BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu hal yang harus dipupuk sejak usia dini. Bahasa merupakan alat komunikasi dalam berbagai aspek kehidupan anak. Oleh karena itu, memiliki kemampuan berbahasa yang baik sangatlah penting bagi anak-anak. Jamaris mengklaim bahwa pada saat mereka mencapai usia lima atau enam tahun, anak-anak telah mengembangkan kosakata lebih dari 2.500 kata (Manik & Wulan, 2024)

Kemampuan Bahasa berperan sebagai dasar dalam proses berpikir, berkomunikasi, dan berinteraksi sosial. Bahasa memungkinkan anak untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, serta keinginannya, sehingga menjadi alat utama bagi anak dalam memahami dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Oleh karna itu, perkembangan Bahasa perlu distimulasi secara optimal sejak usia dini agar anak memiliki kesiapan belajar pada jenjang Pendidikan selanjutnya (Dhaniati et al., 2023).

Perkembangan Bahasa anak usia dini mencakup dua kemampuan utama, yaitu Bahasa reseptif dan Bahasa ekspresif. Bahasa reseptif berkaitan dengan kemampuan anak dalam memahami Bahasa yang didengar atau dibaca, sedangkan Bahasa ekspresif berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengungkapkan ide, pikiran dan perasaannya melalui berbicara dan menulis. Kedua kemampuan tersebut berkembang secara bertahap dan saling berkaitan,serta dipengaruhi oleh

pengalaman belajar yang diperoleh anak melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya (Robingatin & Ulfah, 2021)

Pada rentang usia 5–6 tahun, anak berada pada tahap persiapan memasuki kemampuan membaca dan menulis awal. Pada tahap ini, anak diharapkan telah memiliki kemampuan keaksaraan awal yang memadai sebagai bagian dari perkembangan bahasa. Keaksaraan awal bukanlah kemampuan membaca secara formal, melainkan seperangkat kemampuan prasyarat membaca yang berkembang secara bertahap melalui stimulasi yang sesuai dengan karakteristik anak.

Keaksaraan awal mencakup enam indikator, yaitu: (1) mengenal lambang huruf, (2) menirukan huruf atau tulisan, (3) mengenal simbol, (4) membedakan bunyi huruf, (5) menunjukkan atau menyebutkan huruf, dan (6) mengenali serta menuliskan huruf dalam nama sendiri. Keenam indikator ini menunjukkan tahapan perkembangan literasi anak, mulai dari kemampuan mengenali bentuk dan bunyi huruf hingga kemampuan mengaitkan huruf dengan makna personal, misalnya nama diri (Halimah et al., 2023).

Indikator tersebut menjadi dasar penting dalam pengembangan keaksaraan awal, yang pada akhirnya berperan dalam meningatkan keterampilan berbahasa anak secara menyeluruh. Dengan demikian keaksaraan awal dapat dipahami sebagai turunan dari perkembangan Bahasa yang memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan akademik anak dimasa depan (Fatayati[1] et al., 2020)

Dalam konteks pembelajaran di kelas inklusi, guru menghadapi keberagaman karakteristik peserta didik, baik anak reguler maupun anak berkebutuhan khusus. Kelas inklusi merupakan kelas yang mengintegrasikan anak reguler dengan anak yang memiliki kebutuhan khusus dalam satu lingkungan

belajar yang sama, sehingga menuntut adanya penyesuaian strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak.

Berbeda dengan kondisi ideal tersebut, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan keaksaraan awal anak usia 5–6 tahun di kelas inklusi TK Kasih Bapa belum berkembang secara optimal. Ditemukan bahwa anak reguler dan anak ADHD masih mengalami berbagai hambatan dalam keaksaraan awal. Hambatan tersebut tidak serta-merta menunjukkan ketidak mampuan anak, melainkan tampak dalam bentuk perilaku belajar tertentu.

Pada anak reguler, anak terlihat bingung ketika belum mampu mengaitkan bentuk huruf dengan simbol atau bunyinya secara konsisten. Sebagai contoh, ketika guru menunjukkan huruf “C”, beberapa anak belum mampu menyebutkan bunyi “C” secara tepat, atau menyebutkannya secara tidak konsisten antara simbol huruf dan bunyinya. Kondisi ragu-ragu juga tampak pada beberapa anak misalnya, ketika guru menunjuk huruf “B”, anak sebenarnya telah memiliki pengetahuan awal bahwa huruf tersebut adalah “B”, namun anak terlihat menunduk, berbicara dengan suara sangat pelan, atau menunggu teman lain menjawab terlebih dahulu sebelum berani menyampaikan jawabannya. Hal ini menunjukkan bahwa anak memiliki pengetahuan awal, tetapi belum menunjukkan kepercayaan diri dalam mengungkapkan pemahamannya.

