

Analisis Empat Aplikasi Game Edukasi untuk Mengenalkan Keaksaraan Awal pada Anak Usia 4-6 tahun

Sabilla Hanifa Yusrina
Universitas Pendidikan Indonesia
21sabillahanifyusrin@upi.edu

Abstrak

Perkembangan teknologi pada saat ini berkembang dengan pesat sehingga dijadikan suatu solusi dalam kegiatan diantaranya bidang pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian dan mengetahui kelebihan dan kekurangan dari keempat game android dalam mengenalkan keaksaraan awal. Permasalahan saat ini terdapat beberapa anak usia dini dapat bernyanyi nama-nama huruf abjad dengan fasih dan penuh dengan kegembiraan namun ketika ditanyakan salah satu dari huruf tersebut anak hanya terdiam dan masih belum begitu mengenal huruf, dengan itu perlu adanya pembiasaan dengan melihat secara visual huruf-huruf abjad tersebut agar anak tidak hanya menalar nyanyian saja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode kualitatif deskriptif dengan desain analisis konten (content analysis). Instrumen penelitian berupa checklist. Hasil penelitian ini mengidentifikasi bahwa keempat game android dapat mengenalkan keaksaraan awal sesuai dengan tujuan dari game itu sendiri. Relevansi dalam keempat game ini memiliki fitur yang berbagai macam dan menarik untuk dimainkan dalam mengenalkan keaksaraan awal. Keempat Game android memiliki kelebihan dan kekurangan yang signifikan. Terdapat dua game android yang hanya berfokus pada pengenalan keaksaraan dalam bentuk membaca dan dua game android yang hanya berfokus pada pengenalan keaksaraan dalam bentuk menulis.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Game Android, Keaksaraan Awal

Pendahuluan

Anak usia dini dapat berkembang dengan pesat oleh sebab itu masa pada anak usia dini disebut dengan masa golden age. Menurut (Yulina & Purbaningrum, 2018) pada masa golden age perkembangan otak anak dapat mencapai 80%. Perkembangan yang diperlukan oleh seorang manusia yakni perkembangan bahasa, karena dalam bahasa dapat mempermudah untuk berkomunikasi. salah satu perkembangan bahasa yang perlu distimulasi sejak dini yakni perkembangan keaksaraan awal. Menurut (Yulina & Purbaningrum, 2018) kegiatan literasi dapat digunakan untuk mengenalkan keaksaraan awal. kegiatan literasi untuk anak usia dini yaitu pengenalan untuk mampu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara dengan sesuai untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan berkomunikasi.

Permasalahan saat ini dalam beberapa observasi informal yang dilakukan penulis, terlihat bahwa anak usia dini dapat bernyanyi nama-nama huruf abjad dengan fasih dan penuh dengan kegembiraan namun ketika ditanyakan salah satu dari huruf tersebut anak hanya terdiam dan masih belum begitu mengenal huruf, dengan itu perlu adanya pembiasaan dengan melihat secara visual huruf-huruf abjad tersebut agar anak tidak hanya menalar nyanyian saja. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui relevansi empat aplikasi game edukasi dalam mengenalkan pengetahuan keaksaraan awal anak dan mengetahui kelebihan dan kekurangan fitur pengenalan keaksaraan awal yang terdapat pada empat aplikasi game edukasi.

Kajian Teori

Menurut NAEYC (dalam Hamzah, 2015, hlm. 1) Anak Usia Dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Menurut (Mutiah, 2010) kehidupan pada masa anak dengan berbagai pengaruhnya adalah masa kehidupan yang sangat penting khususnya berkaitan dengan diterimanya rangsangan (stimulasi) dan perlakuan dari lingkungan hidupnya. Anak Usia Dini adalah seorang Individu yang memiliki rentang usia dengan masa kehidupannya sangat

