

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai suatu usaha untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang kreatif agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya baik dalam kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya. Pernyataan diatas tentunya mengacu pada pendidikan Anak Sekolah Usia Dini (PAUD), yang sebagaimana harus menyesuaikan dirinya dalam mengubah tatanan dalam proses belajar mengajar. Mengingat hal tersebut Mansur, Ia juga mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini tentunya merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan aspek perkembangan yang salah satunya terkait dengan perkembangan bahasa.¹

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pondasi penting dalam pengembangan karakter dan kemampuan anak, yang mencakup aspek fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri, serta kemandirian. Untuk mengoptimalkan potensi ini, pembinaan harus dilakukan sejak usia dini melalui program

¹ Saudale, M., Astawan, I. G., & Paramita, M. V. A. (2022). *Metode Game Edukasi Berbasis Power Point Interaktif Dalam Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 7(3),466-47

pembelajaran di PAUD. Oleh karena itu, penting bagi lembaga PAUD untuk memahami karakteristik perkembangan anak dan metode pembelajaran yang sesuai. Lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mendukung pengembangan aspek-aspek tersebut, termasuk kognitif, bahasa, sosial emosional, dan fisik motorik, aspek-aspek ini tercakup dalam STPPA.²

Pengembangan potensi anak usia dini secara komprehensif menjadi fokus utama dalam pendidikan PAUD, yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif dan memberdayakan. Upaya ini selaras dengan pentingnya peletakan dasar yang kuat pada berbagai aspek perkembangan anak, termasuk bahasa, yang menjadi salah satu fokus utama dalam pendidikan usia dini.³

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) merupakan kriteria yang menggambarkan kemampuan yang harus dicapai anak dalam berbagai aspek perkembangan dan pertumbuhan, termasuk nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni. Keenam aspek perkembangan ini sangat penting untuk ditingkatkan sejak usia dini. Salah satu aspek yang perlu

² Meo, Veronika, Meka, Marsianus, & Oka, Gde Putu Arya. (2022). *Pengembangan Media Kartu Huruf Bergambar Berbasis Microsoft Power Point untuk Aspek Kognitif Berpikir Simbolik Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di TKK Tunas Bangsa Watumanu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada*. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(1), 144-156.

³ Jurnal Bimbingan et al., "Metode Game Edukasi Berbasis Power Point Interaktif Dalam Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini Pendahuluan," *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 7, no. 3 (2022): 1-7.

difokuskan dalam PAUD adalah aspek kognitif. Berdasarkan Permendikbud No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, pasal 10 ayat 4, ruang lingkup perkembangan kognitif mencakup: (1) pembelajaran dan pemecahan masalah, (2) berpikir logis, dan (3) berpikir simbolik.⁴

Berpikir simbolik merupakan tahap pemikiran praoperasional di mana anak mulai mengembangkan kemampuan untuk membayangkan dan menggunakan simbol-simbol. Tahap ini termasuk dalam proses belajar mengenal konsep-konsep. Konsep-konsep yang akan dipelajari oleh anak akan disampaikan melalui kegiatan mengenal huruf.⁵

Berdasarkan observasi dan data yang menunjukkan adanya tantangan dalam pencapaian kognitif dan minat baca anak di Indonesia. Anak usia dini cenderung lebih tertarik pada visual dan interaktif, sementara pembelajaran pengenalan huruf yang masih konvensional (buku dan papan tulis) dinilai kurang menarik dan berpotensi menghambat perkembangan kemampuan mengenal huruf secara optimal. Dalam teori whole language menurut Rochmah, kemampuan mengenal huruf berarti anak belajar untuk mengenali huruf dan bunyi

⁴ Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini ; Tajuk Entri Utama, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan ; Nomor, 137 ; Tahun, 2014 ; Jenis, Peraturan Menteri.

⁵ Ibid

dalam konteks bahasa yang mereka gunakan.⁶ Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat esensial karena berfokus pada pertumbuhan dan perkembangan awal anak, termasuk aspek kognitif dan bahasa, yang menjadi pondasi penting bagi pembelajaran selanjutnya.

