

Analisis Potensi Tiga Aplikasi Game Edukasi untuk Mengenalkan Membaca Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun

Ovie Nurkholizah Saputri, Finita Dewi, Idat Muqodas

Universitas Pendidikan Indonesia

ovienurkholizahsaputri@upi.edu finita@upi.edu idatmuqodas@upi.edu

Abstrak

Saat ini teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat salah satunya di bidang pendidikan. Teknologi dapat dikenalkan sejak usia dini untuk memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan, perilaku serta cara belajar anak akan mengalami perubahan akibat adanya teknologi yang modern. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kesesuaian game edukasi sebagai media belajar bagi anak usia dini dan mengetahui potensi fitur tiga game edukasi dalam mengenalkan membaca permulaan. Permasalahan saat ini anak dapat menyanyikan sebuah lirik tentang huruf namun ketika diberi bacaan sederhana mengenai huruf vokal, huruf konsonan, kosa kata, kalimat mereka mengalami kesulitan dalam menyebutkan dan membacanya belum lancar, hal ini dapat diatasi dengan cara belajar sambil bermain menggunakan media interaktif game edukasi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif analisis konten, dengan objek penelitian tiga aplikasi game android. Instrumen pengumpulan data berupa checklist melalui dokumentasi dan observasi. Hasil penelitian ini mengidentifikasi bahwa ketiga game edukasi terdapat aspek-aspek keistimewaan serta kelemahan yang dapat digunakan sebagai media belajar dan fitur-fitur game di dalamnya berpotensi untuk mengenalkan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun. Ketiga game edukasi android memiliki fitur yang cukup lengkap walaupun masih terdapat beberapa fitur stimulus yang perlu diperhatikan lagi kesesuaiannya.

Kata kunci : Game Edukasi, Media Belajar, Membaca Permulaan.

Pendahuluan

Pada ranah pendidikan, pendidikan anak usia dini sangat penting karena dapat membantu anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Menurut para ahli usia 0-6 tahun merupakan masa *golden age* atau masa keemasan di mana anak akan meniru apa yang dilihatnya dan masa ini berlangsung sekali seumur hidup, uraian ini sesuai dengan teori Bloom yang berpendapat bahwa perkembangan intelektual anak terjadi sangat cepat pada tahun awal kehidupan (Trenggonowati, 2018). Intelektual anak sangat berkaitan dengan perkembangan bahasanya, dalam pembelajaran anak dituntut untuk menguasai keterampilan bahasa salah satunya yaitu membaca permulaan. Menurut Yuliani, Khan, & Nugroho (2020) membaca permulaan yakni pengenalan huruf, kata, kalimat sederhana, menghubungkan tulisan dengan bunyi, serta menarik kesimpulan dari sebuah bacaan.

Fenomena yang menjadi permasalahan saat ini berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan penulis, bahwa terdapat beberapa anak usia 5-6 tahun yang belum mengenal macam-macam huruf, hingga kurang memahami kosa kata dan kalimat yang terlihat pada bunyi pengucapan. Sebagai contoh anak dapat menyanyikan sebuah lirik tentang huruf namun ketika diberi bacaan sederhana mengenai huruf vokal, huruf konsonan, kosa kata, serta kalimat mereka mengalami kesulitan dalam menyebutkan dan membacanya belum lancar. Pada saat anak belajar membaca media yang digunakan harus menyenangkan dan menarik dengan penuh tantangan sehingga anak akan lebih bersemangat dalam mengembangkan kemampuan membacanya, akan lebih bagus jika dilakukan dengan cara belajar sambil bermain salah satunya menggunakan media game edukasi.

Kajian Teori

NAEYC “*National Association for The Education of Young Children*” mengungkapkan Anak usia dini adalah individu yang memiliki rentang usia 0-8 tahun. Menurut Sujiono (2013, hlm. 6) Anak usia dini merupakan individu yang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat dan mendasar untuk kehidupan selanjutnya. Pada usia anak sejak lahir hingga usia 6 tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan kepribadian dan karakter anak (Sujiono, 2013, hlm. 7). Pada perkembangan anak, bahasa menjadi aspek penting karena merupakan alat untuk berpikir, berkomunikasi, beradaptasi, mengekspresikan diri dan perasaan dalam menyampaikan suatu ide kepada

orang sekitar.

