

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai delapan poin pokok, diantaranya: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (7) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, serta (8) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang mereka alami. Pembelajaran yang monoton cenderung kurang efektif dalam menarik perhatian anak, sehingga diperlukan inovasi dalam metode pengajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu anak dalam memahami konsep dasar dengan lebih baik, terutama dalam hal literasi dan numerasi. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang belajar dengan menggunakan alat bantu visual dan interaktif lebih cepat memahami materi dibandingkan dengan metode konvensional.

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam kebijakan badan standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan (BSKAP)

menyatakan bahwa seorang siswa dikatakan sudah tuntas dalam memahami materi pelajaran dengan baik jika mendapat hasil belajar dengan perolehan nilai rata-rata 86-100% dengan keterangan sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih (Kemendikbudristek, 2021). Selanjutnya menurut Agung (2020) menyatakan keberhasilan belajar siswa dapat diukur dengan melakukan tes hasil belajar yang baik sesuai dengan Penilaian Acuan Patokan (PAP), pada rentangan nilai 80-89 dengan predikat baik.

Tabel 1. 1
Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
0-39	0	E	Sangat Kurang

(Sumber: Agung, 2020)

Untuk mendapatkan hasil belajar dengan predikat baik, sesuai dengan tabel di atas diperlukan keterampilan guru dalam mengelola kelas, memilih model pembelajaran yang tepat, dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan perkembangan zaman (Wiguna, 2025). Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah melalui media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu anak memahami konsep dasar seperti mengenal huruf dan merangkai kata.

Penelitian ini dilakukan pada TK-SD Satu Atap Negeri 2 Singapadu Tengah dengan menargetkan anak TK sejumlah 30 siswa. Saat melakukan observasi di TK-SD Satu Atap Negeri 2 Singapadu Tengah, terdapat data hasil tugas

penyusunan huruf dan kata yang didapat dari Guru Wali yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai huruf dengan data sebagai berikut:

Tabel 1.2
Data Penilaian Tugas TK-SD Satu Atap Negeri 2 Singapadu Tengah

No.	Rentang Nilai	Frekuensi Siswa	Nilai Huruf	Predikat
1	90-100	2	A	Sangat Baik
2	80-89	4	B	Baik
3	65-79	7	C	Cukup
4	40-64	11	D	Kurang
5	0-39	6	E	Sangat Kurang

(Sumber: TK-SD Satu Atap Negeri 2 Singapadu Tengah, 2025)

Berdasarkan data diatas ditemukan bahwa terdapat 11 siswa yang mendapat nilai 40-64 dengan predikat kurang, 7 siswa yang mendapat nilai 65-79 dengan predikat cukup dan 6 siswa yang mendapat nilai 0-39 dengan predikat sangat kurang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam mengenali huruf dan menyusun kata. Hal ini dapat disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Faktor lain yang turut mempengaruhi adalah kurangnya variasi metode pembelajaran yang dapat memotivasi anak untuk belajar secara aktif.

Selain itu, kearifan lokal memiliki peran penting dalam pendidikan, terutama dalam membentuk karakter anak. Nilai tata krama yang terkandung dalam budaya lokal dapat diintegrasikan dalam pembelajaran agar anak tidak hanya berkembang secara kognitif tetapi juga memiliki sikap dan perilaku yang baik. Sayangnya, dalam pembelajaran sehari-hari, nilai-nilai ini sering kurang mendapat perhatian, terutama dalam pembelajaran literasi dasar. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya

membantu anak dalam mengenal huruf, tetapi juga mengajarkan mereka nilai-nilai budaya dan tata krama yang berlaku di masyarakat.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan media papan huruf sebagai alat bantu pembelajaran. Papan huruf dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga anak lebih mudah mengenali huruf dan meningkatkan kemampuan berpikir logis. Media ini memungkinkan anak untuk secara langsung memanipulasi huruf, sehingga mereka dapat berlatih menyusun kata secara mandiri maupun dalam kelompok kecil. Proses pembelajaran yang berbasis eksplorasi seperti ini juga mendorong interaksi sosial antar siswa, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif dan sosial mereka.

