

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang tak tertandingi saat ini merupakan hasil dari berbagai transformasi yang semakin canggih. Teknologi merupakan ciptaan manusia yang digunakan untuk meningkatkan efisiensi, kenyamanan, serta kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan. Manusia semakin dimudahkan melalui adanya teknologi, hal ini membuat setiap manusia dapat mengakses informasi, serta dapat lebih mudah berkomunikasi dengan orang di seluruh dunia dan melakukan tugas-tugas yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan oleh keterbatasan manusia. Teknologi berkembang terus menerus dan mengalami berbagai evolusi sehingga melahirkan terobosan inovasi dan kreativitas manusia untuk membantu meningkatkan kualitas dari kehidupan manusia. Internet dan *gadget* merupakan hasil dari perkembangan teknologi terbaru di masa ini.

Dampak yang terjadi dengan kemajuan teknologi membuat kemudahan akses terhadap berbagai informasi sehingga membuat peningkatan produktivitas dalam komunikasi. Walaupun teknologi memberikan banyak keuntungan, namun perlunya pemahaman yang kompleks pada pengguna sehingga teknologi dapat bekerja secara efektif dan aman. Kemajuan teknologi dalam aspek pendidikan melakukan inovasi serta mengasah kreativitas pendidik agar mampu mengimbangi dengan generasi saat ini.

Penerapan teknologi dalam pendidikan membuka peluang untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik, terutama bagi anak-anak. Berbagai fitur interaktif yang ditawarkan teknologi ini dapat meningkatkan motivasi dan optimalisasi proses belajar mengajar. Teknologi pendidikan menurut Hackbart (Eka Mahmud, 2020:2) dapat dijelaskan sebagai sebuah konsep yang mencakup beberapa aspek, yaitu: (1) Penataan penerapan pengetahuan secara terencana untuk menangani berbagai rintangan yang muncul dalam proses belajar (2) Berbagai produk seperti buku teks, materi audio, program televisi, perangkat lunak komputer, dan sebagainya. (3) Sebuah profesi yang mencakup beragam jenis pekerjaan yang terkait dengan bidang pendidikan. (4) Bagian yang spesifik dari ranah pendidikan, fokus pada pengembangan dan penerapan strategi serta teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar dan pembelajaran.

Melalui teknologi, pendidikan mengalami perkembangan yang membuat pembelajaran menjadi lebih variatif. Pendidik memanfaatkan berbagai platform internet untuk menghadirkan pembelajaran interaktif yang menunjang pemahaman materi bagi peserta didik. Akan tetapi, penerapan teknologi dalam pendidikan belum merata di semua tingkatan dan institusi, terutama di wilayah pedesaan yang terkendala oleh keterbatasan infrastruktur. Sebab itu, terdapat perbedaan pemanfaatan teknologi antara sekolah di kota yang lebih siap terhadap teknologi dengan sekolah di pedesaan. Namun, dengan upaya pemerataan di dunia pendidikan dan pesatnya perkembangan teknologi, di masa yang akan datang,

teknologi akan dapat dimanfaatkan secara merata di seluruh institusi sekolah termasuk daerah terpencil.

Salah satu aspek penting dalam perkembangan masyarakat dan pertumbuhan individu adalah pendidikan (Alpian, 2019:67). Era digital yang ditandai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan di berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pendidikan anak usia dini menjadi elemen penting dalam membekali anak dengan kesiapan untuk jenjang pendidikan berikutnya.

Anak usia dini adalah anak yang berusia antara lahir hingga enam tahun, dalam rentang usia tersebut masuk dalam masa penting pada perkembangan kepribadian anak (Akbar, 2020:1). Pendidikan anak usia dini, seperti yang didefinisikan Waspodo (Roza, 2019:269), merupakan usaha terstruktur untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan menyeluruh anak, meliputi aspek fisik, psikologis, kognitif, bahasa, motorik, seni, sosial emosional, nilai agama, dan moral, melalui stimulasi dan pengalaman yang kaya dan terpadu, sesuai dengan nilai dan norma masyarakat. Pemberian pendidikan ini mampu mendorong perkembangan optimal anak di berbagai aspek tersebut.

