

Penggunaan *Game* Edukasi Solite Kids Dalam Mengembangkan Kemampuan Keaksaraan Anak: Penelitian pada anak Kelompok B RA Persis 195 Al-Huda Jl. Jatinegara Kec. Batununggal Bandung

Ana A'yunina¹ Euis Masruroh^{2*}

1 Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Persis Bandung, Indonesia:

2 Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Persis Bandung, Indonesia: masruraheuis@gmail.com

* Correspondence:

Received: 04/10/2021; Accepted: 16/12/2021; Published: 21/03/2022

Abstract: Early childhood begins to be introduced to literacy learning activities to prepare children to enter the next stage in elementary school (SD). However, in reality, not all children can pass the stage of learning to recognize literacy smoothly and pleasantly; not a few children feel bored, bored, or frustrated in going through the process, so away is needed to learn literacy more pleasantly. One way to promote literacy is to apply the Solite Kids game. This study aims to determine the use of Solite Kids Educational Game, the ability to recognize literacy in children, and the supporting and inhibiting factors in the use of Solite Kids Educational Game in Group B Children RA Persis 195 Al Huda. This research was carried out using a qualitative descriptive approach and data collection techniques by observing the application of the Solite Kids game to students at home and interviews with students' parents. The results showed that the use of Solite Kids Educational Games was not optimal; only 28.5% of children did 20 repetitions of the game. There was no increase in literacy ability (constant) as 85.71%. Moreover, in the implementation of this game, there were more inhibiting factors than supporting factors; only 28.5% felt that there were supporting factors in the implementation. Children have no difficulty implementing this game, but children do not feel interested in this game. The number of inhibiting factors implemented in this game is less than optimal and does not significantly increase literacy skills.

keywords : Educational Games; Literacy; Solite Kids.

Abstrak: Anak usia dini mulai dikenalkan dengan kegiatan belajar mengenal keaksaraan, sebagai persiapan anak untuk memasuki tahap selanjutnya di Sekolah Dasar (SD). Namun pada kenyataannya, tidak semua anak mampu melewati tahap belajar mengenal keaksaraan dengan lancar dan menyenangkan, tidak sedikit anak yang merasa jenuh, bosan atau frustrasi dalam menjalani proses tersebut, maka diperlukan cara agar anak dapat mempelajari keaksaraan dengan cara yang lebih menyenangkan. Salah satu cara untuk mengenalkan keaksaraan adalah dengan menerapkan *game* Solite Kids. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *Game* Edukasi Solite Kids, untuk mengetahui kemampuan mengenal keaksaraan pada Anak, dan untuk mengetahui faktor pendukung & penghambat dalam Penggunaan *Game* Edukasi Solite Kids Pada Anak Kelompok B RA Persis 195 Al Huda. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan teknik pengumpulan datanya dengan melakukan observasi terhadap penerapan game Solite Kids pada siswa di rumah dan wawancara dengan orang tua siswa. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *Game* Edukasi Solite Kids kurang optimal, hanya 28,5% anak yang melakukan 20 kali pengulangan game. Kemampuan keaksaraan pun tidak ada peningkatan (konstan) sebanyak 85,71% . Dan dalam pelaksanaan game ini lebih banyak didapat faktor penghambat dibandingkan dengan faktor pendukung, hanya 28,5% yang merasakan ada faktor pendukung dalam pelaksanaan *game* ini. Anak sebenarnya tidak mengalami kesulitan dalam

pelaksanaan *game* ini, namun anak tidak merasa tertarik dengan *game* ini. Banyaknya faktor penghambat menjadikan pelaksanaan *game* ini kurang optimal dan tidak memberikan peningkatan kemampuan keaksaraan yang signifikan.

Kata Kunci : Game Edukasi; Keaksaraan; Solite Kids.

