

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Media merupakan alat yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menstimulasi semua aspek perkembangan pada anak usia dini baik aspek nilai moral dan agama, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek kognitif maupun aspek seni. Dalam menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini harus disesuaikan dengan usia dan tahapan perkembangannya karena setiap anak walaupun memiliki usia yang sama tapi terkadang memiliki tahap perkembangan yang berbeda.

Untuk merangsang semua aspek perkembangan anak usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran karena bagi anak usia dini belajar dilakukan melalui bermain dengan menggunakan media pembelajaran baik media nyata, media audio, media visual, media lingkungan sekitar maupun media audio visual, sehingga kegiatan pembelajaran pada anak usia dini berjalan secara efektif.

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti “tengah”, perantara atau “pengantar”. Menurut Muinnah (2019) media pembelajaran merupakan suatu

alat yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas, sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik. Sedangkan Arsyad (2016 :3) mengatakan media pembelajaran merupakan manusia, materi, atau suatu kejadian yang membangun kondisi dan dapat membuat peserta didik mampu memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap. Menurut Fitriana (2018) mengatakan media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan seorang guru dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap. Setiap pembelajaran perlu adanya media untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan membuat peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran berlangsung. Untuk menunjang keberhasilan belajar diperlukan media pembelajaran. Sebab, dengan tersedianya media pembelajaran siswa dimungkinkan akan lebih berpikir secara konkret dan hal ini berarti dapat mengurangi verbalisme pada diri siswa. Hal demikian mengakibatkan siswa termasuk guru dapat memilih atau menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar (Lestari, S.,2018).

Jadi dapat diartikan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau barang yang dimanfaatkan untuk menyampaikan atau menyalurkan sebuah materi dalam bentuk yang lebih konkret. Media pembelajaran juga sering dikaitkan dalam pemberian materi sebagai penunjang pembelajaran.

Orang tua dan pemerintah wajib menyediakan sarana dan prasarana pendidikan untuk anak dalam rangka program belajar. Karena belajar adalah hak anak, maka belajar harus menyenangkan, kondusif dan memungkinkan anak menjadi termotivasi dan antusias, bukan memaksa anak untuk belajar yang menjadikan anak merasa tertekan. Melalui pembelajaran di Taman Kanak-kanak Mekar Sari diharapkan mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak yaitu moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Bahasa merupakan salah satu aspek pengembangan kemampuan dasar anak yang sangat penting.

Keadaan di TK Mekar Sari Desa Buah, Kecamatan Payangan, Kabupaten Gianyar dapat dikatakan akan kurangnya berbagai media pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan proses belajar anak, dan keadaan sekolahnya pun dapat dikatakan masih sederhana, mungkin karena sekolah ini terletak jauh dari kota. Walaupun keadaannya masih terlihat sederhana sekolah ini selalu banyak siswa yang mendaftar untuk masuk di TK ini. Sekolah di TK ini juga sudah dalam taraf cukup, kepala sekolah dan tenaga kerja yang mengajar selalu berusaha untuk mendidik anak-anak agar mereka memperoleh pengetahuan dan pendidikan yang layak, dan mereka juga berusaha tidak akan mengecewakan para orang tua murid, dan selalu memberikan pendidikan yang terbaik.

Berdasarkan pra survey awal yang dilakukan pada tanggal 16 Mei 2023 di TK Mekar Sari Kelompok B di Desa Buah, Kecamatan Payangan, Kabupaten Gianyar dan hasil pengamatan yang dilakukan hari pertama pra survey ada 20% siswa yang belum lancar dalam membaca bahkan ada juga yang melafalkan huruf dengan terbalik, misalnya huruf "d" tapi mereka menyebutnya "b". Berdasarkan

pengamatan di TK Mekar Sari Kelompok B Desa Buahhan Kecamatan Payangan , Kabupaten Gianyar khususnya kelas B usia 5-6 tahun, peneliti menemukan adanya beberapa masalah diantaranya, saat pembelajaran dikelas guru kurang mampu menciptakan suasana yang aktif karena pembelajarannya masih berpusat pada guru sehingga anak menjadi lebih pasif dan hanya mengikuti intruksi dari guru, alat peraga yang digunakan sebelumnya juga kurang menarik, kurangnya bimbingan guru pada anak-anak yang mengalami kesulitan membaca, peneliti juga melihat di kelas B masih banyak anak yang belum mengenal kata dengan baik.

Pembelajaran yang hanya menekankan anak pada kemampuan membaca dan menulis menulis tanpa ada unsur bermain didalamnya akan dapat menyebabkan anak menjadi kemampuan bahasa anak sangat penting untuk dikembangkan karena dengan berbahasa anak dapat berkomunikasi dengan lingkungan sekitar. Melalui berbahasa anak dapat memahami kata dan kalimat serta memahami hubungan antara bahasa lisan dan tulisan pra membaca awal. Salah satu pengembangan kemampuan bahasa pada anak usia dini adalah membaca permulaan. Media *flashcard* merupakan media yang termasuk pada jenis media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta atau gagasan melalui penggunaan kata-kata, angka serta bentuk simbol atau lambang. *Flashcard* diberikan kepada anak sebagai sebuah permainan untuk mengenal huruf dan kata. Kartu ini diberikan gambar-gambar yang menarik dan berada disekitar anak serta memiliki warna yang cerah yang disukai oleh anak sehingga guru dapat mengajar anak dengan senang, bermain dan belajar dalam cara yang sederhana. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan

dan isi pelajaran.

