

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mendukung keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran. Media yang biasa digunakan oleh seorang pendidik biasanya adalah modul, buku cerita, poster, alat peraga, media audio, alat bermain edukatif, serta bahan alam yang ada disekitar.

Adapun pemilihan judul pada penelitian dilatar belakangi bahwa di PAUD Delima 1 dalam kegiatan pembelajaran menstimulus kemampuan keaksaraan masih kurang variatif, pendidik masih menggunakan buku huruf untuk anak tebalkan sehingga anak hanya terpaku pada kemampuan menebalkan saja sehingga kemampuan mengingat kurang terstimulus. Media kartu huruf dalam buku karya Wahyuningsih “penerapan kartu huruf” berisi tentang bagaimana seorang pendidik menerapkan media kartu huruf pada peserta didik untuk cepat memahami dan tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar keaksaraan. Adapun pengertian media menurut Sadiman (2018) merupakan suatu alat untuk menyampaikan sesuatu agar memudahkan dalam kegiatan pembelajaran. Selain cara atau media yang harus di persiapkan maka penting nya memotivasi anak untuk semangat dalam belajar adalah kewajiban dari seorang pendidik seperti hal nya penelitian yang di lakukan oleh Rakhman & Safitri (2016) dengan Implementasi kekuatan motivasi belajar dalam pendekatan andragogik. Kemudian stimulus kognitif anak dalam melatih daya ingat anak sebagaimana penelitian yang di lakukan oleh Nurfadillah dan Rakhman (2020)

Dalam penerapan STEAM berbasis media film dalam meningkatkan kognitif anak. Metode- metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan Keaksaraan harus di pertimbangkan salah satu penelitian yang di lakukan oleh Linda (2022) Dalam penelitian nya menggunakan metode permainan edukatif kartu huruf dan penelitian dari Silvia (2022) dengan menggunakan media buku pop up untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan pada anak. Oleh sebab itu, di butuhkan strategis dan motivasi supaya anak giat dalam mengikuti pembelajaran khusus nya dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan di PAUD Delima 1. Pendidik perlu memikirkan media apa yang tepat supaya anak tetap fokus dan tidak membuat anak bosan dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. Maka dari pembahasan di atas, kemampuan bahasa atau kemampuan anak, dalam menyebutkan huruf - huruf abjad perlu adanya media yang tepat supaya pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang sudah ada. Bahasa alat komunikasi yang di gunakan setiap orang baik secara tulisan maupun lisan untuk bersosialisasi dengan sesama manusia. Salah satu penelitian yang di lakukan oleh Agustini & Ropiqoh (2020) Untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak dengan menggunakan media dadu, kemudian Harris dan Isyanti (2021) Menggunakan media game edukatif sebagai upaya meningkatkan kemampuan keaksaraan pada anak.

Media kartu huruf bertujuan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan bagi anak, keaksaraan itu sendiri menurut Trisniwati (2014) diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk membaca dan menulis. Oleh sebab itu media kartu huruf bertujuan untuk meningkatkan keaksaraan bagi anak, dengan media kartu huruf diharapkan pembelajaran akan menyenangkan,

memotivasi untuk belajar mengenal huruf dan membuat anak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Di PAUD Delima 1 terlihat anak pada kelompok A yang dalam mengingat keaksaraan masih rendah maka dari itu, tujuan dalam penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan melalui media kartu huruf. Dalam penelitian yang sudah dilaksanakan oleh Sumitra dan Windarsih (2019) “meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode bercerita menggunakan boneka jari” terkait dengan kesamaan dalam penelitian yaitu sama-sama ingin meningkatkan kemampuan keaksaraan anak khususnya mengenal huruf. Peneliti berharap hasil penelitian bermanfaat terutama bagi guru PAUD dalam memilih hal yang dapat dilakukan untuk dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan melalui media kartu huruf pada anak usia dini.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilaksanakan terlihat bahwa di PAUD Delima 1 sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan anak, namun masih terkendala dengan kurangnya media pembelajaran. Salah satu kegiatan pembelajaran yang masih terkendala dengan media yaitu kegiatan pembelajaran pengenalan huruf. Pengenalan huruf sangatlah penting bagi peserta didik, pembelajaran bertujuan untuk mengenalkan bagaimana bentuk huruf, cara menulis huruf, bunyi dari berbagai macam huruf yang ada. Pendidik biasanya menggunakan media modul huruf, hal ini disebabkan oleh media dan alat permainan edukatif (APE) di PAUD Delima 1 masih terbatas. Hal ini menyebabkan dalam kegiatan pembelajaran anak cepat bosan karena media yang ada hanya buku saja. Menurut pendidik sebagian anak sudah mulai

memahami konsep huruf tetapi dalam penulisannya anak masih banyak mengalami kesulitan.