Menurut Hurlock bahasa merupakan sarana komunikasi yang dapat merubah pikiran dan perasaan menjadi bentuk simbol yang maknanya dapat disampaikan kepada seseorang. Harris & Sipay dalam (Zubaidah, 2013, hlm.5) mendefinisikan membaca merupakan pemahaman kebahasaan berupa bentuk simbol dan kalimat. Membaca permulaan ialah kegiatan yang meliputi pengenalan huruf, kata, keterkaitan bunyi dengan kalimat yang mengandung makna, serta menarik kesimpulan dari sebuah teks bacaan, hal ini diajarkan pada anak prasekolah usia 5-6 tahun secara terpadu dan terencana (Yuliani, Khan, & Nugroho, 2020).

Anak dapat mempelajari keterampilan membaca permulaan jika distimulasi dengan cepat dan akurat tanpa adanya paksaan. Akurat artinya tergantung pada karakteristik usia dan tingkat perkembangan anak, aktivitas membaca permulaan tanpa paksaan akan memunculkan perasaan senang serta kebebasan mental pada diri anak usia dini. Stimulasi yang menciptakan rasa kegembiraan dan kemandirian yaitu melalui kegiatan menyenangkan seperti bermain. Bermain adalah bagian terpenting dalam pembelajaran anak usia dini, karena dengan bermain anak menjadi semangat dan termotivasi untuk belajar membaca permulaan. Pada usia prasekolah anak-anak lebih menyukai dan tertarik dengan aktivitas bermain, sehingga beberapa ahli mengungkapkan bahwa usia prasekolah adalah masanya bermain (Lestari, 2018, hlm. 7).

Menurut Rita dalam (Guslinda & Kurnia, 2018, hlm. 8) bahwa media pembelajaran ialah alat dalam pendidikan yang disajikan melalui deskriptif ataupun demonstrasi untuk menyampaikan konteks serta pesan media pembelajaran bagi anak. Menurut Mc Quail dalam (Kurniasih, 2019, hlm. 89) bahwa media digital memiliki 4 kategori diantaranya: (1) media sarana komunikasi antar sesama, misalnya *e-mail*. (2) media bermain interaktif, misalnya *game*. (3) media untuk mencari informasi, misalnya *internet*. (4) media berpartisipasi, misalnya *chat room*. Game edukasi adalah aktivitas pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan teknologi digital, oleh karena itu game memiliki hubungan dengan kegiatan belajar mengajar. Menurut Marc Prensky dalam (Haris & Isyanti, 2021, hlm. 85) *game* edukasi merupakan penggabungan dari konten dan edukasi, media game komputer, dan prinsip-prinsip pembelajaran yang berisi desain untuk belajar dengan mengandung unsur bermain serta menyenangkan bagi anak usia dini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis metode deskriptif kualitatif dengan teknik analisis konten. Metode kualitatif merupakan penelitian dengan *filsafat positivisme* dilakukan untuk meneliti obyek yang natural atau alamiah. Menurut Barelson dalam (Zuchdi & Afifah, 2019) Analisis konten merupakan teknik penelitian yang menghasilkan deskripsi sistematis, objektif, bersifat kuantitatif mengenai isi yang terungkap dalam komunikasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menganalisis kesesuaian konten ketiga aplikasi game edukasi android sebagai media belajar bagi anak usia dini serta menganalisis konten fitur pengenalan membaca permulaan anak usia dini. pengumpulan data dengan studi dokumentasi merupakan hasil penciptaan inovasi seseorang yang telah membuat aplikasi game berbasis android, studi dokumentasi menggunakan data konten membaca permulaan yang terdapat dalam fitur-fitur aplikasi game edukasi sebagai dokumen yang akan diperoleh dan dikaji. Observasi dalam penelitian ini, dilakukan dengan cara mengamati data konten fitur yang terdapat pada ketiga aplikasi game membaca anak usia dini sesuai dengan pedoman observasi.

Analisis data kualitatif berlangsung secara bersama dengan bagian lain dari pengembangan kualitatif yakni pengumpulan data serta penulisan dari sebuah temuan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Miles and Huberman. Tiga komponen analisis data dari Miles and Huberman meliputi reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan. Peneliti melakukan reduksi data dengan bantuan alat teknologi *android* yakni ketiga aplikasi game edukasi, dengan mereduksi peneliti akan merangkum, mengambil data yang pokok sesuai dengan aspek-aspek yang telah dikategorisasi. Penyajian data ini dilakukan dalam bentuk grafik, tabel, *pictogram*, *pie chart* dan lain-lain. Dan penarikan kesimpulan akan menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan, namun bisa saja mengalami perubahan.