1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling fundamental,¹ karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini.² Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal.³

Setiap anak usia dini dalam rentang usia berapa pun memiliki kepribadian yang unik.⁴ Pada usia ini anak mulai dikenalkan dengan kegiatan belajar mengenal keaksaraan, sebagai persiapan anak untuk memasuki tahap selanjutnya di Sekolah Dasar (SD). Namun pada kenyataannya, tidak semua anak mampu melewati tahap belajar mengenal keaksaraan dengan lancar dan menyenangkan, tidak sedikit anak yang merasa jenuh, bosan atau frustrasi dalam menjalani proses tersebut. Disinilah peran pendidik, baik guru maupun orang tua dituntut untuk dapat menyesuaikan antara harapan anak dapat belajar mengenal huruf (keaksaraan) dengan karakteristik anak usia dini yang unik.⁵

Pada saat ini handphone (HP android) bukanlah barang asing bagi anak, dengan semakin banyaknya orang tua yang memiliki handphone, maka semakin dini anak mengenal handphone, bahkan dari usia anak. Disatu sisi penggunaan handphone yang berlebihan bisa membawa dampak buruk bagi perkembangan anak.⁶ namun disisi lain, dengan pengaturan waktu yang tepat, maka penggunaan handphone, khususnya game Edukasi Solite Kids akan mampu membantu perkembangan anak dalam hal kemampuan keaksaraan.

Saat masa pandemi Covid 19 yang terjadi mulai dari bulan Maret 2020 sampai saat peneliti menulis tulisan ini (Maret 2021), mengharuskan siswa untuk Belajar Dari Rumah (BDR), hal ini membuat perubahan suasana belajar pada anak, yang biasanya sebagian besar dilakukan di sekolah, sekarang harus lebih banyak dilakukan di rumah. Kerjasama antara guru dan orang tua mutlak dibutuhkan, termasuk pula dalam mengajarkan kemampuan mengenal keaksaraan anak. Pembelajaran keaksaraan melalui game Edukasi Solite Kids ini bisa dilakukan di rumah, namun tetap dengan bimbingan orang tua dan gurunya, sehingga anak dapat mempelajari keaksaraan dengan cara yang lebih menyenangkan.

¹ Aulia Rahma et al., "Manajemen Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini," 2020.

² Ana Widyastuti, "Analisis Tahapan Menulis Dan Stimulasi Anak Kelompok B-1 Tk Islam Assaadah Limo Depok," *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 2 (2017): 157–72.

³ Erna Ikawati, "Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Usia Dini," *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains* 1, no. 02 (2013): 1–12.

⁴ Dadan Suryana, "Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak," 2018, 28.

⁵ Suryana, 31.

⁶ Milana Abdillah Subarkah, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak," *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 15, no. 1 (2019): 125–44.

Berdasarkan penelusuran terhadap kepustakaan, penulis menemukan beberapa buku dan jurnal ilmiah yang membahas persoalan tentang media aplikasi belajar, antara lain :

Nur Shibyany yang berjudul Peran orangtua dalam perkembangan bahasa verbal anak usia 4-5 tahun melalui media aplikasi belajar membaca di dusun Bangkalan desa Klangonan kecamatan Kebomas kabupaten Gresik.⁷ Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orangtua adalah sebagai fasilitator di rumah. Peran orangtua dalam perkembangan bahasa verbal anak dapat dilakukan melalui aplikasi belajar membaca. Orangtua memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan anak, terutama pada perkembangan bahasa verbalnya. Banyak orangtua yang menganggap remeh gadget padahal dengan gadget proses pembelajaran anak lebih mudah.⁸ Sebagian orangtua, ada yang menggunakan aplikasi belajar membaca untuk proses pembelajaran. Anak bisa membaca melalui aplikasi belajar membaca dengan berbagai fitur yang tidak membosankan, tidak monoton dan sangat menarik buat anak. Dengan aplikasi belajar membaca, anak akan lebih mudah memahami dalam belajar. Tentunya terdapat faktor penunjang dan faktor penghambat di dalamnya serta mempunyai dampak positif dan negatif bagi penggunaanya.

Penelitian ini memiliki kesamaan kajian yakni persamaan di atas hanya pada variabel Penggunaan Game Edukasi Solite Kids. Perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya, focus penelitian Nur Shibyany yaitu Peran orangtua dalam perkembangan bahasa verbal anak usia 4-5 tahun melalui media aplikasi belajar membaca di dusun Bangkalan desa Klangonan kecamatan Kebomas kabupaten Gresik. Sementara itu, penelitian ini yang akan dilakukan terfokus pada Penggunaan Game Edukasi Solite Kids dalam Mengembangkan Kemampuan Keaksaraan Anak.

