

MENGENALKAN LITERASI ANAK DALAM KEMAMPUAN KOGNITIF DI KELUARGA MELALUI APLIKASI *GAME* ANAK EDUKASI HEWAN LAUT

Siti Jamilah¹, Andrisyah²

¹ IKIP Siliwangi, Jalan Raya Terusan Jendral Sudirman, Cimahi

² IKIP Siliwangi, Jalan Raya Terusan Jendral Sudirman, Cimahi

¹milasitijamilah26@gmail.com, ²andrisyahanis@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

Literacy needs to be done early to become an active reader in the future, so the family plays an important role in growing literacy. The family is the main holder of being the most important spearhead providing stimulations that are important for the growth of children's literacy. The family is the beginning of life, with our families starting real life. The ultimate family of capital starts the life of someone who Allah has bestowed upon us to go through every life process. This education is not always from the sources of the books we read but in everyday life that we find can be a source of education. This research uses descriptive qualitative method, which is a study by collecting data or information about problems that exist in the community or a family. The data needed in the form of primary data and secondary data. The analysis used in this research is content analysis. The data obtained from primary and secondary data are narrated descriptively and then coding thematically. This article explains game education in which a game that is specifically designed to teach particular learning through applications in addition to testing the cognitive abilities of children also tests the ability of children's creativity. Based on observations have been described to formulate that the existence of family cooperation in stimulating children can be done that originally did not know to want to know.

Keywords: Literacy, Cognitive Ability, Family, Children's Educational Game Application Marine Animals

ABSTRAK

Literasi perlu dilakukan sejak dini agar menjadi pembaca aktif dimasa depannya, maka keluarga berperan penting untuk menumbuhkan literasinya. Keluarga adalah pemegang utama menjadi ujung tombak terpenting memberikan stimulasi-stimulasi yang penting bagi pertumbuhan literasi anak. Keluarga adalah awal memulai kehidupan, dengan keluarga kita memulai kehidupan sebenarnya. Keluarga modal utama memulai kehidupan seseorang yang telah Allah SWT berikan anugrahan kepada kita untuk menjalani setiap proses kehidupan. Edukasi ini tidak selalu dari sumber buku yang kita baca melainkan dalam kehidupan sehari-hari yang kita temukan bisa menjadi sumber edukasi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu sebuah penelitian dengan cara mengumpulkan data atau informasi mengenai permasalahan yang ada di dalam masyarakat atau sebuah keluarga. Data yang dibutuhkan berupa data primer maupun data sekunder. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi. Data yang diperoleh data primer dan data sekunder dinarasikan secara deskriptif dan selanjutnya dilakukan pengkodean secara tematik. Diartikel ini menjelaskan tentang edukasi game dimana game yang di rancang khusus untuk mengajarkan suatu pembelajaran tertentu melalui aplikasi selain menguji kemampuan kognitif anak juga menguji kemampuan kreativitas anak. Berdasarkan observasi telah diuraikan merumuskan bahwa adanya kerjasama keluarga dalam menstimulus anak dapat dilakukan yang asalnya tidak tahu menjadi ingin tahu.

Kata Kunci: Literasi, Kemampuan Kognitif, Keluarga, Aplikasi *Game* Anak Edukasi Hewan Laut

PENDAHULUAN

Literasi perlu dilakukan sejak sedini mungkin agar menjadi pembaca aktif dimasa depannya, maka keluarga berperan penting untuk menumbuhkan literasinya. Keluarga adalah pemegang utama menjadi ujung tombak terpenting memberikan stimulasi-stimulasi yang sangat penting bagi pertumbuhan literasi anak. Memiliki anak adalah kado terindah yang diamanahkan Allah SWT . Tentunya, kita sebagai orangtua harus bisa mendidik akhlak maupun karakter anak dengan baik. Sebab pendidikan karakter dan sifat anak tumbuh dan berkembang berdasarkan pola didikan orang tuanya mulai dari sejak kandungan sampai dilahirkan. Keluarga adalah awal memulai kehidupan, dengan keluarga kita memulai kehidupan sebenarnya.

