

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan setiap manusia karena pendidikan berperan penting dalam pembentukan baik atau buruknya seseorang dalam ukuran normatif. Pendidikan menjadi salah satu aspek dalam peningkatan potensi Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Pendidikan dapat mengembangkan kemampuan, kepribadian, mengembangkan potensi dalam diri, kreativitas, menambah pengetahuan yang luas. Pendidikan untuk anak usia dini dibagi menjadi 3 yaitu pendidikan informal, nonformal, dan formal. Pendidikan informal merupakan pendidikan yang dilakukan dalam keluarga, pendidikan nonformal terdiri dari Taman Penitipan Anak (TPA), Satuan PAUD Sejenis (SPS) dan kelompok bermain (*play group*). Sedangkan pendidikan formal merupakan pendidikan yang dilakukan secara formal di Lembaga Taman Kanak-kanak (TK). Pendidikan di Lembaga TK dapat diikuti oleh anak usia 4-6 tahun.

Lembaga TK memiliki peran penting dalam mengembangkan kepribadian dan menyiapkan anak memasuki pendidikan yang selanjutnya. Pendidikan di Lembaga TK menjadi fondasi dalam membantu anak memperoleh pengetahuan, menanamkan karakter yang baik, melatih kreativitas, mengembangkan keterampilan artinya pendidikan di Lembaga TK diselenggarakan untuk memfasilitasi anak mengembangkan pertumbuhan dan

perkembangan anak. Oleh karena itu, dalam mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak perlu dilakukan melalui kegiatan bermain, karena melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan dengan cara yang menyenangkan dan tanpa paksaan. Menurut Docker dan Fleer (Sujiono, 2013:144) bermain menjadi salah satu kebutuhan bagi anak karena dapat memperoleh pengetahuan. Mengingat bermain merupakan kebutuhan anak, maka anak perlu diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain yang bermanfaat dan memiliki suatu makna bagi anak. Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada enam aspek perkembangan yaitu aspek perkembangan kognitif, fisik motorik, sosial emosi, bahasa, seni dan nilai agama serta moral (Julia, 2022:96). Maka dari itu, pendidikan di Lembaga TK perlu memberikan kesempatan untuk bermain sehingga mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yaitu aspek perkembangan bahasa sebagai salah satu kemampuan yang perlu anak miliki karena sebagai alat untuk berinteraksi sosial dengan sesama. Menurut Yamjudah (Afiif, 2021:25) aspek perkembangan bahasa terdiri dari beberapa tingkat pencapaian perkembangan yaitu menirukan huruf sedangkan untuk pengenalan huruf vokal maupun konsonan melalui pengalaman lingkungan sekitar anak. Maka dari itu perlu memahami tentang salah satu lingkup perkembangan pada aspek perkembangan bahasa yaitu keaksaraan. Lingkup perkembangan ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dalam membaca dan menulis pada masa yang akan datang. Namun sebelum mengembangkan keterampilan anak dalam membaca maupun menulis, perlu

mengenalkan huruf. Pengenalan huruf sangat penting untuk anak usia dini yaitu huruf abjad (Arifah, 2021:92). Pengenalan huruf diberikan tidak hanya dilakukan satu kali melainkan secara berulang-ulang, maka anak sejak usia dini sudah terbiasa melakukan kegiatan belajar sehingga mampu mengenal huruf melalui stimulus yang diberikan.