Lucia Putri Frida Lopes judul Analisis penelitiannya Aplikasi Belajar Bentuk Dalam Upaya Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun.⁹ Hasil penelitiannya diperoleh berupa penilaian terhadap anak usia 4-5 tahun dimana mereka merasa tertarik, antusias, dan terbantu dengan adanya aplikasi tersebut. Pada aplikasi Belajar Bentuk diperoleh tiga bentuk geometri berupa segitiga, persegi, dan lingkaran. Ketiga bentuk geometri tersebut disimbolkan dengan bentuk benda-benda yang ada di lingkungan sekitar. Misalnya; bentuk segitiga disimbolkan dengan gambar gunung, persegi disimbolkan dengan gambar televisi, dan bentuk lingkaran disimbolkan dengan gambar bola, kelereng dan roda, bentuk yang lebih sering ditemui anak. Anak dapat terbantu dengan adanya aplikasi tersebut terutama anak yang memiliki ketertarikan lebih terhadap android. Oleh karena itu penelitian ini direkomendasikan untuk orangtua di masa pandemi ini. Orangtua dapat menggunakan aplikasi ini sebagai alat pembelajaran edukatif untuk mempelajari bentuk geometri.

Penelitian ini memiliki kesamaan kajian yakni persamaan di atas hanya pada variabel Penggunaan Game Edukasi Solite Kids. Perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya, focus penelitian Lucia Putri Frida Lopes judul Analisis penelitiannya Aplikasi Belajar Bentuk Dalam Upaya Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Sementara itu,

⁷ Nur Shibyany, "Peran Orangtua Dalam Perkembangan Bahasa Verbal Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Aplikasi Belajar Membaca Di Dusun Bangkalan Desa Klangonan Kecamatan Kebomas Kabupaten Gresik" (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2020).

⁸ Shibyany.

⁹ Lucia Putri Frida Lopes, Yulianti Fitriani, and Deri Hendriawan, "Analisis Aplikasi Belajar Bentuk Dalam Upaya Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun," n.d.

penelitian ini yang akan dilakukan terfokus pada Penggunaan Game Edukasi Solite Kids dalam Mengembangkan Kemampuan Keaksaraan Anak.

Melihat pentingnya anak bisa mengenal keaksaraan, namun tetap memperhatikan karakteristik anak usia dini, maka peneliti berkeinginan untuk mengenalkan keaksaraan melalui game Edukasi Solite Kids yang bisa diakses dari rumah dengan bimbingan orang tuanya. Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengambil penelitian tentang “Penggunaan Game Edukasi Solite Kids dalam Mengembangkan Kemampuan Keaksaraan Anak .”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan Game Edukasi Solite Kids, untuk mengetahui kemampuan mengenal keaksaraan pada Anak, dan untuk mengetahui faktor pendukung & penghambat dalam Penggunaan Game Edukasi Solite Kids Pada Anak Kelompok B RA Persis 195 Al Huda.

2. Metode Penelitian

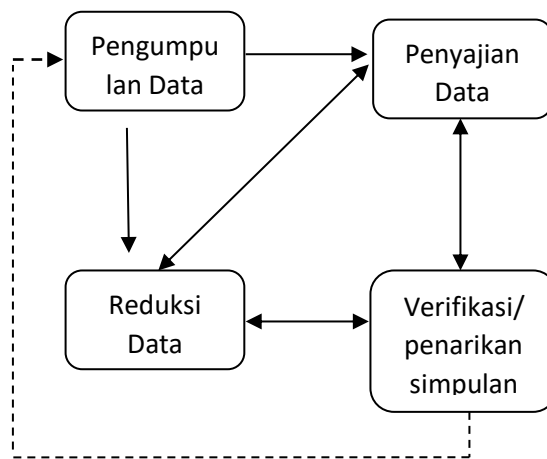
Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian analisis deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data : wawancara, dokumentasi dan Observasi. Penelitian dilakukan di RA Al-Huda jalan Jatinegara Bandung, dan jalan Antapani Bandung.