Keluarga modal utama memulai kehidupan seseorang yang telah Allah SWT berikan anugerahkan kepada kita untuk menjalani setiap proses kehidupan. Keluarga berawal dari dua insan yang Allah SWT berikan untuk memulai kehidupan dari pasangan hidup dunia dan akhirat, Allah SWT menganugerahkan kepada setiap pasangan mempunyai keturunan yang telah diamanahkan untuk dijaga, di didik dan di besarkan dengan akhlak yang terpuji.

Setiap pasangan mendambakan seorang anak yang diidamkan agar adanya kehangatan dalam keluarga, terjalinnya keharmonisan dalam keluarga, rumah tangga akan lengkap, bahagia dan tujuan utama dalam keluarga. Setiap anak adalah unik, karena anak memiliki sifat dan kecerdasan yang berbeda-beda. Anak memiliki masing-masing kemampuan yang Allah SWT berikan dengan disertai kelesi-

han dan kekurangannya masing-masing untuk melengkapi kehidupannya agar bisa belajar. Allah SWT memberikan setiap anak dengan aspek yang dimiliki masing-masing dalam Spiritual, Emosional maupun Intelegentnya. Setiap anak sudah membawa watak maupun sifat yang ada dalam dirinya sejak dilahirkan.

Dengan hal itu, orangtua menginginkan sesuatu perubahan bagi anaknya dengan berusaha berbagai cara agar anak diberikan kehidupan yang lebih baik dari orang tuanya. Upaya yang dilakukan orangtua kepada anaknya selalu ingin memberikan yang terbaik.

Untuk berkembang secara optimal anak harus diberi rangsangan melalui pembelajaran yang menyenangkan dan dari setiap pembelajaran tentunya harus mencakup pada 6 aspek diantaranya : Nilai-nilai Agama dan Moral, Fisik Motorik, Kognitif, Sosial Emosional, Bahasa dan Seni. Salah satu aspek perkembangan yang akan dibahas diartikel ini aspek kognitif melalui digital.

Literasi adalah kemampuan dan keterampilan individu dalam menulis, membaca, berbicara, menghitung maupun memecahkan masalah dalam sehari-hari. Literasi dini adalah kemampuan sebelum anak benar-benar mampu membaca maupun menulis menurut NICHD (*National Institutes Children of Human and Development*) (dalam Pradipta, 2014:2) Kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu.

Perkembangan kognitif mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu, kemampuan yang mencakup segala sesuatu bentuk pengenalan, kesadaran, pengertian yang bersifat mental yang digunakan dalam interaksi sehari-hari dengan lingkungan sekitar (Jumiatin, 2017:17).

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.3 | No.6 | November 2020

Salah satu tokoh psikologi yang mengemukakan teori tentang tahapan perkembangan kognitif manusia adalah Piaget (dalam Jumiatin, 2017:21), anak-anak memiliki cara berpikir berbeda dari orang dewasa. Piaget (dalam Johnson, 2005) membagi beberapa skema yang digunakan anak untuk memahami dunianya melalui empat periode utama yang berkolaborasi dengan dan semakin canggih seiring pertambahan usia:

- a) Masa sensorimotor (usia 0 sampai dengan 2 tahun)
- b) Masa praoperasional (usia 2 sampai dengan 7 tahun)
- c) Masa operasional konkrit (usia 7 sampai dengan 11 tahun)
- d) Masa operasional formal (usia 11 tahun sampai dengan dewasa)

Faktor dipengaruhi dalam kemampuan Kognitif menurut Sujiono (dalam Peritiwi, Masitoh & Andrisyah 2020:3) mengemukakan faktor keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat bakat dan faktor kebebasan.

Menurut KBBI, Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dikutip oleh (Mulyadi, 2018) Aplikasi merupakan suatu penerapan dari setiap rancang sistem dalam mengolah sesuatu data yang menggunakan suatu aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu yang dimiliki. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan apa yang akan dikerjakan dan melaksanakan tugas maupun pekerjaan khusus dari pengguna dalam menjalankan suatu aplikasi. Edukasi adalah suatu proses sebuah kegiatan belajar setiap individu maupun kelompok yang tujuannya untuk meningkatkan kualitas daya ingat dari pola pikir, pengetahuan serta mengembangkan potensi diri-

nya maupun dari masing-masing individu yang dimiliki.

Proses edukasi ini dalam kehidupan sehari-hari lebih dikenal dengan sebutan suatu proses belajar yang dipelajari. (dalam Irsa, Saputra, & Primaini, 2015) Edukasi merupakan proses belajar dari tidak tahu menjadi ingin tahu dan ingin mencoba. Edukasi ini tidak selalu dari sumber buku yang kita baca melainkan dari apapun yang kita temukan dalam kehidupan seharusnya yang dapat kita temukan. Diartikel ini menjelaskan tentang edukasi *game* dimana *game* yang disusun dan diaplikasikan khusus untuk mengajarkan suatu pembelajaran tertentu melalui aplikasi.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu sebuah penelitian dengan cara mengumpulkan data maupun suatu informasi mengenai permasalahan yang ada di dalam masyarakat atau sebuah keluarga.

Data yang dibutuhkan berupa data primer maupun data sekunder. Data primer ini adalah data yang didapat langsung dari sumber penelitian di lapangan yang digunakan dengan dua cara data yaitu observasi dan wawancara. Sedangkan Data sekunder adalah data yang didapat juga dari penelitian orang lain maupun sumber yang telah diciptakan dan dipublikasikan sebelumnya, data yang dipergunakan berupa dokumentasi, metode kepustakaan maupun sumber internet.

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini merupakan analisis isi (*content analysis*). Data yang didapat dari data primer dan data sekunder dinarasikan secara deskriptif dan selanjut-

nya dilakukan pengkodean secara tematik.

Alat yang diperlukan dalam penelitian ini merupakan *smartphone* berbasis android.

Subjek penelitian ini berjumlah tiga orang ibu yang berkriteria memiliki anak prasekolah 4-6 tahun yang tinggal di Cihampelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari hasil penelitian yang diperoleh dan didapatkan hasil observasi terdapat 3 orang ibu berkriteria memiliki anak 4-6 tahun atau anak prasekolah yang tinggal di Cihampelas. Data penelitian diperoleh dengan berbagai karakteristik berikut ini :

Tabel 1
Karakteristik Ibu

No	Nama	Usia	Pend	Profesi
1	Y	27	SMK	IRT
2	I	40	S1	Pedagang
3	P	36	S1	Peg Bank

Pendidikan dan profesi yang diperoleh Ibu sangat berpengaruh terhadap anak untuk ibu Y yang berusia 27 tahun dengan pendidikan terakhir SMK dan berprofesi sebagai IRT, anak dari Y ini mempunyai waktu yang banyak terhadap anak dengan itu anak bisa terlihat langsung dan perhatian dari ibunya, untuk pengenalan literasi melalui aplikasi yang mengandung edukasi belum pernah dicoba. Tentunya sama hal dengan ibu I dan ibu P yang belum pernah mencoba melalui aplikasi yang mengandung edukasi ini.

Analisis isi terhadap data naratif deskriptif menunjukkan kegiatan, bentuk keterlibatan, fasilitas dan kesulitan ibu mendampingi.

Mengenalkan literasi anak dalam kemampuan kognitif di keluarga melalui aplikasi *game* anak edukasi hewan laut ini dari informan yang telah di observasi untuk mendownload langsung di *smartphone* masing-masing yang kebanyakan setiap rumah maupun keluarga sudah memiliki *smartphone* masing-masing. Untuk kegiatan yang dilakukan sehari-hari anak memang kebanyakan dalam pengenalan literasi dengan menggunakan aplikasi *game* ini sangat mudah dikarenakan setiap keluarga mempunyainya dalam fasilitas yang memadai dan dibutuhkan dalam komunikasi. Tetapi, untuk keterlibatan anak dengan orangtua sangat berpengaruh pada aktivitas literasi yang dipilih informan lebih bersifat mentransfer informasi sehingga pengetahuan diperoleh anak. Ibu rumah tangga, memiliki waktu menemani anak lebih banyak dibandingkan dengan ibu pekerja yang memiliki waktu sedikit dalam aktivitas literasi anak tentunya berpengaruh pada kesulitan mendampingi anak dalam kegiatan pengenalan literasi ini.

Faktor dari rendahnya tingkat literasi di masyarakat maupun keluarga belum adanya kebiasaan membaca yang ditanamkan sejak dini. Anak biasanya mengikuti kebiasaan orangtua, dengan itu kita sebagai orangtua harus mencontohkan kepada anak membaca karena peran orangtua menjadi penting untuk meningkatkan literasi anak dengan itu orangtua guru pertama bagi anak.

