

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan kecerdasan anak di masa depan. Usia dini adalah masa keemasan (*golden age*) di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, baik secara fisik, kognitif, sosial-emosional, maupun bahasa. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat pada usia ini sangat penting agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Salah satu aspek penting yang harus dikenalkan sejak dini adalah kemampuan literasi dasar, khususnya pengenalan huruf alfabet sebagai fondasi dalam keterampilan membaca dan menulis.

Kemampuan mengenal huruf alfabet menjadi tahapan awal dalam perkembangan bahasa anak. Anak-anak usia 4–5 tahun berada pada tahap pra-membaca, di mana mereka mulai mengenali bentuk huruf, bunyi awal, dan membedakan huruf-huruf tertentu. Kegiatan ini tidak hanya berperan dalam pengenalan bahasa, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif dan motorik halus anak melalui aktivitas seperti menulis atau menyusun huruf. Oleh karena itu, dibutuhkan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik usia tersebut agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

Salah satu aspek penting dalam kegiatan pra-membaca adalah pengenalan huruf alfabet yang menjadi dasar untuk perkembangan keterampilan berbahasa dan literasi anak. Pengenalan huruf alfabet sejak dini tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan simbol-simbol yang akan

digunakan dalam membaca dan menulis, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berfikir, memperluas kosa-kata, dan meningkatkan keterampilan komunikasi anak. Kemampuan membaca dan menulis yang kuat pada usia dini dapat mempengaruhi kesuksesan akademik anak di masa depan serta perkembangan intelektual secara keseluruhan.¹ Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, serta pemberian pendidikan pada anak dengan menciptakan suasana dan lingkungan di mana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.² Sayangnya, masih banyak lembaga PAUD yang mengandalkan metode konvensional seperti ceramah atau penugasan lembar kerja dalam mengenalkan huruf alfabet. Pendekatan tersebut cenderung kurang efektif bagi anak usia dini yang lebih menyukai belajar melalui bermain. Anak-anak akan lebih mudah memahami dan mengingat informasi jika disajikan melalui media yang menarik secara visual maupun auditif, serta melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran.³

Jean Piaget, seorang tokoh besar dalam psikologi perkembangan, menyatakan bahwa anak usia dini (khususnya 2–7 tahun) berada pada tahap praoperasional setelah melewati tahap sensori-motorik (0–2 tahun).

¹ Dini, B.R.U.A.U.A. Pengertian Anak Usia Dini

² Uyu Mu'awwanah, "Pemanfaatan Big Book Sebagai Media Literasi Anak Usia Dini", Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE), Vol. 3, 2018, Hal. 318

³ Damayanti, N. L. P. S. (2019). Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Interaktif untuk Mengenalkan Huruf. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 438–446.

Namun, sisa-sisa keterampilan sensori-motorik masih sangat berpengaruh dalam pembelajaran mereka. Tahap sensori-motorik menekankan bahwa anak belajar melalui eksplorasi langsung terhadap objek-objek fisik dan pengalaman inderawi, yang secara perlahan berkembang menjadi bentuk pemahaman simbolik di usia 2–7 tahun. Dalam konteks ini, pengenalan huruf alfabet menggunakan media spelling word bergambar dan berwarna pastel sangat selaras dengan prinsip Piaget. Anak-anak usia 4–5 tahun belajar melalui interaksi langsung dengan media visual (gambar), gerakan motorik (menempel huruf, menyusun huruf), dan aktivitas verbal (menyebutkan huruf atau kata). Kegiatan ini tidak hanya melatih koordinasi motorik halus, tetapi juga memperkuat keterampilan kognitif seperti mengklasifikasi, mengenali pola, dan mengingat simbol huruf. Lebih jauh, menurut Piaget (1952), asimilasi dan akomodasi adalah dua proses penting dalam adaptasi anak terhadap informasi baru. Melalui media spelling word, anak mengasimilasi informasi baru (huruf-huruf) ke dalam struktur kognitif yang sudah ada (misalnya, mengenal warna, bentuk), kemudian mengakomodasi pengetahuan tersebut dengan menyusun huruf menjadi kata, seperti “apel”. Aktivitas semacam ini mengaktifkan fungsi simbolik, yaitu kemampuan untuk menggunakan satu hal (huruf) untuk mewakili hal lain (bunyi atau kata).

Dalam konteks tersebut, pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu solusi strategis. Media pembelajaran yang kreatif dan interaktif seperti media “Spelling Word” dapat menjadi sarana efektif dalam membantu anak usia 4–5 tahun mengenal huruf-huruf alfabet. Media ini memungkinkan anak untuk belajar mengeja kata sederhana secara menyenangkan sambil mengasah kemampuan kognitif dan motorik halus mereka.

Penggunaan media “Spelling Word” dapat dikaitkan dengan pendekatan pembelajaran berbasis bermain (play-based learning) yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di PAUD menurut Kurikulum Merdeka. Pendekatan ini menekankan bahwa proses belajar pada anak usia dini harus mengedepankan eksplorasi, eksperimen, dan pengalaman langsung yang dikemas dalam kegiatan bermain.⁴ Hal ini memperkuat pentingnya inovasi media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan interaktif.

PAUD Mahbubi di Kabupaten Tangerang sebagai lembaga pendidikan anak usia dini yang aktif dan berkembang, menjadi tempat yang relevan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media “Spelling Word”. Berdasarkan observasi awal, terdapat kebutuhan media pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan dalam mengenalkan huruf alfabet. Guru di PAUD Mahbubi menyampaikan bahwa anak-anak cenderung cepat bosan dan kurang antusias saat belajar mengenal huruf dengan metode konvensional. Dengan adanya media “Spelling Word”, anak dapat berinteraksi secara langsung dengan huruf-huruf yang disusun dalam bentuk kata sederhana (misalnya nama buah, hewan, atau benda di sekitar mereka). Proses ini tidak hanya membantu mengenalkan alfabet, tetapi juga memperkaya kosakata anak.

Melalui pendekatan *Research and Development (R&D)*, media ini dirancang berdasarkan analisis kebutuhan, diuji coba, dan dievaluasi untuk memastikan keefektifannya dalam konteks PAUD. Langkah-langkah *R&D* yang meliputi penelitian awal, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba terbatas, revisi produk, hingga uji coba operasional dapat memastikan bahwa media yang dikembangkan

⁴ Kemendikbudristek. (2022). Panduan Pembelajaran Kurikulum Merdeka Jenjang PAUD. Jakarta: Direktorat PAUD

benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini.⁵ Selain itu, pengembangan media ini diharapkan dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi pengenalan huruf secara lebih kreatif. Media yang menarik akan memudahkan guru dalam mengelola kelas dan meningkatkan motivasi belajar anak. Guru juga dapat menyesuaikan penggunaan media dengan tema mingguan di PAUD, sehingga lebih kontekstual dan fleksibel. Peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media “*Spelling Word*” sebagai alternatif media pembelajaran alfabet pada anak usia dini. Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran literasi awal, serta menjadi model pembelajaran inovatif di PAUD Mahbubi dan lembaga sejenis lainnya.

Dengan memperhatikan pentingnya pengenalan huruf alfabet pada anak usia dini, serta tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran media interaktif dalam mendukung pengenalan huruf alfabet secara lebih efektif. Penelitian ini juga akan mengidentifikasi cara-cara agar pembelajaran huruf alfabet dapat dilakukan dengan pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengenalan huruf alfabet.

B. Identifikasi Masalah

⁵ Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research: An Introduction* (7th ed.). Boston: Allyn & Bacon

1. Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, penulis menyatakan betapa pentingnya pemahaman bacaan yang merupakan proses kognitif dalam tujuan untuk mengenalkan huruf alfabeth di PAUD Mahbubi.
2. Kurang nya media untuk pengenalan huruf alfabeth, sehingga peserta didik keliru dalam melafalkan huruf yang tertera pada setiap pengenalan di PAUD Mahbubi.
3. Keterbatasan referensi media pembelajaran berbentuk visual dan manipulatif yang dapat merangsang perkembangan kognitif, bahasa, serta motorik halus anak secara bersamaan.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media *Spelling Word* untuk mengenalkan huruf alfabet pada anak usia 4–5 tahun di PAUD Mahbubi Kabupaten Tangerang?
2. Bagaimana kelayakan media *Spelling Word* untuk mengenalkan huruf alfabet pada anak usia 4–5 tahun di PAUD Mahbubi Kabupaten Tangerang?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media *Spelling Word* dalam mengenalkan huruf alfabet di PAUD Mahbubi Kabupaten Tangerang?

D. Tujuan Pengembangan

1. Mengembangkan media pembelajaran berupa buku “*Spelling Word*” yang dirancang khusus untuk membantu anak usia 4–5 tahun di PAUD Mahbubi Kabupaten Tangerang dalam mengenal huruf alfabet secara menyenangkan dan interaktif.

2. Mengetahui kelayakan media “*Spelling Word*” sebagai media pengenalan huruf alfabet berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, serta tanggapan dari guru PAUD dan peserta didik dalam uji coba terbatas.
3. Mengetahui penggunaan media terhadap pelaksanaan pembelajaran dalam menggunakan media “*Spelling Word*” dalam kegiatan pembelajaran pengenalan huruf, baik dari segi daya tarik, kemudahan penggunaan, maupun efektivitas dalam meningkatkan minat belajar anak.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia 4–5 tahun berdasarkan pendekatan *Research and Development*.

2. Manfaat Praktis

- a.) Bagi Peserta Didik: Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif dalam mengenal huruf alfabet, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman anak.
- b.) Bagi Pendidik: Memberikan alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam kegiatan mengenalkan huruf kepada anak usia dini.
- c.) Bagi Lembaga PAUD: Menyediakan model media pembelajaran yang aplikatif dan dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas.

- d.) Bagi Peneliti Lain: Memberikan referensi dan model pengembangan media yang dapat digunakan atau dikembangkan lebih lanjut dalam penelitian serupa.

3. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa **buku pengenalan huruf alfabet** dengan judul “**Mengenal Alfabet**”, yang ditujukan untuk anak usia 4–5 tahun di PAUD Mahbubi Kabupaten Tangerang. Buku ini dirancang secara khusus untuk mendukung proses pengenalan huruf secara menyenangkan dan interaktif. Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a) Judul Produk Buku Interaktif *Spelling Word*: Mengenal Alfabet
- b) Sasaran Pengguna
 - Anak usia dini (4-5 tahun)
 - Guru dan orang tua sebagai pendamping belajar
- c) Dimensi & Material
 - Ukuran : 21 cm x 29,7 cm (A4)
 - Cover : *Soft cover* dengan laminasi *glossy* untuk daya tahan lebih lama. Halaman: 30-40 halaman berwarna
 - Kertas : HVS 75 gsm untuk halaman interaktif dan board book untuk halaman utama
- d) Desain & Ilustrasi
 - a.) Ilustrasi berwarna cerah dan menarik untuk meningkatkan minat anak.
 - b.) Menggunakan huruf besar dan jelas agar mudah dikenali anak.
 - c.) Karakter animasi edukatif untuk menarik perhatian.

e) Kegiatan Interaktif

Anak belajar mengenal huruf melalui bentuk dan contoh gambar dari penggunaan huruf tersebut, contohnya huruf “A” untuk gambar “Ayam”. Disandingkan dengan kegiatan interaktif dengan cara mencari jejak. Selain dari pada itu kegiatan interaktif pada buku yang akan diuraikan oleh penulis yakni dengan cara memberikan kegiatan untuk membersamai perkembangan motorik kasar bagi peserta didik dengan berbagai macam kegiatan diantaranya yakni, peserta didik diarahkan untuk menebalkan titik-titik yang ada pada halaman buku tersebut lalu menyebutkan huruf itu kembali, kegiatan lainnya berupa mencocokkan huruf pertama pada gambar benda atau buah dan sayur yang diawali dari huruf alfabet tersebut contohnya “L” yang mana benda yang ditampilkan pada halaman tersebut berupa lampu, lilin, labu, bahkan lemari. Setelah itu peserta didik akan diarahkan untuk mewarnai benda tersebut.

4. Sistematika Penulisan

- a) BAB I Pendahuluan → Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup, dan sistematika penulisan.
- b) BAB II Kajian Pustaka → Membahas teori terkait, penelitian terdahulu, serta konsep pengembangan media interaktif berbasis *spelling word*.
- c) BAB III Metodologi Penelitian → Menjelaskan metode penelitian, desain pengembangan media, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

- d) BAB IV Hasil dan Pembahasan → Memaparkan hasil pengembangan, uji coba, dan analisis efektivitas media.
- e) BAB V Kesimpulan dan Saran → Menyimpulkan hasil penelitian serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.