penting dilakukan melalui pemberian rangsangan atau stimulus untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani dari lingkungan yang ada di sekitarnya, baik dari lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Menurut (Santrock, 2007) menyatakan bahwa bahasa merupakan bentuk komunikasi yang diucapkan, ditulis, atau dilambangkan, berdasarkan sistem simbol, bahasa terdiri dari kata-kata yang digunakan oleh masyarakat beserta aturan-aturan untuk menyusun berbagai variasi dan mengkombinasikannya. Keaksaraan merupakan suatu keterampilan bahasa, sehingga keaksaraan awal adalah kemampuan yang dasar perkembangan anak dalam membaca dan menulis dengan mengenalkan huruf vokal dan konsonan (Nurjanah et al., 2018). Menurut Valley dalam (Suswati, 2011) Menyatakan kemampuan anak mengenal huruf dapat dilihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan bunyi dan nama dari setiap huruf abjad. huruf abjad yang dimaksud merupakan huruf konsonan dan huruf vokal. Dalam huruf konsonan terdapat 21 huruf terdiri dari b,c,d,f,g,h,j,k,l,m,n,p,q,r,s,t,v,w,x,y,z. Sedangkan huruf vokal terdapat 5 huruf yakni terdiri dari a,i,u,e,o. Menurut (Aryani et al., 2015) Pengenalan huruf merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditori dan visual untuk memahami dan mengetahui suatu simbol-simbol huruf serta membunyikan huruf sehingga membentuk suatu kata atau kalimat.

Menurut (Firdaus, 2019) kemampuan keaksaraan yang baik erat hubungannya dengan kemampuan membaca dan menulis anak. Dengan hal tersebut penting bagi anak mengenal suatu keaksaraan awal khususnya huruf abjad. Mengenalkan keaksaraan awal kepada anak usia dini dapat berupa kegiatan membaca dan menulis. Menurut (Susanto, 2011) Membaca diartikan kegiatan untuk mengkaji isi dari sebuah tulisan, baik secara lisan atau pemahaman tentang sesuatu yang terkandung dalam tulisan itu sendiri.

Strategi mengenalkan keaksaraan awal dalam perkembangan kemampuan membaca terdapat beberapa tahapan, menurut Steinberg (1982) dalam (Susanto, 2011) yakni a) Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan, b) Tahap membaca gambar, c) Tahap pengenalan bacaan d) Tahap membaca lancar. Adapun strategi mengenalkan keaksaraan awal dalam perkembangan kemampuan menulis terdapat beberapa tahapan, menurut Martini Jamaris (2006) dalam (Susanto, 2011) diantaranya a) Tahap mencoret, b) Tahap pengulangan secara linear, c) Tahap menulis secara acak, d) Tahap menulis tulisan nama, e) Tahap menulis kalimat pendek

Menurut Adams dalam (Darmadi, 2018) permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Manfaat permainan edukatif menurut Darmadi (2018, hlm. 39-40) diantaranya a) membantu mengembangkan diri tanpa membebani pikirannya. b) meningkatkan kemampuan berkomunikasi bagi anak. c) membantu menciptakan hal baru d) meningkatkan cara berpikir pada anak e) dapat mengontrol emosi anak f) meningkatkan rasa percaya diri g) merangsang imajinasi anak h) melatih kemampuan bahasa i) membentuk moralitas anak j) mengembangkan sosialisasi anak

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Analisis konten yang bersifat deskriptif kualitatif. Analisis konten pada penelitian ini berfokus pada beberapa konten Game Edukasi yang dapat mengenalkan anak usia dini konsep huruf Alfabet. Menurut Barelson dalam (Zuchdi & Afifah, 2019) analisis konten adalah suatu teknik penelitian untuk menghasilkan deskripsi yang objektif, sistematis, dan bersifat kuantitatif mengenai isi yang terungkap dalam komunikasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menganalisis kesesuaian keempat aplikasi keempat game edukasi menggunakan teknik Dokumentasi yang berupa hasil karya seseorang yang telah membuat aplikasi game dengan menggunakan data konten yang terdapat dari fitur-fitur dalam mengenalkan keaksaraan awal sebagai dokumen yang akan dikaji. dan Observasi dilakukan dengan mengamati kesesuaian ke empat game android dengan mengenalkan keaksaraan awal, serta mengamati kekurangan dan kelebihan konten yang terdapat dari fitur-fitur yang ada dalam aplikasi

game android mengenalkan keaksaraan awal untuk anak usia dini dengan menggunakan pedoman observasi yang dibuat..

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles and Huberman yakni menggunakan 3 langkah analisis. diantaranya yaitu langkah pertama dilakukan dengan reduksi data terlebih dahulu atau suatu proses penyederhanaan data melalui pemilihan data yang sesuai dengan pokok pembahasan penelitian, serta pengabstrakan data mentah ke pola yang lebih terarah sehingga penelitian ini perlu dilakukan dengan kecerdasan, teliti dan rinci dalam menentukan hal yang penting. Data yang telah direduksi dapat memberikan suatu gambaran atau pola yang lebih jelas dalam mengumpulkan data. Setelah dilakukan reduksi data selanjutnya langkah kedua yakni peneliti melakukan penyajian data penelitian dengan dilakukannya suatu uraian singkat, serta mengaitkan suatu hubungan antar kategori dalam sebuah game android guna dalam laporan yang disajikan dapat mudah dipahami dan sistematis. Penyajian data dalam penelitian ini dapat berbentuk tabel, grafik, diagram, atau *flowchart*. Dan langkah terakhir yaitu Penarikan Kesimpulan adalah suatu jawaban dari rumusan masalah yang tersedia dengan menghasilkan penemuan yang baru dari yang telah dilakukan secara singkat dan padat serta memiliki penjelasan yang luas.