Seperti yang dijelaskan Trianto (Azwarna & Mayar, 2019:1390), Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah sebuah bentuk dukungan menyeluruh bagi anak dari usia lahir hingga enam tahun. Dukungan ini diwujudkan melalui pemberian stimulasi pendidikan untuk memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan fisik, spiritual, dan mental anak, sehingga anak siap untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Fase ini, yang dikenal sebagai masa kritis atau masa

keemasan (*golden age*), merupakan periode spesial dalam hidup di mana anak mengalami perkembangan yang pesat. Oleh karena itu, perkembangan anak di usia dini menjadi landasan penting bagi pembentukan karakter dan potensi anak di masa depan.

Stimulasi haruslah menyeluruh bagi anak usia dini hal tersebut untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan yang ada, termasuk aspek bahasa, merupakan hal yang esensial. Pemahaman mendalam tentang perkembangan anak usia dini tidak hanya berdampak pada pendekatan edukasi, tetapi juga pada lingkungan keluarga, komunitas, dan kebijakan publik. Oleh karena itu, penelitian dan pemahaman yang terus berkembang dalam bidang ini menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan optimal anak-anak pada tahap kritis ini.

Bahasa, yang merupakan alat komunikasi yang melibatkan pemikiran dan emosi untuk menyampaikan makna kepada orang lain, memiliki peran fundamental dalam perkembangan anak. Kemampuan bahasa mencakup berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Kemampuan berbicara dan mendengarkan berkembang secara alami pada anak, sedangkan kemampuan membaca dan menulis membutuhkan stimulasi atau rangsangan.

Membaca adalah keterampilan berbahasa yang krusial dan berfungsi sebagai fondasi untuk menyerap berbagai proses pembelajaran. Individu yang tidak menguasai kemampuan membaca akan mengalami hambatan dalam memahami konsep-konsep baru. Kemampuan membaca menjadi landasan fundamental dalam kehidupan, berdampak pada kesiapan menghadapi tantangan

di ranah pekerjaan, kehidupan bermasyarakat, dan lingkungan keluarga. Membaca adalah keterampilan berbahasa yang krusial dan berfungsi sebagai fondasi untuk menyerap berbagai proses pembelajaran. Individu yang tidak menguasai kemampuan membaca akan mengalami hambatan dalam memahami konsep-konsep baru. Kemampuan membaca menjadi landasan fundamental dalam kehidupan, berdampak pada kesiapan menghadapi tantangan di ranah pekerjaan, kehidupan bermasyarakat, dan lingkungan keluarga.

Membaca merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu ditanamkan pada anak sejak dini. Manfaatnya, membantu mereka mengenali huruf, memperluas kosakata, dan mempermudah proses belajar. Perlu diingat bahwa membaca pada anak usia dini berbeda dengan orang dewasa. Orang tua dan guru perlu memberikan stimulasi yang tepat dan tanpa paksaan agar anak dapat mengembangkan kemampuan membaca awal. Stimulasi yang ideal harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak dan dikemas dalam kegiatan yang menarik dan menyenangkan.

Memperkuat kemampuan membaca merupakan komponen esensial dalam pendidikan anak usia dini. Hal ini ditegaskan dalam Permendikbud No 137 tahun 2004, yang menguraikan beberapa indikator pencapaian perkembangan kemampuan membaca pada anak usia 5-6 tahun. Indikator-indikator tersebut meliputi (1) Pengenalan simbol-simbol huruf: Anak mampu mengenali dan membedakan berbagai bentuk huruf. (2) Pengenalan suara huruf awal: Anak mampu mengidentifikasi suara awal dari nama-nama benda di sekitarnya. (3) Pengelompokan gambar berdasarkan bunyi huruf/huruf awal: Anak mampu

mengelompokkan gambar berdasarkan bunyi huruf atau huruf awal yang sama.

