

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia anak tidak bisa berjauhan dengan dunia bermain dan semua kegiatan anak menggunakan banyak alat permainan. Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang sangat digemari oleh anak usia dini pada kegiatan bermain inilah anak memiliki waktu untuk proses belajar. Pada kegiatan bermain anak dapat terdorong untuk pengembangan aspek-aspek kemampuan dan potensi yang di miliki anak. Anak belajar mulai dari objek nyata, maka agar anak bermain dengan lebih bermakna dan hasilnya baik setiap kegiatan anak harus ditunjang dengan sarana atau alat permainan yang mengandung nilai-nilai pendidikan.

Menurut Arief dalam Maryanto dkk, (2018:307) media sangat penting penting penggunaanya dalam kegiatan belajar mengajar hal ini dikarenakan media dapat digunakan untuk menjelaskan berbagai hal yang telah di sampaikan oleh pendidik, dapat mengkoordinir daya indera, meminimalisir keterbatasan ruang dan waktu, mengatasi sikap pasif, dan anak menjadi lebih bergairah serta mengkombinasikan munculnya persamaan persepsi dan pengalaman. Menurut Mayke Sugianto dalam Badru (2019:4-5) terkait tentang alat bermain edukatif (APE) ialah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Hal tersebut menunjukkan pada pengembangannya dan pemanfaatanya bahwa tidak semua APE disusun dan dirancang secara khusus untuk mengembangkan keseluruhan aspek perkembangan anak. Mengingat pentingnya alat permainan bagi pendidikan anak usia dini, alat permainan edukatif harus terus

di kembangkan. Pengertian terkait dengan APE di atas dapat di simpulkan bahwa alat permainan edukasi merupakan alat yang digunakan sebagai sarana dan prasarana dari orang tua, pendidik, atau dewasa lain sebagai stimulus untuk meningkatkan kemampuan anak dengan secara tidak langsung, sehingga anak mendapatkan pengalaman bermain sambil belajar dengan senang.

Pengalaman bermain untuk mendapatkan stimulus dengan alat permainan edukatif salah satunya ialah permainan *flash card*, menurut Arsyad dalam Oktaviani Eka (2019:120) *flash card* merupakan kartu berukuran kecil atau yang ukurannya dapat di sesuaikan ukurannya sesuai yang di butuhkan, *flash card* ini berisikan gambar, teks, serta tanda atau simbol yang di fungsikan untuk meningkatkan dan mengarahkan anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Menurut Echols & Shadily dalam Rijalul Akbar (2022:14) *flash card* merupakan kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan atau dilihat secara sekilas. Terkait pendapat diatas *flash card* dapat didefinisikan sebagai kartu yang memiliki gambar dan tulisan, sehingga anak mudah untuk memahami tulisan dengan cara melihat sekilas kartu bergambar tersebut. Pemahaman yang di peroleh tersebut akan membuat anak lebih mudah memahami serta mengingat terkait dengan pembelajaran yang sedang dan sudah diterapkan. *Flash card* dibuat dengan berbagai macam ukuran sesuai dengan kebutuhan untuk menyampaikan isi dari apa yang akan di sampaikan. Penggunaan *flash card* dapat membantu pendidik dalam pengajaran anak atau sesuai materi sehingga dapat mempermudah pendidik dalam menyamapaikan pesan dan materi. Pendidik dapat menyamapaikan materi yang mudah di terima anak hal ini akan mengembangkan kemampuan anak utamanya pada kekasaraan awal anak.

Keaksaraan awal atau membaca awal pada anak merupakan sebuah bentuk dari demonstrasi sebuah kemampuan anak dalam hal mendengarkan atau respon berkelanjutan. Keaksaraan awal merupakan istilah yang biasa digunakan sebagai penjelasan tentang kemampuan anak sebelum anak belajar menulis dan membaca. Perkembangan terkait keaksaraan awal merupakan suatu hal yang penting untuk dikembangkan sesuai dengan kemampuan masing-masing anak sehingga kemampuan bahasa anak berkembang secara maksimal, dengan itu pendidik dapat mempersiapkan langkah kegiatan pembelajaran sesuai kemampuan dan usia anak.

