

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ketika teknologi komunikasi menjadi perbincangan yang sangat menarik di masyarakat serta anak-anak usia dini sampai remaja teknologi semakin modern, di dunia anak-anak dan remaja juga tidak kalah dengan pembahasan mereka mengenai teknologi internet yang salah satu fungsinya dapat digunakan sebagai sarana hiburan yaitu bermain disebut permainan online. Perkembangan permainan *online* yang semakin cepat dan populer di masyarakat, terutama dikalangan anak – anak dapat membantu daya pikir anak. *Game* merupakan permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah media hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar anak-anak bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya rasa puas dalam diri anak.

Permainan *online* tidak selalu negatif tetapi juga bisa menjadi permainan edukasi anak-anak usia dini. Edukasi dapat dikatakan seperti ini, permainan edukasi merupakan sebuah permainan dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajarkan anak-anak melalui materi yang berisikan suara, teks, gambar, video, dan animasi, yang pokok materinya membahas suatu subjek tertentu, yang memiliki tujuan untuk dapat memperluas konsep, memberikan pemahaman yang lebih baik dari materi yang mengajarkan sebuah pelajaran B. Indonesia dan Matematika, sehingga dapat mengajarkan mereka dari permainan edukasi ini dengan baik, karena mereka dapat bermain sambil belajar dengan mudah.

Game sering kali dituduh memberikan pengaruh negatif terhadap anak. Faktanya, *Game* mempunyai fungsi dan manfaat positif bagi anak, di antaranya, anak mengenal teknologi, pelajaran untuk mengikuti pengarahan dan aturan, latihan memecahkan masalah dan logika, melatih saraf motorik dan keterampilan spasial, menjalin komunikasi anak-orangtua saat bermain bersama, serta memberikan hiburan. Bahkan, bagi pasien tertentu, permainan *game* dapat digunakan sebagai terapi penyembuhan (Samuel Henry: 2010).

Edukasi merupakan proses yang dilakukan oleh seseorang untuk menemukan jati dirinya, yang dilakukan dengan mengamati dan belajar yang kemudian melahirkan tindakan dan perilaku. Edukasi sebenarnya tidak jauh berbeda dari belajar yang dikembangkan oleh aliran *behaviorisme* dalam psikologi. Hanya istilah ini sering dimaknai dan diinterpretasikan berbeda dari *learning* yang bermakna belajar. Dan istilah ini seringkali digunakan dalam pendekatan pendidikan yang tentu maknanya lebih dari sekedar belajar. Secara umum anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia 3-7 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut *Golden Age*. Anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental. Anak usia dini belajar dengan caranya sendiri. Bila ditinjau dari hakikat anak usia dini, maka anak memiliki dua aspek perkembangan yaitu biologis dan psikologis. (Henry, Samuel. 2011)

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian. Dan dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang

memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan. Maka banyak sekolah yang memberikan pelajaran dalam bentuk permainan edukasi sebagai mata pelajaran, terutama pelajaran berhitung dan membaca.

Pendidikan siswa-siswi kelas 1 SD (Sekolah Dasar) adalah jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 7 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Pendidikan sekolah dasar khususnya kelas 1 SD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 5 perkembangan, yaitu : perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan/kognitif (daya pikir, daya cipta), sosio emosional (sikap dan emosi) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendiknas no 58 tahun 2009.

Pada Pendidikan kelas 1 SD. Taman Siswa Setia Budi Medan, anak – anak diajarkan mengenal huruf, cara melafalkan huruf yang benar, mengenal angka, dan berhitung. Salah satu materi yang sulit diajarkan adalah cara melafal huruf yang benar dan berhitung, karena melafalkan huruf atau membaca dan berhitung butuh latihan dan belajar yang rutin, tidak bisa hanya sebatas di sekolah saja, tapi harus berlatih di rumah juga. Kenyataannya dalam lingkungan sekolah anak – anak masih semangat dalam belajar, karena didukung dengan adanya banyak

teman, tapi biasanya setelah mereka tiba dirumah anak – anak cenderung malas untuk belajar, mereka lebih senang bermain.

