

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah proses pendewasaan bagi seorang anak, dimana pendewasaan anak berjalan sesuai dengan usia dan tahapan-tahapan yang ada dalam jenjang pendidikan. Pendidikan adalah hal yang sangat penting bagi seluruh manusia dalam segala aspek kehidupan. Pendidikan memberi pengaruh yang besar agar manusia mampu bertahan hidup dengan membangun interaksi yang baik dengan sesamanya sehingga kebutuhan hidupnya dapat terpenuhi.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Pendidikan merupakan salah satu hal yang tidak dapat di dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan merupakan sebuah proses dalam pembelajaran yang berlangsung melalui beberapa tahapan, dimulai dari pendidikan anak usia dini. Pendidikan diberikan mulai dari sejak dini dengan tujuan untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 disebutkan bahwa “PAUD merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak dimasa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak dini”. Perkembangan yang dimaksud adalah perkembangan moral spiritual, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan juga seni.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang mempelajari tentang karakteristik anak usia dini. Usia dini disebut juga sebagai tahap perkembangan kritis atau usia emas (golden age). Pada tahap ini sebagian besar jaringan sel-sel otak berfungsi sebagai pengendali setiap aktivitas dan kualitas manusia. Dua tahun pertama kehidupan manusia sangat penting bagi perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini adalah suatu pendidikan yang membantu anak untuk mengembangkan segala bidang aspek pengembangan salah satunya yaitu perkembangan bahasa pada anak yang dimulai dari mengenalkan huruf-huruf pada anak, hal yang dapat dilakukan seorang pendidik yaitu membuat pembelajaran yang menyenangkan salah satu contoh yaitu mengajar menggunakan media pembelajaran untuk memicu anak supaya tertarik untuk belajar.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu mempermudah seorang pendidik atau guru dalam mengajar. Penggunaan media yang tepat dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta meningkatkan perkembangan pada anak. Banyak sekali macam-macam media yang bisa digunakan oleh pendidik

untuk mencapai perkembangan pada anak. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap anak. Terbukti dengan pembelajaran yang menarik, anak akan secara aktif mengikuti setiap kegiatan yang diberikan oleh gurunya. Karena anak-anak menyukai sesuatu yang warna warni maka diperlukannya media yang dapat menarik perhatian anak-anak contohnya media kartu bergambar

Media kartu bergambar merupakan kartu yang berisi gambar dan terdapat kata-kata. Kartu bergambar memiliki manfaat untuk membantu anak dalam mengembangkan beberapa aspek perkembangan yang harus dicapai anak usia dini khususnya usia 5-6 tahun. Contoh aspek perkembangan yang harus dikuasai oleh anak usia dini pada aspek bahasanya yaitu kemampuan mengenal huruf. Media kartu bergambar adalah cara sederhana namun sangat berguna untuk menampilkan gambar dan desain dengan banyak warna yang menarik. Dengan media kartu bergambar anak mampu memperoleh pengalaman langsung dengan adanya pembelajaran seperti ini mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan yaitu mampu meningkatkan kemampuan anak dalam perkembangan bahasa anak dalam mengenal huruf, pelafalan huruf, serta kemampuan kognitif anak.

Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda dan ciri huruf dalam melakukan tata tulis. Langkah dalam pengenalan huruf kepada anak usia dini yaitu seperti

menyebutkan huruf, menunjukan huruf, menghubungkan huruf dengan menggunakan media gambar.

Mengajarkan mengenal huruf dan menulis di Taman Kanak-Kanak dapat dilaksanakan selama batas-batas aturan pengembangan pra-sekolah serta mendasarkan diri pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan Taman Kanak-Kanak sebagai sebuah taman bermain, sosialisasi, dan pengembangan berbagai kemampuan pra-sekolah yang lebih terarah yaitu bidang pengembangan kemampuan dasar yang meliputi kemampuan berbahasa atau membaca , kemampuan kognitif, fisik-motorik dan seni.

Berdasarkan hasil pra observasi pada Januari 2024 ditemukan beberapa masalah perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda dengan jumlah 23 anak, terdapat 13 anak yang belum bisa dalam mengenal huruf dan 11 anak yang memiliki perkembangan sesuai dengan tahapan perkembangan usianya. Hal ini menunjukkan bahwa beberapa perkembangan bahasa pada anak usia dini belum berkembang dengan baik ditandai dengan hal-hal berikut: Beberapa anak belum mampu berkomunikasi dengan baik ketika ditanya oleh gurunya, beberapa diantaranya belum mampu mengucapkan huruf A-Z , ada anak yang belum mampu menuliskan namanya sendiri ketika diminta untuk maju dan menuliskan namanya di papan tulis, anak kurang mampu berpartisipasi dalam percakapan ketika gurunya mengajak berbicara.

Kemampuan mengenal huruf sangat mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan

Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, perkembangan bahasa anak usia dini mencakup tiga lingkup perkembangan yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Pada lingkup perkembangan keaksaraan terdapat tujuh butir tingkat pencapaian perkembangan yaitu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca namanya sendiri, menulis namanya sendiri dan memahami arti kata dalam cerita.