(4) Pemahaman hubungan antara bunyi dan bentuk huruf: Anak mampu memahami hubungan antara bunyi yang diucapkan dan bentuk huruf yang dilihatnya. (5) Membaca nama sendiri: Anak mampu membaca nama lengkapnya sendiri dengan lancar. (6) Menuliskan nama sendiri: Anak mampu menuliskan nama lengkapnya sendiri dengan rapi dan benar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di TK Kristen Bethel Sulung 3 Surabaya pada anak usia 5-6 Tahun, saat melakukan aktivitas belajar mengajar anak-anak TK B mengerjakan buku Lembar Kerja Anak (LKA) dan anak melakukan kegiatan mewarnai serta menarik garis pada LKA yang ditentukan guru. Kemudian saat guru menuliskan 1 suku kata yaitu “BA” respon yang didapatkan anak hanya mampu menyebutkan bunyi huruf tunggal yaitu huruf “B” dan “A” tanpa menggabungkan kedua bunyi huruf tersebut. Guru selalu mengulangi bunyi huruf yang telah digabungkan, barulah anak mengikuti ucapan guru. Namun ketika ditanya kembali anak-anak bingung dengan gabungan bunyi yang ada di papan. Berdasarkan uraian kondisi diatas anak termasuk lambat dalam membaca suku kata.

Selama ini, kebanyakan anak sekolah hanya membaca buku cetak sebagai pengembangan kemampuan membaca mereka. Namun, dengan semakin majunya teknologi, media interaktif seperti canva dapat digunakan sebagai alternatif untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca pada anak. Menggunakan media interaktif berbasis canva dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Hal ini dikarenakan media interaktif dapat

memudahkan anak dalam mengikuti pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, dengan menggunakan media interaktif, anak dapat memperoleh konten pembelajaran dengan visual yang lebih menarik dan berwarna.

Media *Alpha Game* merupakan media interaktif yang terdiri dari huruf dan suara dengan menggunakan aplikasi bernama canva. Pada media Alpha Game anak diajak untuk mengenal huruf, melengkapi huruf dan mengenal suku kata. Berdasarkan fungsinya canva memiliki berbagai nilai positif, dimana canva menawarkan berbagai desain menarik dalam bentuk template, fitur, dan kategori yang tersedia di dalamnya. Menurut Monoarfa, ragam desain yang menarik ini memeriahkan proses pembelajaran, menjadikannya lebih mengasyikkan. Melalui penggunaan aplikasi Canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, merangsang kreativitas, dan mengembangkan keterampilan bagi peserta didik (Monoarfa & Haling, 2021:1085).

Berdasarkan latar belakang diatas ditemukan masalah dalam kemampuan membaca suku kata. Anak usia 5-6 tahun belum berkembang pada kemampuan membaca 1 suku kata yang telah dituliskan pada papan. Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka penulis tertarik meneliti dengan judul “Penggunaan Media *Alpha Game* terhadap kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Kristen Bethel Sulung 3 Surabaya.”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan media *Alpha Game* terhadap kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Kristen Bethel Sulung 3 Surabaya ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Alpha Game* terhadap kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Kristen Bethel Sulung 3 Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini peneliti mengharapkan skripsi dapat bermanfaat secara:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Melalui hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan referensi dalam penggunaan media belajar yang menarik untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak usia 5-6 Tahun dalam lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

1.4.2 Manfaat Praktis

Melalui penelitian ini, manfaat yang diberikan secara praktis terbagi menjadi berikut :

- a. Bagi Guru Pendidik Anak Usia Dini (PAUD)

