BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penguasaan bahasa menempati posisi krusial dalam tumbuh kembang anak usia dini sebab menjadi instrumen utama untuk menjalin komunikasi, menyalurkan gagasan maupun emosi, serta mengenali lingkungan sekitar. Fase usia dini ditandai oleh pesatnya pemerolehan bahasa, di mana anak mulai memperkaya perbendaharaan kata, merangkai kalimat, serta mengasah kecakapan berbicara dan menyimak. Mengingat pentingnya periode tersebut, pemberian rangsangan bahasa yang terarah sangat dibutuhkan guna menopang kematangan kognitif, sosial-emosional, dan literasi anak. Merujuk pada Sukerti, Sudiana, dan Surya (2021), fasilitasi bahasa anak usia dini tidak semata-mata bertumpu pada pengajaran baca-tulis formal, melainkan perlu dipadukan secara kontekstual dengan unsur budaya lokal.

Kesiapan literasi awal merupakan pijakan esensial yang patut dirangsang sejak dini karena berkaitan erat dengan kepekaan anak terhadap lambang huruf, bunyi, simbol, serta pemahaman kata dasar sebelum memasuki tahap membaca dan menulis permulaan. Stimulasi literasi awal di taman kanak-kanak idealnya dikemas melalui aktivitas bermain yang interaktif, menggembirakan, dan selaras dengan tahapan perkembangan anak agar kegiatan belajar berlangsung bermakna tanpa paksaan. Pengalaman belajar tersebut akan semakin berkesan apabila ditautkan dengan realitas terdekat anak, termasuk pengenalan budaya daerah. Penyisipan budaya lokal ke dalam pembelajaran PAUD terbukti membantu anak belajar secara lebih kontekstual, memikat, dan bermakna (Triwardhani et al.,

2023; Hasanah et al., 2025). Sejumlah kajian juga mengonfirmasi bahwa pemanfaatan media interaktif disertai stimulasi yang tepat mampu mengoptimalkan capaian literasi awal anak usia dini (Solichah et al., 2022; Riza & Eliza, 2025; Annisa & Wulandari, 2025). Temuan ini diperkuat oleh riset Ayuni dan Paramita (2024) bahwa penggunaan media audiovisual berdampak nyata terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak taman kanak-kanak.

Yudana dan Sudiatmika (2020) menggarisbawahi bahwa pemanfaatan media ajar bermuatan budaya Bali seperti kartu ilustrasi berkosakata daerah, tembang anak Bali, serta permainan tradisional mampu memantik keaktifan berbahasa anak. Pendekatan tersebut tidak sekadar memperkaya kecakapan verbal peserta didik, tetapi turut memperkokoh jati diri kultural mereka. Anak-anak yang sejak dini akrab dengan bahasa ibu atau bahasa daerah di lingkungannya umumnya memperlihatkan kepekaan linguistik yang lebih matang disertai kepedulian budaya yang lebih kuat.

Pengembangan literasi berwawasan budaya juga merangkum pengenalan bentuk aksara serta perbendaharaan kata khas Bali. Kendati demikian, cara penyampaiannya wajib diselaraskan dengan dunia anak usia dini, yakni mengutamakan prinsip bermain seraya belajar, bercerita, bernyanyi, serta eksplorasi berbasis pengalaman konkret. Anak tidak dituntut menghafal simbol secara kaku, melainkan diajak memahami dan menikmati bahasa melalui interaksi sosial yang hangat. Kemendikbud (2020) turut menerbitkan pedoman pengintegrasian kearifan lokal, termasuk aspek bahasa daerah, ke dalam layanan PAUD guna memperkokoh pendidikan karakter dan identitas budaya.

Sehubungan dengan hal itu, pendidik memegang peran strategis dalam menata ekosistem kelas yang kaya akan rangsangan bahasa dan budaya bagi anak.

Merujuk pada Permendikbud Nomor 20 Tahun 2020 mengenai Rencana Strategis Kemendikbud, penguatan karakter berbasis budaya lokal ditetapkan sebagai salah satu fokus pembangunan layanan PAUD. Sejalan dengan kebijakan tersebut, riset Sartinah (2021) pada *Jurnal Obsesi* mengungkap bahwa pembelajaran berlandaskan budaya daerah mampu meningkatkan keaktifan sekaligus daya tangkap anak terhadap lingkungannya secara bermakna. Melalui pengenalan budaya yang kontekstual dan menggembirakan, anak tidak hanya menyerap nilai kebersamaan, toleransi, serta cinta tanah air, tetapi juga mengalami kemajuan perkembangan yang selaras, terutama pada kecakapan literasi awal.