Tentunya dalam mengenalkan literasi anak dalam kemampuan kognitif di keluarga melalui aplikasi *game* anak edukasi hewan laut ini terdapat dampak

positif maupun dampak negatif. Untuk dampak positif dapat memudahkan mengasah ketrampilan anak dan kecerdasan anak dalam minat untuk mengenalkan literasinya sendiri di aplikasi ini terdapat gambar yang menarik dengan warna, suara yang didengarkan, dan mengasah motorik untuk membuat puzzle, terdapat juga dampak negatifnya digunakan hanya dengan satu arah terfokus pada layar, berpengaruh pada kesehatan maupun pada sosial emosionalnya juga dengan itu kita sebagai orangtua sangat berperan penting untuk tercapainya tujuan dengan mengurangi sedikit dampak negatifnya dengan memberikan komitmen kepada anak dengan cara halnya hanya memberikan waktu 1-2jam itupun dengan pengawasan orangtua, bahwa anak prasekolah maupun dini harus memiliki durasi dan instensitasnya menurut Al Ayouby (dalam Elfian 2018:6).

Berdasarkan observasi telah diuraikan merumuskan bahwa adanya kerjasama keluarga dalam menstimulus anak dapat dilakukan yang asalnya tidak tahu menjadi ingin tahu dan ingin mencobanya dimana anak diasah dalam mengasah ingatan untuk mengetahui kemampuan kognitif yang dimiliki.

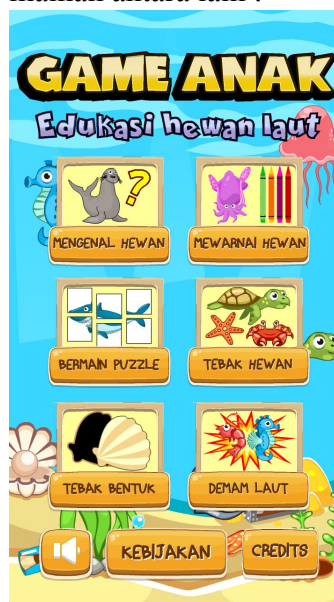
Pembahasan

Mengenalkan Literasi Anak Dalam Kemampuan Kognitif di Keluarga Melalui Aplikasi *Game* Anak Edukasi Hewan Laut pada kegiatan anak tidak hanya dilakukan di sekolah melainkan dapat dilakukan kegiatan edukasi bersama keluarga di rumah itu bisa lebih menarik dan dapat mengajari anak banyak hal. Ia akan lebih leluasa ketika melakukan suatu kegiatan yang dilakukan bersama keluarga sehingga ia menjadi lebih mau dan siap untuk mengem-

bangkan sebuah minat belajarnya menjadi optimal.

Oleh karena itu, keluarga harus cerdas dalam menyiapkan berbagai kegiatan pendidikan prasekolah maupun usia sedini mungkin di rumah dengan mengembangkan aspek kognitif yang diinginkan salah satunya melalui Aplikasi *Game* Anak Edukasi Hewan Laut ini anak dapat banyak hal dari permainan digital ini.

Aplikasi *game* anak edukasi hewan laut berpengaruh pada kemampuan kognitif. Permainan anak mengenal hewan laut ini dilengkapi dengan puzzle dan mewarnai gambar. *Game* edukasi hewan laut merupakan permainan yang ditujukan kepada anak-anak untuk memperkenalkan dunia laut kepada mereka dan didalamnya terdapat berbagai permainan antara lain :



Gambar 1

Halaman Utama Game Anak Edukasi Hewan Laut

Sumber: Dokumentasi pribadi

Halaman Menu Utama ini halaman yang berisikan tentang game anak edukasi hewan laut didalamnya terdapat tombol menu atau pilihan permainan yang akan dipilih untuk pengguna dalam halaman

menu utama ini terdiri dari mengenal hewan, mewarnai hewan, bermain puzzle, tebak hewan, tebak bentuk, demam laut yang akan dijelaskan dalam masing-masing gambar.