Setiap media pembelajaran sudah pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Berikut adalah beberapa kelebihan dan kelemahan media pembelajaran papan pintar huruf. Menurut Daryanto dalam Suryanti (2021) kelebihan media papan pintar huruf adalah dapat dibuat sendiri, item-item dapat diatur sendiri, dapat dipersiapkan terlebih dahulu, item-item dapat dipergunakan berkali-kali, memungkinkan penyesuaian dengan kebutuhan siswa, dan menghemat waktu dan tenaga. Sedangkan kelemahan papan flanel di sebutkan oleh Cecep Kusnadi dan Bambang Sutjipto dalam Suryanti (2021) adalah walaupun bahan flanel dapat menempel pada sesama, tetapi hal ini tidak dapat menjamin pada bahan yang berat, karena dapat terlepas ketika ditempelkan dan bila terkena angin sedikit saja, bahan yang ditempel tersebut akan berhamburan jatuh.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kognitif diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris. Yusuf (dalam Rozana 2020) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Sedangkan menurut Khadijah (dalam Rozana 2020) istilah kognitif berasal dari awal kata cognition persamaannya knowing yang berarti mengetahui. Kognitif dalam artian luas ialah perolehan, penataan dan penggunaan perolehan. Selanjutnya kognitif juga bisa diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Kemampuan kognitif anak usia dini dibagi menjadi 3 yaitu berfikir logis, berfikir simbolik, dan pemecahan masalah (Permendikbud, 2014: 137)

Beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan antara lain penelitian oleh Swari dan Ambara (2022) menyimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis video animasi mengenal huruf dan angka ini layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan kognitif dan Bahasa dalam kegiatan proses pembelajaran pada anak usia dini. Penelitian oleh Bude (2023) menyimpulkan pengembangan media papan pintar huruf untuk kemampuan mengenal huruf ini layak digunakan pada anak usia dini kelompok B TKK

Stella Maris Marapokot. Penelitian oleh Nabilah, dkk (2024) menyimpulkan bahwa media pembelajaran papan baca menggunakan kartu huruf bermuatan kearifan lokal suku Sasak dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran membaca pada siswa kelas II SDN 20 Ampenan. Penelitian oleh Ngena, dkk (2024) menyimpulkan hasil uji coba media papan flanel huruf untuk AUD oleh ahli dan anak usia dini sebagai pengguna produk dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak di TKK Salvatoris Satap SDI Soka.

Berdasarkan pembahasan diatas dan hasil penelitian atas publikasi sebelumnya, maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Huruf Bermuatan Nilai Kearifan Lokal Tata Krama untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.”

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan mengenai kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari Data Penilaian Tugas TK-SD Satu Atap Negeri 2 Singapadu Tengah, dimana ditemukan bahwa terdapat 11 siswa yang mendapat nilai 40-64 dengan predikat kurang, 7 siswa yang mendapat nilai 65-79 dengan predikat cukup dan 6 siswa yang mendapat nilai 0-39 dengan predikat sangat kurang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam mengenali huruf dan menyusun kata. Hal ini dapat disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Faktor lain yang turut mempengaruhi adalah kurangnya variasi metode pembelajaran yang dapat memotivasi anak untuk belajar secara aktif. Nilai-nilai kearifan lokal tata krama kurang mendapat perhatian dalam pembelajaran sehari-hari, terutama dalam pembelajaran literasi dasar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka pembatasan masalah yang dapat dikemukakan yaitu.

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran papan huruf bermuatan nilai kearifan lokal tata krama untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.
2. Penelitian ini dilakukan di TK-SD Satu Atap Negeri 2 Singapadu Tengah.
3. Penelitian ini hanya membahas tentang pengembangan media pembelajaran papan huruf untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal huruf dan menyusun kata, serta mengajarkan nilai-nilai kearifan lokal tata krama.

Dengan pembatasan masalah ini, penelitian dapat lebih fokus dan efektif dalam mencapai tujuannya, yaitu mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dan mengajarkan nilai-nilai kearifan lokal tata krama.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat ditentukan tujuan penelitian berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran papan huruf bermuatan nilai kearifan lokal tata krama di TK-SD Satu atap Negeri 2 Singapadu Tengah?
2. Bagaimana Kelayakan media pembelajaran papan huruf bermuatan nilai kearifan lokal tata krama untuk mengembangkan kognitif anak ?

3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran papan huruf bermuatan nilai kearifan lokal tata krama untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di Tk-sd satu atap negeri 2 singapadu tengah?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah yang ada, maka dapat ditentukan tujuan penelitian berikut.