Sumber data dalam penelitian ini dapat diklasifikasikan kepada dua bagian, yaitu sumber data primer dan sekunder. Adapun uraiannya sebagai berikut: Data primer diperoleh dari observasi penggunaan game Edukasi Solite Kids oleh anak di rumah masing-masing dan wawancara kepada orang tua mengenai penggunaan game Edukasi Solite Kids yang dilakukan anaknya. Sedangkan data Sekunder diperoleh dari data keluarga siswa (Kartu Keluarga) dan studi pustaka yang dilakukan untuk menunjang penelitian yang dilakukan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis interaktif dari Milles dan Huberman. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sampai jenuh. Analisis data dilakukan dengan tujuan agar informasi yang dihimpun menjadi jelas dan eksplisit. Teknik analisis data dalam suatu penelitian dilakukan menggunakan analisis data kualitatif deskriptif, sehingga peneliti menggambarkan keadaan atau fenomena yang diperoleh kemudian menganalisisnya dengan bentuk kata-kata untuk memperoleh kesimpulan. Aktivitas dalam analisis data yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan/verifikasi.¹⁰

Secara skematis proses analisis interaktif dari Mile dan Huberman dapat digambarkan sebagai berikut;

¹⁰ Lexy J. Meolong, *Methodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Rosdakarya, 2002), 4.



Model Analisis Data Interaktif Milles dan Huberman

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Dalam hal ini Nasution dalam Sugiono menyatakan “Analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian.¹¹ Analisis data menjadi pegangan bagi penelitian selanjutnya sampai jika mungkin, teori yang grounded”. Namun dalam penelitian kualitatif, analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data. Dalam kenyataannya, analisis data kualitatif berlangsung selama proses pengumpulan data dari pada setelah selesai pengumpulan data.¹²

3. Menguji kemampuan keaksaraan anak RA

Penggunaan Game Edukasi Solite Kids pada anak Kelompok B RA Persis 195 Al Huda

Berdasarkan catatan tabel skor yang diisi oleh orang tua mengenai pengulangan *game* yang dilakukan anak (pada lampiran tabel skor), maka dari 7 orang siswa yang diteliti, kemampuan anak untuk melakukan pengulangan *game* dan orang dewasa yang mendampingi bisa dilihat dari tabel di bawah ini :

Tabel
Pengulangan *Game*

No	Inisial	pengulangan	Persentase	Pendamping
1	Ad	10 kali	50%	Kakaknya
2	Ds	13 kali	65%	Sendiri
3	Bl	3 kali	15%	Sendiri
4	Dr	13 kali	65%	Sendiri
5	Gl	20 kali	100%	Ibunya
6	Am	4 kali	20%	Ayahnya
7	Af	20 kali	100%	Ibunya / kakaknya

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Grasindo, 2010).

¹² Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)* (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2018), 21.

Kemampuan Mengenal Keaksaraan pada anak Kelompok B RA Persis 195 Al Huda

Berdasarkan catatan tabel skor yang diisi oleh orang tua mengenai pengulangan *game* yang dilakukan anak (pada lampiran tabel skor), dari 7 orang siswa yang diteliti, mengenal keaksaraan pada anak Kelompok B RA Persis 195 Al Huda bisa dilihat dari perolehan skor pada permainan, seperti dijelaskan di bawah ini :

Tabel
Perolehan Skor *Game*

No	Inisial	a	B	c	D	e	F
1	Ad	2	2	2	2	2	2
2	Ds	1	3	1	2	2	1
3	Bl	2	2	2	2	2	2
4	Dr	2	3	2	1	2	2
5	Gl	3	3	3	2	2	2
6	Am	2	2	2	2	2	2
7	Af	3	3	3	3	3	3

Keterangan jenis permainan :

- a. Tebak bacaan
- b. Cocok huruf
- c. Tebak huruf
- d. Balon Angka
- e. Penjumlahan
- f. Pengurangan

Keterangan perolehan skor permainan :

1. Menurun
2. Konstan
3. Meningkatkan

Perolehan skor disebut menurun jika skor yang didapat anak di awal pengulangan lebih besar daripada skor yang didapat anak di akhir pengulangan.

Perolehan skor disebut konstan jika skor yang didapat anak dari awal sampai akhir pengulangan tidak jauh berbeda perolehan skornya. Perolehan skor disebut meningkat jika skor yang didapat anak di awal pengulangan lebih kecil daripada skor yang didapat anak di akhir pengulangan.

