

Penggunaan Media Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini

Farid Helmi Setyawan¹

STKIP Modern Ngawi

faridhelmi@stkipmodernngawi.ac.id

Sofyan Susanto²

STKIP Modern Ngawi

sofyansusanto@stkipmodernngawi.ac.id

Abstrak

Anak usia dini mengalami banyak perkembangan dalam proses pertumbuhannya, salah satunya yang terpenting adalah kemampuan berbahasa. Kemampuan bahasa adalah kesanggupan, kecakapan, kekayaan ucapan pikiran dan perasaan manusia melalui bunyi yang arbitrer, digunakan untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam percakapan yang baik. Dalam penelitian ini masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah Media Game Edukasi Berbasis Android” dapat meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Kelompok A di PAUD Al Huda Desa Beran Kecamatan Ngawi Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2017/2018?”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa anak usia dini melalui media game edukasi berbasis android pada kelompok A di PAUD Al Huda Desa Beran Kecamatan Ngawi Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2017/2018. Bentuk penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian 17 anak PAUD Al Huda Desa Klitik Kecamatan Ngawi Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2017/2018. Teknik pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi dan kuesioner. Penelitian tindakan kelas pada peserta didik kelas A Al Huda Desa Beran Kecamatan Ngawi Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2017/2018, dapat disimpulkan bahwa media game edukasi berbasis android dapat meningkatkan kemampuan berbahasa terlihat dengan indikator peningkatan kemampuan berbahasa siswa dari siklus I (53%) dan siklus II (83%). Peningkatan indikator kinerja ini dapat ditunjukkan dengan anak mampu berinteraksi dengan teman sebayanya dengan menggunakan bahasa baru yang diperolehnya, komunikasi anak dengan guru dan orangtua juga semakin terarah dan dapat dimengerti. Guru disarankan mampu mengembangkan media game edukasi berbasis android yang lebih bervariasi dan menyenangkan bagi anak.

Kata Kunci : *kemampuan berbahasa, anak usia dini, pembelajaran, game edukasi, android.*

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan usia dimana tumbuh kembang anak mengalami perubahan dan penambahan kemampuan secara pesat, baik mulai fisik motorik, sosial emosional, kemampuan berbahasa dan sebagainya. Dalam hal perkembangannya, kemampuan berbahasa sangatlah utama dalam perkembangan anak usia dini dikarenakan dengan meningkatnya kemampuan berbahasa maka komunikasi akan terjalin dengan baik. Kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya, sebagai alat bersosialisasi, bahasa juga merupakan suatu cara merespon orang lain. Bromley dalam Dhieni (2011) mendefinisikan bahasa adalah sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dan dibaca. Sedangkan simbol verbal dengan diucap dan didengar. Bromley dalam Dhieni (2011) menyebutkan bahwa pada awal kehidupan manusia lebih dulu belajar menyimak, setelah itu belajar berbicara, kemudian membaca, dan menulis. Perkembangan berbicara pada anak berawal dari membeo maupun menggumam. Ketika anak tumbuh dan berkembang, maka akan terjadi perubahan dan peningkatan dalam hal kualitas maupun kuantitas produk bahasanya.

Berdasarkan pendapat tersebut maka kemampuan menyimak merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang seharusnya dikembangkan pada anak usia dini. Kemampuan ini sangat erat kaitannya dengan kemampuan-kemampuan berbahasa lainnya seperti kemampuan menyimak dipadukan dengan kemampuan berbicara adalah mengungkapkan kembali isi cerita. Pada anak usia dini (3-5 tahun)

