

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC), anak usia dini mencakup anak-anak yang berusia antara nol hingga delapan tahun. Menurut Sujiono (2013) anak usia dini merupakan individu yang mengalami proses perkembangan dengan cepat dan mendasar untuk menjamin kehidupan masa depannya, sehingga lebih mudah menerima dan menerapkan informasi tentang lingkungan sekitar melalui pendidikan sejak dini. Berdasarkan dari pengertian di atas bisa disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental. Berkaitan dengan anak usia dini, Allah berfirman:

وَأَعْلَمُوا أَنَّمَا أَمْوَالُكُمْ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَأَنَا اللَّاهُ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ ﴿٨٢﴾

*Artinya: “Dan ketahuilah, bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah sebagai cobaan dan sesungguhnya di sisi Allah-lah pahala yang besar.”*  
(QS. Al-Anfal [8]: 28).

Melalui ayat al-Qur'an di atas, dapat diketahui maknanya bahwa Allah menganugerahkan harta benda dan anak-anak kepada kaum Muslimin sebagai ujian bagi mereka. Hal itu apakah harta dan anak-anak banyak itu menambah ketakwaan kepada Allah, mensyukuri nikmat-Nya serta melaksanakan hak dan kewajiban seperti yang telah ditentukan Allah. Sejalan dengan ayat Al-Qur'an di atas, terdapat hadis yang menegaskan pentingnya pendidikan yang baik, sebagai berikut:

قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: مَا خَلَّ وَالِدٌ وَلَدَهُ أَفْضَلَ مِنْ أَدَبٍ حَسَنٍ (رواه الترمذي)

*Artinya: Nabi SAW bersabda: “Tidak ada pemberian seorang ayah untuk anaknya yang lebih utama dari pada (pendidikan) tata krama yang baik.”*  
(HR. At-Tirmidzi)

Hadis ini menegaskan bahwa kewajiban orang tua adalah memberikan pendidikan yang terbaik, mengajarkan kebaikan, dan membentuk karakter anak yang kuat. Hadis ini, yang diriwayatkan oleh Imam At-Tirmidzi, menjelaskan bahwa memberikan adab yang baik kepada anak adalah pemberian yang lebih berharga dibandingkan memberikan harta atau materi. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan setiap potensi yang dimiliki oleh manusia. Dalam proses pembelajaran, guru sering menggunakan metode bercerita sebagai media (Tambak, 2016). Namun, seringkali metode ini membuat anak kurang fokus dan kurang menarik perhatian, sehingga kemampuan bahasa mereka belum mencapai pada Capaian Pembelajaran (CP) (Kemendikbudristek, 2022).

Perkembangan berbicara atau komunikasi pada anak merupakan salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang seharusnya tidak luput juga dari perhatian para pendidik pada umumnya dan orang tua pada khususnya. Pemerolehan bahasa oleh anak-anak merupakan prestasi manusia yang paling hebat dan menakjubkan. Oleh sebab itulah masalah ini mendapat perhatian besar. Pemerolehan bahasa telah ditelaah secara intensif sejak lama. Pada saat itu kita telah mempelajari banyak hal mengenai bagaimana anak-anak berbicara, mengerti, dan menggunakan bahasa, tetapi sangat sedikit hal yang kita ketahui mengenai proses aktual perkembangan berbicara (Kholilullah, 2020).

Hurlock (1980) menyatakan bahwa berbicara adalah bentuk komunikasi yang melibatkan penggunaan artikulasi atau kata-kata untuk menyampaikan maksud. Kemampuan berbicara tidak hanya memerlukan koordinasi otot suara, tetapi juga melibatkan aspek mental, yaitu kemampuan mengaitkan makna. Proses belajar berbicara pada anak-anak dapat menghasilkan variasi yang beragam, namun seiring bertambahnya usia, jumlah kata yang mereka kuasai juga meningkat. Menurut Hurlock (1978), anak-anak berusia 18 bulan rata-rata menggunakan sekitar 10 kata, sementara pada usia 2 tahun, mereka memiliki kosakata antara 200 hingga 300 kata. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di Kelompok B RA

Nurul Amal, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung, masih terdapat beberapa anak yang mengalami keterlambatan berbicara akibat terlalu banyak bermain *gadget*. Hal ini disebabkan oleh kurangnya batasan terhadap konten yang dikonsumsi anak melalui *gadget* mereka. Untuk mengatasi hal itu peneliti berinisiatif untuk menggunakan *game* edukasi sebagai stimulasi untuk perkembangan berbicara pada anak usia dini.

