

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang Masalah**

Belajar membaca dan berhitung merupakan suatu dasar dari pendidikan, dan sangat penting bagi seorang individu untuk belajar membaca dan berhitung. Dengan membaca kita dapat mendapatkan ilmu dan informasi yang ingin kita dapatkan.

Membaca dan berhitung sudah harus diajarkan pada anak usia 4- 6 tahun yang sudah duduk di bangku taman kanak – kanak atau kelompok bermain. Pengenalan huruf abjad dan pengenalan angka serta dasar matematika untuk anak usia dini sudah harus diajarkan. Hal ini tercantum dalam konsep belajar dasar atau rancangan pembelajaran di taman kanak – kanak atau kelompok belajar dan bermain. Dalam Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional 2003 anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Data yang diperoleh dari pengamatan dan wawancara dalam rangka program kerja KKN Dik 2020 di Kabupaten Klaten tepatnya di desa Sawahan. Di TK BA Aisyiyah Sawahan misalnya banyak anak yang sudah berada di TK besar atau kelompok belajar B, yang tidak hafal dengan huruf abjad dan perhitungan sederhana yang diajarkan di sekolah. Beberapa anak bahkan tidak bisa mengeja dengan benar. Pembelajaran yang hanya disampaikan lewat lisan dan tulisan kepada anak dianggap membosankan oleh anak maka dari itu anak membutuhkan sebuah media belajar yang dapat membuat anak menjadi bersemangat untuk belajar mengenal huruf dan belajar membaca. Dari 124 anak di TK BA Aisyiyah Sawahan yang terdiri dari 6 kelas kelompok bermain. Dengan pembagian 2 tingkatan yaitu kelas Angkasa untuk kelompok belajar B atau TK

Besar berjumlah 3 kelas, Angkasa 1 berjumlah 26 anak, Angkasa 2 berjumlah 25 anak dan Angkasa 3 berjumlah 23 anak dan kelas Pelangi untuk kelompok belajar Atau TK Kecil memiliki 3 kelas, Pelangi 1 berjumlah 18 anak, Pelangi 2 berjumlah 17 anak, Pelangi 3 Berjumlah 15 anak. Seluruh siswa yang ada di TK kecil masih belajar mengenal huruf dan angka 90% dari 100% siswa TK kecil belum dapat menghafal huruf dan juga angka. Sedangkan di TK Besar 85% dari 100% siswa belum dapat membaca dan berhitung dengan lancar.

Pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman di era teknologi digital ini, mengharuskan tenaga pendidik memiliki kualitas dalam memberikan pengajaran terhadap siswa maupun siswi dengan menggunakan teknologi yang sepadan. Dengan menggunakan teknologi di era globalisasi ini tenaga pendidik memiliki tujuan untuk memudahkan ilmu atau pengajaran yang harus didapatkan menjadi mudah dicerna oleh murid. Berdasarkan masalah di atas pembelajaran seperti membaca atau mengeja untuk anak usia dini seharusnya diimplementasikan sejak usia dini juga.

Penggunaan media elektronik yang sudah di kenalkan oleh orang tua murid sejak anak usia dini memudahkan anak menerima informasi dengan mudah. Walaupun belum dapat membaca sekalipun anak dapat mengoperasikan gadget dengan mudah atau alat elektronik seperti tablet atau komputer sekalipun. Seperti penggunaan game untuk media belajar dan bermain siswa. Game merupakan salah satu dampak dari adanya teknologi. Maka dari itu pemanfaatan game sebagai media belajar anak merupakan hal yang dapat dilakukan oleh tenaga pendidik atau orang tua murid.

Dengan game edukasi membuat anak menjadi lebih bersemangat untuk menerima informasi atau pengajaran yang akan disampaikan. Selain

tampilan yang menarik anak untuk belajar game dapat membuat anak menjadi lebih mudah untuk mengingat informasi yang akan disampaikan.

Maka dari itu diharapkan anak dapat lebih cepat untuk belajar membaca dan berhitung. Menggunakan visualisasi game yang anak usia 4-6 tahun sukai dapat menambah minat anak untuk belajar membaca, mengenal huruf dan mengenal angka dan belajar berhitung. Dengan panduan dubbing cara ejaan yang benar dan cara menghitung dengan jari membuat anak dapat mendapatkan informasi yang tepat. Dengan menggunakan aplikasi Construct 2D untuk mendukung proses pembuatan game edukasi.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian atau masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Perlunya meningkatkan minat belajar anak dengan media belajar yang lain
2. Perlunya pemanfaatan teknologi seperti game edukasi untuk alternatif media belajar anak
3. Belum di kembangkannya media belajar anak berbasis game edukasi untuk belajar mengeja dan berhitung.
4. Sedikitnya pembuatan media belajar anak usia dini berbasis game dengan menggunakan aplikasi construct 2.

## **C. Pembatasan masalah**

Dalam pengembangan media belajar dengan berbasis game edukasi di perlukan batasan masalah agar pengembangan dapat terstruktur dan terfokus,

Pembatasan masalah tersebut ialah :

1. Pengembangan media ini dilakukan untuk merancang game edukasi belajar membaca dan berhitung.
2. Materi yang akan dimuat adalah pembelajaran tentang belajar membaca dan belajar berhitung.
3. Game edukasi mengenal angka dan belajar mengeja akan dirancang menggunakan aplikasi pembuat game 2D yaitu Construct.

#### **D. Rumusan Masalah.**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan di atas maka rumusan masalah adalah :

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran berbasis game edukasi catung yang digunakan untuk belajar membaca dan berhitung?
2. Bagaimana kelayakan game edukasi catung yang digunakan untuk belajar membaca dan berhitung layak diterapkan pada anak usia 4 -6 tahun?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan tujuan penelitian dari pengembangan game edukasi catung yang digunakan untuk belajar membaca dan berhitung adalah :

1. Membuat rancangan media pembelajaran berbasis game edukasi untuk belajar membaca dan berhitung.
2. Menguji kelayakan media belajar berbasis game edukasi belajar membaca dan berhitung berbasis game edukasi untuk anak usia 4-6 tahun

## **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan manfaat penelitian dari pengembangan game edukasi mengenal huruf dan belajar membaca adalah :

### 1. Teori

- a) Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi bagi penelitian penelitian selanjutnya dan sebagai bahan kajian lebih lanjut.
- b) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pemikiran bagi tenaga pendidik untuk pembaharuan kurikulum taman kanak-kanak yang terus berkembang sesuai era globalisasi ini.
- c) Penelitian ini diharapkan menjadi inovasi dalam ilmu pendidikan anak usia dini.

### 2. Praktis

#### a) Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu tenaga pendidik maupun calon pendidik untuk menyampaikan pembelajaran, dan dapat menambah wawasan atau pengetahuan tentang belajar sambil bermain.

#### b) Bagi Anak Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu anak didik meningkatkan minat belajar membaca dan berhitung,