

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usia dini merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan bagi anak atau bisa disebut juga masa keemasan (*golden age*), oleh karena itu pendidikan pada masa ini adalah pendidikan yang sangat fundamental bagi perkembangan anak kedepannya. Seluruh potensi anak pada periode ini akan mengalami masa tumbuh dan kembang secara cepat dan tepat. Pada masa keemasan (*golden age*) diperlukan lingkungan yang tepat bagi anak untuk menumbuhkan stimulasi dan rangsangannya. Apabila anak mendapatkan stimulus yang tepat maka seluruh aspek yang dimiliki anak akan berkembang secara optimal (Uce, 2017).

Pada masa (*golden age*) ini pembelajaran yang diberikan berupa wahana dalam memberikan fasilitas pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal tersebut diberikan guna mencapai tahapan yang diinginkan serta sesuai dengan perkembangan anak. Aspek – aspek yang harus dikembangkan oleh anak usia dini meliputi sosial, emosional, kemandirian, nilai agama dan moral. Aspek yang dikembangkan akan memberikan suatu perkembangan dan pertumbuhan yang lebih optimal terhadap anak didik (Jensen dalam Dadan Suryana, 2021:26).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak, dimulai anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, dengan dilakukan pemberian rangsangan pendidikan yang tepat. Peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan RI No 146 Tahun 2014 terkait kurikulum 2013 pada Pasal

8 ayat 2 di ranah PAUD memiliki prinsip bahwa untuk anak usia dibawah 6 tahun merupakan kegiatan belajar sambil bermain .Pelayanan bagi anak 0-6 tahun, pada usia tersebut diharuskan mendapatkan pendidikan secara khusus untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan diri dalam memasuki dunia pendidikan lebih lanjut.

Perkembangan ini diperoleh melalui pembelajaran yang diberikan di lembaga sekolah untuk anak usia dini. Pembelajaran di sekolah memberikan informasi dan juga pengetahuan bagi anak didik, serta pembelajaran yang diberikan inovatif dengan dilengkapi adanya media pembelajaran. Pentingnya media pembelajaran bagi anak usia dini adalah memberikan interaksi antaguru dengan anak didik di dalam pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran lebih menarik (Kustandi dan Darmawan, 2022).

Media pembelajaran adalah sarana yang diberikan dalam pembelajaran untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika mengajar di kelas. Media pembelajaran sebagai media pendukung bagi guru dalam mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan menurut Hamalik (dalam Kustandi dan Darmawan, 2022). Pembelajaran dengan menggunakan media lebih menarik perhatian anak didik, sehingga menumbuhkan semangat anak didik dalam belajar.

Media Pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran, sebagai media pendukung dalam menyampaikan informasi. Akan tetapi kurangnya variasi dalam media pembelajaran dan belum optimalnya media pembelajaran yang digunakan dapat membuat kurangnya minat anak didik dalam belajar. Media pembelajaran memiliki banyak jenis seperti media visual, audio ataupun

audiovisual. Salah satu media yang umumnya digunakan dalam pembelajaran di PAUD yaitu media cetak. Media cetak yang sering digunakan yaitu buku gemar membaca, buku mengeja suku kata dan *bigbook* (buku besar).

Bigbook merupakan media pembelajaran yang memiliki karakteristik berbentuk buku besar yang memuat tulisan maupun gambar (Halimatussa'diyah.F, 2017). Ciri khas yang ditonjolkan dalam *bigbook* yaitu dalam aspek gambar, aspek warna dan isi dari materi yang disajikan dalam *bigbook*. Gambar yang menarik dan berwarna – warni yang dapat meningkatkan rasa keingintahuan anak). *Bigbook* merupakan media yang memiliki bentuk seperti buku bacaan dengan ukuran yang besar, baik berupa gambar, tulisan dan juga ukurannya (Anggraeni,2016).