Gambar 2

Mengenal Hewan Laut Game Anak Edukasi Hewan Laut

Sumber: Dokumentasi pribadi

Menu mengenal hewan ini dimana anak akan mengenal berbagai macam hewan yang berada dilaut seperti pada gambar kepiting ini anak dikenalkan dalam penulisan kepiting, bentuk kepiting dan menu ini bersuara dengan bunyi kepiting dan untuk tanda panah pada gambar menunjukkan dan pengenalan hewan lainnya.

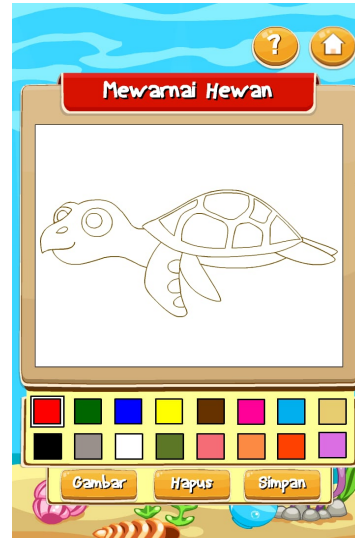


Gambar 3

Bermain Puzzle Game Anak Edukasi Hewan Laut

Sumber: Dokumentasi pribadi

Menu bermain puzzle ini anak mencoba menyusun gambar acak menjadi gambar yang sesuai pada kolom atas contohnya pada kura-kura yang ada pada gambar ini.



Gambar 4

Mewarnai Hewan Game Anak Edukasi Hewan Laut

Sumber: Dokumentasi pribadi

Menu permainan mewarnai gambar ini anak dapat mewarnai gambar yang putih ini menjadi berwarna tanpa disengaja pengenalan warna pun terjadi tanpa disengaja.



Gambar 5

Tebak Hewan Game Anak Edukasi
Hewan Laut

Sumber: Dokumentasi pribadi

Menu Tebak hewan ini dimana anak memilih gambar yang tertera pada kata yang muncul diatas gambar.

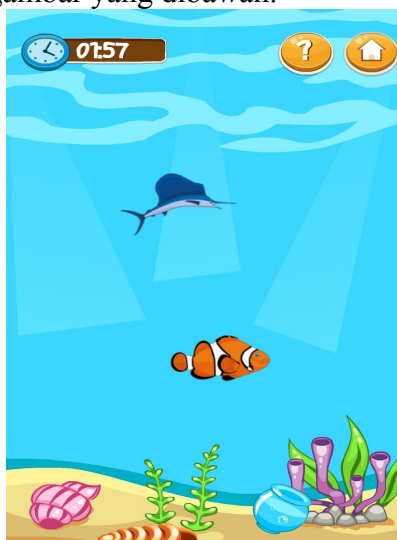


Gambar 6.

Tebak Bentuk Game Anak Edukasi
Hewan Laut

Sumber: Dokumentasi pribadi

Menu tebak bentuk ini mencocokkan gambar yang diatas dengan pilihan gambar yang dibawah.



Gambar 7

Demam Laut Game Anak Edukasi Hewan
Laut

Sumber: Dokumentasi pribadi

Menu Demam Laut ini memilih hewan hewan laut yang muncul pada gambar dan terdapat gambar yang bukan dari hewan laut yang tidak harus dipilih.

Uji keterampilan anak dengan bermain selain mengembangkan kemampuan kognitif juga mengembangkan kreativitas anak dengan berbagai kegiatan di satu *game* ini yang mengandung edukasi. Dengan menggunakan permainan ini, anak anda akan dapat bermain sekaligus belajar mengenal hewan-hewan yang hidup dilaut dengan cara yang lebih menyenangkan maupun menarik minat anak dalam menjalankan maupu mengoperasikan aplikasi ini. Permainan ini juga dapat digunakan dan diaplikasikan untuk pendidikan anak usia dini (PAUD).

Kualitas yang diterapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap anak dengan menggunakan aplikasi *game* edukasi hewan laut ini. (dalam Utama, 2018) Minat belajar anak yang diajarkan melalui aplikasi digital ini menarik bagi anak akan berpengaruh positif lebih tinggi daripada minat belajar anak yang diajarkan melalui gambar saja dikarenakan *game* beroperasi pada mobile dengan suatu sistem operasi berbasis Android dimana setiap orang mempunyai gadget, *game* ini diperuntukan bagi anak usia dini maupun prasekolah umur (3-5 tahun), dan tampilan antarmuka tampilan 2D. Selain aplikasi bawaan yang dijelaskan bahwasanya *game* edukasi ini sangat menentukan minat anak dengan gambar yang menarik berwarna dan terdapat suara petunjuk yang harus dilakukan.