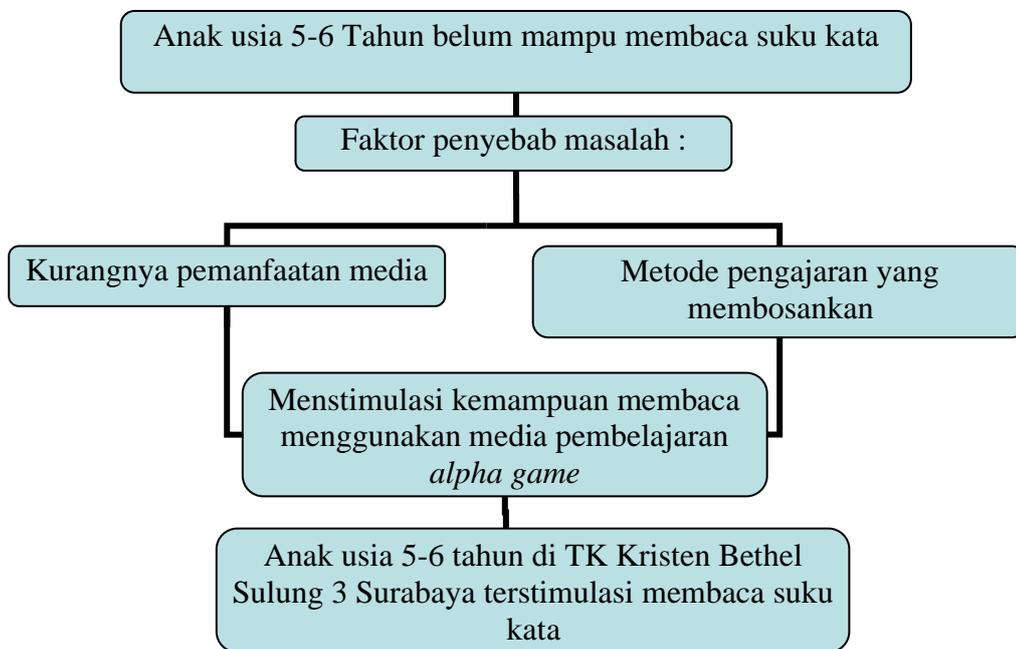
Memberikan referensi kegiatan yang kreatif untuk di aplikasikan guru pada proses pembelajaran. Serta mengembangkan guru dalam memanfaatkan perkembangan zaman sehingga anak mampu berkembang dengan lebih optimal.

b. Bagi Peserta Didik

Membantu meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini dengan media yang menarik dan interaktif.

1.5 Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis dari penelitian ini dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Bagan 1. 1

Kerangka Teoritis

1.6 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Hipotesis Alternatif (H_a) : Adanya pengaruh penggunaan media *Alpha Game* terhadap kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Kristen Bethel Sulung 3 Surabaya.
- b. Hipotesis Nihil (H_0) : Tidak adanya pengaruh penggunaan media *Alpha Game* terhadap kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Kristen Bethel Sulung 3 Surabaya.

1.7 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Pada ruang lingkup penelitian ini yaitu anak usia 5-6 Tahun di TK Kristen Bethel Sulung 3 Surabaya yang berjumlah 10 anak yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Pada penelitian ini melihat pengaruh penggunaan media *Alpha Game* terhadap kemampuan membaca suku kata. Batasan penelitian ini yaitu media pembelajaran *Alpha Game* yang merupakan media yang menggunakan *canva*. Melalui penggunaan media *Alpha Game* dalam proses kemampuan membaca anak dibatasi hingga mampu membaca 2 suku kata.

1.8 Batasan Istilah

Pembatasan istilah yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *Alpha Game* merupakan media yang digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* yang mampu memberikan tampilan berupa gambar, video animasi,

tulisan sederhana, dan suara guna mengoptimalkan pembelajaran pada anak usia dini.

- b. Kemampuan membaca merupakan kemampuan dasar bagi anak, seperti mengenali huruf atau simbol yang ada dalam bacaan. Dalam penelitian ini, kemampuan membaca terfokus pada kemampuan mengenal bunyi huruf, menggabungkan bunyi huruf menjadi suku kata, dan menggabungkan suku kata menjadi kata.

1.9 Organisasi Penulisan

Organisasi penulisan pada skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Alpha Game* Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kristen Bethel Sulung 3 Surabaya”, sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teoritis, hipotesis, ruang lingkup dan batasan penelitian, batasan istilah, dan organisasi penulisan.

Bab II Kajian Pustaka yang terdiri atas landasan teori yang terdiri atas pengertian anak usia dini, kemampuan membaca, media *Alpha Game*, dan penelitian terdahulu.

Bab III Metodologi Penelitian yang terdiri atas rancangan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrumen penelitian, prosedur pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Analisis Data dan Pembahasan yang terdiri dari analisis data, pembahasan.

Bab V Kesimpulan dan Saran yang terdiri dari kesimpulan dan saran.