*Game* edukasi menunjukkan daya tarik yang signifikan dan memiliki beberapa keunggulan dibandingkan metode pendidikan konvensional. Salah satu keunggulan utama *game* edukasi adalah kemampuannya untuk memvisualisasikan masalah nyata (Firdaus & Ratama, 2023). Institut Teknologi Massachusetts (MIT) melalui proyek *game* bernama Scratch telah menunjukkan bahwa *game* bisa efektif dalam meningkatkan kemampuan logika dan pemahaman masalah pemain (Sinta, 2021).

Penelitian terdahulu juga menyebutkan bahwa *game* edukasi memiliki peran positif dalam mendukung proses pendidikan (Baytak & Land, 2011). *Game* edukasi unggul dalam beberapa aspek dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, seperti penggunaan animasi yang dapat meningkatkan daya ingat anak-anak, sehingga mereka mampu menyimpan informasi lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional (Rondon et al., 2013).

*Game* edukasi mampu menyediakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang tidak hanya memotivasi anak untuk belajar, tetapi juga memfasilitasi pengembangan keterampilan penting melalui pengalaman bermain yang terstruktur dan bermakna (Rondon et al., 2013).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka sangat penting sebuah aktivitas yang berkaitan dengan perkembangan berbicara untuk menstimulasi anak. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai perkembangan bicara anak menggunakan *game* edukasi dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Terhadap Perkembangan Berbicara Anak Usia Dini di Kelompok B RA Nurul Amal, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung.”

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan berbicara pada anak usia dini di kelompok B RA Nurul Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung dengan menggunakan *game* edukasi (kelas eksperimen)?
2. Bagaimana perkembangan berbicara anak usia dini di kelompok B RA Nurul Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung dengan menggunakan *flashcard* (kelas kontrol)?
3. Apa perbedaan dari penggunaan *game* edukasi & *flashcard* terhadap perkembangan berbicara pada anak usia dini di kelompok B RA Nurul Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Perkembangan berbicara pada anak usia dini di kelompok B RA Nurul Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung dengan menggunakan *game* edukasi (kelas eksperimen)
2. Perkembangan berbicara anak usia dini di kelompok B RA Nurul Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung dengan menggunakan *flashcard* (kelas kontrol)
3. Perbedaan dari penggunaan *game* edukasi & *flashcard* terhadap perkembangan berbicara pada anak usia dini di kelompok B RA Nurul Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

## D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis di antaranya sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *game* edukasi terhadap perkembangan berbicara anak usia dini.

### 2. Manfaat Praktis

Selain memberikan manfaat secara teoretis, kegiatan penelitian ini memberikan manfaat juga untuk berbagai pihak di antaranya :

#### a. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk mengembangkan teknik pembelajaran yang lebih efektif dalam mengatasi perkembangan berbicara anak usia dini.

#### b. Bagi Sekolah

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran integrasi dari *game* edukasi dan membantu pihak sekolah dalam menilai dan memantau perkembangan berbicara anak usia dini.

#### c. Bagi Orang Tua

*Game* edukasi menjadi media pembelajaran yang bisa digunakan untuk pendukung pembelajaran selama di rumah dan membantu orang tua juga untuk menganalisis sekaligus mengawasi anaknya agar tetap aman dan mengenal *game* edukasi yang mendidik.

