

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan membaca merupakan salah satu usaha dalam mendapatkan banyak pengetahuan dan informasi. Membaca adalah proses kegiatan anak untuk mengenal symbol atau gambar bentuk huruf/kata/kalimat sampai pada tahap memahami makna dan tujuan menjadi sebuah kesimpulan. Minat membaca seharusnya mulai ditumbuhkan ketika anak berada pada usia dini, sehingga seiring bertambahnya usia, perkembangan minat membaca anak juga semakin bertambah. Untuk mempercepat kemampuan membaca, anak usia dini dapat diajarkan secara perlahan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Usia di mana anak-anak masuk sekolah dan belajar membaca adalah secara intuitif merupakan faktor penting dalam prestasi membaca nanti. Jika anak pada pada usia memasuki pendidikan lanjut belum memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami kesulitan dalam mempelajari berbagai pembelajaran selanjutnya (Andini, 2022).

Adapun kegiatan membaca anak usia dini ini menyebabkan anak cenderung terbebani ketika menjalani proses belajar membaca, anak juga tidak memiliki kesenangan, kegembiraan dan pada akhirnya dapat mematikan minat belajarnya kelak, karena dalam proses pelaksanaan kegiatan tidak sesuai dengan kebutuhan dan tahapan kemampuan membaca permulaan dan hanya berisi penekanan bagi anak untuk menghafal huruf-huruf tanpa anak merasakan proses pembelajaran yang bermakna dalam proses pengenalan huruf dan proses pengenalan bentuk bunyi dari huruf-huruf tersebut (Wathoni, L. M. N, 2020).

Mengajarkan membaca pada anak usia dini menjadi momok yang menakutkan dimasyarkat, hal ini seiring dengan pernyataan Wathoni jika mengajarkan membaca pada anak usia dini, anak terserang penyakit *mental hectic* dapat diartikan sebagai kondisi kejiwaan yang tidak tenang, bingung, sibuk karena merasa dikejar-kejar tugas (Wathoni, L. M. N, 2020).

Selain pernyataan tersebut, Sebagian masyarakat tetap resah karena sejak lama pemerintah tetap konsisten melarang belajar membaca kepada anak usia dini meskipun untuk kelompok B atau usia 5-6 tahun yang akan masuk sekolah dasar. Pemerintah tetap berpegang kepada pandangan tokoh pendidikan Indonesia Ki Hajar Dewantara yang beranggapan bahwa pembelajaran yang bersifat intelektualisme (membaca, menulis) tidak sesuai dengan azas taman kanak-kanak. (Wathoni, L. M. N, 2020).

Larangan mengajarkan membaca secara langsung pada jenjang taman kanak-kanak (TK) oleh Kemendikbud, tetap berlaku. Serta larangan pemerintah mengadakan tes membaca sebagai syarat masuk Sekolah Dasar (SD) namun masih banyaknya sekolah SD sampai saat ini yang melakukan tes seleksi masuk SD dengan baca tulis serta tuntutan orangtua siswa (wali siswa TK) untuk anak mereka diajarkan membaca disekolah semakin melahirkan kontroversi. (Wathoni, L. M. N, 2020)

Penelusuran awal yang peneliti lakukan di TK Al-Barokah Boregah pada hari selasa tanggal 24 Januari 2023 dengan wawancara tidak terstruktur. Permintaan dari orangtua yang mengharapkan anak mereka di kelompok B dapat membaca lancar, walaupun menurut Ki Hajar Dewantara bahwa pembelajaran yang bersifat intelektualisme (membaca, Menulis) tidak sesuai dengan azas taman kanak-kanak. Guru berupaya dengan media pembelajaran untuk menstimulus keterampilan membaca anak. Di TK Al-Barokah ini Kelompok B yang berjumlah 13 orang hanya 3 orang yang bisa membaca. Hal tersebut terlihat bahwa kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di kelompok TK B belum maksimal.