Tabel 1. Objek Penelitian

Judul Game	Penerbit	Link Download
ABC Alfabet	Belajarku	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.belajarku.abcalfabet
Marbel Huruf	Educa Studio	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.educastudio.marbelhuruf
Secil Menulis	Solite Kids	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.solitekids.secilm menulis

Tabel 2. Instrumen Penelitian

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Konten pengenalan Keaksaraan awal dalam game android	Konten	Menyebutkan bunyi dan nama dari setiap huruf (Suswati, 2011)
		Mengenalkan simbol-simbol huruf (Aryani et al., 2015)
	Perkembangan keaksaraan awal dalam kemampuan membaca (Steinberg, 1982) dalam (Susanto, 2011)	Fitur yang menimbulkan kesadaran terhadap tulisan
		Fitur pengenalan membaca gambar
		Fitur pengenalan bacaan atau membaca
	Perkembangan keaksaraan awal dalam kemampuan menulis. menurut Steinberg (1982) (Susanto, 2011)	Fitur mengenalkan Tulisan

Temuan dan Pembahasan

Temuan

1. Relevansi Empat Game edukasi dalam Mengenalkan Pengetahuan Keaksaraan Awal anak usia dini

Relevansi dari keempat game android dalam mengenalkan keaksaraan awal yang lebih relevan terdapat pada kedua game android diantaranya dalam game ABC Alfabet yang memiliki hampir semua fitur yang dianalisis kecuali fitur menulis, dan game Secil menulis yang lengkap memiliki fitur menulis namun tidak memiliki fitur mengenalkan bacaan secara bertahap dan tantangan yang

berupa permainan. Diantara keempat game android yang diteliti kedua game tersebut yang cukup relevan dalam mengenalkan keaksaraan untuk anak usia dini. dapat dilihat dalam tabel Gambaran hasil Temuan dibawah ini :

Tabel 3. Hasil Temuan

Fitur yang Dimiliki	Nama Game			
	ABC Alfabet	Marbel Huruf	Secil Menulis	Belajar Menulis
a. Fitur mengenalkan huruf abjad dari a-z	✓	✓	✓	✓
b. Fitur menyebutkan bunyi dari setiap huruf	✓	✓	✓	✓
c. Fitur mengenalkan simbol huruf besar dan huruf kecil	✓	✓	✓	✓
d. Fitur tantangan untuk mengenalkan simbol huruf	✓	✓		
e. Fitur lagu untuk mengenalkan sebuah tulisan huruf	✓	✓		
f. Fitur mengenalkan sebuah tulisan dan gambar dengan suara	✓	✓	✓	✓
g. Fitur mengenalkan sebuah tulisan dengan benda	✓	✓	✓	
h. Fitur pengenalan membaca gambar	✓			
i. Pengguna dapat mengkombinasikan gambar di dunia nyata dan dunia maya	✓	✓	✓	
j. Fitur menggabungkan huruf menjadi kata	✓			
k. Fitur pengenalan membaca	✓		✓	✓
l. Fitur menulis huruf			✓	✓
m. Fitur menulis nama atau kata			✓	✓

2. Kelebihan dan Kekurangan Fitur Pengenalan Keaksaraan Awal

a. Kelebihan

Kelebihan yang terdapat pada keempat game terdapat berbagai macam. Dalam game ABC Alfabet kelebihan yang dimiliki dari fitur pengenalan simbol huruf, fitur yang mengenalkan bacaan dengan bertahap, serta terdapat fitur tantangan yang berupa permainan. adapun dalam Game Marbel huruf terdapat kelebihan yang dimilikinya yakni memiliki fitur yang mengenalkan huruf besar dan huruf kecil secara terpisah, kemudian terdapat beberapa fitur tantangan yang berbentuk permainan sehingga membuat pengguna tidak mudah bosan ketika memainkannya.

Selain itu kelebihan dari game secil menulis yakni memiliki fitur menulis, dalam fitur menulisnya pun game secil menulis memiliki tahapan pengenalan menulis sehingga membuat pengguna dapat memahami cara menulis huruf tersebut dengan benar. Dan yang terakhir adalah game belajar menulis dimana kelebihan yang dimiliki game ini terdapat fitur menulis yang dalam warna tinta atau warna spidolnya dapat diubah sesuai yang diinginkan pemain, sehingga tidak mudah membuat pengguna merasakan bosan.

b. Kekurangan

ABC Alfabet kekurangan yang dimilikinya tidak terdapat fitur yang mengenalkan menulis, selain itu dalam fitur mengenalkan huruf besar dan huruf kecil tidak dalam fitur yang secara terpisah melainkan bergabung dengan fitur bernyanyi sehingga tidak terlalu terlihat jika anak usia dini yang memainkan. Selanjutnya dalam game Marbel huruf kekurangan yang dimiliki adalah fitur menulis, selain itu tidak terdapat fitur yang mengenalkan bacaan dengan cara bertahap, dalam game marbel huruf ini terdapat sebuah kalimat namun tidak dibacakan secara bertahap.

Kekurangan dalam game Secil menulis yakni fitur pengenalan huruf dengan sebuah lagu, pengenalan bacaan secara bertahap dan tidak terdapat fitur tantangan yang berbentuk suatu permainan agar anak dapat merasakan kesenangan dalam bermain. dan yang terakhir game Belajar

menulis kekurangan yang dimiliki diantaranya tidak terdapat fitur dalam mengenalkan huruf dengan sebuah lagu, mengenalkan huruf dengan sebuah benda atau gambar, tidak terdapat pengenalan bacaan secara bertahap, serta tidak terdapat fitur tantangan yang berupa permainan agar anak merasakan kesenangan.

Pembahasan

1. Relevansi Empat Game edukasi dalam Mengenalkan Pengetahuan Keaksaraan Awal anak usia dini

Game android ABC Alfabet, Marbel huruf, Secil menulis, dan Belajar menulis dapat dijadikan media pembelajaran anak dalam mengenalkan keaksaraan awal. Fitur yang dimiliki yakni fitur yang menyebutkan bunyi dari setiap huruf yang dipilih oleh pengguna. Menurut Valley (dalam Suswati, 2015, hlm.1) Menyatakan kemampuan anak mengenal huruf dapat dilihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan bunyi dan nama dari setiap huruf abjad. Huruf abjad yang dimaksud merupakan huruf konsonan dan huruf vokal. Dalam huruf konsonan terdapat 21 huruf terdiri dari b,c,d,f,g,h,j,k,l,m,n,p,q,r,s,t,v,w,x,y,z. Sedangkan huruf vokal terdapat 5 huruf yakni terdiri dari a,i,u,e,o. Game android Marbel huruf dapat dijadikan suatu pilihan karena dalam fiturnya terdapat mengenalkan huruf konsonan dan huruf vokal. Dari keempat game android tersebut dapat mempermudah anak untuk mampu mengenal huruf dengan menyenangkan tanpa merasakan beban.

Menurut Steinberg (1982) dalam (Susanto, 2011) Kemampuan membaca anak usia dini dibagi empat tahapan. Hal tersebut terdapat pada game abc alfabet, game marbel huruf, dan game secil menulis yang memiliki keempat tahapan tersebut. Menurut Martini Jamaris (2006) (dalam Susanto, 2011, hlm. 92) terdapat lima tahapan perkembangan kemampuan menulis anak usia taman kanak-kanak, diantaranya Tahap mencoret, Tahap pengulangan secara linear, Tahap menulis secara acak, Tahap menulis tulisan nama, Tahap menulis kalimat pendek. Dalam tahapan menulis tersebut hanya terdapat dalam game secil menulis dan belajar menulis karena dalam kedua game tersebut terdapat tahapan yang mengenalkan tulisan dari melihat cara menulis, kemudian mengulangi tulisan sama dengan caranya, setelah itu menuliskan sendiri. Dan terdapat pula fitur yang menuliskan nama atau kata benda

2. Kelebihan dan Kekurangan Fitur Pengenalan Keaksaraan Awal

Kelebihan diantara keempat game android memiliki beberapa fitur yang mengenalkan cara mengenalkan huruf dengan membaca atau menulis secara bertahap hingga pengguna dapat memberikan pengalaman yang berproses bagi pemain dan dihubungkan dengan gambar yang menarik sehingga pengguna dapat merasa tertantang. sebagaimana Menurut (Pratama & Haryanto, 2017) Game berbasis android saat ini telah dikembangkan sebagai game edukasi yang memuat fitur-fitur memberikan suatu pengalaman dalam permainan dan pembelajaran secara menarik, serta dapat berkelanjutan.

Dalam keempat game android terdapat kekurangan yakni pada game ABC Alfabet dan game Marbel Huruf tidak terdapat fitur untuk mengenal cara menulis sedangkan pada game Secil Menulis dan Belajar menulis tidak terdapat fitur yang mengenalkan tahapan awal membaca yakni mengenalkan huruf dengan lagu, suara, dan tidak terdapat mengenalkan bacaan secara bertahap. Selain itu terdapat pula kekurangan yang dimiliki Game Belajar Menulis yakni fitur yang dimiliki dan tampilan yang terdapat pada game ini kurang menarik perhatian karna dalam beberapa fiturnya hanya mengenalkan huruf dan kata saja, terdapat gambar hanya dalam latar belakang game. Sebagaimana Menurut Darmadi (2018, hlm. 39) menyatakan bahwa dari permainan akan menimbulkan fantasi-fantasi besar oleh anak, dan tentu akan semakin menambah rasa ketertarikan anak pada mainan tersebut. dengan itu permainan dirancang untuk membuat seseorang yang memainkannya merasakan senang dan merasakan ketertarikan untuk selalu bermain. selain itu kekurangan dalam mengenalkan keaksaraan awal tidak terdapat pengenalan nama atau kata dengan menggunakan gambar yang mudah dipahami anak. Sebagaimana menurut Steinberg (1982) (dalam Susanto, 2011, hlm. 90) Kemampuan membaca anak usia dini terdapat tahapan perkembangan

salah satunya tahap membaca gambar. Dalam game belajar menulis tidak terdapat tahapan membaca gambar.

Kesimpulan

Keempat game android ini sangat relevan untuk mengenalkan keaksaraan awal anak usia dini, dilihat dari keempat game edukasi memiliki fitur mengenalkan simbol huruf dan tulisan, selain mengenalkan simbol huruf, keempat aplikasi tersebut dapat mengembangkan keterampilan keaksaraan awal dengan mengenal bacaan dan mengenal menulis secara menarik untuk anak.

Kelebihan dari keempat game android untuk mengenalkan keaksaraan awal berbeda-beda, dalam game ABC Alfabet kelebihan yang dimiliki adalah fitur yang dimiliki begitu lengkap. Dalam game Marbel Huruf terdapat kelebihan yang menarik yakni fitur tantangan yang banyak. Dalam game Secil menulis kelebihan yang dimilikinya adalah fitur menulis yang mengenalkan tulisan secara bertahap. Dan terakhir dalam game Belajar Menulis terdapat kelebihan dalam fitur menulis yang dapat merubah warna tinta pensil, sehingga dapat membuat pemain merasakan kebebasan dalam berekspressi. Adapun kekurangan yang terdapat dalam keempat game android terdapat dalam dua game android diantaranya pada game ABC Alfabet dan game Marbel Huruf keduanya tidak memiliki fitur untuk mengenal dan berlatih menulis. Dalam game Secil Menulis dan Belajar Menulis tidak memiliki fitur yang mengenalkan bacaan secara bertahap.

Referensi

- Aryani, P. ., Agung, A. ., & Tirtayani, L. . (2015). Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Bowling untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Huruf pada Anak. *E-Jurnal PGPAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 1–10.
- Darmadi. (2018). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Gue Pedia.
- Firdaus, P. H. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 2(1), 66–73. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5313>
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group.
- Nurjanah, S., Nurrohmah, E., & Zahro, I. F. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Melalui Media Animasi*. 1(1), 393–398.
- Pratama, U. N., & Haryanto, H. (2017). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12827>
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak Jilid I*. Erlangga.
- Susanto, A. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini. In *Prenadamedia Media Group*.
- Suswati, I. (2011). *Mengenal Huruf Abjad Melalui Media Audio Kelompok A*.
- Yulina, A. W., & Purbaningrum, E. (2018). Pengaruh Kegiatan Literasi terhadap Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A di TK Kusuma Mulia Kediri. *Jurnal PAUD Teratai*, 07(01), 1–4.
- Zuchdi, D., & Afifah, W. (2019). *Analisis Konten Etnografi & Grounded Theory dan Hermeneutika*. PT.Bumi Aksara.