#### d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah wawasan tentang pengaruh penggunaan *game* edukasi terhadap perkembangan berbicara pada anak usia dini, serta mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

### E. Kerangka Berpikir

Kemajuan teknologi informasi terus berkembang, sehingga produk-produk elektronik menjadi semakin beragam dan terjangkau oleh masyarakat. Hal ini berdampak pada perubahan perilaku masyarakat, termasuk anak-anak, yang kini sudah familiar dengan berbagai aplikasi elektronik. Perkembangan media elektronik ini memiliki dampak sosial yang signifikan terhadap

perkembangan anak. Oleh karena itu, kita perlu memahami pengaruh media elektronik terhadap anak dengan bijak, karena pengaruh tersebut dapat berupa baik atau buruk. penting untuk mempertimbangkan dampak baik dan buruk dari media elektronik terhadap perkembangan anak (Mutia, dkk, 2010).

Dampak positif yang dapat kita ambil yaitu dengan cara kita memberikan media elektronik sesuai dengan kebutuhan anak, contohnya seperti kita memberikan gadget kepada anak untuk dapat bermain game edukasi karena akan ada manfaat yang didapatkan oleh anak yaitu selain dapat melatih berbagai perkembangan, anak juga akan merasa senang dan sangat tertarik karena bisa bermain sambil belajar .

*Game* edukasi adalah jenis permainan berbasis digital atau teknologi yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. *Game* edukasi memungkinkan anak untuk menirukan suara atau kata dari aplikasi, menyusun kalimat melalui narasi interaktif, berinteraksi dengan konten audio-visual yang merangsang bicara. *Game* edukasi dirancang untuk merangsang interaksi verbal dan memfasilitasi penggunaan bahasa dalam suasana yang menyenangkan dan menarik. Dengan mendengarkan dialog dalam permainan, anak-anak dapat memperkaya kosakata mereka, sementara tugas yang memerlukan respons verbal dapat membantu mereka menyusun kalimat dan memahami perintah lisan.

*Game* edukasi sering menyertakan kata tanya dan memberi kesempatan bagi anak untuk mengenal dan menggunakan tulisan sederhana, sehingga mendukung Perkembangan Berbicara secara hierarkis sesuai dengan tahap perkembangan mereka (Hadi, 2020). Banyak sekali game edukasi yang bisa digunakan oleh pendidik ataupun orang tua untuk dijadikan sebagai media pembelajaran anak yang menarik, dan disini peneliti akan menggunakan game yang sudah tersedia di aplikasi playstore dengan nama aplikasi Belajar Anak TK&PAUD yang dimana didalamnya terdapat banyak macam permainan yang dapat mengedukasi anak dimulai dari mengenal berbagai macam profesi, hewan, bentuk, warna, buah- buahan, musik anak, asmaul husna, do'a sholat dan masih banyak lagi hal lainnya yang dapat mengembangkan kecerdasan

seperti perkembangan berbicara anak usia dini.

Perkembangan berbicara adalah kemampuan anak untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan keinginannya melalui kata-kata secara lisan. Perkembangan ini merupakan bagian penting dari Perkembangan Berbicara yang mencakup kemampuan menyebutkan nama benda, menyusun kalimat, menjawab pertanyaan, menggunakan kata tanya, dan mengenali tulisan sederhana.