Upaya mengembangkan kemampuan berbahasa anak terutama kemampuan membaca permulaan anak usia dini dibutuhkan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi anak serta mendorong anak untuk semakin gemar membaca. Pembelajaran membaca di Taman Kanak-kanak sebaiknya menggunakan media yang menarik bagi anak sehingga sejalan dengan konsep belajar anak yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Oleh karena itu pembelajaran anak terutama membaca menjadi

kegiatan yang menyenangkan sehingga anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang berharga.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Peran media dalam sebuah pembelajaran merupakan hal yang terpenting karena digunakan sebagai pengantar atau perantara untuk menyampaikan sebuah pembelajaran. Banyak faktor yang mendasari salah satunya adalah kurangnya minat dan kemampuan anak menerima materi ajar yang disampaikan oleh guru. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak adalah dengan mengadakan variasi belajar dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Cara meningkatkan kemampuan membaca pada anak akan lebih efektif dengan menggunakan media gambar dan kartu huruf yang sering disebut *flashcard*. (Andini, 2022)

Sebelum menggunakan *flashcard* peneliti mencoba dengan berbagai media salah satunya dengan *wordwall*. Menyusun huruf menjadi kata namun, anak-anak tidak kondusif dan merasa jenuh. Setelah peneliti mencoba dengan *Flashcard* anak-anak sangat antusias dan dapat dikondisikan. *Flashcard* dapat membantu anak belajar lebih fokus dan dapat mengenal kata dengan mudah. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, siswa menjadi sangat bersemangat dan antusias mempelajari kosakata. Dengan adanya media pembelajaran yang kreatif mengajarkan mengenal huruf akan lebih mudah dipahami dan membuat anak tidak bosan dalam kegiatan belajar mengajar. Mengenal huruf pada anak tidak tumbuh dengan sendirinya tetapi harus diasah agar anak lebih mudah dalam mengenal huruf dan siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya

Kartu huruf atau *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang meningkatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, kartu huruf atau *flashcard*. *Flashcard* adalah sekumpulan kartu yang bertuliskan informasi, seperti kata-kata atau angka, pada salah satu atau kedua sisinya. Media *flashcard* adalah kartu-kartu yang dilengkapi kata-kata. Gambar-gambar pada *flashcard* dikelompokkan beberapa seri seperti; binatang, buah-buahan, bentuk, abjad, angka, profesi, dan

sebagainya, tujuan dari media ini adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan. Kartu-kartu tersebut biasanya ditampilkan dengan berbagai warna yang menarik karena anak-anak lebih menyukai benda.

Menurut Papalia & Feldman (Andini, 2022) media yang digunakan dalam pembelajaran tersebut dapat mendukung aspek perkembangan anak, salah satunya aspek perkembangan kognitif. Dalam teori *Jean Piaget* perkembangan kognitif dibagi menjadi 4 tahapan, tetapi dalam mengenal huruf terjadi pada tahap kedua usia 2-7 tahun yaitu tahap praoperasional yang ditandai dengan perluasan pemikiran simbolis, tetapi anak belum mampu menggunakan logikanya karena pada tahap kedua ini anak belum siap untuk terlibat dalam operasi mental logis pada tahap selanjutnya yaitu operasional konkret

Menerapkan media *flashcard* pada anak peneliti mengharapkan untuk ke depannya lebih mudah memahami huruf, sehingga para pendidik dapat menciptakan atau mendidik anak menjadi pribadi yang berkualitas untuk masyarakat terutama untuk diri mereka sendiri. Diharapkan melalui media *flashcard* ini kemampuan membaca permulaan anak TK kelompok B dapat meningkat. Cara mengajarkan mengenal huruf mengacu pada karakteristik umum Anak Usia Dini, dimana aktivitas bermain menjadi aktivitas dominan mereka. Maka pelajaran mengenal huruf pada Anak Usia Dini hendaknya dilakukan dengan pendekatan yang menyenangkan dan tidak memaksa anak.