Permainan edukasi Mari Belajar Sambil Bermain “MARBEL” memberikan pengaruh yang kuat pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Khususnya Siswa kelas 1 SD Taman Siswa bagi pemula, sehingga mata pelajaran B.Indonesia dan Matematika membutuhkan proses dalam belajar yang menyenangkan. Hal ini mengakibatkan siswa akan lebih cepat menangkap karena permainan Mari Belajar Sambil Bermain “MARBEL” edukasi berhitung dan membaca dapat dimengerti karena permainan edukasi mempunyai kemasan unik pada bentuk, pola, serta animasi gambar pada permainan tersebut yang membuat menarik perhatian seorang anak siswa kelas 1 SD Taman Siswa dengan adanya Permainan Mari Belajar Sambil Bermain “MARBEL” diharapkan siswa akan belajar sambil bermain sehingga mereka akan lebih merasa senang dan bersemangat dalam belajar.

Permainan Mari Belajar Sambil Bermain salah satu permainan yang berbentuk permainan edukasi belajar sambil bermain, di SD Swasta Taman Siswa Setia Budi Medan, khususnya siswa-siswi kelas 1 untuk pemula Permainan Mari Belajar Sambil Bermain “MARBEL” dapat digunakan sebagai media pelajaran terutama pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika. Maka peneliti akan melakukan observasi di Sekolah SD Taman Siswa Setia Budi Medan. Dengan judul penelitian “ Pola Penggunaan Permainan Marbel Membaca dan Berhitung Sebagai Media Edukasi Pelajaran Sekolah Kelas 1 SD. Perguruan Taman Siswa Medan”.

Profil Mari Belajar Sambil Bermain



Gambar. I.I Marbel Huruf ABC

Sumber : <https://teknojurnal.com/andi-taru-educa-studio/>

Andi Taru Nugroho Nur Wismono adalah nama lengkap dari Founder developer game edukasi Educa studio dari game marbel. Andi Taru berkuliah di Fakultas Teknik Informatika Universitas Kristen Satya Wacana di Salatiga. Pada saat masa kuliah inilah Andi Taru menemukan fakta baru yang menyenangkan bahwa dengan masuk ke jurusan TI ini dapat membuat sebuah *game*. Di tahun 2008, Andi Taru membuat *game* Marbel dan Shoot Empire yang merupakan cikal bakal dari aplikasi maupun *game* dari Educa Studio.

Permainan Mari Belajar Sambil Bermain “MARBEL” adalah permainan edukasi memberikan solusi cerdas agar anak cepat mengenal huruf, angka, warna bahkan belajar membaca dan berhitung. Permainan edukasi Marbel memberikan sedikit tantangan bagi anak untuk belajar cerdas dan berfikir kritis dan juga kreatif. Meskipun hanya sebuah permainan tetapi banyak hal yang tidak bisa dikesampingkan dampak positif bagi anak usia dini. Bagi anak yang kesulitan untuk membaca dan berhitung dengan Marbel ini memberikan solusi yang lebih baik bagi anak untuk mengenal huruf dan angka. Memang banyak kendala dari pemanfaatan media Informasi Teknologi Communication “ITC” terutama bagi anak usia dini.

Pemanfaatan teknologi modern sekarang perlu telaahan dan saringan lebih mendalam. Teknologi modern mempunyai dampak yang positif dan negatif bagi pengguna anak usia dini. Sebagai seorang pemikir yang cerdas lebih baik kita arahkan anak, jika menggunakan *handphone* agar bermain di Permainan edukasi Marbel. Karena permainan itu mempunyai kelebihan tersendiri, selain anak bisa belajar juga memberikan wawasan dan pengetahuan yang luas.

Permainan Marbel adalah aplikasi pendidikan khusus untuk anak-anak usia 2 s/d 8 tahun. Bersama Marbel, anak-anak bisa belajar banyak hal dengan cara yang menyenangkan. Tersedia materi pembelajaran yang akan membantu anak-anak dalam belajar mengenal sesuatu misalnya saja huruf, angka, buah, sayur, hewan, alat-alat transportasi, warna, dan masih banyak lainnya. Yang paling menarik dari Permainan Marbel adalah : Permainan edukasi yang menyenangkan. Ada berbagai macam permainan yang akan menguji kemampuan mereka. Permainan itu terdiri dari : tepat cepat, ketangkasan, daya ingat, kecerdikan, asah otak dan masih banyak lainnya. Permainan Marbel dilengkapi dengan gambar dan animasi yang menarik, musik orisinal, serta narasi panduan yang berguna bagi anak-anak yang belum lancar membaca. Permainan Marbel menggabungkan konsep belajar dan bermain menjadi satu sehingga melahirkan cara belajar yang lebih menyenangkan. Materi akan disajikan dalam bentuk yang menarik dilengkapi dengan :

1. Gambar

Gambar yang ada di permainan merupakan daya tarik seorang anak, sehingga adanya minat belajar pada mata pelajaran membaca dan berhitung.

