



Studi Pengembangan Psikolinguistik Anak dengan Game Interaktif Berbasis *Role Play*

Rakimahwati[✉], Syahrul Ismet¹, Desmawati Roza¹

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v6i3.934](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.934)

Abstrak

Perkembangan revolusi industri 4.0 yang sangat pesat dan tantangan pembelajaran anak usia dini abad 21 menyebabkan perkembangan psikolinguistik anak yang kurang optimal. Penelitian bertujuan mendeskripsikan pengembangan psikolinguistik anak usia dini menggunakan game interaktif berbasis *role play game* (RPG). Jenis penelitian ini yaitu menggunakan studi kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Kota Padang. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknis Milles and Hubberman, dengan tiga langkah: reduksi data, display data dan verifikasi. Temuan penelitian menunjukkan : 1) pada tahap perencanaan, game interaktif berbasis RPG dirancang dengan mengintegrasikan ranah psikolinguistik dengan tema Pembelajaran, karakteristik anak serta lingkungan sosial, 2) pada tahap pelaksanaan, game interaktif berbasis RPG merangsang perilaku pengembangan psikolinguistik anak, 3) pada tahap evaluasi, game interaktif berbasis RPG menumbuhkan minat anak dalam pengembangan psikolinguistik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa game interaktif berbasis *role play* membantu perkembangan psikolinguistik anak seperti mengenal bunyi huruf, arti kata, dan aturan kata atau kalimat.

Kata Kunci: *psikolinguistik; game interaktif; role play game*

Abstract

The very rapid development of the industrial revolution 4.0 and the challenges of early childhood learning in the 21st century led to a less than optimal child psycholinguistic development. This study aims to describe the psycholinguistic development of early childhood using an interactive game based on role play games (RPG). This type of research is using a descriptive qualitative study. The research location is Fadhilah Amal 3 Kindergarten, Padang City. Data collection techniques with observation, interviews and documentation. Data analysis using Milles and Hubberman technique, with three steps: data reduction, data display and verification. The research findings show: 1) at the planning stage, RPG-based interactive games are designed by integrating the psycholinguistic realm with the theme of learning, children's characteristics and social environment, 2) at the implementation stage, RPG-based interactive games stimulate children's psycholinguistic development behavior, 3) at the evaluation stage, RPG-based interactive games foster children's interest in psycholinguistic development. Based on the results of the study, it can be concluded that role play-based interactive games help children's psycholinguistic development such as recognizing letter sounds, word meanings, and word or sentence rules.

Keywords: *psycholinguistics; interactive games; role play games*

Copyright (c) 2021 Rakimahwati, et al.

✉ Corresponding author :

Email Address : rakimahwati10@yahoo.com (Padang, Sumatera Barat, Indonesia)

Received 30 November 2020, Accepted 30 October 2021, Published 22 November 2021

PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 merupakan era kemajuan pesat abad 21, ditandai dengan perkembangan internet dan jaringan yang amat cepat. Revolusi industri tersebut telah mengubah tatanan kehidupan manusia secara global. Perubahan tersebut ditunjukkan dengan semakin banyaknya inovasi teknologi informasi dan pemanfaatannya di segala bidang. Perubahan itu juga terlihat dalam bidang pendidikan, dimana teknologi informasi telah menjadi bagian penting yang menunjang terlaksananya pembelajaran.

Penyelenggaraan pembelajaran anak usia dini harus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak, serta sesuai dengan karakteristiknya. Maka penyelenggaraan pembelajaran anak usia dini harus memperhatikan prinsip-prinsipnya, menurut Fakhruddin (2010) prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini adalah: 1) Berorientasi pada kebutuhan anak; 2) Belajar melalui bermain; 3) Lingkungan yang kondusif; menggunakan pembelajaran terpadu; 4) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup; 5) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar; 6) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.