Sementara itu, kondisi mudah lupa terlihat ketika anak sebelumnya mampu mengenali huruf, namun pada kesempatan berikutnya kembali mengalami kesulitan, Contohnya, pada hari pertama anak mampu mengenali dan menyebutkan huruf “M” dengan benar. Namun, pada pertemuan berikutnya ketika huruf yang sama ditunjukkan kembali, anak tidak dapat mengingatnya atau

menukarnya dengan huruf lain yang bentuknya hampir serupa. Selain itu, masih ditemukan anak yang kesulitan membedakan huruf-huruf yang memiliki kemiripan bentuk dan bunyi, seperti b–d, m-n atau p–q. Anak juga belum konsisten dalam menyebutkan urutan huruf dan menuliskan bentuk huruf.

Kondisi ini menjadi lebih kompleks pada anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) yang memiliki karakteristik perilaku sangat aktif, sulit mempertahankan perhatian dalam waktu yang cukup lama, sering berpindah tempat duduk, bahkan keluar kelas untuk bermain sendiri tanpa menyelesaikan tugas yang diberikan. Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, anak cenderung tidak fokus pada instruksi guru, mudah terdistraksi oleh stimulus di sekitarnya, dan mengalami kesulitan mengikuti tahapan kegiatan secara runtut.

Sehingga dari kondisi tersebut berdampak langsung pada perkembangan keaksaraan awal anak ADHD. Dalam kegiatan mengenal huruf, anak sering tidak memperhatikan saat guru menjelaskan bentuk dan bunyi huruf. Ketika diminta menyebutkan huruf yang ditunjukkan, anak menjawab secara asal-asalan misalnya, guru menunjukkan huruf “E” anak menyebutkan huruf “F” atau bahkan tidak menjawab sama sekali karena tidak mengikuti proses pembelajaran sebelumnya. Dalam kegiatan menuliskan huruf, anak kerap tidak menyelesaikan tugas, beralih pada aktivitas lain, atau meninggalkan tempat duduk sebelum kegiatan selesai. Akibatnya, kemampuan mengenali huruf, membedakan huruf yang memiliki kemiripan bentuk, serta mengingat kembali huruf yang telah dipelajari belum berkembang secara optimal.

Perbedaan karakteristik antara anak reguler dan anak ADHD dalam kelas inklusi menyebabkan permasalahan keaksaraan awal menjadi semakin kompleks.

Guru tidak hanya menghadapi anak yang masih bingung, ragu-ragu, dan mudah lupa, tetapi juga anak yang mengalami hambatan dalam regulasi perhatian dan perilaku. Kondisi ini menuntut strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan seluruh anak secara adaptif.

Namun demikian, berdasarkan temuan di lapangan, media pembelajaran yang digunakan masih cenderung bersifat monoton, minim visual, dan kurang interaktif. Monoton dalam arti kegiatan pembelajaran lebih sering dilakukan dengan metode guru menuliskan huruf di papan tulis, kemudian anak diminta menirukan atau menyebutkan secara bergiliran tanpa variasi aktivitas. Minim visual karena penyajian huruf tidak disertai gambar pendukung, warna yang menarik, atau media konkret yang dapat membantu anak mengaitkan simbol dengan makna. Kurang interaktif karena anak lebih banyak berperan sebagai penerima instruksi secara pasif, tanpa keterlibatan aktif melalui permainan, eksplorasi, atau penggunaan media digital yang sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun.

Media pembelajaran keaksaraan yang kurang variatif menyebabkan anak cepat merasa bosan, kurang termotivasi, serta kesulitan mengingat dan membedakan huruf yang telah dipelajari. Kondisi ini berdampak pada munculnya perilaku ragu-ragu, mudah lupa, serta kesalahan dalam mengenali huruf-huruf yang memiliki kemiripan bentuk dan bunyi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berbasis bermain menjadi faktor penting dalam mendukung perkembangan keaksaraan awal anak usia dini.