Maka dari itu perkembangan kognitif mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu, kemampuan yang mencakup segala sesuatu bentuk pengenalan, ke-

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.3 | No.6 | November 2020

sadaran, pengertian yang bersifat mental yang digunakan dalam interaksi sehari-hari dengan lingkungan sekitar yang diaplikasikan untuk mengetahui dan menyelesaikan masalah. Penelitian ini membuktikan bahwa menurut teori anak dapat memahami sesuatu dengan dikenalkan dan distimulasi dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian Piaget (Jumiatin, 2017:20) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir atau kognitif anak pada masa Masa Periode praoperasional (usia 2–7 tahun) yaitu tahapan dimana anak sudah mengenal dan berpikir sederhana dalam memecahkan masalah seperti hal mampu mengingat sesuatu yang menarik, mengingat bentuk, mengenal warna, bahkan mengingat ucapan yang diucapkan dalam pengenalan kata yang diucapkan dalam *game* ini.

KESIMPULAN

Kegiatan anak tidak hanya dilakukan di sekolah melainkan dapat dilakukan kegiatan edukasi bersama keluarga di rumah itu bisa lebih menarik dan dapat mengajari anak banyak hal. Ia akan lebih leluasa ketika melakukan suatu kegiatan yang dilakukan bersama keluarga sehingga ia menjadi lebih mau dan siap untuk mengembangkan sebuah minat belajarnya menjadi optimal. Oleh karena itu, keluarga harus cerdas dalam menyiapkan berbagai kegiatan pendidikan prasekolah maupun usia sedini mungkin di rumah dengan mengembangkan aspek kognitif yang diinginkan salah satunya melalui Aplikasi *Game* Anak Edukasi Hewan Laut ini anak dapat banyak hal dari permainan digital ini.

Minat belajar anak yang diajarkan melalui aplikasi digital ini menarik bagi anak akan berpengaruh positif lebih ting-

gi daripada minat belajar anak yang diajarkan melalui gambar saja dikarenakan *game* beroperasi pada mobile dengan suatu sistem operasi berbasis Android dimana setiap orang mempunyai gadget, *game* ini diperuntukan bagi anak prasekolah maupun usia sedini mungkin umur (3 sampai dengan 5 tahun), dan tampilan antarmuka tampilan 2D.

DAFTAR PUSTAKA

- Pradipta, G. A. (2014). Keterlibatan orang tua dalam proses mengembangkan literasi dini pada anak usia paud di Surabaya. *Journal Universitas Airlangga*, 3(1), 1-2.
- Irsa, D., Saputra, R. W., & Primaini, S. (2016). Perancangan aplikasi game edukasi pembelajaran anak usia dini menggunakan linear congruent method (LCM) berbasis android. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 6(1).
- Jumiatin, D. (2017). Memahami Permasalahan Anak Usia Dini. Jatinangor: Alqaprint.
- Johnson, M.H. [2005]. Teori Perkembangan Kognitif. *Wikipedia*. Retrieved Juli 15, 2019, from https://id.wikipedia.org/wiki/Teori_perkembangan_kognitif
- Mulyadi, A. [2018]. Definisi Aplikasi Menurut Ahli. [2018, Januari 07]. *Wordpress*. Retrieved Mei 28, 2020, from <https://ahmdmulyadi96.wordpress.com/2018/01/07/definisi-aplikasi-menurut-parahli/>
- Pertiwi, H., Masitoh, S., & Andrisyah, A. (2019). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN TEAM PRODUCT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPAUAN BERPIKIR

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.3 | No.6 | November 2020

LOGIS ANAK USIA DINI. *CE-
RIA (Cerdas Energi Responsif
Inovatif Adaptif)*, 3(1), 11-21.

Utama, E. [2018]. *Penggunaan Gadget
Untuk Menstimulasi Kemampuan
Literasi Anak Prasekolah*. [Tesis,
Universitas Muhammadiyah
Surakarta. 2018]