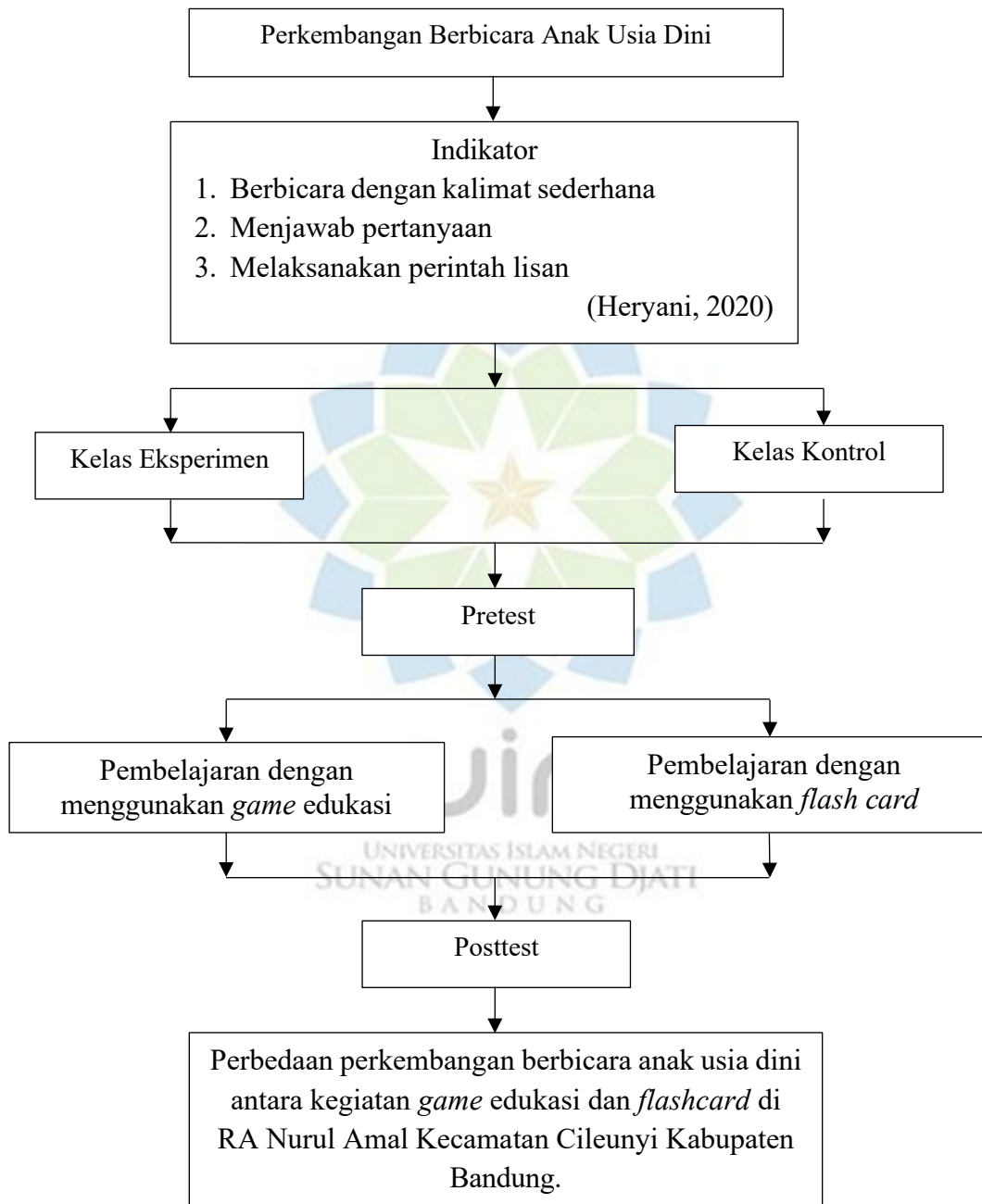
Perkembangan bicara dan bahasa anak sangat penting dalam proses tumbuh kembang, karena mempengaruhi aspek lainnya. Kemampuan Berbicara anak dipengaruhi oleh kognitif, psikologis, sensori motorik, emosional, dan lingkungan sekitar (Ri, 2014). Pengembangan bahasa anak, melibatkan penguasaan kosakata baru dan kemampuan menggabungkan suku kata menjadi kata dan kalimat, dapat didukung oleh penggunaan *game* edukasi (Hadi, 2020).

Dalam pengembangan anak usia dini, perkembangan berbicara bukan hanya sekedar alat komunikasi, tapi juga dasar dalam pembelajaran dan interaksi sosial. Metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif bisa menghambat kemampuan bicara anak. Dengan teknologi yang berkembang, *game* edukasi menjadi alternatif menarik. *Game* edukasi menawarkan pembelajaran interaktif dan menyenangkan, memungkinkan anak belajar sambil bermain. Melalui visualisasi masalah nyata dan interaksi, *game* edukasi efektif meningkatkan kemampuan berbicara anak, memfasilitasi pembelajaran yang lebih efisien dan menarik.