Faktor pendukung & penghambat dalam Penggunaan *Game* Edukasi Pada Anak Kelompok B RA Persis 195 Al Huda

- 1) Faktor pendukung dalam Penggunaan *Game* Edukasi Pada Anak Kelompok B RA Persis 195 Al Huda
 - a) Anak jarang main ke luar, hanya main dengan kakak-kakaknya di rumah.
 - b) Anak lebih senang dengan permainan pasif, seperti main *game*.
 - c) Terpacu untuk mendapatkan skor yang lebih baik.
 - d) Adanya keterlibatan ibunya ikut main *game* ini, dan membuat kompetisi, sehingga anak terpacu untuk mau mengalahkan skor ibunya, dan merasa bangga bila bisa menang kompetisi.
- 2) Faktor penghambat dalam Penggunaan *Game* Edukasi Pada Anak Kelompok B RA Persis 195 Al Huda

- a) Jika siang hari banyak temannya yang mengajak main, sehingga menyebabkan dia tidak konsentrasi.
- b) Jika malam hari terkadang anak sudah lelah
- c) Anak merasa *game* ini terlalu lama (satu permainan 4 menit), dan ingin cepat-cepat main *game* yang dia senangi.
- d) Anak merasa bosan karena merasa waktu mainnya terambil oleh mengerjakan *game* ini
- e) Anak mempunyai *game* sendiri yang lebih menantang, jadi tidak menikmati untuk bermain *game* solite kids.
- f) HP lebih banyak dikuasai kakaknya, dan orang tuanya tidak bisa meminta kakaknya untuk berbagi HP, karena orang tuanya tiap hari sibuk mengelola warung makan padang.
- g) Sebelumnya sudah mahir membaca, akhirnya setelah mengerjakan *game* sebanyak 13 kali, dia merasa bosan dan tidak tertantang.
- h) Ayah yang mandampingi anak ketika bermain *game*, karena ibunya sibuk mengajar pengajian, hanya ada waktu malam hari. Ayahnya ketika anak menolak, tidak berusaha membujuk, karena memang karakter anaknya juga cukup keras.

Penggunaan Game Edukasi Solite Kids pada anak Kelompok B RA Persis 195 Al Huda

Anak mampu menggunakan sendiri game ini, dari mulai masuk aplikasinya, lalu memainkan permainannya sampai selesai. Dari mulai *game* tebak bacaan yang diperdengarkan suatu kata lalu ada tiga pilihan kata yang bisa anak pilih, *game* mencocok huruf yang disana anak harus menghubungkan garis antara huruf besar dan huruf kecil, *game* Tebak huruf yang disana anak harus menebak bunyi huruf yang diperdengarkan, *game* Balon Angka yang disana anak harus memilih balon yang berisi angka yang disebutkan, *game* penjumlahan yang disana anak harus mengerjakan 10 soal penjumlahan dengan benar, yang terakhir *game* pengurangan yang disana anak harus mengerjakan 10 soal pengurangan dengan benar. Peran orang tua di sini adalah menemani, membimbing serta memotivasi anak untuk mau mengerjakan *game* solite kids. Orang tua bisa melakukan sendiri atau mendelegasikan kepada anaknya yang lebih tua untuk menemani anak, bahkan untuk pengulangan seterusnya bisa dilakukan oleh anak sendiri, dan orang tua hanya mencatat perolehan skor yang didapat anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, anak tidak merasa kesulitan dalam menjalankan *game* Solite Kids, anak mampu untuk melakukan sendiri, dan orang tua hanya membantu dengan mencatat skor yang didapatkan anak. Namun dalam pelaksanaannya banyak kendala yang didapat, antara lain : anak merasa waktu mainnya terambil karena harus mengerjakan *game* ini, anak merasa tidak tertantang dan bosan karena mempunyai *game* yang lebih menarik dan menyenangkan. Walaupun fitur dari *game* ini banyak warna dan gambar, namun anak merasa itu adalah belajar baca, bukan main *game*.

Melihat dari hasil penelitian yang di dapat, maka dari 7 orang anak, yang mampu melakukan pengulangan sampai 20 kali adalah 28,5% (2 orang), melakukan pengulangan 10-19 kali adalah 42,8% (3 orang) dan melakukan pengulangan di bawah 10 kali 28,5% (2 orang).