Sesuai dengan salah satu prinsip pembelajaran kepada anak yaitu belajar sambil bermain. Anak masih belum bisa untuk fokus dalam waktu yang terlalu lama, untuk itu pembelajaran kepada anak harus sesuai dengan dunianya, yaitu dunia bermain. Untuk membantu anak belajar mengenal huruf secara menyenangkan dibutuhkan permainan yang menyenangkan yaitu melalui media *flashcard*. Langkah selanjutnya adalah peneliti meminta bantuan guru kelas untuk mengenalkan media *flashcard* kepada anak dengan cara menunjukkan *flashcard* kepada anak kemudian menjelaskan cara bermain *flashcard*, yaitu dengan cara menunjukkan satu buah *flashcard* kepada anak,

lalu anak menyebutkan satu benda yang mempunyai huruf sama misalnya: B (Bola, Buku, Baju). Atau dapat juga dengan menghubungkan gambar dengan huruf yang sudah ditunjukkan di *flashcard*

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ramadanti (2021) Penelitian ini merupakan library research, dengan mengambil objek penelitian dari buku-buku yang memperkuat teori bahwa media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan usia dini. Analisis data adalah analisis kualitatif, menggunakan sistematika grand concept yaitu model teori yang berangkat dari proposisi universal untuk melandasi semua konstruksi lebih lanjut. Penelitian menunjukkan bahwa strategi peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini dalam bingkai Islam menekankan pentingnya menyampaikan kata atau ucapan-ucapan yang sesuai dengan akal pikiran anak sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman (H.R. Bukhari). Strategi peningkatan kemampuan membaca pada anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai metode yakni pendidik membawa suasana pembelajaran aktif dan menyenangkan; mendesain suasana belajar (rileks); ada musik; mengonsentrasikan berbagai pendekatan sesuai VAK (visual, audio visual, kinestetik); dan memperhatikan kondisi dan perbedaan individual anak di saat mengadakan aktivitas membaca (Ramadanti & Arifin, 2021).

Kemampuan anak usia dini dalam memahami matematika permulaan masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena proses belajar pada anak usia dini tidak dilakukan sesuai dengan perkembangan usia anak. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penggunaan media *flashcard* dalam mengenalkan matematika permulaan pada anak usia dini. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik studi literatur dengan mengkaji beberapa literatur dari berbagai sumber yang ada yang disesuaikan dengan topik penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu penggunaan media flashcard dapat membantu anak memahami matematika permulaan seperti konsep bilangan dan geometri. Hal

ini dikarenakan media *flashcard* menampilkan gambar bentuk-bentuk dasar geometri yang memiliki jumlah sesuai dengan lambang bilangan 1-10, sehingga anak mudah untuk memahami makna angka 1-10 berdasarkan jumlah kuantitas dari gambar bentuk dasar geometri yang ditampilkan dalam media *flashcard*. (Azhima et al., 2021)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca awal pada anak melalui kartu huruf pada kelompok B TK Al Hikmah desa Caringin kecamatan caringin Sukabumi, Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas. Subyek pelaksanaan penelitian adalah kelompok B TK Al Hikmah yang berjumlah 16 siswa. Data tentang membaca awal dikumpulkan melalui observasi. Sedangkan data mengenai penerapan kartu huruf di kumpulkan melalui tes lisan dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca setelah pembelajaran melalui media kartu huruf. Seperti contohnya B-U-K-U anak dapat mengenal huruf dan membacanya. Hal ini dapat dilihat dari persentase rata-rata hasil membaca awal anak dalam satu kelas sebelum Tindakan sampai dengan siklus II. Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak kelompok B TK Al Hikmah desa Caringin Kecamatan Caringin Sukabumi. (Fahitah & Sri Watini, 2021)