Perkembangan Berbicara anak bersifat hierarkis, di mana pencapaian satu kemampuan akan membuka jalan bagi kemampuan berikutnya. Karakteristik Perkembangan Berbicara anak usia dini 4-6 tahun mencakup; kemampuan berbicara dengan kalimat sederhana yang lebih baik, melaksanakan tiga perintah lisan sederhana, menggunakan dan menjawab beberapa kata tanya, menyusun kalimat, dan mengenal tulisan sederhana (Heryani, 2020).

Dengan demikian, berdasarkan kerangka pemikiran di atas dapat digambarkan sebagai berikut:

**Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir**



## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah pernyataan atau prediksi yang diajukan oleh peneliti mengenai keterkaitan antara dua atau lebih variabel dalam suatu penelitian. Secara sederhana, hipotesis penelitian juga dapat dianggap sebagai jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan oleh peneliti sebelum memulai penelitian (Heryana et al., 2023).

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dijelaskan sebelumnya peneliti menyusun hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang dapat diformulasikan sebagai berikut:

1.  $H_a$ : Terdapat pengaruh penggunaan *game* edukasi terhadap perkembangan berbicara anak usia dini di kelompok B RA Nurul Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.
2.  $H_0$ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan *game* edukasi terhadap perkembangan berbicara anak usia dini di kelompok B RA Nurul Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

Dalam pembuktian hipotesis dilakukan melalui perbandingan jumlah antara  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  melalui ketentuan sebagai berikut:

1. Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima (Terdapat pengaruh penggunaan *game* edukasi terhadap perkembangan berbicara anak usia dini di kelompok B RA Nurul Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung)
2. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  berarti  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak (Tidak terdapat pengaruh penggunaan *game* edukasi terhadap perkembangan berbicara anak usia dini di kelompok B RA Nurul Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung).

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa temuan penelitian sebelumnya yang relevan dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Terhadap Perkembangan Berbicara Anak Usia Dini” (Penelitian di RA Nurul Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung)” antara lain:

1. Tuti Hidayati dan Erna Budiarti, (2022). *"Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Anak Bangsa."* Skripsi, Universitas Panca Sakti Bekasi. Simpulan penelitian ini bahwa melalui *game* edukasi dengan aplikasi Quizizz sangat diminati oleh anak serta menampilkan keceriaan sehingga semangat belajar anak meningkat dan hal tersebut mempengaruhi daya ingat anak. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu keduanya sama-sama berupaya untuk meningkatkan salah satu aspek yang dimiliki anak menggunakan *game* edukasi, perbedaannya terletak pada aspek yang ditingkatkannya.
2. Rifka Toyba Humaida dan Suyadi, (2021). *"Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT."* Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Hasil penelitian di atas bahwa dalam proses pembelajaran anak usia dini dengan penggunaan metode ICT melalui media *game* edukasi digital sangat cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dan hasil penelitian menunjukkan adanya perkembangan dalam meningkatkan penguasaan kognitif pada anak usia dini. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama berupaya untuk meningkatkan salah satu aspek yang dimiliki anak menggunakan *game* edukasi, perbedaannya terletak pada aspek yang ditingkatkannya.
3. Farah Maulida Haura dan Yuli Kurniawati Sugiyo Pranoto, (2022). *"Peran Screen Time dan Gadget Terhadap Kemampuan Berbicara pada Anak Usia Dini"*. Skripsi, Universitas Negeri Semarang (UNNES). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *screen time* dan *gadget* memiliki peran positif dalam perkembangan kemampuan Berbicara pada anak usia dini, seperti tayangan video interaktif yang meningkatkan pengetahuan kosakata dan membantu anak belajar lebih banyak mengenai bahasa. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menjadikan *gadget* sebagai media penelitian, sedangkan perbedaannya adalah metode yang digunakannya.