

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan pada masa kanak-kanak sudah dimulai sejak lahir, pada usia tersebut anak-anak sudah memulai suatu jenjang pendidikan, yaitu pendidikan dalam keluarga, pendidikan dalam keluarga dimulai pada orang terdekat (ibu ayah) yang merupakan pendidikan pertama seorang anak, pendidikan keluarga memiliki peranan yang sangat penting terhadap perkembangan anak seperti apa menurut Andi Syahreini, 2015 “Pendidikan yang dimulai sejak dini merupakan pondasi awal dalam menumbuh kembangkan kepribadian yang dimiliki anak”.

Menurut Mustakim et al, (2020) Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, masa ini anak baru memulai belajar mengenal dunia dan lingkungan yang ada disekitarnya. Karena anak usai dini memiliki rentang usia yang berharga dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa, usia ini disebut dengan (the golden age). Anak yang berusia 5-6 tahun memiliki masa perkembangan kecerdasan yang pesat dan cepat, disebut sebagai masa emas atau biasa disebut sebagai masa golden age Mustakim, dkk (2020).

Pada masa *golden age* anak akan memulai untuk berfikir kritis dan sangat mudah menyerap seluruh informasi yang didengarnya. Dalam tahap ini juga merupakan tahap pembentukan kepribadian anak, sehingga orang dewasa (lebih tua) harus lebih berhati-hati dalam mendidik anak pada masa *golden age*.

Pendidikan memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan dan mengembangkan minat bakat yang dimiliki setiap orang M Arif (2017), karena setiap orang berhak mendapatkan pendidikan, sehingga setiap orang dapat melihat kelebihan dan mewujudkan bakat yang dimilikinya sesuai dengan kebutuhan masing-masing individu, yang nantinya setiap individu dapat mewujudkan tujuan hidup yang dimilikinya yang didukung dengan pendapat Sri Cahya Dewi & Suyanta, 2019 Pendidikan anak usia dini merupakan hal yang sangat esensial bagi perkembangan seorang anak, karena pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting bagi anak maka hal ini didasarkan pada alasan-alasan bahwa usia dini merupakan fase pertama dalam memulai perkembangan, dan belajar anak. Belajar dan perkembangan merupakan suatu proses yang berkesinambungan, tuntutan masa depan akan generasi unggul semakin kompetitif dan tuntutan perubahan pola dan sikap hidup dalam bermasyarakat.

Menurut Bethany (2014) proses pembelajaran adalah sebagai proses penyampaian pesan ataupun materi dari guru kepada siswa setara dengan apa yang dikemukakan oleh Rodhatul Jennah (2009) Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk memberikan materi terhadap anak didik, maka dari itu suatu pembelajaran harus dilengkapi dengan sebuah media pembelajaran yang memiliki keunikan, dan memiliki daya tarik untuk melekatkan materi yang akan diberikan pada anak, karen anak usia dini memiliki karakteristik yaitu belajar sambil bermain, maka media yang digunakan harus bisa menggambarkan materi dan permainan pada anak. Media pembelajaran merupakan suatu alat penyampaian materi yang diberikan guru kepada siswanya agar dapat menyelesaikan suatu

jenjang pendidikan dan memiliki guna dalam meminimalkan kegagalan selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Nilmayani dkk, (2017) media pembelajaran merupakan alat komunikatif yang digunakan sebagai penyampaian pesan informasi dari sumber maupun peserta didik sehingga sebuah media pembelajaran juga dianjurkan untuk memiliki beberapa unsur yaitu dengan bentuk yang sederhana, memiliki desain yang menarik, dan menjadi tempat belajar dan sekaligus bermain anak. Pada umumnya beberapa taman kanak-kanak sudah menggunakan media pembelajaran, namun media yang digunakan masih dengan tampilan yang masih kurang menarik perhatian anak, sehingga membuat anak didik bosan dalam memulai suatu pembelajaran, dengan demikian memberikan dampak negatif dalam pembelajaran anak, yaitu anak tidak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran yang ada disekolah karena kurangnya kreatifitas media yang digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran pada anak. Media yang biasa digunakan pada taman kanak-kanak TK Barunawati adalah media buku cetak yang dimana media tersebut masih menggunakan desain yang kurang menarik perhatian sehingga anak malas dan tidak tertarik ketika melihatnya.