Tabel 1. Objek Penelitian

Nama Game	Penerbit	Link Download
Belajar Membaca Lancar	Hybriddev Studio	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hybrid.belajar_membaca
Membaca Bersama Budi	Sriksetra Studio	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sriksetraudio.kenalalfabet.android
Ayo Belajar Membaca	Anisa Cipta Informatika	https://play.google.com/store/apps/details?id=dyza.education.belajarmembaca

Tabel 2. Instrumen Penelitian

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Konten Game Edukasi	Konten (Muammar, 2020, hlm. 16) (Aulina, 2012)	Pengucapan bunyi huruf, vokal, dan konsonan
		Menggabungkan bunyi-bunyi dalam membentuk kata dan kalimat
		Media game edukasi sesuai untuk anak usia 5-6 tahun
	Instruksi (Manulang et al, 2021, hlm. 715)	Petunjuk penggunaan game mudah dipelajari
	Animasi (Bers, 2018, hlm. 71)	Visualisasi menarik dan tidak monoton
		Karakter ilustrasi game bergerak
		Tulisan bacaan fitur game jelas
Pemutaran (Deckard et al, 2013, hlm. 24)	Kecepatan fitur game stabil	
Konten Pengenalan membaca permulaan dalam potensi aplikasi game edukasi	Perkembangan bahasa dalam membaca permulaan (Soifanah, Wahyuningsih, & Syamsuddin, 2020, hlm. 268)	Stimulus dalam kemampuan bentuk huruf
		Stimulus suara huruf awal dari sebuah kata
		Stimulus kemampuan membaca suku kata
		Stimulus kemampuan merangkai suku kata menjadi sebuah kata
		Stimulus kemampuan membaca kalimat sederhana
	Berlatih membaca (Muammar, 2020, hlm. 47)	Stimulus kemampuan pengenalan dimensi membaca gambar
		Stimulus tantangan belajar membaca sambil bermain.

Temuan dan Pembahasan

Temuan

1. Deskripsi tiga aplikasi game edukasi sebagai media belajar bagi anak usia dini
 Ketiga game yang telah dianalisis sangat relevan untuk dijadikan sebagai media belajar anak usia dini. Terdapat dua aplikasi game edukasi yaitu game Belajar Membaca Lancar dan game Membaca Bersama Budi memiliki semua fitur yang lengkap. Pada game Ayo Belajar Membaca hampir memiliki fitur yang cukup relevan. Temuan ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Temuan game edukasi sebagai media belajar

Fitur yang dibahas	Nama Game
--------------------	-----------

	Belajar Membaca Lancar	Membaca Bersama Budi	Ayo Belajar Membaca
Fitur pengucapan bunyi huruf abjad, huruf vokal, huruf konsonan	✓	✓	×
Fitur penyebutan bunyi kata dan kalimat	✓	✓	×
Fitur suara penyebutan bacaan game edukasi jelas dan tepat	✓	✓	✓
Fitur game edukasi sesuai untuk anak usia 5-6 tahun	✓	✓	✓
Fitur petunjuk penggunaan game edukasi mudah dipelajari	✓	✓	×
Fitur game edukasi memiliki tampilan yang menarik dan tidak membosankan	✓	✓	✓
Fitur karakter ilustrasi game edukasi dapat bergerak	✓	✓	×
Fitur game edukasi memiliki tulisan bacaan yang jelas	✓	✓	✓
Fitur game edukasi memiliki kecepatan yang stabil	✓	✓	✓
Fitur game edukasi memiliki layar yang mudah ditekan dan dimainkan	✓	✓	✓

2. Deskripsi fitur tiga aplikasi game edukasi untuk mengenalkan membaca permulaan pada anak usia dini

Pada temuan ini terdapat satu game yang mempunyai semua fitur mengenalkan membaca permulaan yang lengkap yakni game Belajar Membaca Lancar. Kedua game Membaca Bersama Budi dan Ayo Belajar Membaca mempunyai fitur-fitur yang cukup lengkap hanya beberapa yang tidak tersedia. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4 Temuan fitur tiga game untuk mengenalkan membaca permulaan

Fitur yang dibahas	Nama Game		
	Belajar Membaca Lancar	Membaca Bersama Budi	Ayo Belajar Membaca
Fitur stimulus dalam kemampuan bentuk huruf	✓	✓	✓
Fitur stimulus suara huruf awal dari sebuah kata	✓	✓	✓
Fitur stimulus kemampuan membaca suku kata	✓	✓	✓
Fitur stimulus kemampuan merangkai suku kata menjadi sebuah kata	✓	✓	✓
Fitur stimulus kemampuan membaca kalimat sederhana	✓	✓	×
Fitur stimulus kemampuan membaca gambar	✓	×	×
Fitur stimulus tantangan dalam membaca	✓	✓	✓

Fitur pada ketiga game edukasi memiliki stimulus-stimulus yang muncul dalam mengenalkan membaca permulaan anak usia dini, hal ini tertera dalam tabel di bawah ini:

Tabel 5 Temuan fitur stimulus mengenalkan membaca permulaan

Stimulus yang muncul	Nama Game		
	Belajar Membaca Lancar	Membaca Bersama Budi	Ayo Belajar Membaca
Fitur stimulus dalam kemampuan bentuk huruf	Tidak terbatas	Tidak terbatas	Tidak terbatas

Fitur stimulus suara huruf awal dari sebuah kata	Tidak terbatas	Tidak terbatas	Tidak terbatas
Fitur stimulus kemampuan membaca suku kata	217 muncul	234 muncul	34 muncul
Fitur stimulus kemampuan merangkai suku kata menjadi sebuah kata	217 muncul	64 muncul	16 muncul
Fitur stimulus kemampuan membaca kalimat sederhana	Tidak terbatas	144 muncul	×
Fitur stimulus kemampuan membaca gambar	58 muncul	×	×
Fitur stimulus tantangan dalam membaca	5 tantangan	3 tantangan	7 tantangan

Pembahasan

1. Deskripsi tiga aplikasi game edukasi sebagai media belajar bagi anak usia dini

Game Belajar Membaca Lancar, Membaca Bersama Budi, dan Ayo Belajar Membaca dapat dijadikan sebagai media belajar bagi anak usia dini dalam mengenalkan membaca permulaan. Menurut Esty Purwaningsih, pengenalan huruf sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini melalui pemahaman bunyi huruf dan konsep bentuk-bentuk hurufnya, seperti huruf abjad terdiri dari 26 huruf A-Z. Huruf vokal dihasilkan dari udara yang dikeluarkan paru-paru pada saat pengucapan pelafalan bunyi tidak mengalami hambatan dan vokal terdiri dari 5 macam huruf A, I, U, E, O yang memiliki variasi bunyi dalam pengucapannya. Kemudian, huruf konsonan terdiri dari 21 huruf B, C, D, F, G, H, J, K, L, M, N, P, Q, R, S, T, V, W, X, Y, Z bunyi yang dikeluarkan melalui arus udara paru-paru dengan mengalami hambatan pada saat pengucapan pelafalannya. Anak usia dini dalam bermain game baca harus dapat membedakan suara huruf abjad, vokal maupun konsonan.

Penyebutan bunyi adalah aspek penting yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan kemampuan membaca di tingkat awal, anak dikenalkan dengan penyebutan bunyi huruf yang pada tahapan selanjutnya akan mengalami peningkatan dalam kemampuan mengenal bunyi kata dan kalimat. Suara penyebutan bacaan yang didengar oleh anak harus jelas, intonasi suara tepat, serta suara penyebutan kecepatannya normal. Anak usia 5-6 tahun berada dalam tahap metalinguistik yaitu anak sudah menyadari bahwa bahasa menjadi sistem komunikasi, dapat membentuk kalimat secara kompleks, membentuk penguasaan kosa kata secara tepat melalui sebuah permainan game edukasi membaca permulaan seperti pengenalan huruf, kata, serta kalimat. Sedangkan Hurlock mengungkapkan perkembangan usia ini dapat mengendalikan koordinasi yang baik dengan melibatkan otot kecil motorik halus seperti menggenggam menggunakan alat teknologi game yang mengandung konten edukasi. Oleh karena itu, game Belajar Membaca Lancar, game Membaca Bersama Budi, dan game Ayo Belajar Membaca cocok digunakan dan sesuai untuk anak usia 5-6 tahun.

2. Deskripsi fitur tiga aplikasi game edukasi untuk mengenalkan membaca permulaan pada anak usia dini

Belajar Membaca Lancar, Membaca Bersama Budi, dan game Ayo Belajar Membaca terdapat fitur-fitur berbeda yang berpotensi untuk mengenalkan membaca permulaan pada anak usia dini. Menurut Kholid & Lilis bahwa membaca berpotensi dalam membunyikan berbagai bentuk simbol yang dilihat oleh anak usia dini dari huruf ke kata, kemudian menjadi frasa ke kalimat dan seterusnya melalui game edukasi interaktif. Sedangkan Yulsyofriend mengatakan membaca ialah kesatuan dari beberapa kegiatan yakni pengenalan stimulus kemampuan bentuk huruf, kata, menghubungkan bunyi dengan maknanya, dan menarik sebuah kesimpulan dari suatu bacaan. Ketiga game terdapat fitur stimulus dalam kemampuan bentuk huruf. Game Belajar Membaca Lancar memiliki tiga fitur stimulus kemampuan bentuk huruf alfabet, huruf vokal, huruf konsonan. Game Membaca Bersama Budi dan Ayo Belajar Membaca memiliki fitur stimulus kemampuan bentuk huruf A-Z yang dapat diatur bentuk besar kecilnya sesuai dengan keinginan. Sebagaimana ungkapan Carol Seefeld dan Barbara A. Wasik, belajar mengenal bentuk huruf adalah komponen dalam perkembangan membaca, anak yang memiliki kemampuan dalam menyebutkan bentuk huruf tidak akan mengalami kesulitan dalam belajar membaca. Stimulus kemampuan bentuk huruf harus dikenalkan pada anak secara berulang-ulang seperti

memanfaatkan fitur yang ada pada game. Selanjutnya, Fitur stimulus suara huruf awal dari sebuah kata tersedia dalam ketiga game yang telah dianalisis seperti “(a-da) yang menjadi kata (ada)”. Menurut Carol Seefeld dan Barbara A. Wasik dalam (Pangastuti dkk, 2017, hlm. 55) tingkat kesuksesan dalam mengenal huruf dapat dilihat pada saat anak memahami makna sebuah huruf sehingga anak mampu menyebutkan suara huruf awal dari sebuah kata. Fitur stimulus kemampuan membaca suku kata pada game dapat melatih anak dalam mengenalkan berbagai suku kata. Mengenalkan suku kata melalui game edukasi merupakan bagian sub bab dari kata, jika anak mampu memahami dan mengenal suku kata maka akan mudah pula dalam merangkai kata. pada tahap membaca permulaan perlu adanya variasi stimulus membaca serta mengeja melalui fitur game seperti pengetahuan tentang simbol-simbol huruf, stimulus membaca gambar dan tantangan yang menarik pusat perhatian anak.

Kesimpulan

Ketiga game edukasi berbasis android ini dapat digunakan sebagai media belajar sesuai dengan usia 5-6 tahun. Pada game yang telah diteliti dan dianalisis ketiga game tersebut mempunyai fitur yang berbeda-beda. Berkaitan dengan potensi pengenalan membaca permulaan terdapat satu aplikasi edukasi yaitu game Belajar Membaca Lancar yang sangat sesuai, karena game ini mempunyai fitur yang lengkap dan sesuai dengan kategorisasi indikator. Kedua game yakni Membaca Bersama Budi dan Ayo Belajar Membaca memiliki fitur stimulus yang harus diperhatikan. Game Membaca Bersama Budi tidak terdapat fitur stimulus membaca gambar, namun mempunyai fitur stimulus membaca jam dan fitur stimulus belajar warna. Kemudian, game Ayo Belajar Membaca tidak terdapat fitur stimulus membaca kalimat dan stimulus membaca gambar dikarenakan gambar-gambar yang tertera hanya ada pada *background* fitur tertentu.

Referensi

- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing.
- Haris, I., & Isyanti, S. (2021). Pengembangan Game Edukatif dalam Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini. *Jurnal Asghar*, 83-84.
- Kurniasih, E. (2019). Media Digital Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif*, 87-91.
- Lestari, N. G. (2018). Stimulasi Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *PRATAMA WIDYA*, 2-9.
- Muammar. (2020). *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Mataram: Sanabil.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT INDEKS.
- Trenggonowati, D. L. (2018). Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus di Kota Cilegon. *Journal Industrial Servicess*, 48-49.
- Yuliani, D., Khan, R. I., & Nugroho, I. H. (2020). Permainan Happy Ball untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 132-143.
- Zubaidah, E. (2013). *Kesulitan Membaca Permulaan pada Anak*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zuchdi, D., & Afifah, W. (2019). *Analisis Konten Etnografi dan Grounded Theory dan Hermeneutika dalam Penelitian*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.