2. *Sound* Narasi.

Game ini berbasis fiksi interaktif yang menampilkan cerita novel dalam bentuk gambar-gambar dan dilengkapi dengan kotak kecakapan untuk menyampaikan narasi dan ucapan setiap karakter.

3. Animasi *Game*

Suatu *sequence* gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak, yang membuat mata seorang anak menuju animasi, animasi merupakan daya tarik seorang anak.

Permainan Marbel merupakan permainan untuk menarik minat belajar anak-anak dalam mata pelajaran berhitung dan membaca, mereka bisa dapat mengasah kemampuan melalui permainan edukasi yang disediakan oleh sekolah. Banyak fitur jenis-jenis dari Permainan Marbel, tetapi yang dipakai dan digunakan oleh orang tua dan wali kelas yaitu berhitung dan membaca, karena seorang anak siswa-siswi kelas 1 untuk pemula mereka sangat sulit untuk melafalkan huruf-huruf dan berhitung angka. Maka Educa Studio membuat *game* marbel sebagai *game* edukasi belajar pelajaran bagi anak.

1. Membaca



Gambar. I.2. Marbel B. Indonesia

Sumber : <https://teknojurnal.com/andi-taru-educa-studio/>

Bagi anak-anak yang belum lancar membaca, mereka bisa mendengarkan narasi yang dibacakan. Selesai belajar, anak-anak bisa memainkan berbagai macam permainan yang menarik. Selain sebagai media bermain, permainan dalam Marbel juga bisa digunakan sebagai media pengujian kemampuan anak. Karena di dalamnya banyak sekali tantangan dan soal yang berhubungan dengan materi yang diajarkan pada menu belajar.

2. Berhitung



Gambar. I.3. Marbel Berhitung

Sumber : <https://teknojurnal.com/andi-taru-educa-studio/>

Marbel Belajar Berhitung adalah sebuah aplikasi pendidikan untuk membantu anak-anak belajar berhitung penjumlahan, pengurangan serta perbandingan besar dan kecil. Marbel Belajar Berhitung dikemas dengan cara yang menarik sehingga anak-anak akan betah belajar berhitung sambil bermain. Bagi sebagian anak, berhitung bukanlah hal yang menyenangkan. Mereka lebih suka bermain daripada belajar berhitung. Namun melalui Marbel, mereka akan diajak belajar sambil bermain. Dilengkapi dengan peragaan animasi yang menarik, sehingga membuat anak-anak lebih betah dalam belajar. Dilengkapi dengan narasi pendukung yang sangat membantu anak-anak yang belum lancar membaca. Maka sekolah memperkenalkan anak-anak pada asyiknya belajar berhitung sedini mungkin. Dukung kreatifitas anak bersama Marbel Belajar Berhitung.

Setelah anak-anak selesai belajar, mereka bisa memainkan berbagai permainan yang menarik untuk menguji kemampuan mereka.

Permainan modern ini juga bukan hanya sebagai sarana hiburan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Semata-mata akan tetapi dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan pemain dalam mengkoordinasikan mata dengan tangan yang berpengaruh pada ketangkasan permainan.

Permainan Marbel adalah aplikasi pendidikan khusus untuk anak-anak usia 2 s/d 8 tahun. Bersama Marbel, anak-anak bisa belajar banyak hal dengan cara yang menyenangkan. Tersedia materi pembelajaran yang akan membantu anak-anak dalam belajar mengenal sesuatu misalnya saja huruf, angka, buah, sayur, hewan, alat-alat transportasi, warna, dan masih banyak lainnya. Yang paling menarik dari marbel adalah, Permainan edukasi yang menyenangkan. Ada berbagai macam permainan yang akan menguji kemampuan mereka. Permainan itu terdiri dari : tepat cepat, ketangkasan, daya ingat, kecerdikan, asah otak dan masih banyak lainnya. Marbel dilengkapi dengan gambar dan animasi yang menarik, musik orisinal, serta narasi panduan yang berguna bagi anak-anak yang belum lancar membaca.

