

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap anak pada awal kehidupannya berada dalam fase penting sehingga membutuhkan pendidikan yang sesuai. Pendidikan anak usia dini bertujuan membentuk individu anak pada periode perkembangan yang pesat dan penting, yang berpengaruh besar terhadap kehidupannya di masa depan. (Hasbi, 2021). Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003, pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Fardiansyah (2022) menyatakan bahwa masa ini adalah periode permulaan yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan individu. Tahapan ini hendaknya menjadi pedoman dalam menyelenggarakan pendidikan yang menitikberatkan pada tumbuh kembang anak secara optimal untuk masa depan.

Pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa usia dini membentuk fondasi penting yang berdampak signifikan terhadap perkembangan anak di masa mendatang. Sejalan dengan pendapat Sari, Irwan, dan Lukman (2024) bahwa periode ini dianggap sangat krusial, itulah sebabnya masa ini disebut dengan *golden age* (usia emas) (Sari et al., 2024). *Golden age* merupakan waktu yang sangat penting dan efektif untuk memaksimalkan potensi

kecerdasan anak yang dapat membantu mereka menjadi manusia yang berkualitas. Apabila kebutuhan pada masa emasnya diabaikan, maka perkembangan anak akan menjadi kurang optimal (Oktaviani et al., 2022). Keterlambatan perkembangan pada anak dapat menghambat perkembangan pada tahap selanjutnya sehingga penting untuk memaksimalkan peran keluarga dalam mendukung masa emas anak.

Pertumbuhan dan perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh sejumlah faktor, termasuk stimulasi. Stimulasi yang diberikan secara tepat, terarah, dan berkesinambungan sejak dini membuat perkembangan anak lebih optimal dibandingkan stimulasi yang kurang atau terlambat (Huru et al., 2022). Stimulasi perkembangan anak merupakan upaya pemberian rangsangan terhadap kemampuan dasar anak sehingga dapat berkembang secara maksimal (Permatasari, Nurhayati, dan Immawati 2024). Anak usia 0-6 tahun memerlukan stimulasi yang teratur dan berkelanjutan. Stimulasi yang datang dari orang tua, pengasuh, keluarga, dan lingkungan sekitar perlu diberikan sedini mungkin, dimulai dari kemampuan motorik, sosial emosional, bahasa, kognitif, serta moral agar perkembangan anak dapat berlangsung optimal.

Kemampuan berbahasa menjadi salah satu aspek penting bagi manusia dalam menjalin komunikasi dengan sesama. Bahasa berperan penting bagi manusia sebagai sarana untuk berinteraksi dan bersosialisasi di lingkungan sekitar (Widaningsih, 2019). Bahasa alat komunikasi yang dibutuhkan oleh setiap individu, termasuk anak-anak untuk berinteraksi dengan orang lain (Wiguna et al., 2023). Kemampuan tersebut berkembang melalui interaksi yang berlangsung secara terus-menerus dalam lingkungan rumah,sekolah,

dan bermasyarakat (Kholiq, 2024). Seringnya berkomunikasi dengan anak, dapat membantu mereka mendapat stimulasi bahasa yang berujung pada munculnya kosa kata baru (Wiguna et al., 2023). Hasilnya, anak-anak yang mempelajari lebih banyak kosa kata akan lebih aktif dan mudah mengungkapkan cerita atau menyampaikan pesan yang mereka terima.

Dalam perkembangan bahasa, pengenalan huruf menjadi langkah awal yang penting bagi anak. Memperkenalkan huruf kepada anak dapat meningkatkan kosa kata serta membantu pertumbuhan dan perkembangan secara keseluruhan, sehingga memungkinkan mereka menyampaikan kebutuhan dan berkomunikasi dengan lebih baik (Sutari dan Rahma, 2023). Kemampuan mengenali huruf melibatkan pemahaman anak dalam menganalisis bentuk dan ciri penulisan yang berfungsi sebagai lambang bunyi bahasa. Hal ini membantu anak memahami kata dan simbol, seperti saat mereka menulis.

Perkembangan kemampuan berbahasa pada masa anak usia dini merupakan fondasi penting untuk mendukung keberhasilan akademik di masa mendatang. Anak usia 5-6 tahun berada pada fase krusial dalam mengenal dan memahami huruf sebagai langkah awal menuju kemampuan membaca dan menulis (Mala, 2022 dalam Yatika et al., 2024). Meskipun demikian, masih dijumpai beberapa anak yang mampu mengenal huruf secara optimal dan jika terus dibiarkan akan berdampak pada penurunan kemampuan anak dan persiapan sebelum memasuki pendidikan selanjutnya (Hilalai et al., 2025). Pengenal huruf yang baik sejak dini berpengaruh terhadap kemampuan bahasa anak di masa depan. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya

pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan kemampuan mengenal huruf pada anak sejak usia dini.