Salah satu stimulus yang diberikan pada anak yaitu mengenal huruf vokal (a,i,u,e,o). Menurut Karoma (Chaerani, 2022:65) pengenalan huruf vokal terdapat makna untuk dapat membedakan bunyi, simbol dari huruf vokal sehingga bisa menyebutkan huruf dan mengetahui simbol setiap huruf vokal. Maka dari itu sangat penting mengenalkan huruf vokal karena dapat menstimulus anak dalam merangkai huruf dengan huruf lainnya yang dapat membentuk kata sehingga bisa mengungkapkan bahasa yang mudah dipahami. Pemberian stimulasi pada anak usia dini dalam mengenal huruf vokal perlu didukung dengan media pembelajaran. Pentingnya media pembelajaran dapat membangkitkan minat, anak memiliki rasa ingin tahu, munculnya motivasi anak saat belajar dan memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan anak (Indah Sukma, dkk, 2022:42). Hal ini, dapat menstimulus salah satu kemampuan yaitu mengenal huruf. Media pembelajaran saat proses pembelajaran dapat memberikan manfaat baik bagi guru maupun anak. Adapun manfaat media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat pembelajaran yaitu meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di TK Santa Maria Surabaya pada anak usia 4-5 tahun (TK A) saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar yaitu saat guru menginstruksikan pada anak untuk menulis huruf "i" namun anak menulis huruf belum sesuai dengan simbol huruf yaitu "j" hal ini terlihat bahwa anak belum mengenal simbol huruf. Kemudian guru juga menginstruksikan pada anak untuk menulis huruf "a" namun ada anak yang masih menulis huruf "a" dengan posisi terbalik. Selain itu, selama kegiatan belajar berlangsung anak belum membedakan simbol huruf, hal ini terlihat saat anak di instruksikan untuk menulis kata yang sesuai dengan sub tema yaitu salah satu huruf "e" namun anak menulis huruf c dan anak belum mengikuti instruksi guru yaitu menulis huruf "n" namun anak masih menulis "u" dan ketika guru bertanya terkait huruf "u" ada anak yang menjawab pertanyaan guru yaitu huruf "n". Adapun kendala anak belum mengenal huruf saat terlihat guru bertanya pada anak dengan menunjukkan huruf "e" pada papan tulis namun ada anak tidak memberikan respon dan diam saja serta ada kendala pada anak yang belum bisa menulis huruf, hal ini terlihat saat anak menulis dengan membuat coretan namun belum membentuk huruf pada buku saat kegiatan jurnal pagi berlangsung. Berdasarkan uraian di atas maka dapat dilihat bahwa kegiatan pembelajaran belum mencapai tujuan, terutama pada kemampuan mengenal huruf. Maka dari itu, pemberian stimulasi pada anak usia dini dalam mengenal huruf vokal dilakukan dengan media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menstimulasi anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal yaitu media pembelajaran

huvo *box* yang berbentuk kubus terdiri dari 4 sisi dengan penggunaan permainan yang berbeda-beda. Media pembelajaran huvo *box* terbuat dari bahan dasar triplek warna-warni yang dirancang dengan menarik. Media tersebut bisa digunakan pendidik dalam mengenalkan huruf vokal, hal ini sangat penting dimana anak dapat belajar melalui proses awal dengan media yang didukung oleh pendidik sehingga membantu mengenal simbol huruf, menulis huruf dan menyebutkan bunyi huruf. Maka dari itu perlu dilakukan penelitian mengenai “Pengaruh Media Pembelajaran Huvo *Box* terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Santa Maria Surabaya”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat merumuskan masalah yaitu bagaimana pengaruh media pembelajaran huvo *box* terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Santa Maria Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran huvo *box* terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Santa Maria Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan untuk memperoleh manfaat antara lain:

1. Manfaat teoritis

- a. Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan, secara khusus Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) mengembangkan ilmu dan pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak
- b. Menambah sumber referensi berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran *huvo box* untuk menstimulus kemampuan mengenal huruf pada anak.

2. Manfaat praktis

a. Bagi penulis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang pengaruh media pembelajaran *huvo box* terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun

b. Bagi pendidik

Pendidik membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk diterapkan dalam kegiatan belajar agar menstimulus kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun.