Temuan pengamatan awal di TK Saraswati Tabanan memperlihatkan perlunya stimulasi lanjutan pada pengenalan lambang huruf, pemahaman petunjuk sederhana, serta keberanian mengutarakan gagasan secara lisan. Kondisi ini melandasi penyediaan variasi media pendamping yang dapat disinergikan dengan rutinitas belajar di kelas. Perangkat digital dipertimbangkan sebagai alternatif suplemen, sembari tetap menjaga kualitas interaksi guru-anak serta keselarasan materi dengan sasaran literasi. Studi kasus Satriana dkk. (2022) melalui telaah dokumentasi dan wawancara guru PAUD turut mencatat potensi media digital bagi stimulasi literasi; temuan ini diposisikan sebagai pijakan kontekstual, bukan klaim bahwa setiap media digital pasti lebih unggul.

Kegiatan pengamatan kelas dan wawancara pada 11 Oktober 2024 bersama Ibu Dewi selaku guru Kelompok B TK Saraswati Tabanan menunjukkan bahwa buku cetak, lembar gambar, dan kartu kata telah rutin dipakai di kelas.

Keberadaan proyektor di sekolah membuka peluang bagi guru untuk memperkaya variasi tampilan materi. Agar berjalan kondusif, penggunaannya perlu disertai pengaturan giliran, petunjuk yang ringkas, serta bimbingan guru supaya anak dapat mengikuti kegiatan dengan nyaman.

Pendidik secara berkala mengamati perkembangan harian peserta didik di kelas. Catatan kualitatif kebutuhan belajar memperlihatkan masih adanya anak yang memerlukan bimbingan saat mencerna instruksi tugas, membedakan bentuk huruf yang serupa, serta menautkan lambang huruf dengan kata lisan. Gambaran lapangan tersebut dijadikan dasar kualitatif bagi analisis kebutuhan pengembangan. Adapun rekapitulasi skor numerik khusus dari observasi kebutuhan pada 11 Oktober 2024 tidak tercantum dalam berkas sumber yang dikaji, sehingga tidak dinyatakan dalam bentuk angka ataupun disamakan dengan skor *pre-nontest*.

Rancang bangun media *game* berbasis *Educandy* ditujukan untuk melengkapi pemanfaatan buku, gambar, kartu, serta benda konkret yang telah digunakan di ruang kelas. Ragam aktivitas menjodohkan gambar, merangkai huruf, dan menebak lagu memberi ruang bagi anak untuk mencoba, melafalkan kosakata, serta berdialog bersama guru. Fokus pengembangan ini terletak pada perluasan alternatif media stimulasi literasi awal kelompok B dengan tetap menghormati praktik pembelajaran yang telah berjalan.

Rangsangan literasi awal dapat difasilitasi melalui buku cerita, ilustrasi gambar, percakapan, maupun permainan yang mendorong keaktifan anak. Kegiatan penuturan cerita juga berfungsi mengenalkan cerita rakyat sebagai upaya pelestarian budaya daerah (Puspitasari, Hidayatullah, & Jupri, 2019).

Pengembangan media dalam riset ini diarahkan guna menambah variasi aktivitas kelas, sehingga anak memperoleh kesempatan menyimak, memasangkan simbol, menyebutkan kosakata, dan berbagi pengalaman. Pemilihan media tersebut tetap diselaraskan dengan tujuan belajar serta kebutuhan bimbingan tiap anak.

Setiap anak usia dini memiliki hak untuk belajar melalui suasana bermain. Beragam perangkat pembelajaran dapat dimanfaatkan guna mengenalkan literasi awal, salah satunya berupa *game* edukatif yang memadukan muatan belajar dengan unsur hiburan secara menyenangkan. Permainan berbasis teknologi umumnya sangat diminati anak-anak karena menghadirkan kegembiraan. Apabila diarahkan secara positif, *game* dapat berperan sebagai media *edutainment*, yakni perpaduan antara unsur pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*) yang mewujudkan konsep bermain seraya belajar (Huda Mardhotillah & Rakimahwati, 2022). Seiring pesatnya perkembangan teknologi digital, berbagai jenis *game* kini dirancang tidak sekadar untuk rekreasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang adaptif bagi anak usia dini.

Pemanfaatan *game* edukatif memberikan beragam keuntungan bagi anak; selain mengenalkan teknologi secara terarah, anak berlatih mematuhi petunjuk dan aturan main, mengasah penalaran logis dalam pemecahan masalah, melatih koordinasi motorik dan ruang, mempererat komunikasi saat bermain bersama orang tua, serta memperoleh hiburan sehat. Permainan interaktif turut membantu anak memperkaya perbendaharaan kata dan kecakapan sosial dalam mengenali budaya lokal secara gembira (Kemendikbudristek, 2023). Kehadiran *game* edukatif mempermudah anak mencerna materi pelajaran sekaligus membiasakan pemanfaatan teknologi secara bijak sejak dini.