Masalah belajar menulis huruf seperti langkah penulisan huruf yang mudah masih anak keluhkan bingung memulai dari mana (misalnya harus mulai menulis dari atas atau bawah) penulisan huruf yang masih sering terbalik atau tertukar (misalnya huruf M menjadi W dan penulisan huruf g menjadi 9) penulisan huruf yang terdapat garis lengkung masih belum rapi dan penulisan huruf yang masih belum berurutan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di PAUD Delima 1, maka dirasakan perlu menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak didik dalam pembelajaran merupakan sesuatu hal yang penting. Media pembelajaran adalah semua bahan atau alat fisik yang digunakan untuk memberikan stimulus, membangkitkan keinginan, minat, dan motivasi anak didik. Serta untuk mengimplementasikan pembelajaran dan memfasilitasi prestasi anak didik belajar terhadap sasaran atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi penting untuk membantu pendidik dalam melaksanakan pembelajaran agar tercapai suatu tujuan yang efektif dan efisien.

Oleh karena itu, untuk menyelesaikan masalah yang ada yaitu keterbatasan media APE di PAUD Delima 1 dan pentingnya menghadirkan media yang sesuai dengan karakteristik anak didik. Peneliti tertarik mengembangkan media yang dapat tahan lama, sehingga peneliti meneliti dengan judul penelitian " Pengembangan Media Kartu Huruf Dengan Menggunakan Papan Kayu Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Pada Kelompok A".

Media kartu huruf dengan menggunakan papan kayu adalah suatu media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan keaksaraan anak usia dini dalam penelitian pengembangan ini dapat mengurangi keterbatasan Alat Permainan Edukatif (APE) mengenai materi mengenalkan huruf di PAUD Delima 1. Papan kayu yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran aman untuk digunakan anak usia dini dan bersifat tahan lama.

Keaksaraan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan mengenalkan huruf besar dan kecil, mengenalkan huruf vokal dan konsonan serta menyebutkan kata yang sama dan kata yang berbeda, dengan media yang menyenangkan bagi anak. Kelompok A PAUD Delima 1, rata-rata berusia 4-5 tahun, pada prinsipnya pembelajaran yang dilakukan pada anak usia dini adalah dengan bermain, karena pada dasarnya bermain bagi anak adalah belajar. Menurut Solihin (2016) bahwa prinsip belajar anak harus mengutamakan kebutuhan dan karakteristik anak untuk kenyamanan anak dalam mengikuti pembelajaran.

Konsep awal pengembangan media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif (APE) di PAUD Delima 1 ini mengacu pada karakteristik anak didik kelompok A dan permasalahan pada belajar huruf. Anak didik kelompok A lebih suka belajar menggunakan media alat permainan edukatif daripada dengan media modul atau buku. Karakteristik kelompok A yang masih suka bermain, sehingga melalui media permainan anak-anak tidak cepat bosan dan belajar lebih lama.

Alat permainan edukatif ini merupakan media sederhana berupa kartu huruf tanpa harus belajar ditempat tertentu atau menggunakan

peralatan seperti listrik karena media mudah untuk dibawa kemana-mana dan terbuat dari papan kayu, sehingga media kartu huruf ini aman untuk bermain dan belajar mengenal keaksaraan pada anak usia dini. Pengaplikasian media kartu huruf dengan menggunakan papan kayu berprinsip "bermain sambil belajar", dengan tujuan menciptakan "belajar bermakna" dimana anak akan belajar menyenangkan, agar tidak cepat bosan dan anak lebih mudah mengingat yang diajarkan oleh pendidik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Terbatasnya Alat Permainan Edukatif mengenai materi mengenalkan huruf di PAUD Delima 1
2. Anak didik masih banyak yang mengalami kesulitan mengenal keaksaraan awal, media kartu huruf.
3. Belum dikembangkannya media pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) dalam kartu huruf dengan menggunakan Papan kayu untuk mengenal keaksaraan di PAUD Delima 1.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah bagaimana pengembangan media kartu huruf dengan menggunakan papan kayu untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan pada kelompok A. Adapun permasalahannya adalah :

1. Bagaimana skenario untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal menggunakan media kartu huruf dengan menggunakan papan kayu pada anak?
2. Bagaimana implementasi kartu huruf dengan menggunakan papan kayu untuk meningkatkan keaksaraan pada anak ?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik dalam kegiatan yang di laksanakan melalui media kartu huruf?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui skenario untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal menggunakan media kartu huruf dengan menggunakan papan kayu pada anak.
2. Untuk mengetahui implementasi kartu huruf dengan menggunakan papan kayu untuk meningkatkan keaksaraan pada anak.
3. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik dalam kegiatan yang di laksanakan melalui media kartu huruf.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru
 - 1) Menyediakan media APE baru sebagai bahan ajar untuk mencapai tujuan pendidikan.
 - 2) Meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran di kelas.
 - 3) Membantu menyampaikan materi mengenal huruf, langkah penulisan huruf yang benar, mengenal macam wama.