kemampuan berbahasa yang paling umum dan efektif dilakukan adalah kemampuan berbicara, hal ini sesuai dengan karakteristik umum kemampuan bahasa anak pada usia tersebut. Belajar berbicara dapat dilakukan anak dengan bantuan orang tuanya atau orang dewasa yang berada disekitarnya, melalui percakapan, dengan bercakap-cakap anak mendapatkan pengalaman dan meningkatkan pengetahuannya serta mengembangkan bahasanya. Pemerolehan bahasa seorang anak juga berawal dari menyimak ucapan di lingkungan keluarga. Bila seorang anak sering mendengarkan atau dilatih untuk selalu mendengarkan cerita dimasa awal kehidupannya, maka perkembangan bahasa dan kosakata anak akan berkembang dengan sangat baik. Skinner dalam Dhieni (2009) berpendapat bahwa perkembangan bahasa seorang anak tidak diperoleh dengan begitu saja, tetapi melalui imitasi rangsangan yang diberikan oleh lingkungan terdekat anak, yaitu orang tua, maka kewajiban orang tua dan orang dewasa lainnya yang berada didekat anak untuk memberikan rangsangan berbahasa anak salah satunya dengan membacakan cerita atau memperdengarkan cerita pada anak.

Tampubolon (1991) menyatakan bahwa bercerita kepada anak memainkan peranan penting bukan saja dalam menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca, tetapi juga dalam mengembangkan bahasa dan pikiran anak, dengan demikian fungsi dari kegiatan bercerita bagi anak usia 3-5 tahun adalah membantu perkembangan bahasa anak. Dengan bercerita melatih pendengaran anak yang difungsikan dengan baik untuk membantu kemampuan bicara, dengan menambah perbendaharaan kosakata, kemampuan mengucapkan kata-kata, melatih merangkai kalimat sesuai dengan

tahapan perkembangannya, selanjutnya anak dapat mengekspresikannya melalui bernyanyi, bersyair, menulis, ataupun menggambar. Salah satu cara melatih pendengaran dan menumbuhkan minat anak dalam bercerita, diantaranya dengan menggunakan media khususnya era sekarang ini adalah eranya *android*, dimana anak dapat mendengarkan cerita-cerita menarik, sehingga imajinasi anak dapat terlatih dan berkembang dengan baik.

Beberapa peranan penting media dalam kegiatan belajar bahasa adalah memperjelas penyajian pesan dan mengurangi verbalitas, memperdalam pemahaman anak didik terhadap kosa kata, memperagakan pengertian yang abstrak kepada pengertian yang konkret dan jelas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera manusia.

Media berdasarkan cara penyampaian dan penerimaannya terbagi menjadi tiga, yaitu media audio, media visual dan media audio visual. Media audio atau media dengar adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui suara-suara atau bunyi yang diperdengarkan. Media ini sangat mengandalkan kemampuan pendengaran dari para penggunanya. Unsur suara ini memiliki komponen bahasa, musik, dan *sound effect* yang dapat dikombinasikan untuk menguatkan isi pesan. Media Audio juga merupakan media yang sangat fleksibel, relatif murah, praktis dan singkat serta mudah dibawa, oleh karena itu para guru dan orang tua dapat menggunakan media ini sebagai alat atau fasilitas penunjang perkembangan bahasa anak.

Agar kegiatan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak dapat terlaksana dan tujuan pembelajaran dapat

tercapai secara optimal, maka diperlukan sebuah media yang dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan berbahasanya, diantaranya adalah dengan menggunakan media game edukasi berbasis *Android*.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan serta kejadian yang dialami oleh peneliti di PAUD Al Huda kelompok A sebagian besar anak belum memiliki kemampuan untuk memahami bahasa, seperti anak belum mampu mengulang kalimat yang dibacakan oleh guru atau mengulang cerita teman serta belum dapat menceritakan pengalaman yang pernah dialaminya. Kondisi tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah kurangnya peran orangtua dalam memberikan fasilitas dan motivasi pada anak. Berdasarkan kondisi di lapangan dimana media game edukasi masih jarang digunakan, maka peneliti mencoba memanfaatkan media game edukasi berbasis *Android* sebagai penyampai informasi pada anak dalam meningkatkan kemampuan berbahasa. Sebagaimana yang telah disampaikan oleh Schramm dalam Eliyawati (2005) media pembelajaran dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi atau pesan.

Media Game Edukasi

Menurut Gagne dalam Arif (2005) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2010) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan

lingkungan sekolah merupakan media. Ahmad Rohani (2007) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar). Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan audien sehingga dapat mendorong proses belajar pada dirinya.

Sebuah permainan atau *game* adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam sebuah konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan yang merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. *Game* bertujuan untuk menghibur, biasanya *game* banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. *Game* sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam *game* terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat.

