BAB I
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Anak-anak mempunyai banyak hak penting dalam keberadaannya, termasuk hak prerogatif untuk terlibat dalam kegiatan rekreasi, beristirahat, bersosialisasi, mengakses pendidikan, dan memanfaatkan kesempatan belajar yang optimal. Orang tua, sebagai pemelihara kesejahteraan anak, wajib memastikan terwujudnya hak-hak tersebut, khususnya dalam bidang pembelajaran dan pendidikan, yang diamanatkan kepada setiap anak di Indonesia. Pemerintah memainkan peran penting dalam merumuskan kebijakan dan menyediakan infrastruktur pendidikan yang memadai. Berbagai penelitian, sebagaimana dirujuk oleh Cahyani (2019) yang mengutip penelitian Osborn, White dan Bloom menyatakan bahwa pertumbuhan intelektual mencapai 50% pada usia 4 tahun, 80% pada usia 8 tahun, dan 100% pada usia 18 tahun. Selain itu, Maisarah (2019) mengungkapkan bahwa pertumbuhan otak pada anak muda bisa mencapai 80% pada saat mereka berusia antara 0 hingga 8 tahun.

Pemberian stimulasi otak yang efektif sangat penting karena dapat menginduksi neurogenesis di otak dan meningkatkan kemampuan kognitif anak. Efektivitas pendidikan anak usia dini sangatlah penting, mengingat meningkatnya rasa ingin tahu dan kecenderungan untuk belajar melalui permainan atau aktivitas menyenangkan yang ditunjukkan oleh anak-anak dalam fase perkembangan ini. Konsekuensinya, Pendidikan anak usia dini harus menciptakan lingkungan yang dinamis dan menyenangkan, menumbuhkan motivasi intrinsik untuk belajar, sehingga berkontribusi pada penanaman karakter positif dan mengurangi

penggunaan pendekatan pengajaran yang keras. Strategi pedagogis ini memastikan bahwa anak-anak mempertahankan keterlibatan dan menikmati setiap fase pembelajaran sesuai dengan karakteristik masing-masing.

Namun, tantangan muncul ketika menyampaikan pendidikan anak usia dini dalam suasana virtual. Meskipun ada keterbatasan sumber daya, pendidik harus merancang seluruh kegiatan pembelajaran dengan cermat untuk mengoptimalkan pengalaman belajar virtual bagi anak-anak. Sebuah studi pada tahun 2020 yang dilakukan oleh Wulandari dan Purwanta menggarisbawahi kebaruan metode pembelajaran online untuk anak usia dini dan menekankan perlunya pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampaknya terhadap perkembangan anak. Temuan penelitian ini mengungkapkan adanya penurunan umum dalam kemajuan perkembangan anak secara keseluruhan selama pembelajaran virtual, kecuali dalam bidang seni dan perilaku sosial-emosional, yang menunjukkan kemajuan paling substansial. Aspek penting dari perkembangan anak meliputi penanaman prinsip-prinsip agama dan moral, penyempurnaan kemampuan motorik, dan pembinaan bakat sosial-emosional, kemampuan kognitif, dan kemahiran berbahasa. Pemerolehan penguasaan huruf sangat penting bagi perkembangan anak usia dini, khususnya pada anak usia 4-5 tahun yang merupakan kelompok belajar termuda di tingkat taman kanak-kanak. Ini berfungsi sebagai kerangka penting untuk perkembangan bahasa.

Lintasan perkembangan keterampilan berbahasa pada anak, khususnya pada tahap awal pengenalan huruf, mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Kemahiran ini mencakup pemahaman pendengaran, ekspresi tertulis, dan pemahaman semantik. Sangat penting bagi pelajar muda untuk memperoleh

kompetensi dalam mendengarkan dengan penuh perhatian, retensi memori, kepatuhan terhadap instruksi, dan pemahaman konsep-konsep abstrak. Azhar Arsyad mengedepankan pemanfaatan media audio visual sebagai instrumen fasilitatif untuk meningkatkan kemampuan linguistik anak. Memanfaatkan media ini tidak hanya meningkatkan kemahiran berbahasa tetapi juga membantu pendidik dalam mengoptimalkan proses pedagogi, sehingga meningkatkan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Hasan Syahrizal dan rekannya pada tahun 2021 mengemukakan bahwa kemampuan mengidentifikasi karakter huruf erat kaitannya dengan kemampuan anak dalam membedakan simbol atau indikator yang melekat pada karakter alfabet, yang mewakili unsur fonetik dalam bahasa. Perspektif N. Sari dan tim pada tahun 2021 menggarisbawahi pentingnya penguasaan huruf sebagai komponen fundamental untuk meningkatkan kemahiran membaca dan menulis. Sebelum memahami nuansa alfabet, anak-anak mungkin menunjukkan kemampuan untuk menguraikan kata-kata tertentu dan mengidentifikasi karakter huruf di lingkungan sekitar mereka. Kemudahan dalam menyebutkan karakter huruf berkorelasi dengan peningkatan kemudahan dalam memperoleh keterampilan membaca dibandingkan dengan rekan yang kurang familiar dengan karakter tersebut. Pengenalan karakter huruf mempunyai arti penting karena membentuk pengetahuan dasar yang diperlukan anak-anak untuk memahami bahasa tertulis dan kata-kata dalam konteks lingkungan mereka. Keterampilan pengenalan ini juga berperan penting dalam mendorong perkembangan linguistik dan literasi anak-anak. Mengingat pembelajar muda masih dalam tahap awal mengenal karakter huruf, maka pendidik memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu

pemahaman materi secara komprehensif.