Selanjutnya menurut Rakimahwati (2012) mengatakan usia dini adalah usia yang sangat penting untuk penanaman nilai moral, budaya dan nilai-nilai lainnya. Guru mempunyai peranan yang penting dalam memberikan pengarahan dan penjelasan kepada anak tentang sikap dan perilaku yang baik dan buruk serta akibat dari perbuatan dengan cara yang menyenangkan contohnya pada proses pembelajaran berlangsung maupun saat anak bermain sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Salah satu pengembangan di Taman Kanak-kanak adalah aspek bahasa. Pengembangan aspek bahasa mencakup tiga kemampuan dasar penting, yaitu kemampuan bahasa reseptif (menerima bahasa), kemampuan mengungkapkan bahasa serta keaksaraan. Keterampilan bahasa anak yang semakin baik akan menjadi modal dalam berinteraksi dalam lingkungan sosialnya. Disamping itu, keterampilan bahasa akan membantu anak dalam perkembangan pengetahuannya.

Psikolinguistik mempelajari perilaku berbahasa. Perilaku berbahasa dimaksud baik yang tampak maupun yang tidak tampak, seperti: resepsi, persepsi, pemerolehan bahasa, dan pemproduksi bahasa serta proses yang terjadi di dalamnya. Psikolinguistik dipahami juga ilmu yang membahas seluk beluk bahasa, hubungan antara bahasa dengan otak, serta proses pemerolehan bahasa dan struktur kaedah bahasa tersebut (Fauziddin 2017). Psikolinguistik menjadi salah satu kecerdasan yang menunjukkan kemampuan berbahasa seseorang. Psikolinguistik menjadi perilaku mempertimbangkan penyampaian bahasa secara sosial dan emosional baik verbal maupun non verbal. Psikolinguistik dapat membantu anak berinteraksi dan menyesuaikan diri pada lingkungannya dengan lebih mudah.

Kemampuan linguistik anak usia dini, pada perkembangan usia 4 sampai 6 tahun, anak sudah bisa dirangsang untuk membaca. Anak pada usia perkembangan tersebut dapat memandang dirinya sebagai pembaca, serta pemberi makna atas gambar. Rangsangan menggunakan tiga sistem bahasa, yaitu fonetik (bunyi huruf), semantik (arti kata), serta sintaksis (aturan kata atau kalimat). Dari aspek mengungkapkan bahasa, anak sudah dapat mengenal bunyi huruf, arti kata, dan aturan kata atau kalimat. Dari aspek keaksaraan, anak mampu membedakan pola huruf, meski belum mengerti maknanya. Perkembangan membaca anak, yang dirangsang sejak dini dengan baik, tentunya berdampak baik pula bagi perkembangan kemampuan membaca berikutnya.

Anak-anak belajar bahasa saat ini mendapatkan banyak pilihan. Media bermain teknologi seperti komputer, notebook dan android telah familiar di kalangan anak-anak. Mereka memanfaatkan media dengan mengakses berbagai aplikasi dalam aktivitas bermain sehari-hari. Sehingga bisa dipastikan bahwa anak menyukai melakukan aktivitas melalui bermain teknologi tersebut. Sebuah Lembaga riset yang bernama Childwise, berbasis di Inggris, dalam rilis hasil risetnya mengungkapkan bahwa anak masa kini rata-rata

menghabiskan waktunya sebanyak 6,5 jam sehari untuk beraktivitas dengan gadget-nya. (CNN Indonesia, 05/04/2015).

Seiring dengan pandemi yang melanda dunia saat ini, penggunaan berbagai aplikasi pengajaran secara online mengalami peningkatan. Riset dari Universitas Airlangga Surabaya menunjukkan terjadi pertumbuhan hingga 33% penggunaan aplikasi pengajaran online selama kuartal satu tahun 2020 dibandingkan kuartal satu tahun 2019 (Selular.ID 19 Juli 2020). Peningkatan yang signifikan dalam jangka satu tahun ini membuktikan bahwa pandemi menghasilkan sikap kreatif para pendidik melaksanakan pembelajaran. Disamping itu, menjadi bukti bahwa pemanfaatan berbagai aplikasi dalam pembelajaran yang digunakan guru menjembatani kesulitan anak dalam belajar.

Berdasarkan hasil riset Rakimahwati, dkk. (2020) tentang game interaktif berbasis RPG ditemukan bahwa game tersebut dapat merangsang kemampuan berbahasa secara detail dan dimulai dari hal yang sederhana hingga sedikit kompleks. Pembelajaran berbahasa anak usia dini dimulai dari pemaknaan yang dilanjutkan dengan menyimak, pengenalan huruf, dan pencocokan sehingga, game interaktif berbasis RPG bisa melibatkan otak anak untuk mendapatkan pengalaman yang baru. Selain itu, ketertarikan anak terhadap teknologi dalam aktivitas sehari-hari mereka dapat menstimulasi anak untuk meningkatkan kemampuan penggunaan teknologi (*digital literacy*).

Berdasarkan observasi pelaksanaan pengembangan psikolinguistik di Taman Kanak-kanak Fadhillah Amal 3 Kota Padang, ditemukan media belajar guru menggunakan game interaktif berbasis *role play game* (RPG). Media game interaktif menjadi menarik, karena pada umumnya pengembangan bahasa di TK menggunakan media konvensional seperti kartu atau metode bercerita. Begitu terasa bagi anak, pengembangan bahasa tidak menarik dan menantang. Guru belum berani memanfaatkan berbagai aplikasi teknologi dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak, karena mengalami kesulitan dalam mendesainnya serta cara menggunakannya. Kondisi ini menjadi tantangan sekaligus peluang bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis media teknologi yang sesuai dengan tantangan zaman anak abad ke-21.

Dalam game, pendidikan diberikan lewat praktek atau pembelajaran dengan praktek (*learning by doing*). Sifat interaktif dalam game ini membuat game dapat digunakan sebagai sarana edukasi yang mempunyai fasilitas yang lebih baik dibandingkan dengan alat edukasi konvensional (Rahayu and Utama 2018). Tujuan dibuat dan dikembangkannya *game* edukasi ini untuk menarik perhatian anak agar memainkan *game* yang memiliki fungsi pembelajaran. Salah satunya untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Perkembangan bahasa merupakan bagian dari kemampuan yang harus dimiliki anak. Salah satu kemampuan berbahasa yang harus dikembangkan adalah kemampuan membaca, karena dengan membaca anak dapat memahami maksud dari kata dan kalimat, serta memahami bahwa ada hubungan antara bahasa lisan dengan tulisan (Rakimahwati 2018).

Hasil penelitian (Borman and Erma 2018) dengan judul Pengembangan Game Edukasi untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualisation Auditory Kinesthetic (VAK) menunjukkan bahwa aplikasi *game* edukasi dengan menggabungkan gaya belajar visual, auditory dapat menumbuhkan keceriaan pada anak dan menyenangkan untuk belajar.

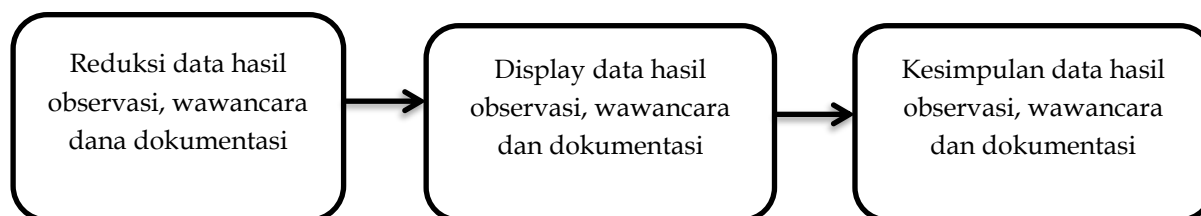
Penelitian berfokus untuk mendeskripsikan Studi pengembangan psikolinguistik anak dengan game interaktif berbasis *role play* di Taman Kanak-kanak Fadhillah Amal 3 Kota Padang.

METODOLOGI

Pendekatan penelitian adalah studi kualitatif dengan metode analisis deskriptif, dengan tahapan sebagai berikut: 1) Membangun kerangka konseptual, 2) Merumuskan permasalahan penelitian, 3) pemilihan sampel dan pembatasan penelitian, 4) instrumentasi,

5) Pengumpulan data, 6) analisis data dan 7) Matrik dan pengujian kesimpulan. (Tjetjep Reheni.1992)

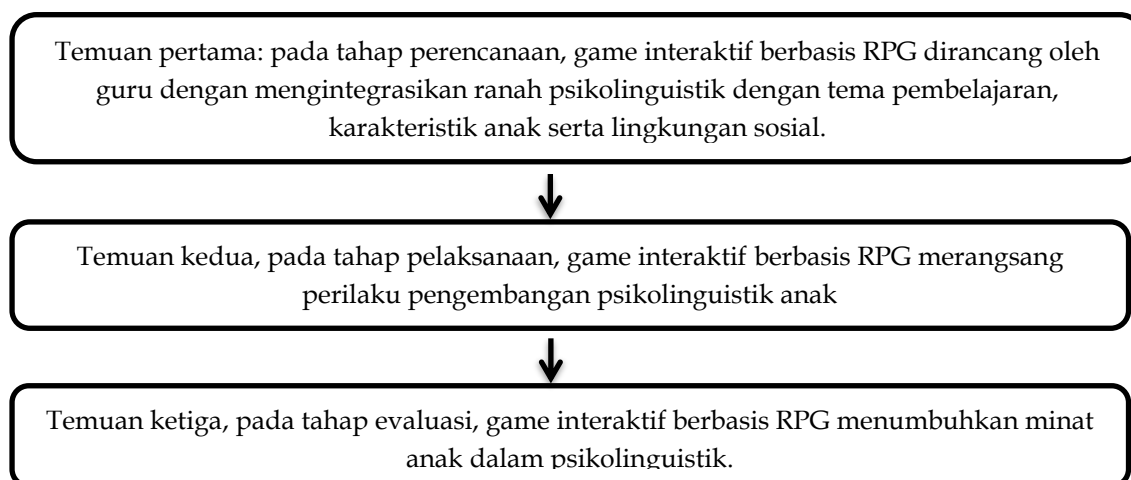
Informan penelitian adalah 3 orang guru dan 15 anak di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Kota Padang. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data berdasarkan teknik Milles and Hubberman, melalui tiga langkah, yaitu: reduksi data, display data dan verifikasi data/kesimpulan. Selengkapnya dapat dilihat pada bagan gambar 1.



Gambar 1. Bagan Kerangka Konseptual Studi pengembangan Psikolinguistik Anak dengan Game Interaktif Berbasis Role Play

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi pelaksanaan pengembangan psikolinguistik anak usia dini menggunakan game interaktif berbasis *role play game* (RPG) di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Kota Padang ditemukan sebagaimana dapat dilihat pada bagan gambar 2.



Gambar 2 Bagan Hasil penelitian Studi pengembangan Psikolinguistik Anak dengan Game Interaktif Berbasis Role Play

Temua pertama: pada tahap perencanaan, game interaktif berbasis RPG dirancang oleh guru dengan mengintegrasikan ranah psikolinguistik dengan tema pembelajaran, karakteristik anak serta lingkungan sosial. Hal tersebut ditunjukkan dengan langkah kerja guru dalam mendesain game serta koneksi game yang dirancang dengan standar proses pembelajaran. Dari segi langkah kerja guru dalam membuat game terdapat tiga tahapan, yaitu: membuat storyboard, mengedit suara dan gambar serta finalisasi aplikasi game untuk diinstall. Dari segi pertimbangan standar proses pembelajaran, materi game disesuaikan dengan tema yang dibahas seperti tema binatang, lingkungan, diriku dan sebagainya. Dari segi pertimbangan karakteristik anak, maka game dirancang bisa merangsang anak keaktifan anak, membuat rasa ingin tahu yang tinggi serta memberi anak kesempatan bereksplorasi yang tinggi. Contoh *storyboard* dan ilustrasi edit gambar dan suara dapat dilihat pada gambar 3 dan 4.



Gambar 3. Guru mendesain storyboard tema binatang



Gambar 4. Guru mengedit gambar dan suara

Game interaktif menjadi media efektif dalam pembelajaran anak. Oleh karenanya dalam pembuatannya harus mempertimbangkan unsur-unsur yang sesuai dengan kebutuhan anak untuk belajar. Menurut Bates dalam Kustandi dkk (2020: 61) terdapat beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain akses, biaya, pertimbangan pedagogis, interaktivitas dan kemudahan penggunaan, pertimbangan organisasi, kebaruan (*novelty* dan kecepatan).

Temuan kedua, pada tahap pelaksanaan, game interaktif berbasis RPG merangsang perilaku pengembangan psikolinguistik anak. Hal tersebut ditunjukkan dengan berbagai aktivitas bahasa yang, yang dapat distimulasi dengan game berbasis RPG. Secara umum aktivitas pengembangan psikolinguistik dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 1. Pengembangan Psikolinguistik dari Bermain Game Interaktif Berbasis RPG

Psikolinguistik	Aktivitas Game interaktif berbasis RPG berhubungan dengan pengembangan bahasa 4-6 tahun
Pemerolehan Bahasa (reseptif) yang semakin baik	- Anak mendengarkan bunyi suara binatang untuk mencocokkan dengan gambar - Anak mendengarkan penjelasan awal sebelum bermain game - Anak memperoleh informasi jawaban benar/salah setelah meng klik pilihan
Produksi bahasa (resepsi) yang semakin kaya	- Anak mengikuti petunjuk simbol-simbol game - Anak menirukan bunyi binatang sesuai gambar - Anak tersenyum ketika menjawab klik dengan benar - Anak mengoceh (kecewa) ketika menjawab klik yang salah - Anak menyatakan “hore berhasil”, setelah selesai game - Anak memindah mindahkan jarinya di layar dalam memutuskan jawaban yang benar
Peningkatan Pemahaman Keksaraan	- Anak memilih ikon aplikasi game interaktif - Anak meng-klik kata jawaban yang benar sesuai bunyi - Anak mencocokkan gambar dengan kata - Anak memilih gambar sesuai huruf awal

Aktivitas bahasa yang beragam akan membantu anak dalam pengembangan psikolinguistik. Hal ini akan membantu anak memahami serta berkomunikasi dengan pikirannya serta lingkungannya. Dalam teori kecerdasan ditemukan salah satu kecerdasan yang dapat dikembangkan dari anak adalah kecerdasan bahasa (linguistik). Menurut (Madyawati 2017) kecerdasan linguistik merupakan kecerdasan dalam menggunakan kata

secara efektif baik lisan maupun tulisan. Kecerdasan ini memiliki empat keterampilan, yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara.

Menurut Aichison dalam Suhartono (1984:1.7) bahwa obyek kajian psikolinguistik secara garis besar terdiri dari tiga hal, yaitu: (1) pemerolehan bahasa, (2) hubungan pengetahuan dan penggunaan bahasa dan (3) produksi dan resepsi bahasa. Ketiga ranah ini dapat dikembangkan melalui berbagai aktivitas stimulasi dalam teknis pembelajaran. Semakin beragam aktivitas yang dapat dilakukan anak maka akan semakin baik perkembangan psikolinguistik yang terbangun.

Temuan ketiga, pada tahap evaluasi, game interaktif berbasis RPG menumbuhkan minat anak dalam psikolinguistik. Hal tersebut ditunjukkan dengan respon anak, baik saat belajar maupun setelah menyelesaikan aktivitas bermain. Game berhasil membangkitkan minat dan motivasi anak menuntaskan aktivitas yang tersedia dalam game. Anak menunjukkan minat dengan berusaha mengklik jawaban atas pertanyaan game. Anak menunjukkan motivasi belajar dengan berusaha mengulang kembali bermain game sampai merasa puas dengan hasilnya. Minat dan motivasi ini terlihat pada dokumentasi pada gambar 5.



Gambar 5. Minat anak dengan game interaktif berbasis RPG

Minat dan motivasi menjadi kunci sukses seorang anak dalam pembelajaran. Motivasi merupakan daya dorong untuk bisa menguasai berbagai pengalaman baru. Tentunya, game interaktif yang menumbuhkan minat dan motivasi dapat merangsang anak kian terpacu mencapai tujuan yang diharapkan. Sesuai pendapat Gagne dalam (Susanto 2011) yang menyatakan bahwa belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.

Motivasi belajar adalah tenaga pendorong yang ada di dalam diri seseorang anak yang menggerakkannya melakukan kegiatan belajar. Motivasi yang dimaksud adalah hasrat atau keinginan belajar anak. Motivasi akan terpelihara apabila mereka menganggap apa yang di pelajari memenuhi kebutuhan pribadi, atau bermanfaat dan sesuai dengan nilai yang dipegang. Namun pada intinya dapat disederhanakan bahwa motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

Anak usia dini merupakan sosok individu yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Menurut (Roza, Nurhafizah, and Yaswinda 2020) Anak usia dini sosok yang sangat membutuhkan stimulasi secara maksimal dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Menurut (Sujiono 2011) Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Setiap anak memiliki karakteristik tersendiri dan unik yang sesuai dengan tahapan usianya. Oleh karena itu perlakuan atau pengajaran yang diberikan juga harus memperhatikan dan mempertimbangkan karakteristik dan tahap perkembangannya.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu. Oleh karena itu proses perkembangan ini hendaknya menekankan pada seluruh aspek perkembangan anak.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang menjadikannya tidak sama dengan remaja dan orang dewasa. Pada masa ini anak memiliki rasa ingin tahu terhadap apa yang ada disekitarnya. Menurut Suryana (Suryana 2013) anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut: a) Anak bersifat egosentris; b) anak memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*); c) bersifat unik; d) anak kaya imajinasi dan fantasi; e) anak memiliki daya konsentrasi pendek. Hal tersebut yang membedakan anak usia dini dengan yang lainnya.

Menurut (Khairi, 2018) Karakteristik anak usia dini a) Unik; b) Egosentris; c) Aktif dan energik; d) Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal; e) Eksploratif dan berjiwa petualang; f) Spontan; g) Senang dan kaya dalam fantasi; h) Masih mudah frustrasi; i) Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu; j) Daya perhatian yang pendek; k) Bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman; l) Semakin menunjukkan minat terhadap teman. Hal ini beriringan dengan bertambahnya usia dan perkembangan yang dimiliki oleh anak.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki rasa keingintahuan yang penuh dengan imajinasi dan fantasi, memiliki sifat egosentris, memiliki konsentrasi yang pendek, aktif dan energik. Oleh karena itu pembelajaran anak usia dini harus mampu menjadi sarana yang memfasilitasi perkembangan anak sehingga kecerdasan anak terstimulasi secara optimal

Menurut (Sapriani 2019) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan satuan pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya sikap, dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan. PAUD merupakan satuan lembaga pendidikan yang menitik beratkan kepada tumbuh kembang anak. Sejalan dengan pendapat (Waspodo 2012) Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi yang kaya dan bersifat mengembangkan secara terpadu dan menyeluruh agar anak dapat bertumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat. Jadi PAUD menjadikan akan berilmu dan beradab sehingga mampu beradaptasi atau menyesuaikan diri dalam kehidupan masyarakat. Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan sarana yang berperan penting. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pondasi dasar dan landasan bagi penanaman pengetahuan bagi anak pada masa keemasan sehingga perkembangan dan kecerdasan anak akan terstimulasi secara optimal sesuai dengan tahapan perkembangan dan karakteristik anak.

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan kecerdasan yang dimiliki setiap anak secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya. Menurut (Trianto 2011) PAUD bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi setiap anak agar dapat berkembang potensi setiap anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai tipe kecerdasannya. Oleh karena itu pembimbingan dan pengembangan potensi dilakukan secara optimal dalam pembelajaran sebagai tujuan dari penyelenggaraan PAUD.

Menurut (Nurhafizah 2017) Ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini yaitu: Tujuan utama, untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa sedangkan tujuan penyerta, untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah. Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan tujuan pendidikan anak usia dini yaitu untuk membentuk kemampuan anak yang berkualitas,

meningkatkan seluruh kecerdasan anak dan menjadikan anak sosok yang siap menghadapi tahapan pendidikan selanjutnya di masa depan.