Salah satu model pembelajaran di taman kanak-kanak yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak, yaitu melalui bermain *Flashcard* (kartu kata). Permainan kartu kata merupakan satu jenis permainan dimana kartu tersebut berulang kali ditunjukkan pada anak disertai bunyi bacaannya. Bila anak sudah dapat membaca satu set kartu kata, maka dilanjutkan dengan satu set yang lain dengan ukuran agak lebih kecil, demikian seterusnya hingga anak dapat membaca huruf normal. Kartu kata sendiri menurut Doman (dalam Musta'in, 2008: 14) merupakan "kartu yang dibuat dari kertas putih yang ditemplei huruf-huruf berukuran besar (10x10 cm perhuruf) dengan kertas emas berwarna merah, sehingga membentuk kata yang dekat dengan anak". Kartu ini juga bisa divariasikan dengan kartu peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini diperlukan berbagai cara dalam proses pembelajaran dalam mengenal huruf. salah satunya adalah dengan menggunakan berbagai media pembelajaran *flashcard* agar anak tertarik dengan hal-hal baru, sehingga mereka mudah dalam menerima informasi. Arsyad,A. (2005: 119) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Guru kurang mampu menciptakan suasana kelas yang aktif
2. Media yang digunakan sebelumnya juga kurang menarik,

3. Kurangnya bimbingan guru pada anak-anak yang mengalami kesulitan membaca,
4. 20 % anak yang belum mengenal kata dengan baik

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diperlukan adanya pengembangan media *flashcard* untuk kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini di Tk Mekar Sari Desa Buah, Kecamatan ,Payangan Kabupaten Gianyar Tahun ajaran 2023/2024. Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penelitian ini pembatasan masalah dibatasi dengan memfokuskan pada pengembangan media *flashcard* untuk kemampuan membaca permula pada anak usia dini di Tk Mekar Sari Desa Buah, Kecamatan ,Payangan Kabupaten Gianyar Tahun ajaran 2023/2024

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan masalah – masalah yang ada, maka problematika penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancang bangun media *flashcard* untuk menstimulus kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini Kelompok B Di TK Mekar Sari Desa Buah, Kecamatan ,Payangan Kabupaten Gianyar Tahun ajaran 2023/2024?
2. Bagaimanakah kelayakan media *flashcard* untuk menstimulus kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini Kelompok B Di TK Mekar Sari Desa Buah Kecamatan Payangan Kabupaten Gianyar Tahun ajaran 2023/2024?

3. Bagaimanakah efektivitas media *flashcard* untuk menstimulus kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini Kelompok B Di TK Mekar Sari Desa Buahon Kecamatan Payangan Kabupaten Gianyar Tahun ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun media *flashcard* untuk menstimulus kemampuan membaca pada anak usia dini Kelompok B Di TK Mekar Sari Desa Buahon, Kecamatan Payangan Kabupaten Gianyar Tahun ajaran 2023/2024
2. Untuk mengetahui kelayakan media *flashcard* untuk menstimulus kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini Kelompok B Di TK Mekar Sari Desa Buahon, Kecamatan Payangan Kabupaten Gianyar Tahun ajaran 2023/2024
3. Untuk mengetahui efektivitas media *flashcard* untuk menstimulus kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini Kelompok B Di TK Mekar Sari Desa Buahon, Kecamatan Payangan Kabupaten Gianyar Tahun ajaran 2023/2024

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media *flashcard* untuk menstimulus kemampuan membaca permula pada anak ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh suatu informasi

tentang pengembangan media *flashcard* untuk kemampuan membaca permula pada anak usia dini di Tk Mekar Sari. Selain itu, dengan adanya media *flashcard* ini, maka diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, semangat belajar siswa, serta meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir lebih kritis dalam mencari tahu dan memahami materi secara mandiri.

1.6.2 Manfaat Secara Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah dan pengembang lainnya. bagi siswa, guru, kepala sekolah dan pengembang lainnya.

1. Bagi anak

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa meningkatkan kemampuan membaca permula anak

2. Bagi Guru

Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran di kelas dapat membantu guru agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran ke pada anak.

3. Bagi kepala sekolah

Bagi kepala sekolah, penelitian ini dapat bermanfaat untuk membantu meningkatkan pembelajaran di sekolah dengan memberikan pengetahuan kepada kepala sekolah yang dijadikan sebagai dasar untuk mengambil kebijakan kepada guru di sekolah, sehingga tenaga pendidik mampu mengembangkan media pembelajaran yang variatif serta sesuai dengan karakteristik siswa guna meningkatkan mutu pendidikan.