Penelitian yang dilakukan oleh Andini ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen tunggal atau single subject research (SSR) dan menggunakan desain penelitian A- B- A. Subjek dalam penelitian ini adalah 2 siswa kelompok B Tk Al Hidayah Tegalrejo 02 Blitar pada tahun ajaran 2021/ 2022 yang teridentifikasi belum mampu mengenal huruf dengan baik. Data kemampuan mengenal huruf fase baseline dan fase intervensi diperoleh melalui observasi. Analisa data menggunakan deskripsi gambaran yang diperoleh dari analisa grafik dengan memperhatikan perubahan level atau trend. Hasil penelitian menunjukkan perubahan level atau trend mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian pembelajaran

menggunakan media flashcard mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal huruf.(Andini, 2022)

Tujuan dari penelitian Hidayat (2022) ini adalah menciptakan model pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kosa kata bahasa Indonesia anak usia dini menggunakan media pembelajaran flashcard interaktif yang dapat digunakan pada pembelajaran daring. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Desain pada penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode pengumpulan data adalah metode kuesioner. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli isi pembelajaranskor 92,8%, ahli desain pembelajaran skor 82%, dan ahli media pembelajaran memperoleh skor 87,3% dengan kualifikasi sangat baik, serta uji coba perorangan memperoleh skor 91,5% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media flashcard berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Indonesiaini layak digunakan pada anak usia dini. Implikasi dalam penelitian yaitu media flashcard berbasis multimedia interaktif ini dapat membantu guru dalam membuat pembelajaran lebih inovatif dan membantu anak mengenal kosakata bahasa Indonesia pada pembelajaran daring (Hidayat, 2022)

Penelitian oleh Mardhotillah ini dilatar belakangi oleh proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah terlihat banyak anak pasif, dan guru menyampaikan materi pembelajaran dengan memberikan tulisan-tulisan di papan tulis tanpa adanya pembuktian dengan benda-benda yang konkret. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan game interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. Peneliti perlu memecahkan masalah ini melalui penelitian R & D (*Research and Development*) dengan model ADDIE, yakni dengan analysis, design, development, implementation dan evaluation. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan angket. Hasil Validasi pengembangan game interaktif dapat disimpulkan bahwa game interaktif untuk meningkatkan kemampuan

membaca anak usia dini dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Game interaktif cocok digunakan sebagai salah satu metode pengembangan aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini. (Mardhotillah, 2022)

Dari paparan di atas peneliti ingin mengetahui pengaruh media *flashcard* terhadap keterampilan membaca peserta didik. Diharapkan dengan menggunakan media tersebut peneliti dapat membantu peserta didik yang kesulitan dalam membaca, terlebih sampai memahami suatu makna kata dari bacaan. Untuk itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Barokah”

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut keterampilan membaca anak belum maksimal, keinginan orangtua Ketika keluar PAUD anak bisa membaca

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat dibatasi pada pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap keterampilan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Al-Barokah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah “Adakah Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* terhadap keterampilan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Al-Barokah?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Flashcard* terhadap keterampilan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Al-Barokah.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat sebagai ilmu pengetahuan tentang pengaruh media *flashcard* untuk kemampuan membaca, dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian yang sejenis, sebagai masukan dan sumbangan pemikiran atau ide untuk membantu dalam proses meningkatkan kemampuan membaca bagi siswa.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi guru

Guru, penelitian ini untuk membantu guru dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media *flashcard*

b) Bagi siswa

Siswa, menjadi media pembelajaran yang dapat membantu atau menarik minat siswa agar melaksanakan atau mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan memperoleh hasil pembelajaran yang memuaskan

c) Bagi peneliti

Penelitian ini digunakan sebagai suatu pemahaman dan pengalaman, yang berkaitan dengan pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan membaca siswa.

d) Bagi lembaga

Lembaga, penelitian ini untuk lebih meningkatkan dan memperhatikan dalam mendidik siswa, sehingga siswa yang kurang mampu membaca akan terbantu dengan penggunaan media *Flashcard*