Di sekolah yang wilayahnya berada di daerah kecamatan ataupun pedesaan, masih banyak anak usia SD yang belum bisa membaca dan berhitung. Terkadang sebagian besar orang tua siswa hanya mengandalkan dan berharap dari guru untuk mengajarkan anak mereka dalam pengenalan huruf dan angka, membaca dan berhitung. Tetapi tidak semua harapan itu mampu terpenuhi, tugas seorang guru mengajar dan mendidik yang dalam suatu kelasnya terdapat 25 orang bahkan lebih. Untuk mengajar secara individual sangatlah sulit.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Permainan Marbel harus dirancang dan disampaikan sedemikian rupa sehingga dapat menarik perhatian anak-anak.
2. Permainan Marbel harus menggunakan lambang-lambang tertuju kepada pengawasan yang sama antara guru dan siswa sehingga sama-sama mengerti.
3. Permainan Marbel harus membangkitkan kebutuhan pribadi siswa dan menyarankan beberapa cara untuk memperoleh prestasi.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang akan di bahas yaitu :

1. Bagaimanakah pola penggunaan Permainan Marbel dalam pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika di SD. Taman Siswa Setia Budi khususnya kelas 1?
2. Bagaimanakah Permainan Marbel Berhitung dan Membaca dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung minat belajar dan meningkatkan prestasi siswa-siswi di SD Taman Siswa Setia Budi Medan?
3. Bagaimanakah harapan dan hambatan pelaksanaan dalam Permainan Edukasi Marbel dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika di SD Taman Siswa Setia Budi Medan?

1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yang telah diuraikan maka pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui bagaimana “ Pola Penggunaan Permainan

Mari Belajar Sambil Bermian “MARBEL” Sebagai Media Edukasi Pelajaran Sekolah Berhitung dan Membaca Bagi Siswa-Siswi Kelas 1 SD Perg. Taman Siswa Setia Budi Kota Medan “.

1. Penelitian ini dibatasi oleh 3 orang siswa dan 1 guru di SD.Perguruan.Taman Siswa Setia Budi Kota Medan
2. Penelitian ini dibatasi oleh dari data-data yang diambil dari narasumber guru Bahasa Indonesia dan Matematika, wali murid dan siswa-siswi kelas 1 SD. Perguruan Taman Siswa Setia Budi Kota Medan.
3. Penelitian ini dibatasi hanya mata pelajaran bahasa Indonesia dan berhitung saja di SD.Perguruan Taman Siswa Setia Budi Kota Medan.

1.6. Tujuan Penelitian

Dari uraian masalah penelitian diatas maka peneliti ingin mengetahui hal-hal sebagai berikut :

1. Pola penggunaan permainan marbel membaca dan berhitung dapat meningkatkan minat belajar dalam Permainan Marbel Membaca dan berhitung sebagai edukasi pelajaran.
2. Untuk mengetahui sejauh mana ketertarikan siswa-siswi kelas 1 SD. Taman Siswa bermain Permainan Marbel dari segi visual.
3. Untuk mengetahui bagaimana dampak Permainan Marbel Berhitung dan Membaca sebagai minat belajar siswa-siswi kelas 1 SD. Taman Siswa .

1.7. Mamfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, adalah sebagai berikut:

A. Secara Teoretis.

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan penulis tentang sejauh mana pola penggunaan permainan marbel sebagai media edukasi pelajaran membaca dan berhitung di SD. Perguruan Taman Siswa Setia Budi Medan.

B. Secara Akademis.

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah penelitian ini mengenai proses komunikasi dan menambah referensi dalam penelitian skripsi selanjutnya bagi para mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area khususnya untuk mahasiswa jurusan ilmu komunikasi.

C. Secara Praktisi

1. Bagi Wali Kelas

Memberikan alternatif penggunaan game sebagai media edukasi dalam proses belajar pelajar bagi siswa-siswi kelas 1.

2. Bagi sekolah

Sekolah mendapatkan media pembelajaran baru yang bermanfaat bagi siswa-siswi kelas 1 dengan menggunakan game marbel sebagai media edukasi yang bermamfaat.

3. Bagi pembaca

Memberikan inspirasi untuk penelitian lebih lanjut pada pola penggunaan game sebagai media edukasi pelajaran sekolah.