Pembelajaran yang diberikan guru kepada peserta didik adalah dengan memperhatikan pembuatan media, karena media pembelajaran adalah suatu perantara yang tepat untuk membangkitkan minat dan bakat anak, proses kegiatan pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam menggabungkan pengalaman belajar anak, penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih jelas, efektif, dan menarik sehingga dapat membantu stimulasi perkembangan anak menurut Deni Hardianto (2005).

Kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda keaksaraan dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan setiap bunyi bahasa.

Berdasarkan hasil observasi yang saya temui dilapangan ketika saya melaksanakan PPL di TK Barunawati saya melihat beberapa anak yang hafal alfabet namun belum mengetahui bagaimana bentuk dari alfabet tersebut maka dari itu peneliti akan menciptakan buku *Busy Book* yang nantinya akan membantu anak dalam mengenal huruf. Selanjutnya bertepatan dengan kegiatan mengajar yang saya lakukan di panti asuhan Ananda Seva Dharma yang bertempat di Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng peneliti menemukan anak berusia 11 tahun masih ada yang belum lancar dalam membaca, sehingga saya tertarik dalam mengajukan uji coba media *Busy Book* untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan mengenal hurufnya agar tidak lagi terjadi kurangnya pemahaman mengenai huruf sehingga membuat anak tidak bisa membaca dengan lancar ketika sudah memasuki jenjang yang lebih tinggi.

Sekolah TK Barunawati dalam proses pembelajarannya belum menggunakan media *Busy Book* oleh karena itu media tersebut perlu dibuat agar dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran bagi anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak. Media *Busy Book* yang nantinya disertai beberapa aktivitas permainan dan pembelaaran dapat menambah motivasi anak dalam belajar, sehingga pembelajaran yang dialami anak akan jauh lebih menyenangkan bagi mereka. Laela Nurlaela (2018) menyatakan bahwa terdapat peningkatan presentase kemampuan bahasa anak dengan menggunakan media *Busy Book* dengan 1 tema edukatif sehingga dapat dikatakan media *Busy Book* layak

digunakan sebagai media sebagai alat bantu guru dalam menyemapaikan pesan dan informasi terkait materi dalam pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dalam mendukung suatu pembelajaran membuat anak usia 5-6 tahun membuat anak masih banyak yang belum lancar membaca ketika sudah memasuki jenjang pendidikan selanjutnya, sebagai contoh anak usia 11 tahun yang duduk dikelas 6 belum bisa membaca dengan lancar, karena kurangnya pemahaman dini dalam mengenal huruf. Sehingga dengan adanya kasus ini membuat peneliti tertarik untuk membuat suatu media *Busy Book* yang nantinya akan peneliti buat semenarik mungkin dalam bentuk 3 dimensi, dan menggunakan jahitan agar nantinya media tersebut dapat bertahan lama dan tidak mudah rusak, adapun media yang akan diciptakan oleh peneliti adalah media yang sudah di disain oleh peneliti dengan menggunakan gambar yang ada disekitar anak dan pola huruf yang berwarna-warni, media *Busy Book* dapat dibawa dengan mudah dan dipelajari dimanapun anak mau, kerana kesukaan dan kenyamanan akan mempermudah suatu hal yang awalnya sulit menjadi mudah, dengan demikian anak akan belajar dengan sendirinya tanpa paksaan dari orang yang lain untuk memulai belajar mengenal huruf.

Perbedaan media *Busy Book* yang akan peneliti buat tidak sama dengan media lainnya, karena yang lain menggunakan lem tembak sehingga mudah lepas karena kurangnya rekatan yang dimiliki lem tembak, media lainnya juga dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik saja, namun kali ini peneliti membuat desain media ini dengan menggunakan jahitan dan gambar yang terdapat pada media akan timbul atau bisa juga disebut sebagai gambar 3 dimensi, maka dari itu peneliti akan menciptakan buku *Busy Book* yang nantinya akan membuat anak lebih senang dalam melaksanakan proses pembelajaran karena kreatifitas yang

dimiliki *Busy Book* dan banyaknya gambar membuat anak lebih tertarik dan tidak merasa bosan pada proses pembelajaran, peneliti harap media pembelajaran *Busy Book* dapat menambah minat anak dalam menguasai pengenalan huruf dan dapat sebagai langkah Pemberian tugas agar anak dapat memulai untuk belajar mengenal huruf pada usia 5-6 tahun dengan menggunakan *Busy Book* akan membuat anak lebih tertarik untuk memulai belajar, media *Busy Book* akan tampil semenarik mungkin sehingga dapat mengambil kefokus an anak dalam hal lainnya, dan membuat anak terfokus pada media *Busy Book* yang akan membantu anak memulai mengenal huruf.

Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media *Busy Book* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Di Tk Barunawati Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022.”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dan hasil observasi awal maka permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran sebagai alat bantu penyebaran materi megenal huruf pada anak, dan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya minat anak dalam belajar, membuat anak tidak dapat mengenal huruf, sehingga menghambat pembelajaran anak selanjutnya.
2. Kurangnya pemahaman guru dalam membuat media yang menarik dalam proses pembelajaran anak usia dini.
3. Media *Busy Book* tidak memiliki keawetan karena hanya menggunakan lem, dan guntingan sederhana sehingga media tersebut mudah rusak.

4. Kurangnya materi dalam media *Busy Book* sebelumnya untuk mengasah pengembangan aspek bahasa pada anak, terutama untuk mengenal huruf pada anak.

1.3 Pembatas Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, kurangnya minat anak dalam belajar, dan kurangnya pemahaman orang dewasa dalam pembuatan media yang menarik maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Media *Busy Book* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf di Tk Barunawati Tahun Pelajaran 2021/2022.”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang tertulis sebelumnya, masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya kreatifitas guru dalam memproduksi media *Busy Book* yang menarik dalam pembelajaran di sekolah, sehingga banyak anak yang hafal afabet namun masih belum bisa membedakan dan mengenal huruf. Adapun masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media *Busy Book* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf di TK Barunawati Denpasar?
2. Bagaimana validitas media *Busy Book* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf di TK Barunawati Denpasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan pada penelitian ini adalah :

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Busy Book* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf di TK Barunawati Denpasar.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Busy Book* melalui penilaian ahli materi, dan ahli media untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf di TK Barunawati Denpasar.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi pengembangan produk *Busy Book* yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media *Busy Book* yang terbuat dari bahan flanel yang aman digunakan pada anak-anak.
2. Pengembangan media pembelajaran *Busy Book* di desain semaksimal mungkin dalam bentuk gambar, huruf sehingga dapat menambah daya tarik yang dimiliki anak dalam memulai suatu pembelajaran.
3. Media pembelajaran *Busy Book* memiliki keunggulan yaitu untuk sebagai alat penyampaian materi yang berisi gambar, huruf yang mendukung suatu pembelajaran agar dapat meningkatkan keinginan dan memotivasi anak untuk belajar.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Adapun manfaat penelitian pengembangan media *Busy Book* dalam ranah pendidikan, sebagai berikut.

1.8 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi dunia pendidikan khususnya anak usia dini yang akan memulai proses mengenal huruf, serta menambahkan wawasan orang dewasa dalam mengenalkan kreatifitas *Busy Book* untuk memulai mengenal huruf di TK Barunawati Denpasar.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa, dengan adanya media *Busy Book* dapat menambah minat anak dalam mengenal huruf, karena kreativitas yang dimiliki oleh media Busy Book.
- b) Bagi guru, dengan adanya penelitian ini maka guru akan lebih mengembangkan media pembelajaran dan menciptakan media yang bagus dan kreatif yang disukai oleh anak.
- c) Bagi Kepala sekolah, penelitian ini dapat menjadi acuan dari pihak sekolah agar dapat mempertimbangkan media yang cocok untuk anak usia dini.
- d) Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai suatu sumbangan informasi, dan menjadi suatu pemikiran baru.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan

1. Penelitian pengembangan media *Busy Book* sebagai alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran di TK Barunawati Denpasar.

2. Penyebaran media *Busy Book* ini hanya terbatas, di TK Barunawati Denpasar, dikarenakan keterbatasan waktu produksi dan biaya yang diperlukan.

1.10 Definisi Istilah

Penelitian pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk atau media dalam suatu pendidikan Listiani & Widayati (2012: 94). Bahan ajar adalah bahan dan materi yang disusun oleh guru sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan materi yang akan diberikan kepada peserta didik, materi yang akan digunakan pada media *Busy Book* ini adalah gambar yang nantinya terdapat pola huruf dan abjad untuk melatih kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