Namun, data menunjukkan bahwa pencapaian kognitif dan minat baca anak di Indonesia masih menjadi tantangan. Berdasarkan hasil survei Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2015, Indonesia berada di urutan ke-64 dari 72 negara, menunjukkan tingkat literasi dan numerasi yang masih rendah. Selain itu, survei Badan Pusat Statistik (BPS) di tahun yang sama menunjukkan bahwa 91,47% anak usia dini lebih suka menonton televisi daripada membaca, dengan hanya 13,11% anak yang menyukai kegiatan membaca. Kondisi ini menyoroti pentingnya inovasi dalam metode dan media pembelajaran, khususnya dalam mengenalkan literasi sejak dini agar lebih menarik dan efektif bagi anak.

Dalam pendidikan anak usia dini, pengenalan huruf merupakan salah satu tahap awal dalam pembelajaran membaca dan menulis. Anak-anak perlu memiliki pemahaman yang baik tentang huruf-huruf dan

⁶Rochmah, Sa'datur. 2019. Pengembangan Bahasa Dalam Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf Pada Anak Kelompok B2 Roudotul Athfal (RA) Al Min II Salatiga Tahun Pelajaran 2018/2019. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

kemampuan mengenal huruf yang kuat untuk dapat melanjutkan ke tahap-tahap pembelajaran selanjutnya.

Peran media dalam sebuah pembelajaran merupakan hal yang terpenting karena digunakan sebagai pengantar atau perantara untuk menyampaikan sebuah pembelajaran. Dengan adanya media yang inovatif, dimaksudkan dapat sebagai penghubung agar anak dapat mengingat apa yang telah dipelajarinya dan pembelajarannya lebih bermakna. Penggunaan media dalam sebuah pembelajaran dapat membantu dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak serta dapat mempermudah anak dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret dan anak lebih termotivasi dalam menjalankan kegiatan pembelajaran. Sehingga secara tidak langsung penggunaan media pembelajaran membantu meningkatkan pemahaman anak terhadap huruf abjad.⁷ Media digital, khususnya PowerPoint, menawarkan potensi untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, konkret, dan bermakna bagi anak.

Microsoft Power Point akan membantu dalam menggabungkan semua elemen media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan

⁷ Supena, A., & Muawwanah, U. (2021). Penggunaan Kartu Huruf Sebagai Media Pembelajaran Membaca Anak Disleksia. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 98-104.

animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik. Bagi pengguna komputer, Microsoft Power Point itu aplikasi yang lazim digunakan dalam kegiatannya terutama pada saat presentasi.

PowerPoint dipilih karena kemudahannya dalam menggabungkan elemen multimedia dan familiaritasnya bagi pendidik. Media pembelajaran digital interaktif diharapkan dapat menyajikan materi pengenalan huruf abjad dengan cara yang lebih menarik, visual, dan melibatkan anak secara aktif melalui berbagai fitur interaktif. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, mempermudah pemahaman konsep huruf, serta menumbuhkan minat belajar huruf pada anak usia dini.⁸

Pembelajaran pengenalan huruf masih menggunakan buku dan papan tulis. Hal ini terkadang membuat anak-anak merasa kurang menarik dan bosan dalam belajar, sehingga kemampuan anak dalam mengenal huruf masih belum berkembang secara maksimal. Lain halnya jika anak-anak dilihat dengan media pembelajaran yang belum pernah digunakan seperti media powerpoint atau video pembelajaran anak-anak lebih antusias dan semangat dalam belajar.

⁸ Veronika Meo Et Al., "Pengembangan Media Kartu Huruf Bergambar Berbasis Microsoft Power Point Untuk Aspek Kognitif Berpikir Simbolik Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkk Tunas Bangsa Watumanu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada Program S," *Jurnal Citra Pendidikan* 2, No. 1 (2022): 144–56.

Berdasarkan permasalahan dan penjelasan di atas, maka diupayakan pengembangan media digital powerpoint interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital berbasis powerpoint.