4. Manfaat bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti lainnya sebagai referensi agar dapat melakukan penelitian pengembangan yang lebih baik untuk kedepannya

1.7 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk media Flashcard. Berikut uraian secara singkat mengenai media Flashcard.

- 1) Media pembelajaran nantinya akan disajikan berupa *flashcard* atau kartu gambar dan penggunaannya bisa menggunakan metode bermain dan bercerita
- 2) Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru dan anak dalam pembelajaran berlangsung, atau dapat pula secara mandiri oleh anak di rumah dengan menggunakan *flashcard* atau kartu huruf .
- 3) Media pembelajaran ini memadukan unsur kata, dan gambar, Didalam penggunaannya anak akan diarahkan untuk memilih salah satu sub bagian yang sudah disediakan, pada media sudah tersedia. anak bisa belajar membaca permula menggunakan *flashcard*

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan merupakan langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Pentingnya pengembangan ini adalah untuk meningkatkan minat dan semangat anak dalam Penggunaan *Flashcard* untuk menstimulus kemampuan membaca permula pada anak usia dini di Tk Mekar Sari; dalam aspek perkembangan bahasa ini, diharapkan dapat memfasilitasi anak dalam proses belajar, sehingga bisa

memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna sehingga anak dapat menunjukkan aspek perkembangan bahasa dalam membaca permula

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini didasarkan atas beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *flashcard* ini dapat menyajikan pembelajaran yang bermakna, sekaligus membangkitkan minat, motivasi serta pemahaman anak dalam belajar membaca permula menggunakan *flashcard*
2. Dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* ini anak dapat belajar di rumah sehingga dapat membantu anak dalam memahami materi sesuai yang disampaikan oleh guru serta dapat mengatasi rasa jenuh atau bosan terhadap anak pada saat pembelajaran berlangsung karena menggunakan *flashcard* dalam penyampaian materi sehingga dapat menarik perhatian siswa

Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan kemampuan anak usia dini dalam membaca permulaan
2. Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang dapat membantu anak dalam proses pembelajaran khususnya pada aspek bahasa

1.10 Definisi Istilah

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu kegiatan untuk menciptakan dan atau mengembangkan produk yang kemudian diuji keefektifannya

sehingga dapat bermanfaat dan digunakan sebagai alat bantu, dalam konteks ini sebagai alat bantu pembelajaran.

2. Media *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya 25x30 cm, gambar pada media ini merupakan rangkai pesan yang disajikan pada bagian belakangnya (Dina Indriana,2011) media ini sama dengan juga kartu bergambar pada umumnya hanya media *flashcard* dibuat lebih menatrik dari kartu bergambar. Sejalan juga dengan pendapat mengatakan bahwa media *flashcard* adalah alat peraga yang terbuat dari koran dan gambar-gambar, kata-kata yang menarik yang berbentuk kartu berukuran besar yang bertujuan agar siswa dapat di desain semenarik mungkin pada masa kemasa untuk menarik perhatian anak dan anak faham dengan cara penggunaan media *flashcard* yang tidak membosankan bagi anak. Dalam media *flashcard* ada gambar dan juga huruf-huruf yang cocok bagi anak usia dini untuk belajar membaca permulaan yang mudah untuk memahami isi pesan yang terdapat pada gambar dan tulisan tersebut dengan baik (Ulin Nuha,2016 meyenangkan. Tidak hanya satu jenis saja media *flashcard* yang semakin berkembang memiliki banyak macam dan bentuk lebih baru agar bisa mempermudah anak dalam melaksanakan pembelajaran sambil bermain dengan adanya bantuan dari media *flashcard* ini.
3. Masa faham anak untuk belajar membaca dan berhitung adalah usia 4 sampai 5 tahun, karena pada usia ini anak lebih mudah membaca dan memahami angka (Hainstock,2002). Anak-anak sebaiknya mulai belajar membaca pada usia 1-5 tahun, karena pada masa ini otak mereka akan

mampu menyerap segala hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, seperti membaca, berhitung dan menulis.

Sementara itu Iskandar Wassid dan Dadang Sunendar(2008) menyatakan bahwa membaca adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk memahami makna dari apa yang tertulis di dalam buku. Untuk itu, selain menguasai bahasa yang digunakan, pembaca juga perlu mengaktifkan berbagai proses mental dalam sistem kognitifnya. Berdasarkan definisi-definisi yang sudah dipaparkan oleh para tokoh di atas, maka bisa disimpulkan bahwa membaca merupakan suatu kegiatan kompleks yang melibatkan aktivitas fisik juga mental yang bertujuan untuk tahu isi bacaan yang di kenal atau di lihat anak. Untuk itu dalam penelitian membaca permulaan ini diharapkan anak memahami simbol huruf-huruf yang anak kenal .dan memahami hubungan antara bunyi serta bentuk kata kata yang anak baca

4. Membaca permulaan bagi anausia dini atau keaksaraan awal anak usia dini usia 5-6 tahun menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014