Dari pendapat di atas penulis simpulkan bahwa *game* edukasi adalah sebuah permainan yang mendidik yang isinya informasi dan pembelajaran.

Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini

Bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasaan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya (Depdiknas, 2005). Sementara itu menurut Harun Rasyid & Suratno (2009) bahasa merupakan struktur dan makna yang bebas dari penggunaannya, sebagai tanda yang menyimpulkan suatu tujuan. Sedangkan bahasa menurut kamus

besar Bahasa Indonesia (Hasan Alwi, 2002) bahasa berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam bentuk percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun yang baik.

Dalam kamus lengkap Bahasa Indonesia (Hasan Alwi, 2002) kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti yang pertama kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu dan kedua berada. Kemampuan sendiri mempunyai arti kesanggupan, kecakapan, kekuatan, kekayaan. Sedangkan kemampuan menurut bahasa berarti kemampuan seseorang menggunakan bahasa yang memadai dilihat dari sistem bahasa, antara lain mencakup sopan santun, memahami giliran dalam bercakap- cakap.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa merupakan kesanggupan, kecakapan, kekayaan ucapan pikiran dan perasaan manusia melalui bunyi yang arbitrer, digunakan untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam percakapan yang baik.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Bentuk penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas, karena itu peneliti menganalisis dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini didesain untuk memecahkan masalah-masalah yang diaplikasikan secara langsung di dalam kelas.

Lokasi Penelitian

Lokasi yang digunakan untuk melaksanakan penelitian adalah Al Huda Desa Beran Kecamatan Ngawi Kabupaten Ngawi dengan alasan beberapa anak memiliki kemampuan berbahasa yang rendah, media dan metode pembelajaran yang kurang tepat, ketertiban anak dalam mengikuti pembelajaran masih rendah sehingga perlu dilakukan penelitian ini untuk memperbaiki pembelajaran dan hasil belajar anak.

Subyek Penelitian

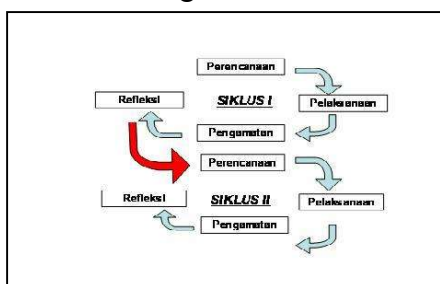
Anak kelompok A di PAUD Al Huda Desa Beran Kecamatan Ngawi Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2017/2018 yang seluruhnya berjumlah 17 anak terdiri dari 11 orang laki-laki dan 6 orang perempuan

Teknik Pengumpulan Data

Tehnik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi a. Metode Observasi
 b. Metode Dokumentasi
 c. Kuesioner

Prosedur Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah Pelaksanaan Siklus

HASIL PENELITIAN

Hasil Penelitian dan Pembahasan Siklus II

1. Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan pengamatan peneliti, rata-rata anak sudah mampu memberikan pendapat dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, dapat dilihat melalui tingkat ketuntasan belajar anak pada siklus I. Kriteria ketuntasan belajar anak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Ketuntasan Belajar Anak Siklus I

Skor	Jumlah Anak	Ketuntasan (%)
●	17	100
√	10	53
○	7	47

2. Pembahasan Siklus I

- a. Waktu yang digunakan untuk menyampaikan kegiatan pembelajaran kurang efisien sehingga waktu untuk mengamati informasi menjadi berkurang. Seharusnya waktu diatur dengan sebaik-baiknya.
- b. Game yang diberikan kurang dapat dimengerti oleh beberapa anak sehingga ada anak yang tidak merespon apa yang diberikan oleh guru.
- c. Saat mendemonstrasikan penggunaan media hendaknya anak diajak untuk membantu agar anak ikut aktif baik secara fisik maupun pikirannya sehingga anak menjadi terampil.
- d. Beberapa anak takut bertanya dan mengungkapkan pendapat serta mencoba melakukan kegiatan. Ini disebabkan karena belum terlatih, maka anak perlu diajak dialog

secara personal atau dibentuk kelompok agar anak berani mengeluarkan pendapat di depan teman-temannya.

Berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan pada siklus I perlu diulang atau perlu dilakukan siklus II sehingga perkembangan kemampuan berbahasa anak meningkat.

Hasil Penelitian dan Pembahasan Siklus II

1. Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan pengamatan peneliti, rata-rata anak sudah mampu memberikan pendapat dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, dapat dilihat melalui tingkat ketuntasan belajar anak pada siklus II. Kriteria ketuntasan belajar anak dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Ketuntasan Belajar Anak

Skor	Jumlah Anak	Ketuntasan (%)
●	17	100
√	15	83
○	2	17

2. Pembahasan Siklus II

- Respon anak cepat menjawab pada saat guru memberikan pertanyaan dan memberikan jawaban yang benar, hal ini ditunjukkan anak cepat mengacungkan jari tangannya untuk menjawab.
- Anak tambah terampil dalam menggunakan media game baik secara individu maupun kelompok.
- Anak berlomba-lomba ingin memahami kegiatan atau menyampaikan hasil di depan kelas, rasa percaya diri telah tumbuh sehingga diberikan kesempatan agar tersalurkan keinginannya

- Guru mampu mengatur waktu sebaik-baiknya sehingga anak mengerjakan semua kegiatan dengan tertib baik secara individu maupun kelompok.
- Media game edukasi berbasis *Android* mampu menarik minat anak untuk belajar, dikarenakan mereka sudah familiar dengan aplikasi pada *smart phone* yang dimiliki orang tua mereka.
- Peran orang tua di rumah dalam mendampingi anak belajar sudah mulai menunjukkan peningkatan yang signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas pada peserta didik kelas A PAUD Al Huda Desa Beran Kecamatan Ngawi Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2017/2018, dapat disimpulkan bahwa media game edukasi berbasis *Android* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini terlihat melalui:

- Indikator peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa yang selalu meningkat dari siklus I (53%) dan siklus II (83%).
- Peningkatan indikator kinerja ini dapat ditunjukkan dengan meningkatnya kemampuan bahasa anak, penggunaan media game edukasi berbasis *Android* mampu merangsang keterlibatan intelektual dan emosional, suasana kegiatan belajar mengajar sangat kondusif.
- Keberhasilan dalam proses pembelajaran tersebut tidak hanya terbatas pada aktivitas guru dan anak saja, tetapi juga mendapat dorongan dari orang tua.

SARAN

Dari hasil penelitian ini, peneliti dapat memberikan saran:

- a. Bagi guru yang memiliki masalah yang sama dengan perkembangan bahasa pada anak, dapat menggunakan metode ini sebagai salah satu alternative pemecahan masalah.
- b. Bagi orang tua hendaknya selalu mendampingi anaknya dalam belajar dan memakai aplikasi android, karena interaksi antara orang tua dan anak dapat membentuk rasa percaya diri pada anak sehingga anak akan berani mengungkapkan hal baru yang mereka pelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Arif Sadirman, dkk. (2005). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Depag RI. (2004). *Pedoman Umum Penilaian Perkembangan Anak*. Jakarta: Dirjen Kelembagaan Agama Islam.
- Depdiknas. (2005). *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta : Sesjend, Depdiknas, Balitbang.
- Dhieni, Nurbiana dan Fridani, Lara. (2009). *Metode Pengembangan Bahasa: Hakikat Perkembangan Bahasa Anak*. Semarang: IKIP Veteran
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain . (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Eliyawati, C., dkk. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Dikti Depdiknas
- Harun Rasyid, Mansyur, dan Suratno. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usai Dini*. Yogyakarta: Multi Presindo
- Hurlock, Elizabeth.B. (2000). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Kemendiknas. (2010). *Penilaian Perkembangan Anak*. Jakarta
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Musfiroh, T. (2008). *Memilih, Menyusun dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Rohani, Ahmad. (2007). *Media Intruksional Edukatif* . Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Suharsimi, Arikunto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Suhartono. (2005). *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas

Susanto, Ahmad. (2001). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group

Tampubolon. (1991). *Mengembangkan Minat dan Kebiasaan Membaca Pada Anak*. Bandung: Angkasa.

Winkel, W. S. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta : Media Abadi