Dengan demikian, pengembangan media digital berbasis powerpoint untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memudahkan pemahaman, serta meningkatkan minat anak dalam belajar huruf.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Minimnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di PAUD
2. Kurangnya media pembelajaran yang integratif dan menarik.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini hanya akan membahas pengembangan media pembelajaran digital berbasis PowerPoint sebagai sarana untuk mengenalkan huruf abjad. Media lain seperti buku cetak dan papan tulis tidak akan dibahas dalam penelitian ini.

2. Penelitian ini terbatas pada anak usia dini yang berada dalam rentang usia 4-6 tahun di TK Al Istiqomah, Cilegon.
3. Penelitian ini akan memfokuskan pada aspek kognitif dan bahasa dalam perkembangan anak, terutama dalam konteks pengenalan huruf.
4. Partisipasi anak dalam penelitian ini akan diukur berdasarkan tingkat keterlibatan dan antusiasme selama proses pembelajaran menggunakan media PowerPoint, bukan berdasarkan hasil belajar formal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media digital berbasis powerpoint yang interaktif dan menarik untuk membantu anak usia dini mengenalkan huruf dan nama sayuran?
2. Bagaimana kelayakan media digital berbasis powerpoint yang interaktif dan menarik untuk membantu anak usia dini mengenalkan huruf dan nama sayuran?
3. Bagaimana respon guru dan respon peserta didik terhadap media digital berbasis powerpoint yang interaktif dan menarik untuk membantu anak usia dini mengenalkan huruf dan nama sayuran?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis powerpoint yang interaktif dan menarik untuk membantu anak usia dini mengenal huruf dan nama sayuran dengan cara yang menyenangkan.
2. Menganalisis kelayakan media digital berbasis powerpoint yang interaktif dan menarik untuk membantu anak usia dini mengenalkan huruf dan nama sayuran.
3. Untuk mengetahui respon guru dan respon peserta didik terhadap media digital berbasis powerpoint yang interaktif dan menarik untuk membantu anak usia dini mengenalkan huruf dan nama sayuran.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berbagai pihak yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi pada bidang PAUD pada penggunaan teknologi digital dalam literasi dasar, menambah referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Menyediakan media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik untuk pengenalan huruf dan kosakata.
- b. Memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran secara kreatif dan menyenangkan.
- c. Meningkatkan minat dan motivasi belajar melalui media visual dan interaktif.
- d. Memudahkan pemahaman materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan.
- e. Memberikan wawasan mengenai potensi media digital interaktif dalam pendidikan usia dini.
- f. Mendorong pemanfaatan media digital sebagai pendukung pembelajaran.
- g. Menyediakan referensi dan inspirasi untuk pengembangan media digital dalam pendidikan usia dini, khususnya literasi dasar.

G. Spesifikasi Produk

Produk berupa media pembelajaran digital interaktif dalam format Micrisoft PowerPoint yang dirancang untuk anak usia dini (4-6) di TK Al-Itiqomah Kota Cilegon. Media ini memuat pengenalan huruf abjad A-Z dilengkapi dengan gambar sayuran sesuai huruf, suara pengucapan huruf dan kata, serta animasi yang menarik dan interaksi. Produk disusun

berdasarkan pendekatan pembelajaran visual-auditori dan prinsip desain pembelajaran untuk anak usia dini.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan skripsi ini, maka penulis merumuskan pembahasan ke dalam lima bab adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, meliputi: Latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II kajian teori yang meliputi : Kajian Teori Media pembelajaran berbasis digital aud (pengertian media pembelajaran berbasis digital, manfaat media digital bagi aud, macam-macam pengembangan media digital bagi aud seperti capcut, canva, kahoot). Pengertian anak usia dini (Pengertian, kelebihan, kekurangan, prinsip-prinsip PowerPoint), Pengenalan huruf (pengertian pengenalan huruf, bentuk-bentuk huruf bagi anak, macam-macam pendekatan dalam mengenalkan huruf pada anak), penelitian terdahulu, kerangka berpikir.

Bab III Metode penelitian yang berisi : langkah-langkah penelitian, metode penelitian tahap 1, populasi sampel sumber data, instrument teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri atas : hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V penutup yang berisi: simpulan dan saran-saran.