Media audiovisual mewakili format multimedia yang mencakup elemen pendengaran dan visual, menggabungkan suara dan gambar yang terlihat, termasuk video, film dengan berbagai dimensi, slide, dan komponen audio lainnya. Daya tarik media ini berasal dari penggabungan konstituen visual dan pendengaran dalam satu kesatuan. Kemanjuran penggunaan gambar dan video dalam konteks pendidikan terwujud dalam fasilitasi proses pengajaran oleh pendidik dan peningkatan motivasi siswa. Selama sesi pembelajaran, pemanfaatan gambar atau video berfungsi untuk menjelaskan konsep, menjadikan pengalaman belajar lebih menarik. Misalnya, dalam narasi narasi, ketiadaan alat bantu visual mengharuskan siswa membangun alur cerita secara mental; sebaliknya, dengan media audiovisual, siswa langsung memahami representasi visual dari narasi tersebut. Oleh karena itu, pendekatan pedagogi yang mengintegrasikan gambar atau video dalam penyampaian cerita dapat meningkatkan pemahaman terhadap nilai-nilai positif, terutama jika dijiwai dengan unsur budaya lokal. Oleh karena itu, penggabungan gambar dan video berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran huruf pada anak usia dini (Utami et al., 2019).

Sebaliknya, TK Kartika VII-3 Singaraja menganut pendekatan pedagogi tradisional, yaitu menggunakan lembar kerja untuk pengajaran huruf tanpa menggunakan media audiovisual. Strategi pengajaran sebagian besar bergantung terdapat papan tulis dan spidol yang digunakan untuk petunjuk huruf. Akibatnya, generasi muda dalam lingkungan pendidikan ini sebagian besar fokus menyelesaikan tugas-tugas lembar kerja, sehingga pemahaman huruf menjadi terbatas. Pengamatan awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak kurang

memiliki pengetahuan komprehensif tentang alfabet, dan hanya enam dari 25 anak yang menunjukkan kemahiran dalam mengidentifikasi huruf. 19 anak sisanya menunjukkan tantangan dan kebingungan ketika ditugaskan memberi nama huruf.

Beberapa tantangan yang dihadapi adalah anak-anak menunjukkan ketidaksesuaian dalam penggunaan simbol alfabet, yang mencakup pengucapan dan kesamaan visual. Pasangan penting termasuk 'd' dan 'b', 'f' dan 'v', 'm' dan 'n', serta 'p' dan 'b', 'm' dan 'w'. Kesulitan muncul ketika anak ditugasi mengidentifikasi kata berdasarkan huruf tertentu, malah diminta mengidentifikasi huruf awal dari suatu kata tertentu. Temuan penelitian awal menunjukkan bahwa terbatasnya kemampuan pengenalan huruf pada anak-anak ini terkait dengan kematangan perkembangan mereka yang belum mencapai tingkat optimal. Peran instruksional guru dalam mengenalkan anak pada huruf dirasa sangat penting. Disarankan bagi guru untuk mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman huruf, seperti penggunaan media pendidikan yang disesuaikan untuk anak prasekolah usia 4-5 tahun. Penelitian kami menggunakan konten audio visual yang bersumber dari platform YouTube sebagai sumber pendidikan utama kami.

Istilah “media” berasal dari bahasa Latin dan biasa disebut dalam bentuk jamak sebagai “medium”. Dari perspektif ilmiah, media dicirikan sebagai entitas perantara yang memfasilitasi transmisi informasi atau pesan antara sumber dan penerima. Bentuk media yang umum, seperti surat kabar, artikel internet, film, dan televisi, dapat menjadi ilustrasi yang jelas.

Dalam ranah pengajaran di kelas, pemanfaatan media pembelajaran yang beragam menawarkan beberapa manfaat. Misalnya, dapat merangsang rasa ingin tahu dan dorongan siswa, sehingga meningkatkan efektivitas proses pembelajaran,

dan disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa. Punawati dan Eldawi mengemukakan Media mencakup beberapa media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima secara signifikan mempengaruhi emosi, pikiran, dan perhatian siswa, serta membentuk dinamika kegiatan belajar mengajar.