Kemampuan berbahasa tidak selalu ditunjukkan oleh kemampuan membaca saja, tetapi juga kemampuan lain seperti penguasaan kosakata, pemahaman, dan kemampuan berkomunikasi. Menurut (Winarti & Suryana, 2020) membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengar) dan visual (pengamat). Kemampuan membaca dimulai ketika anak sedang mengevaluasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku. Membaca merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi. Kepandaian membaca pada umumnya diperoleh dari sekolah. Kepandaian membaca ini merupakan suatu keterampilan yang sangat unik serta berperan penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan untuk alat komunikasi bagi kehidupan setiap manusia. Seseorang akan memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan yang baru dengan membaca. Kegiatan membaca sangat diperlukan oleh siapapun yang menginginkan kemajuan dan peningkatan diri, karena membaca dapat meningkatkan daya pikiran dan mempertajam pandangan, serta menambah wawasan (Kameswari, 2019).

Menurut (Erika, 2013) mengemukakan, bahwa definisi membaca mencakup: 1) Membaca merupakan suatu proses; 2) Membaca adalah strategis 3) Membaca merupakan interaktif. Membaca adalah menerjemahkan symbol (huruf) ke dalam suara yang dikombinasi dengan kata-kata. Kata-kata disusun sehingga kita dapat belajar memahaminya dan kita dapat membaca catatan. Untuk dapat membaca dengan baik maka perlu disertai dengan kesiapan membaca. Membaca adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Dalam kegiatan membaca, kegiatan yang lebih banyak menitikberatkan pada keterampilan membaca daripada teori-teori membaca itu sendiri. Menurut Henny Guntur Rigan dalam (H. Idris, Meity. Ramdani, 2015) menyebutkan tiga komponen dalam keterampilan membaca yaitu: a. Pengenalan terhadap aksara-aksara serta tanda-tanda baca; b) Korelasi aksara beserta tanda-tanda baca dengan unsur-unsur linguistic yang formal; c) Hubungan lebih lanjut dari A dan B dengan makna 1.

Kesiapan membaca ini dapat diidentifikasi dari berbagai perilaku yang diperlihatkan anak, yaitu: a) Rasa ingin tahu tentang benda-benda di dalam lingkungan, manusia, proses dan sebagainya; b) Mampu untuk menerjemahkan atau membaca gambar dengan mengidentifikasi dan menggambarkannya; c) Menyeluruh dalam pembelajaran; d) Melalui kemampuan berkomunikasi dengan bahasa percakapan khususnya dalam kalimat; e) Memiliki kemampuan untuk membedakan persamaan dan perbedaan dalam suara secara cukup baik untuk mencocokkan atau suara dengan lainnya; f) Keinginan untuk belajar membaca; g) Memiliki kematangan emosional yang cukup untuk dapat konsentrasi dan terusterusan dalam tugas; h) Memiliki percaya diri dan stabilitas emosi. (Winarti & Suryana, 2020)

Membaca pada anak usia dini diberikan melalui permainan dan kegiatan menarik sebagai perantara pembelajaran anak. Penggunaan teknologi digital sangat membantu mengembangkan literasi awal anak usia dini, karena literasi awal memiliki peran penting dalam mengembangkan perkembangan anak. Teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan pengembangan bahasa anak yaitu game interaktif.

Salah satu perangkat keras yang dapat dikembangkan sebagai game edukasi dengan kriteria yang dapat memberikan lingkungan belajar yang luas adalah android. Game interaktif yang menggunakan teknologi dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran sehingga lebih fleksibel dan dapat dibawa kemanapun dan dapat digunakan kapan saja. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menciptakan kualitas belajar yang lebih bermakna. Penggunaan game interaktif dapat membuat belajar menjadi lebih bermakna karena dapat memberikan motivasi yang ada dalam diri anak dan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Teknologi sebagai game interaktif dapat membantu penguasaan bahasa dan literasi pada anak usia dini. Adanya teknologi sebagai game edukasi dapat membantu keterampilan bahasa dan literasi anak sehingga dapat melibatkan dan memotivasi belajar anak. Hasil

penelitian yang dilakukan oleh Clark bahwa teknologi dapat mendukung pendidikan literasi dan penembangan kosa kata bahasa Inggris, teknologi yang dijadikan sebagai game edukatif yaitu menggunakan iPad. Pemanfaatan teknologi sebagai salah satu game interaktif pada anak merupakan hal yang perlu dikenalkan pada anak, karena dengan adanya game interaktif dapat membantu guru dan anak dalam memahami suatu materi sehingga pembelajaran menyenangkan dan tidak bosan.