1. Untuk merancang dan membangun media pembelajaran papan huruf yang bermuatan nilai kearifan lokal tata krama, sehingga sesuai digunakan di TK-SD Satu Atap Negeri 2 Singapadu Tengah.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran papan huruf bermuatan nilai kearifan lokal tata krama sebagai sarana pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan kognitif anak.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran papan huruf bermuatan nilai kearifan lokal tata krama dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK-SD Satu Atap Negeri 2 Singapadu Tengah.

1.6 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi Produk yang Diharapkan dalam proses pengembangan penelitian ini sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran Papan Huruf.
 - a) Terbuat dari bahan yang aman dan tahan lama
 - b) Dirancang untuk anak-anak usia TK-SD
 - c) Memiliki huruf-huruf yang dapat diatur dan diubah-ubah

- d) Memiliki fitur-fitur yang menarik dan interaktif
- 2. Integrasi Nilai Kearifan Lokal Tata Krama.
 - a) Mengandung nilai-nilai budaya dan adat istiadat setempat
 - b) Dirancang untuk membentuk karakter anak yang baik dan sopan
 - c) Mengintegrasikan nilai-nilai tata krama dalam pembelajaran
- 3. Kemampuan Pembelajaran.
 - a) Dapat membantu anak-anak mengenal huruf dan menyusun kata
 - b) Dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak
 - c) Dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memahami nilai-nilai tata krama
- 4. Kemudahan Penggunaan.
 - a) Mudah digunakan oleh guru dan anak-anak
 - b) Memiliki instruksi yang jelas dan mudah dipahami
 - c) Dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran
- 5. Estetika dan Desain.
 - a) Memiliki desain yang menarik dan warna-warna yang cerah
 - b) Memiliki ukuran yang sesuai untuk anak-anak
 - c) Dapat memotivasi anak-anak untuk belajar dengan senang hati

Dengan menentukan spesifikasi produk yang diharapkan, kita dapat memastikan bahwa produk yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan yaitu sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan

- a) Media pembelajaran papan huruf bermuatan nilai kearifan lokal tata krama dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal huruf dan menyusun kata.
 - b) Anak-anak di TK-SD Satu Atap Negeri 2 Singapadu Tengah memiliki kebutuhan dan kemampuan yang serupa dalam mengenal huruf dan menyusun kata.
 - c) Guru-guru di TK-SD Satu Atap Negeri 2 Singapadu Tengah memiliki kemampuan dan kemauan untuk menggunakan media pembelajaran papan huruf bermuatan nilai kearifan lokal tata krama dalam proses pembelajaran.
 - d) Nilai-nilai kearifan lokal tata krama dapat diintegrasikan secara efektif dalam media pembelajaran papan huruf.
2. Keterbatasan Pengembangan
- a) Penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah, yaitu TK-SD Satu Atap Negeri 2 Singapadu Tengah, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan ke sekolah lain.
 - b) Penelitian ini hanya fokus pada pengembangan media pembelajaran papan huruf bermuatan nilai kearifan lokal tata krama, sehingga tidak dapat mengetahui efektivitas media pembelajaran lain.
 - c) Penelitian ini mungkin tidak dapat mengontrol semua variabel yang mempengaruhi kemampuan kognitif anak, seperti faktor keluarga dan lingkungan.

- d) Penelitian ini mungkin memiliki keterbatasan dalam mengukur kemampuan kognitif anak, terutama dalam mengenal huruf dan menyusun kata.

Dengan mengetahui asumsi dan keterbatasan penelitian, kita dapat memahami batasan-batasan penelitian dan bagaimana hasilnya dapat diinterpretasikan.

1.8 Definisi Istilah

Beberapa definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran Papan Huruf. Media pembelajaran yang dirancang untuk membantu anak-anak mengenal huruf dan menyusun kata dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.
2. Nilai Kearifan Lokal Tata Krama. Nilai-nilai budaya dan adat istiadat yang berlaku di masyarakat setempat, yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran untuk membentuk karakter anak.
3. Kemampuan Kognitif Anak. Kemampuan anak untuk memahami, mengolah, dan menggunakan informasi untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan.
4. Pengembangan Media Pembelajaran. Proses menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5. TK-SD Satu Atap. Sekolah yang menyatukan Taman Kanak-Kanak (TK) dan Sekolah Dasar (SD) dalam satu atap, dengan tujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.