Media mempunyai peran strategis di berbagai bidang, khususnya di bidang pendidikan dan politik, serta berfungsi sebagai saluran penting untuk menyebarkan informasi di masyarakat. Informasi mempunyai arti penting karena kemampuannya untuk meningkatkan pemahaman baik pada tingkat individu maupun kolektif. Dalam perannya sebagai penyedia informasi, media memfasilitasi akses mudah terhadap segudang pengetahuan penting. Media audio-visual, misalnya perangkat multimedia yang memberikan persepsi pendengaran dan visual, secara substansial meningkatkan pemahaman pesan dan perolehan pengetahuan untuk memenuhi tujuan tertentu, seperti meningkatkan kemampuan kognitif dan pelatihan memori. Alat-alat ini terutama berkonsentrasi pada optimalisasi efisiensi komunikasi. Pendidik menggunakan media pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kemanjuran proses pengajaran dan pendidikan. Dalam ranah motivasi belajar, pendidik harus memiliki pemahaman yang mendalam mengenai faktor penentu yang berdampak pada pembelajaran, antara lain adalah pemanfaatan sumber belajar secara bijaksana. Penerapan media pembelajaran secara strategis merupakan elemen penting dalam mengobarkan semangat belajar siswa, mengedepankan interaktivitas dan kreativitas dalam setiap tahapan pembelajaran. Secara keseluruhan, penggabungan media pembelajaran mewakili aspek inovatif yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efisien.

Dalam konteks pembelajaran, siswa sering kali menjumpai materi yang rumit dan abstrak sehingga menimbulkan tantangan bagi pemahaman. Akibatnya, pemanfaatan alat seperti media menjadi sangat penting. Contoh media yang memegang peranan penting adalah media audio visual, khususnya konten video yang mengintegrasikan komponen auditori dan visual. Bentuk media ini memperkenalkan dimensi tambahan pada proses pembelajaran dan telah menunjukkan kemanjuran dalam menjangkau siswa dengan preferensi belajar yang beragam. Media audio visual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran berasal dari kemampuannya untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi dan memperkuat retensi informasi. Penerapan pendekatan pedagogi ini memfasilitasi ingatan yang lebih mudah terhadap konsep-konsep yang dipelajari, memberikan makna yang lebih dalam pada pengalaman belajar, dan pada akhirnya berpuncak pada peningkatan prestasi belajar.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH PENELITIAN

Berdasarkan informasi yang diberikan, penyelidikan ini menemukan beberapa kesulitan yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Anak-anak cenderung tidak merespon dengan baik ketika diajukan pertanyaan oleh guru.
2. Proses belajar mengajar sering menggunakan metode ceramah yang mungkin terasa membosankan bagi anak-anak.
3. Anak sering menunjukkan kecenderungan kurang memperhatikan isi pembelajaran yang disampaikan guru.
4. Siswa tertentu menghadapi tantangan dalam mempertahankan konsentrasi dan fokus selama proses pembelajaran.

5. Minimnya perhatian anak-anak terhadap aspek bahasa dalam pengenalan huruf juga menjadi masalah yang perlu diteliti.

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Penggunaan pembatasan masalah sangat berguna untuk mencegah keluar dari jalur utama dan membuat penelitian menjadi lebih fokus dan mudah dipahami. Hal ini membantu penelitian mencapai tujuannya dengan lebih baik. Beberapa pembatasan masalah yang diterapkan dalam penelitian ini melibatkan:

1. Penggunaan Metode Audio Visual
2. Pemahaman tentang huruf

1.4 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan dalam konteks sebelumnya, kita dapat menetapkannya pertanyaan penelitian sebagai berikut: Apakah menonton video atau mendengarkan audio dapat membantu bagaimana anak-anak dapat meningkatkan keterampilan pengenalan huruf mereka?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pemanfaatan media audio visual memberikan pengaruh yang menguntungkan terhadap peningkatan keterampilan pengenalan huruf anak.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan keuntungan yang dapat dinikmati oleh semua individu, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk menawarkan wawasan berharga dan berfungsi

sebagai referensi berharga bagi para sarjana masa depan dalam melakukan penyelidikan lebih lanjut. Penelitian ini mungkin belum mencakup semua aspek terkait, terutama mengenai bagaimana pengenalan huruf pada remaja dipengaruhi oleh media audio visual.

2. Manfaat Praktis

Keuntungan nyata dari penelitian ini meliputi beberapa hal berikut ini:

a. Bagi Peserta Didik

Manfaat bagi siswa adalah bahwa penelitian ini memberi mereka kesempatan untuk melihat langsung cara guru mendemonstrasikan huruf-huruf menggunakan media audio visual. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode belajar konvensional.

b. Bagi Sekolah

Sebagai informasi untuk sekolah agar bisa menggunakan Media Audio Visual dengan lebih baik dalam membantu anak-anak meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Tujuannya adalah membuat pembelajaran anak-anak menjadi lebih menyenangkan di sekolah.

c. Bagi Guru

Tujuan dari masukan ini adalah sebagai contoh bagi instruktur untuk menyempurnakan materi pendidikan yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya dengan fokus pada dampak media audiovisual terhadap peningkatan keterampilan pengenalan huruf an