Karakteristik anak usia dini adalah mereka senang belajar banyak hal menggunakan tubuh, mereka lebih senang bergerak, dan mudah bosan bila harus diam pada waktu yang cukup lama. Anak usia dini juga senang menjadi bagian dari makhluk sosial, mereka senang

jika bisa diterima serta berada di dalam lingkungan teman-teman sebayanya, mereka sangat senang bermain bersama teman sebayanya.¹³

Kemampuan Mengenal Keaksaraan pada anak Kelompok B RA Persis 195 Al Huda

Berdasarkan perolehan skor yang diperoleh anak dalam tabel yang diisi (tabel terlampir), maka bisa dilihat persentase skor dari tiap jenis permainan, antara lain :

Tabel 3.7

Persentase Skor Tiap Jenis *Game*

Jenis permainan	Perolehan Skor		
	Menurun	konstan	meningkat
Tebak bacaan	14,2% (1 orang)	57,14% (4 orang)	28,57% (2 orang)
Cocok huruf	0% (0 orang)	42,85% (3 orang)	57,14% (4 orang)
Tebak huruf	14,2% (1 orang)	57,14% (4 orang)	28,57% (2 orang)
Balon Angka	14,2% (1 orang)	71,42% (5 orang)	14,2% (1 orang)
Penjumlahan	0% (0 orang)	85,71% (6 orang)	14,2% (1 orang)
Pengurangan	14,2% (1 orang)	71,42% (5 orang)	14,2% (1 orang)

Hampir semua permainan (42,85% -85,71%) kemampuan anak konstan, artinya tidak ada perubahan yang berarti setelah anak melakukan *game* ini, ada perubahan yang meningkat (57,14%) pada permainan Cocok huruf. Penerapan *game* ini tidak membawa peningkatan dalam mengenal keaksaraan.

Karakteristik anak usia dini adalah memiliki daya konsentrasi yang pendek dibandingkan pada remaja ataupun orang dewasa.¹⁴ Perhatian anak-anak usia dini akan mudah sekali teralihkan pada hal lainnya, khususnya yang dapat menarik perhatiannya¹⁵. Ketika anak sedang main *game* solite kids, lalu ada temannya datang ke rumah mengajak main, langsung perhatian dan konsentrasinya berkurang, hal ini mengakibatkan perolehan skornya naik turun.

Faktor pendukung & penghambat dalam Penggunaan *Game* Edukasi Pada Anak Kelompok B RA Persis 195 Al Huda

Faktor pendukung dalam Penggunaan *Game* Edukasi Pada Anak Kelompok B RA Persis 195 Al Huda

Anak jarang main ke luar, hanya main dengan kakak-kakaknya di rumah

Anak lebih senang dengan permainan pasif, seperti main *game*

Terpacu untuk mendapatkan skor yang lebih baik

¹³ Muhammad Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif Dan Menyenangkan* (Prenada media, 2016), 111.

¹⁴ Husnuzziadatul Khairi, "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun," *Jurnal Warna* 2, no. 2 (2018): 15–28.

¹⁵ Mukti Amini and Siti Aisyah, "Hakikat Anak Usia Dini," *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 2014, 8.

Adanya keterlibatan ibunya ikut main *game* ini, dan membuat kompetisi, sehingga anak terpacu untuk mau mengalahkan skor ibunya, dan merasa bangga bila bisa menang kompetisi

Faktor penghambat dalam Penggunaan *Game* Edukasi Pada Anak Kelompok B RA Persis 195 Al Huda

Jika siang hari banyak temannya yang mengajak main, sehingga menyebabkan dia tidak konsentrasi, Jika malam hari terkadang anak sudah lelah, Anak merasa *game* ini terlalu lama (satu permainan 4 menit), dan ingin cepat-cepat main *game* yang dia senangi, Anak merasa bosan karena merasa waktu mainnya terambil oleh mengerjakan *game* ini, Anak mempunyai *game* sendiri yang lebih menantang, jadi tidak menikmati untuk bermain *game* solite kids, HP lebih banyak dikuasai kakaknya, Sebelumnya sudah mahir membaca, akhirnya dia merasa bosan dan tidak tertantang, Ayah yang mandampingi anak, tidak berusaha membujuk ketika anak menolak untuk bermain *game*