4) Membantu mengatasi masalah belajar anak didik yang lebih cepat bosan apabila menggunakan modul dan buku saja.

b. Bagi Anak Didik

1) Memberikan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak.

2) Meningkatkan motivasi anak untuk belajar huruf, wama, sehingga meningkatkan keaksaraan bagi anak.

3) Meningkatkan minat dan mengasah motorik halus anak untuk berlatih menulis huruf yang benar.

4) Melatih anak didik belajar kemandirian.

c. Bagi Pihak Sekolah

2. Manfaat Teoritis

Media kartu huruf dengan menggunakan papan kayu dapat tahan lama sehingga dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang karena menggunakan bahan yang tidak mudah rusak, kebermanfaatan media kartu huruf ini untuk anak usia dini adalah untuk mengembangkan kemampuan keaksaraan sehingga anak tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran karena menggunakan media yang berbeda dari biasanya yang digunakan di PAUD Delima 1.

3. Manfaat Empiris

Dengan dilakukannya kegiatan pembelajaran dengan media kartu huruf dengan menggunakan papan kayu untuk mengembangkan kemampuan keaksaraan anak usia dini terlihat anak pada kelompok A antusias dalam

mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga media kartu huruf dapat menyelesaikan permasalahan dalam kemampuan keaksaraan anak dan menambah referensi media pembelajaran oleh PAUD yang bersangkutan.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media kartu huruf dengan menggunakan Papan kayu adalah media pembelajaran berjenis Alat Permainan Edukatif (APE) ini berbentuk papan-papan kayu persegi, berwarna-warni, dan bertuliskan huruf abjad besar dan kecil. Media yang dikembangkan mengacu pada tema binatang pada semester satu pada kelompok A.

Media kartu huruf dengan menggunakan papan kayu. Tematik ini terinspirasi dari permainan kartu angka Media kartu huruf dengan menggunakan papan kayu akan menyajikan materi huruf, materi warna, materi macam nama binatang.

Media pembelajaran kartu huruf dengan menggunakan papan kayu hasil pengembangan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Media kartu huruf dengan menggunakan papan kayu yang akan dikembangkan adalah media Alat Permainan Edukatif (APE) yang terbuat dari Kayu , whiteboard dan dilapisi dengan cat Non Toxic. Layak untuk karakteristik anak didik Kelompok A PAUD Delima 1.
2. Media yang dikembangkan mengacu pada Tema binatang semester satu pada kelompok A PAUD Delima 1.

3. Media kartu huruf dengan menggunakan papan kayu berpedoman pada prinsip "bermain sambil belajar" media permainan ini bertujuan akan membawa anak-anak ke dunia "belajar bermakna", belajar yang menyenangkan agar tidak cepat bosan. Media permainan katu huruf dengan menggunakan papan kayu cara bermain adalah dengan menyebutkan nama hewan misalnya (ayam) anak harus menunjukan huruf awalan huruf dari nama ayam yaitu (A/a) kemudian anak menyebutkan warna yang terdapat huruf (A/a) tersebut.

G. Definisi Operasional

Definisi media kartu huruf dengan menggunakan papan kayu untuk meningkatkan keaksaraan anak di kelompok A PAUD Delima 1 antara lain :

1. Kartu Huruf

Menurut Maimunah Hasan (2009) Kartu Huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang di sertai tulisan dari makna gambar pada kartu.

2. Papan Kayu

Menurut Firman (2017) Media papan kayu yang dipotong sedemikian rupa sehingga berbentuk persegi agar anak mudah untuk menggenggamnya, pemilihan media papan kayu salah satunya adalah aman bagi anak usia dini dan bisa tahan lama dalam pemakaiannya. Menurut Ginanjar media papan kayu merupakan produk bahan alam yang dapat dijadikan berbagai macam media yang dibutuhkan.

3. Kemampuan Keaksaraan

Menurut Listriani (2020) Kemampuan keaksaraan pada anak usia dini merupakan kemampuan awal dan fondasi dasar yang diperlukan anak agar mampu belajar menulis, membaca, dan berhitung.

4. Kelompok A

Kelompok A merupakan anak usia dini yang rata-rata berumur 4 sampai 5 tahun yang mempunyai prinsip belajar yang harus dipahami oleh seorang pendidik diantaranya, mengutamakan kebutuhan dari karakteristik anak, belajar sambil bermain, media yang sesuai dengan usia anak, pembelajaran secara berulang, lingkungan sekolah yang kondusif, media yang kreatif dan edukatif (Solihin 2016).