Fokus utama dalam pengenalan keaksaraan pada anak yakni mengenali gambar yang diwakilkan dengan huruf. Mengenai keaksaraan awal ini berarti kemampuan anak untuk mengenali huruf vokal serta konsonan sebagai kemampuan dasar yang wajib dikuasai oleh anak untuk membaca serta menulis. Mengenai keaksaraan memiliki tujuan utama sebagai persiapan dalam membaca dan menulis, serta mengenalkan anak pada huruf abjad, melatih keterampilan anak dalam mengubah huruf menjadi suara, dan keterampilan menyuarakan yang dapat dipraktikkan ketika anak belajar membaca. Terkait dengan mengenali keaksaraan hal tersebut sangat penting dilakukan bagi anak usia dini sehingga kedepannya anak dengan mudah belajar membaca dan menulis.

Pengenalan keaksaraan ini dapat dilakukan dengan menggunakan media *flash card* bersuara melalui kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan binatang. Penggunaan gambar binatang untuk menarik perhatian anak ini dapat diaplikasikan dengan menggunakan media *flash card*, manfaat praktis media *flash card* bersuara ini dapat membantu pendidik agar pada saat penyampaian materi lebih mudah dipahami oleh anak serta dapat digunakan dimana dan kapan saja. Pengenalan

menggunakan binatang merupakan salah satu kegiatan yang mudah untuk menarik perhatian anak guna membantu menarik fokus anak saat pendidik menyampaikan materi, penggunaan binatang sangat disukai anak khususnya binatang yang jarang ditemui oleh anak. Namun masih banyak ditemui tenaga pendidik yang menggunakan sistem pembelajaran manual atau bahkan hanya berpatokan pada lembar kerja anak atau buku paket anak, yang akan membuat anak merasa bosan sehingga anak akan mudah hilang fokus pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini akan berimbas pada menurunnya semangat anak dalam kegiatan pembelajaran dan daya imajinasi anak. Sejatinya anak-anak sangat mudah untuk terkena distraksi yang diakibatkan kebosanan dalam proses belajar. Kurangnya ketertarikan anak dapat dilihat dari saat pendidik menyampaikan materi, yang mana anak akan lebih asik bermain dengan teman sebelahnya atau bahkan berlari-larian tanpa memperdulikan pendidik saat menyampaikan materi.

Penelitian yang pernah dilakukan ialah Efektivitas *Flash Card* dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf *Alphabet* Pada anak Tunarungu Kelas TK A2 SLB Negeri Cicendo Kota Bandung oleh Riani Rachmawati dkk. pada tahun 2016 yang berisi Efektivitas *flash card* sebagai media dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet di tingkat kelas TK A2 anak tunarungu. Hasil penelitian dapat terlihat bahwa penggunaan *flash card* terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet pada anak tunarungu. Hal tersebut berdasarkan dari hasil yang menunjukkan kenaikan mean level yang diperoleh E pada fase baseline-1 (A-1) sebesar 39%, 70,1% pada fase intervensi (B), dan 79,7% diperoleh E pada fase baseline-2 (A2). dari keseluruhan data yang diperoleh media *flash card* ini merupakan media yang dapat digunakan serta

terbukti dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak tunarungu. Terlebih lagi dengan media *flash card* telah disesuaikan dengan kondisi dan situasi pembelajaran yang menarik serta menyenangkan dengan menggunakan metode permainan yang ada.

Penelitian kedua dengan tema serupa yang dilakukan berjudul Pengaruh Media *Flash card* Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Di TK Aquanduk Pancasila Jorong Kubang Landai Nagari Saruaso oleh Ulva Azzura pada tahun 2022 yang berisikan tentang Efektivitas pengaruh penerapan media *flash card* terhadap kemampuan menyimak anak usia dini di TK Aquanduk Pancasila Jorong Kubang Landai Nagari Saruaso Kabupaten Tanah Darat dapat di simpulkan bahwa t_0 lebih besar dari t_t yakni $51,27 > 1,895$ dari hasil perhitungan statistik hipotesis alternative (H_a) diterima yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh media *flash card* terhadap kemampuan menyimak anak. Penerapan yang telah di lakukan menunjukkan serta membuktikan bahwa media *flash card* efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini di TK Aquaduk Pancasila Kubang Landai Nagari Saruaso Kabupaten Tanah Datar.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan serta fakta lapangan yang terjadi masih banyak pendidik dan sekolah yang melakukan kegiatan pembelajaran dengan hanya memanfaatkan gambar dan lembar kerja anak untuk mengenalkan binatang-binatang yang ada sehingga kemampuan anak dalam menyik belum berkembang dengan baik. Anak cenderung mudah terdistraksi dengan hal-hal lain dan beberapa anak terlihat asyik berbicara dengan teman yang ada di sebelahnya dan tidak mendengarkan pendidik yang sedang menyampaikan materi di depan denga menggunakan media gambar. Salah satu permasalahan yang

menyebabkan hal tersebut di TK adalah kurangnya pendidik untuk memanfaatkan APE.

Perkembangan teknologi dan zaman yang semakin canggih tentunya membuat anak-anak mendapatkan sesuatu yang lebih dari saat di sekolah yang kegiatan pembelajarannya hanya mendengarkan dan menyimak penjelasan dari pendidik. Namun fakta di lapangan saat melakukan observasi di TK Ya Bunaiya penggunaan media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran menjadi kendala tersendiri. Pendidik di TK Ya Bunaiya lebih banyak menggunakan LKA atau lembar kerja anak yang sekali pakai. Begitu pula saat kegiatan pembelajaran terkait dengan mengenalkan materi baru atau benda-benda baru. Pendidik sering kali hanya menggunakan LKA sesudah menjelaskan anak hanya mengisi LKA dengan mewarnai, menarik garis, atau mencocokkan bagian a ke bagian b. Pendidik sering kali menjelaskan nama binatang dengan menunjukkan gambar binatang yang ada di LKA atau lembaran kemudian mengajak anak untuk belajar; di mulai dengan pendidik mengisi LKA secara langsung dengan kemudian anak mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai intruksi pendidik.

Kurangnya pendidik dalam memanfaatkan fasilitas dan alat pendukung lainnya yang sebenarnya sudah ada di lembaga membuat kegiatan pembelajaran jadi monoton dan membosankan sehingga anak-anak kurang antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga pembelajaran berjalan dengan tidak kondusif seperti berlarian, banyak berbicara dengan teman, atau sibuk bermain dengan mainannya sendiri tanpa memperhatikan pendidik yang sedang menjelaskan di depan kelas. Beberapa anak saja yang memperhatikan pendidik saat menjelaskan, sehingga saat di tanya oleh pendidik sebagian besar

anak tidak dapat menjawab dan menjelaskan materi yang telah di sampaikan oleh pendidik.

Hal demikian dapat di lihat dari evaluasi yang dilakukan oleh pendidik setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran dengan terbukti tidak banyak anak yang bisa menjawab pertanyaan atau mengulang kembali materi yang telah di jelaskan oleh pendidik dan itu menjadi permasalahan untuk pendidik karena anak-anak yang tidak memperhatikan saat pendidik menjelaskan materi di depan kelas. Selain fokus anak dalam kegiatan pembelajaran hal tersebut juga akan berimbas pada kegiatan komunikasi dengan pendidik menjadi berkurang komunikasi menjadi terhambat dan pembendaharaan kata pada anak tidak berkembang. Sesi tanya jawab pada materi mengenal binatang juga terkadang anak-anak menyebutkan nama binatang tidak sesuai dengan bahasanya. Penggunaan bahasa Indonesia sebagai penjelasan nama-nama binatang kemudian yang ditangkap oleh anak-anak hanya dalam bahasa daerah, kurang lebih 10 dari 25 anak yang ada di kelas tersebut mampu menjawab nama binatang namun dengan menggunakan bahasa daerah setempat.