Menindaklanjuti permasalahan tersebut, diperlukan solusi berupa penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan

karakteristik anak usia dini, khususnya di kelas inklusi. Salah satu alternatif yang relevan adalah pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis permainan edukatif, yaitu *Game* Marbel.

Game Marbel dirancang dengan pendekatan belajar sambil bermain, dilengkapi dengan stimulus visual, audio, animasi, serta umpan balik langsung. Fitur-fitur dalam *Game* Marbel memungkinkan anak untuk mengenal huruf, membedakan bunyi huruf, menyusun huruf, serta mengingat huruf melalui pengulangan yang menyenangkan. Media ini tidak hanya membantu anak reguler, tetapi juga berpotensi meningkatkan fokus dan motivasi belajar anak berkebutuhan khusus, seperti anak dengan ADHD. Sehingga, di dalam dunia pendidikan, teknologi seperti MARBEL berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran (Setiani et al., 2020).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa aplikasi marbel, aplikasi pendidikan khusus untuk anak usia dini ini, mempunyai pengaruh signifikan pada kemampuan membaca anak usia dini (Nur Fajriyah Firdyanisa et al., 2024). (Az-zahroh et al., 2022) pada penelitiannya dengan menggunakan aplikasi marbel huruf yang berfokus pada peningkatan keterampilan mengenali huruf pada anak usia 4-5 tahun, menunjukan bahwa aplikasi marbel huruf memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf.

Dengan demikian, penggunaan *Game* Marbel dipandang sebagai solusi yang logis dan kontekstual untuk mengatasi permasalahan keaksaraan awal anak usia 5–6 tahun di kelas inklusi. Media ini diharapkan mampu menjembatani perkembangan bahasa menuju kesiapan membaca permulaan secara alami, menyenangkan, dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk

mengkaji pengaruh penggunaan *Game* Marbel terhadap kemampuan keaksaraan awal anak usia 5–6 tahun di kelas inklusi TK Kasih Bapa.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang dijabarkan atas, penulis mengidentifikasi beberapa perasalahan, mencakup:

a. Kemampuan konsep huruf anak usia 5-6 tahun belum berkembang secara optimal
b. Anak masih mengalami kesulitan mengenali dan mengingat lambang huruf secara konsisten
c. Anak menunjukkan keraguan, kebingungan, serta mudah lupa ketika diminta menyebutkan atau menunjukkan huruf
d. Anak masih kesulitan membedakan huruf-huruf yang memiliki kemiripan bentuk dan bunyi, seperti b-d, m-n dan p-q
e. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang menarik, kurang variatif dan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik anak usia dini
f. Belum pernah menggunakan game Marbel

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan *Game* Marbel terhadap kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di kelas inklusi TK Kasih Bapa, dengan fokus pada kemampuan mengenal lambang huruf, menirukan bentuk huruf atau tulisan, mengenal simbol, membedakan bunyi huruf, menunjukkan atau meyebutkan huruf, dan mengenali huruf dalam namanya sendiri.

1.4 Rumusan Masalah

Dari penjabaran latar belakang tersebut, rumusan permasalahan pada penelitian ini yakni Apakah penggunaan *game* marbel berpengaruh terhadap kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di kelas inklusi TK Kasih Bapa?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini ditujukan demi melaksanakan pengkajian terkait seberapa jauh pemanfaatan *game* Marbel dapat memengaruhi kemampuan anak usia 5–6 tahun di kelas inklusi TK Kasih Bapa dalam keaksaraan awal.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharap menyajikan manfaat baik dari segi teoritis hingga praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Memperluas pemahaman pada bidang pendidikan anak usia dini, khususnya terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* edukasi demi membuat pemahaman konsep huruf meningkat.
2. Memberi peran pada pengembangan teori pembelajaran interaktif maupun penggunaan multimedia pada proses belajar anak usia dini.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru di TK Kasih Bapa, temuan penelitian ini bisa dipakai sebagai acuan untuk menetapkan pilihan serta menerapkan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik untuk membantu anak memahami huruf.

2. Bagi orang tua, penelitian ini dapat memberi pemahaman mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif di rumah guna mendukung perkembangan belajar anak.
3. Bagi pengembang media pembelajaran, hasil penelitian ini bisa dijadikan sumber masukan untuk merancang game edukasi yang selaras akan karakteristik maupun kebutuhan anak usia dini.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY