyakarta merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang aktif mengajarkan huruf Hijaiyah melalui metode konvensional seperti hafalan, lagu, dan media gambar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah, metode tersebut dinilai cukup efektif namun masih kurang interaktif sehingga siswa mudah kehilangan fokus. Sekolah menyadari perlunya inovasi pembelajaran yang lebih menarik, salah satunya melalui media game edukasi yang dinilai mampu menyesuaikan dengan karakter anak yang akrab dengan teknologi visual dan audio. Sayangnya, sekolah mengalami keterbatasan sumber daya karena tidak ada guru atau staf yang mampu mengembangkan game tersebut, sehingga kebutuhan akan media inovatif belum terpenuhi. Hal ini menunjukkan pentingnya pengembangan game edukasi yang dirancang khusus untuk anak usia dini agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif [6].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana implementasi game edukasi interaktif berbasis Construct 2 dalam pembelajaran huruf Hijaiyah bagi anak usia dini di TK ABA Al-Iman Gendeng Yogyakarta?
- b. Bagaimana respons dan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran huruf Hijaiyah melalui media game edukasi ini?
- c. Sejauh mana penggunaan game edukasi interaktif ini dapat membantu meningkatkan pemahaman dan minat anak terhadap pembelajaran huruf Hijaiyah?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan sebagai berikut:

- a. Penelitian dilakukan di TK ABA Al-Iman Gendeng Yogyakarta, khususnya di kelas B, dengan fokus pada pembelajaran huruf Hijaiyah.
- b. Game edukasi ini mencakup pengenalan huruf Hijaiyah, termasuk bentuk, pelafalan, dan padanan huruf Latinnya. Permainan interaktif

berbasis drag-and-drop digunakan untuk mencocokkan huruf Hijaiyah dengan huruf Hijaiyah lainnya serta huruf Latin dengan huruf Hijaiyahnya. Materi tajwid, kosakata bahasa Arab, dan aspek pembelajaran Al-Qur'an lainnya tidak termasuk dalam cakupan game ini.

- c. Penelitian ini hanya mengukur efektivitas game dalam meningkatkan minat dan pemahaman anak terhadap huruf Hijaiyah, tanpa menilai dampaknya terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an secara keseluruhan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Mendeskripsikan implementasi game edukasi interaktif berbasis Construct 2 dalam pembelajaran huruf Hijaiyah bagi anak usia dini di TK ABA Al-Iman Gendeng Yogyakarta.
- b. Mengevaluasi keterlibatan dan respons anak saat menggunakan game edukasi tersebut dalam proses pembelajaran interaktif.
- c. Menganalisis sejauh mana game edukasi ini dapat meningkatkan minat dan pemahaman anak terhadap huruf Hijaiyah, termasuk bentuk, pelafalan, dan padanan huruf Latinnya.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk mengevaluasi game edukasi interaktif pengenalan huruf Hijaiyah berbasis Construct 2. Pengujian dilakukan melalui implementasi langsung di TK ABA Al-Iman Gendeng Yogyakarta.

1.5.1 Framework Evaluasi Game Edukasi

Untuk menguji efektivitas game edukasi, penelitian ini mengadopsi framework MEEGA+ (Model for the Evaluation of Educational Games) yang difokuskan pada aspek-aspek yang relevan dengan konteks pendidikan anak usia dini. Komponen utama yang digunakan dalam evaluasi ini meliputi:

1. **Aspek Usabilitas:** Mengukur kemudahan penggunaan antarmuka game, responsivitas kontrol, dan kejelasan instruksi.
2. **Aspek Pengalaman Pengguna:** Menilai ketertarikan anak, tingkat keterlibatan, dan ekspresi emosional selama bermain game.
3. **Aspek Pembelajaran:** Mengukur kemampuan game dalam memfasilitasi pengenalan huruf Hijaiyah, mempertahankan antusiasme belajar, dan mendorong interaksi dengan elemen edukatif.

Framework ini diterapkan melalui checklist observasi yang diisi oleh peneliti selama sesi uji coba di sekolah.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi:

1. **Observasi Langsung:** Pengamatan terhadap perilaku anak saat menggunakan game edukasi, termasuk respons verbal dan non-verbal, kesulitan yang dialami, dan durasi fokus anak.
2. **Checklist Evaluasi Game:** Pengisian instrumen evaluasi berdasarkan framework MEEGA+, difokuskan pada aspek-aspek yang sesuai dengan konteks pendidikan anak usia dini, dilakukan oleh peneliti dan guru kelas.
3. **Wawancara Semi-Terstruktur:** Wawancara singkat dengan guru dan percakapan informal dengan anak-anak untuk menggali persepsi terhadap game dan materi pembelajaran.
4. **Dokumentasi:** Pengambilan foto selama sesi uji coba sebagai pendukung analisis data.

1.5.3 Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif-interpretatif yang mencakup:

1. **Analisis Deskriptif Checklist:** Pengolahan hasil checklist evaluasi game untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan game.
2. **Analisis Konten Kualitatif:** Kategorisasi data observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi pola respons anak dan efektivitas game.
3. **Analisis Berdasarkan Data Lapangan:** Analisis dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dikumpulkan.

1.5.4 Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan terstruktur yang dilakukan secara langsung di TK ABA Al-Iman Gendeng Yogyakarta. Aktivitas utama meliputi:

1. Persiapan dan koordinasi dengan pihak sekolah
2. Pengenalan dan demonstrasi game kepada anak-anak
3. Sesi implementasi game dengan observasi langsung
4. Evaluasi dan pengumpulan feedback dari guru dan anak-anak
5. Analisis data dan penyusunan laporan hasil penelitian

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang di bahas dalam penelitian yang sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, Bab ini memuat hal-hal yang berkaitan dengan pokok permasalahan dalam penelitian seperti; latar belakang masalah, Batasan penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, Dalam bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung untuk di jadikan dasar dalam proses penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN, Bab ini menjelaskan pendekatan penelitian, teknik pengumpulan data, serta tahapan evaluasi yang digunakan dalam menilai

efektivitas game edukasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Bab ini berisi hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

BAB V PENUTUP, Bab ini berisi tentang kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran yang diharapkan agar penelitian bermanfaat untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