Kondisi yang terjadi menarik penyusun untuk melakukan penelitian guna mencoba meningkatkan kualitas proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan anak dalam keaksaraan awal menyebutkan nama binatang dengan menggunakan media *flash card* bersuara. Penggunaan media *flash card* bersuara ialah salah satu media yang belum terlalu di lirik oleh pendidik dan di digunakan dilembaga ini. Masuknya media *flash card* bersuara dalam proses pembelajaran, ini direncanakan dan digunakan secara sistematis berdasarkan pada kebutuhan dan karakteristik anak. Sebelum penerapan media *flash card* bersuara dilakukan *pre test*

oleh peneliti untuk mengetahui perkembangan yang diperoleh anak dengan menggunakan media audio. Anak di perkenankan menggunakan headset yang disambungkan dengan laptop berisikan suara binatang, dari *pre test* ini dapat diketahui bahwasanya hanya sebagian anak yang mengalami peningkatan dari 30 anak hanya 10 anak yang dapat memahami dengan baik, sehingga perlu adanya *treatment* dengan media yang mencakup audio-visual yakni media *flash card* bersuara. Media pembelajaran *flash card* bersuara ini harapannya mampu meningkatkan keaksaraan awal anak kearah yang lebih baik secara efektif dan efisien. Berdasarkan latar belakang diatas penulis masih tertarik untuk meneliti **“Efektivitas Media Edukatif *Flash card* Bersuara Untuk Meningkatkan Keaksaraan Tema Mengenal Binatang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil latar belakang yang sudah di susun oleh penyusun maka rumusan masalah pada penelitian ini bagaimana efektivitas media edukatif *flash card* bersuara untuk meningkatkan keaksaraan tema mengenal binatang anak usia 4-5 Tahun di TK Ya Bunaiya?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang di ambil, adapun tujuan penelitian yang ingin di capai ialah untuk mengetahui efektivitas media edukatif *flash card* bersuara untuk meningkatkan keaksaraan mengenal binatang anak usia 4-5 Tahun di TK Ya Bunaiya.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat secara teori dan praktis yakni:

1. Manfaat Teori

Manfaat penelitian secara teori yang dilakukan oleh peneliti ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu pendidikan khususnya dalam pembelajaran menggunakan media edukatif *flash card* bersuara yang digunakan pada pendidikan anak usia jangjang TK A.

2. Manfaat Praktis

A. Bagi anak

Mempermudah anak menerima dan memberikan pengalaman dalam pembelajaran yang menyenangkan dengan melalui media edikatif *flash card* bersuara serta menstimulasi di dalam aspek berbahasa keaksaraan awal.

B. Bagi Orang tua

Memberikan pengalaman dan informasi kepada orangtua dengan membimbing anak di dalam melakukan belajar seraya bermain dalam pengenalan binatang yang dilakukan di lingkungan rumah.

C. Bagi Pendidik

Mempermudah pendidik dalam menyiapkan pembelajaran melalui belajar seraya bermain dengan penggunaan media edukatif *flash card* bersuara dalam menstimulasi aspek berbahasa keaksaraan awal.

E. Batasan Penelitian

Batasan penelitian bertujuan untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar peneliti lebih berfokus dan mudah di pahami sesuai dengan penelitian yang tengah di ambil. Maka batasan pada penelitian kali ini sebagai berikut:

1. Penelitian menggunakan media *flash card* bersuara.

2. Peneliti menggunakan tema binatang untuk meningkatkan keaksaraan awal anak.
3. Pengenalan binatang menggunakan binatang, air, binatang darat, dan binatang terbang.
4. Penelitian ini dilakukan di TK Ya Bunaiya.
5. Penelitian melibatkan kelompok A dengan usia 4-5 tahun.

F. Definisi Istilah

Untuk mencegah kesalahan di dalam judul penelitian, maka pada definisi istilah akan di jelaskan beberapa istilah yang perlu di beri penegasannya dalam pengertiannya, yakni:

1. Efektivitas

Efektivas pada penelitian ini ialah pengukuran dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

2. Media Edukatif *Flash card* Bersuara

Flash card bersuara merupakan kartu yang memiliki teks, tulisan, simbol, bahkan gambar-gambar; benda, bunga, kendaraan, huruf, angka, hingga Binatang. *flash card bersuara* dibuat dengan berbagai macam ukuran sesuai dengan kebutuhan untuk menyampaikan isi dari apa yang akan di sampaikan.

3. Aspek Berbahasa Anak (Mengenal Binatang)

Kemampuan mengenal binatang bagi anak usia 4-5 tahun akan menjadi modal utama anak untuk dapat mengetahui binatang yang ada di lingkungan sekitar anak, *yakni* saat memasuki pendidikan formal anak sudah memiliki kemampuan berbahasa dalam mengenal binatang.