Penggunaan media kartu bergambar dapat membantu anak untuk lebih aktif lagi dalam belajar. Karena dalam kartu tersebut terdapat gambar-gambar yang dapat menarik perhatian anak. Contohnya untuk mengenalkan huruf “A” gambarkanlah dan warnailah kartu tersebut semenarik mungkin sehingga ketika anak melihatnya, anak akan penasaran dan akan memperhatikan kartu yang kita pegang. Media kartu bergambar banyak digunakan guru sebagai media dalam proses belajar-mengajar, sebab mudah diperoleh tidak mahal dan efektif, serta menambah semangat dalam motivasi belajar anak.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk memfokuskan penelitian pengaruh media kartu bergambar terhadap kemampuan mengenal huruf anak. Dengan harapan ketika peneliti sudah melakukan penelitian dapat memberikan pengaruh terhadap proses

pendidikan. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melihat apakah ada **“Pengaruh Antara Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Di TK Permata Bunda Tahun 2023/2024 “.**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Akan tetapi terdapat kaitan erat antara masalah dan rumusan masalah, karena setiap rumusan masalah penelitian harus didasarkan pada masalah. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah Umum

Adapun masalah umum dalam penelitian ini adalah bagaimana **“pengaruh media kartu bergambar terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda Gonis Tekam tahun 2023/2024”** dari rumusan masalah umum ditemukan menjadi masalah-masalah khusus.

2. Pertanyaan Masalah Khusus

- 1) Apakah terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun menggunakan media kartu bergambar pada pengukuran awal (pre-test) di TK Permata Bunda Gonis Tekam tahun 2023/2024 ?
- 2) Apakah terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun menggunakan media kartu bergambar pada pengukuran akhir (post-test) di TK Permata Bunda Gonis Tekam tahun 2023/2024 ?
- 3) Apakah terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun menggunakan media kartu bergambar pada pengukuran awal

(pre-test) dan pengukuran akhir (post-test) di TK Permata Bunda Gonis Tekam tahun 2023/2024?

4) Bagaimana tanggapan guru terhadap respon siswa ketika belajar menggunakan media kartu bergambar di TK Permata Bunda Gonis Tekam tahun 2023/2024?

5) Apakah media kartu bergambar memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda Gonis Tekam tahun 2023/2024?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui “pengaruh media kartu bergambar terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda Gonis Tekam tahun 2023/2024”.

2. Tujuan Penelitian Khusus

Penelitian ini tujuan khusus yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui perbedaan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun menggunakan media kartu bergambar pada pengukuran awal (pre-test) di TK Permata Bunda Gonis Tekam tahun 2023/2024 .

- 2) Untuk mengetahui perbedaan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun menggunakan media kartu bergambar pada pengukuran akhir (post-test) di TK Permata Bunda Gonis Tekam tahun 2023/2024.
- 3) Untuk mengetahui perbedaan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun menggunakan media kartu bergambar pada pengukuran awal (pre-test) dan pengukuran akhir (post-test) di TK Permata Bunda Gonis Tekam tahun 2023/2024..
- 4) Untuk mengetahui tanggapan guru terhadap respon anak ketika pbelajar media kartu bergamar di TK Permata Bunda Gonis Tekam tahun 2023/2024.
- 5) Untuk mengetahui apakah media kartu bergambar memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda Gonis Tekam tahun 2023/2024

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain :

1. Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan ketika anak belajar menggunakan media kartu bergambar kemampuan mengenal huruf anak dapat berkembang.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian, dalam usaha meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak, dan juga sebagai bahan kajian dan pertimbangan akan pentingnya menggunakan media belajar agar anak tidak merasa jenuh dan bosan.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi serta dapat meningkatkan mutu sekolah dan pentingnya penggunaan media dalam belajar.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peneliti untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan serta menjadi pengalaman diri untuk lebih kreatif dalam memecahkan masalah di lapangan serta dapat mengimplementasikan ilmu yang diterima oleh peneliti.

5. Lembaga STKIP persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian pada bidang yang sama, khususnya bagi mahasiswa-mahasiswi STKIP persada Khatulistiwa Sintang serta sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

6. Bagi Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini sebagai bahan referensi yang bermanfaat bagi peneliti selanjutnya dalam upaya membuat skripsi.

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2022:38) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

1. Variabel Bebas (Variabel Independen)

Menurut Sugiyono (2022:39) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi dan memberikan sebab berubahnya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media kartu bergambar sebagai (X) .

2. Variabel Terikat (Variabel Dependen)

Menurut Sugiyono (2022: 39) variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal huruf sebagai (Y).

F. Defenisi Operasional

Penelitian mempunyai dua variabel, dalam tiap variabel memiliki batas-batas yang jelas dan mudah untuk di ukur, maka perlu di jabarkan arti dari tiap-tiap variabel tersebut dalam definisi operasional. Definisi operasional adalah suatu defenisi mengenai variabel yang di rumuskan berdasarkan karakteristik variabel yang diamati.

Variabel dalam penelitian dapat di definisikan sebagai berikut:

1. Media Kartu Bergambar

Media kartu bergambar merupakan sebuah media yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain, dan media kartu bergambar ini yang berisi kata dan terdapat gambar sebagai stimulasi

munculnya pikiran, ide maupun gagasan baru. Media kartu bergambar dapat dibuat menggunakan kertas dan pada kertas tersebut terdapat gambar yang dapat menarik minat anak untuk belajar.

2. Kemampuan Mengenal Huruf

Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan awal yang harus dimiliki ketika seseorang ingin belajar membaca dan menulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. Anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf. Maksud judul diatas adalah media kartu bergambar dapat memudahkan serta mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Dengan media menggunakan kartu bergambar anak merasa senang dan tidak bosan dalam mengenal huruf. Kartu-kartu berisi kata bergambar yang dikelompokkan dalam jenis kata yang menciptakan bunyi yang digunakan untuk membantu anak mengenal huruf dan bunyi dengan memperlihatkan sebuah gambar oleh suatu bentuk huruf, seperti kartu bergambar ayam untuk mengenal huruf “ a” dan begitu huruf seterusnya dengan simbol gambar yang berbeda.