Salah satu aspek yang termasuk dalam perkembangan bahasa anak adalah keaksaraan. Menurut Sumardi (2017) dalam (Rahayu, 2025) keaksaraan awal adalah merujuk pada kemampuan dasar yang dimiliki anak untuk mengenali huruf serta melakukan aktivitas membaca dan menulis sederhana. Pada usia 5-6 tahun, anak diharapkan mampu menyebutkan simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, dan memahami arti kata dalam cerita. Dengan demikian, keaksaraan berperan sebagai fondasi dalam mengembangkan kemampuan membaca dan menulis serta sebagai persiapan sebelum memasuki pendidikan selanjutnya.

Pengembangan keterampilan berbahasa anak dapat dilakukan secara efektif melalui penerapan teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) yang dikemukakan oleh Vygotsky. Teori ini menjelaskan pentingnya peran orang dewasa yang kompeten dalam membimbing untuk membantu anak dalam mengembangkan potensinya secara maksimal. Sit (2017) menjelaskan bahwa ZPD mengacu pada potensi belajar anak yang berkembang dengan dukungan pihak yang lebih berkompeten. ZPD adalah kesenjangan antara kemampuan mandiri anak dan kemampuan yang diperoleh melalui bimbingan. Pembelajaran *scaffolding* menekankan pemberian bantuan secara individual sesuai ZPD setiap anak, dimana guru maupun orang lain menyediakan

bantuan untuk anak berkembang (Sit, 2017). Dalam pendidikan, guru dapat menerapkan teori Vygotsky dengan mengenali ZPD setiap anak dan memberikan bantuan yang sesuai khususnya dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak.

Perkembangan bahasa anak membutuhkan media yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Sebagaimana diungkapkan oleh Rani et al (2024) bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan berbagai jenis media. Media sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan pesan secara efektif kepada anak. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sarana yang digunakan untuk menunjang dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Mengingat beragamnya jenis media yang terdapat, guru perlu mempertimbangkan dan memilihnya secara cermat agar dapat dimanfaatkan secara tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Kustandi & Darmawan, 2023). Diharapkan dengan adanya media pembelajaran dapat memberikan manfaat yang dapat dirasakan dan menciptakan dampak positif, seperti terciptanya proses belajar dan tercapainya hasil yang optimal.

Kegiatan belajar mengajar juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk pemilihan media pembelajaran interaktif. Wulandari dan Hendriana (2021) menjelaskan bahwa salah satu contoh kemajuan teknologi saat ini adalah penggunaannya sebagai media pembelajaran dalam pengajaran. Dalam lingkungan pendidikan, saat ini teknologi memainkan peranan yang penting. Perkembangan teknologi telah menjadi alat yang membantu manusia dalam melakukan berbagai tugas. Kemajuan teknologi membimbing guru

untuk mengembangkan kompetensi anak, salah satu caranya dengan menciptakan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan (Mahendra dkk., 2021 dalam Wulandari dan Hendriana 2021). Dapat dipahami bahwa guru yang mampu mengikuti dan memanfaatkan kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran seperti media pembelajaran dapat menciptakan pendidikan yang bermutu.

Salah satu contoh kemajuan teknologi terkini sebagai media pembelajaran adalah aplikasi *Canva*. *Canva* adalah aplikasi desain *online* yang menawarkan berbagai *template* mulai dari poster, grafik, brosur, presentasi, hingga desain visual lainnya (Harahap et al., 2022 dalam Dewanti, Jamilah, dan Fadlan 2025). Penggunaan dan manfaatnya membantu menciptakan media pembelajaran yang menarik melalui pilihan desainnya (Harahap et al., 2022 dalam Dewanti, Jamilah, dan Fadlan 2025). *Canva* merupakan aplikasi desain *online* yang menyediakan beragam *template* untuk pembuatan media pembelajaran. Penggunaannya membantu guru dan anak mengembangkan keterampilan dan kreativitas melalui pembelajaran berbasis teknologi. Pemanfaatan media ini mampu menarik minat anak dan mendorong mereka untuk belajar melalui tampilan materi yang lebih menarik. Media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar anak (Ryantina et al., 2025). Jenis media ini memiliki peran penting dalam proses pendidikan yang dilakukan guru kepada anak, dimana materi disajikan secara audio visual sehingga melibatkan partisipasi aktif anak dalam kegiatan pembelajaran (Rezky et al., 2024). Sejalan dengan uraian tersebut, aplikasi *canva* dapat dimanfaatkan sebagai media

pembelajaran interaktif yang menarik dan berbasis teknologi sehingga mampu meningkatkan minat, motivasi, serta ketelibatan aktif anak dalam pembelajaran.

Pemanfaatan media dianggap sebagai salah satu yang perlu diperhatikan oleh guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Di era modern saat ini, media menjadi sangat populer di kalangan pendidik karena kemudahan penggunaannya yang dapat meningkatkan minat anak (Marzoan, Ramzi, dan Herpian 2022). Namun pada kenyataannya, sebagian guru belum secara maksimal memanfaatkan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan salah satu guru kelompok B, guru telah menggunakan media pembelajaran seperti kartu huruf, video dari Youtube, serta buku cerita yang dibacakan sebelum pulang sekolah. Namun, dalam penyampaian materi pembelajaran, guru masih lebih dominan menggunakan penjelasan secara verbal. Kegiatan yang digunakan guru dalam menumbuhkan kemampuan mengenal huruf anak dengan memberikan tugas berupa lembar kerja dan menulis ulang seperti contoh yang diberikan guru di buku tulis sehingga anak merasa cepat bosan.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak belum berkembang secara optimal, dilihat dari 14 anak terdapat 12 anak mengalami hambatan dalam mengenal dan membedakan huruf dengan benar. Anak masih kesulitan membedakan huruf seperti b, d, m, n, u, v dan anak cenderung menghafal huruf namun belum mengetahui bentuk huruf tersebut. Terdapat juga anak yang masuk jenjang PAUD langsung ke kelompok B dan ada yang masih kesulitan untuk menulis namanya sendiri.

Situasi ini menunjukkan perlunya cara yang lebih efektif untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah merangsang kemampuan anak melalui media pembelajaran. Media membantu anak agar lebih aktif dalam belajar dan menjadi alat bantu pembelajaran yang dapat mengubah perilaku anak selama proses pembelajaran (Fuadi et al., 2021). Selain itu, pendidik yang berperan sebagai fasilitator juga perlu menghadirkan lingkungan belajar yang menyenangkan agar anak lebih aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf pada anak adalah media ALGAME.

Media ALGAME berbasis canva merupakan singkatan dari Alphabet Game yang dikembangkan menggunakan platform canva yang dirancang dalam bentuk permainan edukatif untuk membantu anak mengenal huruf dengan lebih menarik. Media ini berisi berbagai kegiatan mulai dari ayo bernyanyi, mari mengenal huruf, tebak aku, cari aku, huruf apakah aku, kelompokkan aku, siapa aku, dan pahami aku. Melalui kegiatan tersebut diharapkan media ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif yang mampu membantu anak mengenal huruf secara lebih menyenangkan.

Media ALGAME berbasis canva memiliki perbedaan dengan media berbasis canva yang telah digunakan dalam penelitian sebelumnya. Seperti, penelitian yang dilakukan oleh Berliana et al (2024) menggunakan game edukasi berbasis canva untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui pengenalan bentuk geometri. Selain itu, Pertiwi et al (2024) media

kartu huruf digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan penelitian Yulika et al (2025) media *canva* interaktif untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Sedangkan media “ALGAME” berbasis *canva* berfokus pada pengenalan huruf sebagai bagian dari kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media “ALGAME” yang memuat berbagai kegiatan seperti ayo bernyanyi, mari mengenal huruf, huruf apakah aku, kelompokkan aku, tebak aku, siapa aku, dan pahami aku sehingga anak dapat mengenal huruf melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan.

Adapun penelitian terkait dengan pengembangan aspek bahasa khususnya pengenalan huruf menggunakan media “ALGAME” berbasis *canva* di UPTD TK Negeri Pembina Bangkalan, diharapkan mampu mempermudah anak dalam memahami materi. Pembelajaran dengan memanfaatkan media dapat dirancang secara menarik, sehingga anak tidak mudah merasa jenuh dan lebih terdorong untuk belajar (Fadillah, Akib, dan Musfira 2023). Kondisi ini membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Pemanfaatan teknologi yang memadukan pendidikan dan hiburan, seperti media berbasis komputer memberikan berbagai keuntungan dalam inovasi pembelajaran. Adapun manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis *canva* antara lain: 1) meningkatkan mutu pembelajaran; 2) memperluas jangkauan akses pendidikan; 3) membantu menampilkan konsep yang bersifat abstrak secara lebih konkret; 4) mempermudah anak dalam memahami materi; 5) menyajikan tampilan pembelajaran yang lebih variatif dan menarik; dan 6) meningkatkan interaksi anak dengan materi. Dengan

memilih media pembelajaran yang didukung dengan aplikasi *canva*, diharapkan guru mampu mengembangkan keterampilan dalam mewujudkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan anak.

Berdasarkan kajian yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang **“Pengembangan Media ”ALGAME” Berbasis Canva untuk Pengenalan Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media ”ALGAME” berbasis canva untuk pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana uji kelayakan dan efektivitas media ”ALGAME” berbasis canva untuk pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Mengacu pada rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui pengembangan media ”ALGAME” berbasis canva untuk pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun
2. Untuk mengetahui uji kelayakan dan efektivitas media ”ALGAME” berbasis canva untuk pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Peneliti akan mengembangkan media "ALGAME" berbasis canva untuk pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun di UPTD TK Negeri Pembina Bangkalan. Produk yang dikembangkan dapat dijalankan pada laptop ataupun *handphone* yang telah terinstall aplikasi canva. Media yang dikembangkan akan disimpan sebagai *link* yang bisa diakses melalui internet. Konten yang terdapat pada media ini yakni halaman utama dan materi pembelajaran tentang pengenalan huruf yang sesuai untuk anak usia dini. Media ini dirancang dengan desain visual yang menarik untuk memikat minat dan perhatian anak selama pembelajaran sehingga membantu memudahkan mereka memahami huruf lebih optimal.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pengembangan media "ALGAME" berbasis canva pada pengenalan huruf adalah berfokus pada anak usia 5-6 tahun di lingkungan PAUD. Pengembangan media ini hanya fokus pada aspek bahasa khususnya pengenalan huruf pada anak. Media ini dikembangkan berbasis canva sehingga membutuhkan perangkat digital dan akses internet yang memadai. Keberhasilan penelitian diukur melalui kemampuan anak dalam mengenali huruf melalui media pembelajaran berbasis canva.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan media "ALGAME" berbasis canva diharapkan mampu mewujudkan lingkungan belajar yang menyenangkan serta efektif bagi anak usia dini untuk membantu mereka mengembangkan kemampuan bahasanya secara lebih mudah, terutama dalam mengenal huruf. Hal tersebut sesuai

dengan penelitian Julisa et al. (2025) yang menyatakan bahwa pemanfaatan multimedia berbasis canva mampu meningkatkan kemampuan membaca awal anak. Kemajuan teknologi telah membawa banyak inovasi baru, termasuk di bidang pendidikan. Teknologi tidak hanya cara proses belajar mengajar berlangsung tetapi juga menyediakan solusi yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Salah satu inovasi yang banyak dimanfaatkan adalah canva.

Diantara banyaknya *platform* yang ada, canva menjadi pilihan menarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Canva adalah *platform online* yang menyiapkan beragam fitur pengeditan guna membantu pengguna membuat berbagai konten visual (Ginayah, Iswara, dan Karlina 2024). Meskipun *canva* mulanya dikenal sebagai alat desain untuk kebutuhan pemasaran dan media sosial, potensi canva di sektor pendidikan mulai dieksplorasi oleh para pendidik yang kreatif dan inovatif.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran serta memudahkan pembaca memahami istilah yang digunakan, penulis mendefinisikan topik utama yang dibahas dalam proposal ini sebagai berikut:

1.7.1 Media Pembelajaran

Salah satu unsu yang mendukung keberhasilan pembelajaran adalah media. Melalui media, pesan pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih efektif dan materi yang diberikan menjadi lebih mudah dipahami, sehingga minat serta motivasi anak dapat meningkat (Guslinda dan Kurnia, 2018). Dalam konteks ini, anak berperan sebagai

pihak yang menerima informasi sehingga setiap kegiatan pembelajaran sebaiknya memanfaatkan media pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dan selaras dengan tujuan pembelajaran menjadi aspek penting dalam mendukung tercapainya peningkatan hasil belajar anak secara maksimal.

1.7.2 Aplikasi Canva

Aplikasi canva telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi. Canva adalah alat desain *online* yang menyajikan berbagai template menarik, termasuk presentasi, poster, brosur, dan infografis (Febriana et al., 2023). Aplikasi canva menyediakan template desain untuk mendukung pembuatan media pembelajaran (Dewanti et al., 2025). Dengan berbagai template desain yang tersedia, canva dapat dimanfaatkan guru untuk menyusun bahan ajar yang lebih menarik sehingga proses pengembangan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan variatif.. Menurut Triningsih (2021), canva mendukung proses pembelajaran melalui integrasi teknologi, keterampilan, dan kreativitas, sehingga mampu menumbuhkan minat belajar anak dengan menyediakan lingkungan dan materi belajar yang menarik. Pemanfaatan canva menjadi alternatif yang tepat dalam mendukung pembelajaran agar lebih efektif dan menyenangkan bagi anak.

1.7.3 Kemampuan Mengenal Huruf

Aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang perlu distimulasi adalah perkembangan bahasa, terutama kemampuan pengenalan huruf. Huruf adalah simbol dalam abjad yang

melambangkan bunyi. Kemampuan mengenali huruf mencakup kecakapan anak dalam memahami simbol huruf dan mengetahui huruf dari sebuah kata sebagai bagian dari perkembangan bahasa (Sukristin et al., 2022). Kemampuan mengenali huruf sebaiknya diperkenalkan sejak dini dengan tujuan mendukung kemampuan membaca pada tahap awal.