Salah satu langkah strategis untuk memperluas stimulasi literasi awal anak usia dini ialah mengembangkan media pembelajaran digital interaktif, seperti permainan edukatif (*educational games*) yang selaras dengan kegemaran anak bermain sambil belajar. Perangkat semacam ini tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif anak di kelas, tetapi juga merangsang aspek bahasa, kognitif, dan sosial secara terpadu dalam suasana menyenangkan. Pengembangannya dapat memanfaatkan platform daring yang menyediakan variasi kuis kata, susun huruf, dan teka-teki yang fleksibel disesuaikan dengan materi ajar. Penyisipan teknologi digital pada layanan PAUD terbukti mampu menciptakan iklim belajar yang komunikatif dan memotivasi keaktifan anak dalam kegiatan literasi (Sari M, 2020). Kehadiran teknologi pembelajaran tidak sekadar memenuhi kebutuhan anak akan visualisasi yang menarik, tetapi juga membantu guru membangun suasana kelas yang partisipatif. Sejalan dengan hal itu, Putra dan Paramita (2023) mengungkap bahwa guru menilai permainan edukatif digital mampu mendongkrak keterlibatan belajar siswa, sementara Setyowahyudi dan Novalia (2025) menekankan bahwa penguatan literasi usia dini menuntut kesinambungan dukungan lingkungan belajar antara sekolah dan rumah.

Permainan edukatif digital layak dipilih manakala substansi materi dan cara pengoperasiannya sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Pemanfaatan *Educandy* dalam studi ini difokuskan pada aktivitas bermain yang terarah, pemilihan kosakata yang akrab dengan keseharian anak, serta fasilitasi guru. Aktivitas menggunakan buku, gambar, benda nyata, dan percakapan tetap dipertahankan sebagai bagian inti pembelajaran, sehingga kehadiran media ini memperkaya pilihan kegiatan bagi pendidik.

Berpijak pada analisis kebutuhan saat observasi, kendala keterbatasan variasi sarana ajar direspons melalui tahapan perancangan media pembelajaran. Secara konseptual, media merujuk pada segala jenis instrumen perantara yang menyalurkan pesan edukatif demi tercapainya sasaran pendidikan, sekaligus memikat atensi dan minat belajar anak di kelas. Salah satu inovasi yang potensial dikembangkan ialah *game* edukatif yang unggul dari sisi tampilan visual dan animasi, sehingga membantu memperkuat daya ingat anak terhadap materi yang dipelajari. Oleh sebab itu, pendidik dituntut terampil mengintegrasikan media ajar yang mampu menjadikan kegiatan belajar lebih hidup, kreatif, inovatif, dan menggembirakan (Eka Setiawati, 2021). Melalui keterlibatan dalam *game* edukatif, anak tidak sekadar bermain, melainkan turut mengasah kecakapan literasi awal seperti mengenali bentuk, simbol huruf, dan kosakata yang menumbuhkan motivasi belajarnya.

Pada masa prasekolah, anak usia dini memperlihatkan rasa ingin tahu yang tinggi baik terhadap alat permainan konvensional maupun media berbasis elektronik. Peluang ini selaras dengan terbitnya Perpres RI Nomor 19 Tahun 2024 mengenai percepatan pengembangan industri gim nasional. Kemajuan teknologi digital membawa dampak positif bagi pembaruan sarana pendidikan, sehingga pengembangan *game* interaktif yang ramah anak dapat terus didorong pada jenjang PAUD guna menopang kecakapan literasi awal peserta didik. Salah satu platform aplikasi yang relevan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran tersebut adalah *Educandy*.

Educandy merupakan aplikasi *edugame* atau permainan edukasi berbasis web yang dapat dioperasikan pendidik untuk memfasilitasi kegiatan belajar

mengajar (Rohmah, 2021; Ulya, 2021). Pemanfaatan permainan ini membantu mengusir kejenuhan anak selama mengikuti pembelajaran di kelas. Platform *Educandy* memuat 3 fitur permainan utama, yakni *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*, yang dapat dikreasikan guru menjadi beragam format permainan seperti *word search*, *hangman*, *anagrams*, *noughts & crosses*, *crosswords*, *match-up*, *memory*, serta *multiple choice* (Khorin Kholfadina & Mayarni, 2022). Ragam fitur pada *Educandy* tersebut potensial dikembangkan guna menstimulasi aspek bahasa, khususnya kemampuan literasi awal anak. Pengoptimalan platform *Educandy* menjadi alternatif inovatif untuk menyajikan suasana belajar yang menggembirakan sekaligus edukatif dalam menunjang perkembangan literasi anak usia dini (Wahyuni, 2022).