Menurut Asmani Jamal ma'ruf, ada beberapa prinsip dalam melaksanakan pendidikan anak usia dini yaitu : Pendidikan haruslah berorientasi pada kebutuhan anak dan semua aspek perkembangannya, Belajar haruslah didasari dengan bermain sesuai dengan karakter anak dalam usia perkembangan, dan adanya lingkungan yang kondusif yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.¹⁶

Jadi metode pembelajaran yang baik itu harus disesuaikan juga dengan kondisi dan karakter anak, lalu disesuaikan dan dicari cara yang dianggap menyenangkan bagi anak, jangan sampai anak merasa terpaksa dalam melakukannya.

4. Kesimpulan

Mengenai hasil penelitian tentang penggunaan game edukasi menunjukkan bahwa sebenarnya anak tidak mengalami kesulitan dalam menjalankan *game* ini, namun banyak faktor yang menghambat kelancarannya, sehingga *game* ini tidak berhasil optimal. Dari hasil penelitian didapat anak yang mampu melakukan pengulangan *game* sampai 20 kali hanya sebesar 28,5%. Angka ini sangat kecil sekali, ini membuktikan bahwa *game* solite kids kurang bisa menarik perhatian anak.

Mengenai kemampuan anak mengenal keaksaraan menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan keaksaraan melalui penerapan *game* Solite kids, terlihat bahwa hampir 85,71% anak menunjukkan kemampuan yang konstan (tidak ada perubahan secara signifikan), hanya dalam permainan mencocok huruf besar dan kecil terlihat ada peningkatan sebesar 57,14%. Ini memperlihatkan bahwa walaupun tampilan *game* lebih menarik daripada buku baca, namun tidak membuat anak semangat untuk mempelajarinya.

Hasil penelitian ini terlihat bahwa faktor penghambat lebih banyak daripada faktor pendukung. Hanya 2 orang (28,57 %) yang merasakan bahwa ada faktor pendukung dalam pelaksanaan *game* ini, selebihnya yaitu 5 orang (71,43%) merasakan banyak sekali penghambat dalam pelaksanaan *game* ini.

¹⁶ Jamal Ma'ruf Asmani, "PAUD Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini, Yogyakarta" (Diva Press, 2009).

Daftar Pustaka

- Amini, Mukti, and Siti Aisyah. "Hakikat Anak Usia Dini." *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 2014, 1–43.
- Asmani, Jamal Ma'ruf. "PAUD Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini, Yogyakarta." Diva Press, 2009.
- Fadlillah, Muhammad. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif Dan Menyenangkan*. Prenada media, 2016.
- Ikawati, Erna. "Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Usia Dini." *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains* 1, no. 02 (2013).
- Khairi, Husnuziadatul. "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun." *Jurnal Warna* 2, no. 2 (2018): 15–28.
- Lopes, Lucia Putri Frida, Yulianti Fitriani, and Deri Hendriawan. "Analisis Aplikasi Belajar Bentuk Dalam Upaya Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun," n.d.
- Meolong, Lexy J. *Methodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya, 2002.
- Rahma, Aulia, Dina Khairiah, Eca Gesang Mentari, Mhd Habibu Rahman, Muhammad Azam Muttaqin, Mutia Rahayu, Nia Kurniasari, Puti Lestari, Rita Kencana, and Wahyu Purwasih. "Manajemen Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini," 2020.
- Rukajat, Ajat. *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2018.
- Shibyany, Nur. "Peran Orangtua Dalam Perkembangan Bahasa Verbal Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Aplikasi Belajar Membaca Di Dusun Bangkalan Desa Klangonan Kecamatan Kebomas Kabupaten Gresik." UIN Sunan Ampel Surabaya, 2020.
- Subarkah, Milana Abdillah. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak." *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 15, no. 1 (2019).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Grasindo, 2010.
- Suryana, Dadan. "Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak," 2018.
- Widyastuti, Ana. "Analisis Tahapan Menulis Dan Stimulasi Anak Kelompok B-1 Tk Islam Assaadah Limo Depok." *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 2 (2017): 157–72.