Hasil penelitian (Setiawan, Praherdhiono, and Suthoni 2019) dengan judul Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini menunjukkan bahwa perkembangan dan dukungan teknologi digital telah memberikan peluang baru untuk memberikan pembelajaran dalam bentuk game edukasi digital pada anak usia dini. Karena anak-anak sangat terkait dengan permainan, maka game edukasi digital menjadi langkah strategis untuk memberikan pengalaman baru pembelajaran.

SIMPULAN

Pada tahap perencanaan, game interaktif berbasis RPG dirancang dengan mengintegrasikan ranah psikolinguistik dengan tema Pembelajaran, karakteristik anak serta lingkungan sosial, 2) Pada tahap pelaksanaan, game interaktif berbasis RPG merangsang perilaku pengembangan psikolinguistik anak, 3) Pada tahap evaluasi, game interaktif berbasis RPG menumbuhkan minat anak dalam psikolinguistik. Dengan demikian, pemanfaatan game interaktif berbasis role play dapat membantu perkembangan psiko linguistik anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terima kasih kepada koordinator dan dosen Program Studi PAUD fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Padang yang memberikan masukan dan motivasi dalam penulisan artikel ini serta keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menulis artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Borman, Rohmat Indra, and Idayanti Erma. 2018. "Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualisation Auditory Kinesthetic (VAK)." *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 3, no. 1: 8-16. <https://doi.org/10.29100/jipi.v3i1.586>
- Fakhrudin, Asef Umar. 2010. "Sukses Menjadi Guru TK-PAUD." Jogjakarta: Bening.
- Fauziddin, Mohammad. 2017. "Upaya Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Menceritakan Kembali Isi Cerita Di Kelompok Bermain Aisyiyah Gobah Kecamatan Tambang." *Jurnal Obsesi : Journal of Early Childhood Education* 1, no. 1: 42. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.154>
- Madyawati, Lilis. 2017. Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak. Kencana: Jakarta.
- Nurhafizah, Nurhafizah. 2017. "Strategi Pengembangan Kemampuan Sains Anak Taman Kanak-Kanak Di Koto Tengah Padang." *PEDAGOGI Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 3.
- Rahayu, Sri Lestari, and Universitas Potensi Utama. 2018. "Penerapan Game Design Document Dalam Perancangan Game Interactive Education Games To Interest Students ' Interest In" 5, no. 3: 341-46. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Rakimahwati. 2012. Model Pembelajaran Sambil Bermain Pada Anak Usia Dini. Padang: UNP Press.
- Rakimahwati, Rakimahwati. 2018. "Pelatihan Pembuatan Boneka Jari Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Di Kecamatan V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman." *Early Childhood : Jurnal Pendidikan* 2, no. 2b: 1-11. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.292>
- Roza, Desmawati, Nurhafizah Nurhafizah, and Yaswinda Yaswinda. 2020. "Urgensi Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Penyelenggaraan

Perlindungan Anak." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1: 277-83.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.325>

Sapriani, Rzki. 2019. "Profesionalisme Guru PAUD Melati Terpadu Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Pada Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 741-54.

Setiawan, Andri, Henry Praherdhiono, and Suthoni Suthoni. 2019. "Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini." *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 6, no. 1: 39-44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>

Sujiono, Yuliani Nuraini. 2011. "Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini." Jakarta: PT Indeks Macanan Jaya Cemerlang.

Suryana, Dadan. 2013. "Pendidikan Anak Usia Dini. Padang." Padang: UNP Press.

Susanto, Ahmad. 2011. "Perkembangan Anak Usia Dini." Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Trianto. 2011. "Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini." Jakarta: Kharisma Putra Utama.

Waspodo, Muktiono. 2012. "Pengembangan Profesional Berkelanjutan Bagi Guru PAUD." *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI* 7, no. 1: 77-81. <https://doi.org/10.21009/JIV.0701.7>