Bertolak dari keseluruhan pemaparan di atas, peneliti melaksanakan studi rancang bangun sebagai alternatif solusi pembelajaran melalui penelitian pengembangan bertajuk "Pengembangan Media *Game* Berbasis *Educandy* Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Awal Anak Pada Kelompok B TK Saraswati Tabanan".

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada pemaparan latar belakang masalah di atas, sejumlah permasalahan penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1) Adanya peluang pengembangan untuk memperkaya variasi media berbasis teknologi guna mendampingi sarana pembelajaran yang telah digunakan di kelas.

2) Dibutuhkannya perangkat permainan interaktif yang selaras dengan sasaran stimulasi literasi awal dan karakteristik perkembangan anak kelompok B.
3) Ruang partisipasi anak untuk bereksplorasi, menentukan pilihan jawaban, dan mengutarakan gagasan dapat diperluas melalui aktivitas bermain terarah bersama guru.
4) Diperlukannya rancang bangun serta pengujian kelayakan dan efektivitas media *Educandy* bermuatan budaya Bali sebagai alternatif stimulasi literasi awal.

1.3 Batasan Masalah

Berpijak pada latar belakang serta identifikasi masalah yang telah diuraikan, pembatasan ruang lingkup kajian diperlukan agar penelitian lebih terfokus pada pokok persoalan yang dikaji sehingga memberikan hasil yang optimal. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *game* berbasis *Educandy* untuk menstimulasi kemampuan literasi awal anak pada kelompok B TK Saraswati Tabanan.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada identifikasi serta batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini disusun sebagai berikut:

1) Bagaimanakah rancang bangun media *game* berbasis *Educandy* untuk menstimulasi kemampuan literasi awal anak pada kelompok B TK Saraswati Tabanan?

2) Bagaimanakah tingkat kelayakan media *game* berbasis *Educandy* untuk menstimulasi kemampuan literasi awal anak pada kelompok B TK Saraswati Tabanan?

3) Bagaimanakah efektivitas media *game* berbasis *Educandy* untuk menstimulasi kemampuan literasi awal anak pada kelompok B TK Saraswati Tabanan?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk mencapai sasaran berikut:

1) Mendeskripsikan rancang bangun media *game* berbasis *Educandy* untuk menstimulasi kemampuan literasi awal anak pada kelompok B TK Saraswati Tabanan.

2) Mengetahui tingkat kelayakan media *game* berbasis *Educandy* untuk menstimulasi kemampuan literasi awal anak pada kelompok B TK Saraswati Tabanan.

3) Mengetahui efektivitas media *game* berbasis *Educandy* untuk menstimulasi kemampuan literasi awal anak pada kelompok B TK Saraswati Tabanan.

1.6 Manfaat Penelitian

Temuan studi ini diharapkan memberi kontribusi bagi inovasi media pembelajaran berbasis teknologi di jenjang PAUD. Manfaat hasil penelitian ini dikelompokkan menjadi dua dimensi, yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

Secara teoretis, hasil rancang bangun media ini diharapkan menyumbangkan wawasan keilmuan bagi bidang Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya terkait pengembangan media *game* berbasis *Educandy* guna menstimulasi literasi awal anak kelompok B, sekaligus menjadi rujukan ilmiah bagi penelitian sejenis di masa mendatang.

b) Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil kajian ini memberikan kemanfaatan langsung bagi peserta didik, pendidik, kepala sekolah, serta peneliti lainnya sebagai berikut:

a. Bagi Anak

Kehadiran media *game* berbasis *Educandy* membantu memikat ketertarikan anak terhadap materi yang disajikan guru, sehingga memupuk motivasi dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan stimulasi literasi awal pada kelompok B TK Saraswati Tabanan secara optimal.

b. Bagi Guru

Produk penelitian ini dapat dimanfaatkan guru sebagai alternatif referensi media ajar guna menunjang kelancaran pembelajaran di kelas, sekaligus memantik kreativitas pendidik dalam menghadirkan variasi media yang memikat bagi perkembangan anak usia dini.

c. Bagi Kepala Sekolah

Temuan studi ini dapat dijadikan bahan pertimbangan positif bagi kepala sekolah dalam mendukung kebijakan pengembangan media pembelajaran

yang variatif serta selaras dengan materi dan karakteristik peserta didik demi peningkatan mutu layanan sekolah.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil kajian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya dalam merancang media pembelajaran interaktif yang inovatif bagi anak prasekolah. Melalui pemanfaatan platform *Educandy*, riset ini memberikan gambaran mengenai cara mengemas permainan edukatif untuk merangsang literasi awal seperti pengenalan warna, bentuk, simbol huruf, dan kosakata secara menyenangkan, sehingga memperkaya pendekatan teknologi pembelajaran guna meningkatkan keterlibatan aktif anak di kelas.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA