

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan anak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Salah satu aspek perkembangan yang perlu distimulasi pada anak usia dini adalah perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa pada anak usia dini meliputi kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam mestimulasi perkembangan Bahasa, perlu dilakukan perancangan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak.

Dalam surat keputusan kepala badan standar, kurikulum dan asesmen kementerian Pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi No 033/H/KR/2022 dinyatakan bahwa Pembelajaran di PAUD memiliki karakteristik yang memandang setiap anak dipandang unik dan memiliki potensi masing-masing sehingga memungkinkan untuk dikembangkan lebih lanjut melalui dalam lingkungan yang dirancang dengan cermat di mana stimulasi bermain diberikan dan pembelajaran disediakan oleh pendidik. *Scaffolding* (perancah, dukungan belajar secara terstruktur) sangat penting diberikan pendidik dengan cara terlibat dalam percakapan sehari-hari dengan setiap anak, yang seiring waktu akan memberikan tantangan, dukungan dan bimbingan bagi anak untuk mengembangkan keterampilan motorik, keterampilan sosial dan nilai-nilai moral, keterampilan Bahasa.

Musfiroh (2009) menyatakan Mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak, yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak dini. Tadkiroatun Musfiroh mengungkapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi. Mengenal dan memahami huruf bukan hanya sekedar menghafal sejumlah deretan abjad ABCD. Akan tetapi, hal yang perlu ditanamkan pada anak adalah huruf merupakan simbol yang mewakili satu bunyi bahasa, apabila simbol-simbol tersebut disusun maka akan membentuk kata yang memiliki makna. Misalnya, nama anak, nama buah dan nama benda yang dimiliki anak. Perlu adanya sebuah media untuk mengenalkan berbagai simbol huruf kepada anak.

Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar agar tercapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan pada proses belajar mengajar, media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran yang digunakan di PAUD yang berupa media cetak (majalah, buku cerita), alat permainan edukatif (APE), audio visual, poster, dan papan flanel. Penggunaan media pembelajaran di sekolah pada umumnya harus menyenangkan, bermakna,

menarik perhatian anak, dan tidak membosankan. Hal tersebut dipertimbangkan. agar anak bersemangat saat kegiatan pembelajaran khususnya belajar mengenal huruf sebagai dasar pemahaman dalam membaca bagi anak usia dini. Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2002;138) juga mengatakan salah satu penyebab keberhasilan proses belajar mengajar adalah karena adanya penggunaan media atau perantara dalam proses belajar mengajar, karena kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu yang digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan padapeserta didik melalui audio ataupun audio visual yang dapat dilihat dan didengar oleh anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini adalah media *assemblr edu*. Media *assemblr edu* merupakan media yang didalamnya terdapat huruf-huruf abjad dan juga gambar untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini.

Sugianto (2022) menyatakan *Assemblr Edu* adalah aplikasi yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat dan berbagi bahan ajar interaktif berbasis augmented reality (AR). Fitur tiga dimensi yang menjadi satu kesatuan membuat *Assemblr Edu* menjadi pilihan para guru dan peserta didik untuk menggunakannya. *Assemblr Edu* memungkinkan membuat konsep-konsep yang rumit dan abstrak terasa lebih nyata dengan menghadirkannya tepat di ruangkelas. *Assemblr Edu* sudah menyediakan konten-konten pendidikan yang dapat digunakan secara gratis. Baik itu model, diagram, hingga simulasi, dapat juga menemukan sebagian besar materi yang dibutuhkan dari mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Dengan menerangkannya dari tiap sudut menggunakan

teknologi 3D, dapat menghidupkan materi apapun dan memudahkan siswa menangkap pelajaran dengan lebih cepat.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis laksanakan pada hari Rabu, 16 November 2022 di TK Mutiara, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng Media pembelajaran yang tersedia hanya buku dan poster huruf yang digunakan untuk belajar mengenal huruf, sehingga dalam mengembangkan aspek perkembangan bahasa salah satunya bahasa keaksaraan anak kurang optimal. Ketika guru menanyakan pada setiap anak huruf-huruf yang terdapat pada poster hanya beberapa orang anak yang dapat menyebutkan huruf yang benar sesuai dengan bentuk dan bunyi huruf, sedangkan beberapa anak lain masih merasa kebingungan dan tidak mampu menjawab dengan benar, ada juga anak hanya bisa mengucapkan atau menghafal huruf A-Z tetapi tidak mengerti bagaimana bentuk huruf yang telah disebutkan, dan anak-anak juga masih mengalami kesulitan dalam membedakan bunyi dan bentuk antara huruf b, d, f, p, m, n, v,w, s, dan z.

Pada tahun pelajaran 2022/2023 indikator ketercapaian kemampuan mengenal huruf peserta didik kelompok B TK Mutiara, dari 10 peserta didik terdapat 75% dari jumlah anak masih mengalami kesulitan dalam mengingat dan mengenali huruf.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Penelitian ini dilakukan oleh Fitha Armeinty Lino Padang (2022) yang berjudul "*Media Assemblr Edu* berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan hasil belajar materi sistem organisasi kehidupan makhluk hidup". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar siswa kelas 6 mengenai sistem organisasi kehidupan makhluk hidup. Dalam penelitian ini didapatkan hasil belajar peserta didik meningkat, sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran

Assemblr Edu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian kedua dilakukan oleh Khairi Murdy, Nopa Wilyanita (2023) yang berjudul " Media Interaktif *Augmented Reality* untuk Peningkatan Kemampuan *Financial Literacy* Anak Usia Dini". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Assemblr Edu terhadap kemampuan *Financial Literacy* pada anak usia dini. Simpulan Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi AR berguna dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif. AR bersifat interaktif karena dapat membuat siswa melihat keadaan secara nyata dan langsung dalam bentuk 2 D dan 3 D. Penggunaan AR juga mampu memperkenalkan dan meningkatkan kemampuan siswa terhadap *Financial Literacy*. Penelitian ketiga dilakukan oleh Zarvin Ridho Subhan (2023) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Assemblr Edu* terhadap Pemahaman Siswa Pada Meteri Siklus Air". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Assemblr Edu* terhadap kemampuan memahami siklus air pada anak usia sekolah dasar. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa peserta didik yang belajar pengenalan huruf menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* memiliki kemampuan memahami siklus air yang lebih baik daripada kelompok kontrol yang diberikan pembelajaran materi siklus air menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik memilih judul penelitian yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Assemblr Edu* dalam Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Abjad untuk Anak Usia Dini di TK Mutiara, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng”**.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Masalah berikut dapat diidentifikasi dari beberapa deskripsi latar belakang:

1. Proses pembelajaran di TK anak-anak saat pelajaran mengenal huruf abjad dirasa belum bisa maksimal, karena masih ada anak-anak yang masih sulit untuk konsentrasi dan pola pikir mereka yang masih tahap bermain. Oleh karena itu, diharapkan dengan menggunakan Aplikasi *Assemblr Edu* ini maka metode belajar huruf yang masih konvensional menggunakan media belajar membaca buku yang dirasakan oleh anak - anak masih membosankan, akan dapat menarik minat bagi anak-anak TKusia dini.
2. Adanya gawai Android yang belum dioptimalkan dengan baik sebagai perangkat pembelajaran dan masih banyak digunakan untuk hal yang lainnya.
3. Di bidang pendidikan, penggunaan Aplikasi *Assemblr Edu* belum banyak dimanfaatkan.

1.3. Pembatasan Masalah

Permasalahan dibatasi pada Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. Menggunakan Aplikasi *Assemblr Edu* melalui android dalam kemampuan pengenalan huruf Abjad Pada Anak Tk Mutiara Kecamatan Buleleng. Media yang dibuat berupa media pembelajaran pada desktop di komputer atau laptop dan gawai. Disamping penggunaan aplikasi, Buku yang berisi pengenalan abjad yang mendukung aplikasi dalam

implementasinya, media ini dibatasi untuk materi kemampuan pengenalan huruf abjad.

1.4 Perumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut di atas:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Assemblr Edu* dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf abjad pada anak taman kanak-kanak TK Mutiara?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu* dalam meningkatkan pengenalan huruf abjad pada anak?

1.5 Tujuan Masalah

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu* dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf abjad pada anak taman kanak-kanak TK Mutiara.
2. Mengetahui layak atau tidaknya aplikasi *Assemblr Edu* digunakan untuk media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal dan menghafal huruf abjad pada anak.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah penggunaan Aplikasi *Assemblr Edu* memungkinkan setiap anak belajar sambil bermain, sehingga dalam meningkatkan kemampuan pengenalan dan penghafalan huruf abjad melalui media konvensional yang kurang menyenangkan dapat diminimalkan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik, menyenangkan dan menarik serta untuk menguji dampak penggunaan teori. Adapun beberapa manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperkaya keilmuan dalam dunia Pendidikan. Diharapkan berguna sebagai pijakan berikutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis aplikasi aplikasi *Assemblr Edu* sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi Siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti , penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk mengembangkan wawasan khususnya penggunaan aplikasi *Assemblr Edu* sebagai media pembelajaran.
- b. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pentingnya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, serta dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran di Sekolah.
- c. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan agar dapat dijadikan tambahan ilmu bagi Siswa sebagai bentuk pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- d. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan akan memberikansumbangan berupa ide yang baik dalam pemanfaatan dengan bijak terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi dan teknologi.