Qr Code merupakan pemanfaatan teknologi yang berkembang saat ini, peranan teknologi dalam peningkatan memfasilitasi, mengoptimalkan dan membantu proses belajar (ucak,2019). *QR Code* pertama kali ditemukan tahun 1994 oleh Denso, perusahaan yang merupakan bagian dari Grup Utama Toyota, dan kemudian diakui sebagai standar internasional ISO (ISO/IEC18004) pada bulan Juni 2000 (Smith dalam Turnip & Wijayaningsih, 2022). *Qr code* sendiri merupakan kode batang yang terdiri dari modul hitam yang disusun dalam bentuk persegi dengan latar belakang warna putih. Informasi yang bisa dikodekan ke dalam *Qr code* bisa berupa teks,url, atau data yang lainnya (Tiwari, 2016).

Teknologi ini sudah banyak digunakan pada berbagai aspek, salah satunya aspek pendidikan. Penggunaan *Qr Code* biasanya sebagai media bantu dalam proses

pembelajaran, hal ini karen *QR Code* bebas untuk menghasilkan dan mengakses data dengan cepat, dan dapat dibaca dengan smartphone (Mustakim dkk, 2013) Penggunaan Qr Code ini juga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran,

Membaca permulaan mampu memberikan stimulus awal berupa keahlian komunikasi yang bagus, serta dapat menambahkan pembendaharaan kata bagi anak. Membaca permulaan merupakan salah satu aktivitas yang kompleks dalam memahami Bahasa, beberapa kegiatan yang dilakukan dalam membaca seperti mengenali huruf dan kata – kata, menghubungkan dengan bunyi bacaan, dan juga mengenali makna dari bacaan, serta menarik kesimpulan mengenai maksud dari bacaan tersebut (Antariani, 2021).

Membaca permulaan dalam lingkup usia 4-5 tahun dalam pembelajaran adalah mengenal suara huruf atau suku kata dari nama benda di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi dan bentuk huruf. Membaca permulaan sangat penting dimiliki anak sebab, mereka yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang tidak memiliki kegemaran dalam membaca (Anggra, 2018). Membaca permulaan sebagai kemampuan dasar membaca pada anak usia dini, agar anak mengetahui makna dari isi kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pengenalan suku kata kepada anak didalam membaca permulaan, akan memberikan langkah awal bagi anak untuk mulai memahami bacaan yang dibaca.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Jannah R. (2020) tentang “Pengembangan Media Bigbook Pada Tema Binatan Ternak Untuk Meningkatkan

Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum”. Masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran yang digunakan hanya berupa papan tulis, sehingga anak kurang tertarik. Hasil dari validitas praktilitas yang diperoleh dalam media bigbook dengan presentase 91,8% pada validitas dua dosen dan 94,1% pada kriteria praktis dari dua guru di sekolah.

Berdasarkan Pra Penelitian hasil observasi yang telah peneliti lakukan di RA Al-Mukminin. yang berada di Dusun Kalangan Desa Kalang Semanding Kecamatan Perak Kabupaten Jombang pada bulan September 2022, diperoleh bahwa pada pembelajaran membaca di RA Muslimat Al-Mukminin pada kelompok A yang berjumlah 50 orang Dalam pembelajaran membaca masih menggunakan media pembelajaran secara konvensional yaitu dengan penggunaan papan tulis atau media buku kumpulan suku kata. Penggunaan media pembelajaran buku kumpulan suku kata sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

Terdapat media pembelajaran yang ada di kelas seperti papan abjad atau puzzle abjad yang jarang digunakan dalam pembelajaran, dan juga masih belum bisa dimanfaatkan secara optimal. Kegiatan awal dalam memulai pembelajaran dalam mengerjakan LKS/LKA guru akan mengeluarkan buku kumpulan suku kata dan dibagikan ke setiap bangku. Setelah itu guru akan membaca terlebih dahulu beberapa suku kata buah, hewan, tumbuhan, atau alat transportasi dan akan diikuti oleh seluruh anak di dalam kelas.

Pada saat pembelajaran membaca permulaan suku kata guru melakukan hal yang sama dan media yang digunakan juga sama yaitu buku kumpulan membaca suku

kata. Guru hanya menyalin beberapa suku kata yang diambil dari buku membaca, kemudian guru akan membacakan dan diikuti anak didik. Selanjutnya adalah, kegiatan inti saat observasi di kelompok A yaitu menyusun huruf abjad, agar menjadi kata. Kegiatan dengan menghubungkan huruf abjad dilakukan dengan kondusif, anak – anak mampu memperhatikan dengan baik meskipun masih ada beberapa anak yang tidak berkonsentrasi dalam kegiatan tersebut. Penelitian ini juga diperkuat dengan hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru di RA Muslimat Al-Mukminin.

Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi terbaru dalam membaca permulaan adalah *big book*. Hal tersebut dikarenakan di dalam bigbook terdapat tulisan dan gambar yang dapat menarik minat anak. Selain itu *Big book* juga memiliki penyajian pengetahuan yang dikemas cukup menarik dengan penuh warna – warni dan tulisan suku kata dengan pola teks yang sederhana sesuai dengan kebutuhan anak. Penggunaan media *big book* yang tepat akan memberikan pengaruh kepada pembaca dan membantu guru dalam memberikan pengajaran dalam hal membaca pada anak usia dini, serta membuat anak merasa nyaman selama proses pembelajaran berlangsung.

Pengembangan media pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini adalah *Big Book Qr Code* dalam meningkatkan membaca permulaan anak didik pada Tema Tanaman Buah dengan Subtema Buah - buahan. Alasan media *Big book* menjadi inovasi peneliti yakni karena terdapat beberapa gambar dan juga tulisan berupa suku kata yang disajikan dalam *big book* tersebut. *Bigbook* juga memiliki inovasi terbaru di

mana di setiap halaman terdapat QR Code yang dapat di scan melalui kamera handphone. Setelah itu, akan muncul video gambar beserta suara bacaan dari ejaan suku kata.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan penelitian berjudul “Pengembangan *Bigbook Qr Code* Guna Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak”

B. Rumusan Masalah

Berikut merupakan rumusan masalah yang dirancang berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas :

1. Bagaimana proses pengembangan media *big book Qr code* guna meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun di RA Muslimat Al-Mukminin Perak?
2. Bagaimana kelayakan media *bigbook Qr code* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun di RA Muslimat Al-Mukminin Perak?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media *big book Qr code* guna meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun di RA Muslimat Al-Mukminin Perak.

2. Untuk mengetahui kelayakan media *bigbook Qr code* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun di RA Muslimat Al-Mukminin Perak..

D. Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat yang diharapkan dari adanya penelitian pengembangan ini yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Pada penelitian yang berjudul “Pengembangan *Bigbook Qr code* Guna Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak” secara teoritis akan memperkaya khazanah penelitian pengembangan terkhusus untuk buku bergambar (*big book*) di dalam pembelajaran pada anak usia dini. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi dan informasi baru mengenai media pembelajaran pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

1. Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat mengembangkan potensi guru dalam menyusun dan merancang media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang diberikan.
2. Meningkatkan wawasan guru mengenai proses pembelajaran dengan menggunakan media *Bigbook Qr code* dengan tema Tanaman buah subtema buah – buahan.

b. Bagi Siswa Anak Usia Dini

1. Menciptakan pembelajaran dalam membaca permulaan yang bermakna dan menyenangkan bagi anak.
 2. Meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada melalui media pembelajaran *Bigbook Qr code* dengan tema alat transportasi.
- c. Bagi Sekolah
1. Penelitian ini dapat menjadi gagasan dalam mengembangkan media pembelajaran dan meningkatkan efektifitas pembelajaran.
 2. Untuk meningkatkan kualitas atau mutu sekolah melalui aktifitas belajar dengan penggunaan media dan hasil belajar anak didik.

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini berupa Bigbook berbasis scan QR Code pada tema “Alat Transportasi” dengan spesifikasi berikut :

1. *Bigbook Qr code* di cetak menggunakan kertas *Glossy* dengan Panjang dan lebar standart A3 29,7 x 42 cm full colour, yang memuat 4 gambar di satu sisi tampilan halaman.
2. *Bigbook* berisi materi pengenalan gambar buah dan ejaan suku kata nama alat transportasi, memunculkan teks ejaan suku kata dari gambar yang disajikan.
3. Penyusunan materi yang diberikan disesuaikan dengan tema dan subtema yang ditentukan, serta dilengkapi dengan teks ejaan suku kata. dan di tiap halaman bagian pojok bawah terdapat *QR Code*. *QR Code* dapat dibuka melalui kamera handphone, ketika QR Code sudah di scan, maka akan muncul video yang berisi

gambar buah dan cara membaca ejaan suku kata dengan tepat. Halaman selanjutnya berisi pemaparan materi alat transportasi yang berbeda, dan dengan *QR Code* yang berbeda.

4. Buku ini dikhususkan untuk anak usia dini, khususnya untuk kelompok A usia 4-5 tahun.
5. Berikut merupakan petunjuk penggunaan *bigbook* yang baik untuk siswa maupun guru.

Bagi Anak Didik :

- a. Mulailah dengan melihat gambar sesuai urutan halaman, usahakan jangan lompat ke halaman yang lain.
- b. Dengarkan instruksi guru bahwa *bigbook* ini berisi pengenalan buah – buahan yang disajikan sesuai dengan kebutuhan anak.
- c. Pahami setiap instruksi guru, ketika guru mengeja suku kata yang sesuai dengan materi yang disajikan dalam *bigbook*.
- d. Menirukan ejaan suku kata yang telah di instruksikan oleh guru, ikutlah di setiap suku kata yang diajarkan oleh guru.

Bagi Guru : Memberikan instruksi yang tepat agar anak didik memahami penggunaan *bigbook*, sehingga anak didik paham mengenai *bigbook* tersebut.

F. Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas maka akan dilakukan pembatasan masalah yang diteliti, meliputi :

1. Media Pembelajaran *Bigbook Qr code* tema alat transportasi dimana video pembelajaran mengeja suku kata dapat diakses melalui *scan QR Code* dari *QR Code* yang tertera. *Scan QR Code* dapat dilakukan melalui kamera handphone, akan tetapi tidak semua handphone dapat mengakses.
2. Meningkatkan keterampilan membaca permulaan dengan mengeja suku kata pada tema alat transportasi melalui media *bigbook Qr code*.
3. Penggunaan media *bigbook Qr code* diterapkan guna meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun.
4. Tempat dilaksanakan penerapan media *bigbook scan QR Code* kepada anak usia dini yakni di RA Muslimat Al-Mukminin Perak.

G. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran menggunakan scan QR Code, dilakukan sebagai salah satu alternatif untuk mendukung pembelajaran di kelas. Upaya dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran bagi anak didik kelompok A pada anak usia dini. Pentingnya pengembangan media *bigbook berbasis QR Code* adalah sebagai berikut.

1. Hasil penelitian didapatkan pada manfaat teoritis yang diharapkan dapat memberikan manfaat pada guru maupun anak didik. Agar menjadikan dalam proses pembelajaran lebih aktif dan menarik bagi anak. dalam setiap proses belajar mengajar, akan tercipta pembelajaran menyenangkan, bervariasi, dan menjadikan lebih bermakna.

2. Penelitian yang didapatkan pada manfaat Praktis ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam memberikan pengajaran terkait membaca permulaan. dengan memanfaatkan media pembelajaran. *Bigbook* sebagai bahan pendukung dalam pembelajaran.
3. Penelitian pengembangan ini bagi peneliti untuk menambah keterampilan serta pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran, pengembangan ini berfungsi sebagai alat bantu dalam pengajaran.

H. Definisi Istilah

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai istilah penting yang dioperasikan dalam penelitian pengembangan.

1. Media Pembelajaran merupakan perpaduan antara bahan dan alat pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi dan sumber materi yang diberikan oleh guru kepada penerima materi yakni peserta didik.
2. Media *Bigbook* dengan tema alat transportasi merupakan media yang berupa buku dengan ukuran besar yang berisi gambar tentang tema disertai tulisan ejaan suku kata nama alat transportasi yang disajikan dengan huruf yang besar, dan dikemas dalam bentuk yang menarik
3. Qr Code merupakan kode batang matriks yang menyimpan berbagai informasi data dan dirancang untuk bisa dibaca oleh smartphone
4. *Scan QR Code* merupakan alternatif yang digunakan dalam memindai serta mengubah kode bar menjadi suatu data yang telah diinput.

5. Membaca Permulaan merupakan salah satu aktivitas dalam kegiatan membaca seperti mengenali huruf dan kata – kata, dan menyambungkan dengan bunyi bacaan.