c. Bagi Orang tua

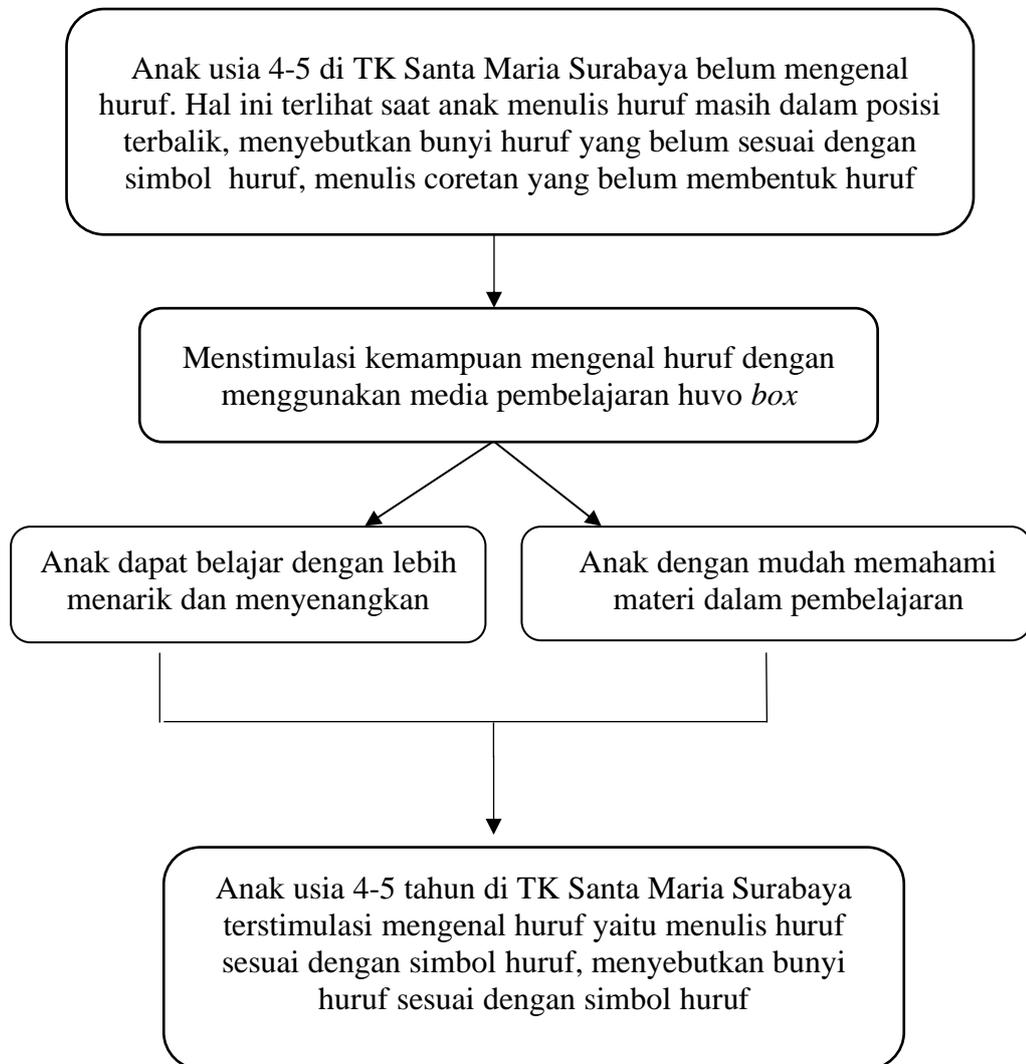
Menambah wawasan bagi orang tua untuk menstimulus kemampuan mengenal huruf dengan kegiatan menarik, menyenangkan dan menyesuaikan dengan tingkatan usia 4-5 tahun.

d. Bagi anak

Memberikan minat anak dalam belajar sambil bermain melalui media pembelajaran huvo *box* dan diharapkan dapat menstimulus kemampuan mengenal huruf.

1.5 Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis dalam penelitian ini antara lain:



Bagan 1.1

Kerangka Teoritis

1.6 Hipotesis

Menurut F.N. Kerlinger (2021:47) hipotesis merupakan suatu hasil atau simpulan sementara yang berhubungan dengan dua variabel saja atau lebih.

Berikut ini adalah perumusan hipotesis dalam penelitian ini antara lain:

H_a : Adanya pengaruh media pembelajaran huvo *box* terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Santa Maria Surabaya.

H_0 : Tidak adanya pengaruh media pembelajaran huvo *box* terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Santa Maria Surabaya.

1.7 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Ruang lingkup dan batasan penelitian ini yaitu pengaruh media pembelajaran huvo *box* terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun dengan jumlah 19 anak di TK Santa Maria Surabaya. Pada penelitian ini hanya dibatasi pengenalan huruf vokal (a,i,u,e,o).

1.8 Batasan Istilah

Penelitian ini mengkaji beberapa istilah yang digunakan antara lain:

- a. Media pembelajaran huvo *box* merupakan media yang terdiri dari kata huvo artinya huruf vokal sedangkan *box* yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia artinya kotak, jadi media huvo *box* merupakan media yang berbentuk kubus yang dikreasikan dengan menarik dan digunakan untuk mengenalkan huruf vokal pada anak usia 4-5 tahun.

- b. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan dalam melakukan sesuatu dengan mengenal huruf berupa simbol huruf dan menulis huruf, menyebutkan bunyi huruf yang tercantum dalam lingkup perkembangan keaksaraan.

1.9 Organisasi Penulisan

Organisasi penulisan pada proposal yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Huvo Box* terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Santa Maria Surabaya” dibagi menjadi beberapa bab yaitu:

- Bab I Pendahuluan menguraikan tentang: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan Penelitian, manfaat penelitian, kerangka teoritis, hipotesis, ruang lingkup dan batasan penelitian, batasan istilah.
- Bab II Kajian Pustaka menguraikan tentang: landasan teori tentang hakikat anak usia dini, media pembelajaran *huvo box*, kemampuan mengenal huruf dan penelitian terdahulu berdasarkan berbagai macam sumber yang digunakan dalam penelitian.
- Bab III Metode Penelitian menguraikan tentang: rancangan penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur pengumpulan data, teknis analisis data.
- Bab IV Teknik Analisis Data menguraikan tentang menganalisis data dan pembahasan dalam penelitian.
- Bab V Menguraikan tentang Kesimpulan dan Saran sesuai dengan yang diperoleh setelah melakukan penelitian.