

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan peraturan menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia nomer 146 tahun 2014 pasal 10, ada enam aspek perkembangan tersebut yaitu moral dan nilai-nilai agama, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan seni.¹ Semua aspek tersebut perlu dikembangkan pada anak usia dini.² Salah satu perkembangan yang sedang berlangsung pada diri anak adalah perkembangan kognitif.³ Perkembangan kognitif adalah tahapan-tahapan perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia dan memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu.⁴

Perkembangan kognitif merupakan suatu perkembangan yang sangat komprehensif yaitu berkaitan dengan kemampuan berfikir, seperti kemampuan bernalar, mengingat, menghafal, memecahkan masalah-masalah nyata, berkeaktifitas.⁵ Perkembangan kognitif memberikan pengaruh terhadap

¹ Damayanti, Eka, et al. "Deteksi Dini Pencapaian Perkembangan Anak Usia 2-3 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini." *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 2.1 (2019): 10-24.

² Setiawan, M. Hery Yuli. "Melatih keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional." *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 4.1 (2016): 1-8.

³ Masruroh, Farhatin, and Khulusinniyah Khulusinniyah. "PENGEMBANGAN FISIK MOTORIK ANAK USIA DINI DENGAN BERMAI." *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam* 3.2 (2019): 171-182.

⁴ Mu'min, Sitti Aisyah. "Teori perkembangan kognitif jean piaget." *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 6.1 (2013): 89-99.

⁵ Fanani, Moh Zainal. "Strategi pengembangan soal hots pada kurikulum 2013." *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education* 2.1 (2018): 57-76.

perkembangan mental dan emosional anak serta kemampuan bahasa.

¹ Sikap dan tindakan anak juga berkaitan dengan kemampuan berfikir anak.² Sehingga, perkembangan kognitif dapat dikatakan sebagai kunci pada perkembangan-perkembangan yang bersifat non-fisik.³

Dalam perkembangan kognitif, dibutuhkan pemberian stimulus untuk mengembangkannya, seperti dengan mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain, khususnya kegiatan bermain yang melibatkan kognitif anak yang tentunya dilakukan secara rutin dan berulang-ulang⁴. Stimulus sederhana yang dapat dilakukan anak di sekolah maupun di rumah pada saat anak sambil bermain, diantaranya dasar-dasar ketrampilan untuk mengenal jenis huruf dan menulis secara sederhana untuk menanamkan kebiasaan kedisiplinan dan ketertiban.⁵ Stimulus sangat penting agar perkembangan kognitif anak bisa menjadi lebih optimal.⁶

¹ Hasanah, Uswatun, et al. "Pengalaman Keluarga Mendampingi Remaja Dalam Pencapaian Tugas Perkembangan Identitas Diri Di Lingkungan Eks Lokalisasi." (2018).

² Lestari, Shinta, Heri Yusuf Muslih, and Elan Elan. "Keterampilan sikap toleransi anak usia 5-6 tahun." *Jurnal PAUD Agapedia* 4.2 (2020): 337-345.

³ Ramdana, Arif, et al. "ANALISIS EVALUASI PENERAPAN KOMPETENSI PEDAGOGIK TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF SISWA KELAS RENDAH SDN SUKASARI 3." *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin*. Vol. 3. 2020.

⁴ Ramadhani, Alifia Sitta, et al. "Bentuk-bentuk Stimulasi Pada Anak Dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Dini di RA." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4.3 (2022): 2360-2370.

⁵ AH, Nurkamelia Mukhtar. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini." *SELING: Jurnal Program Studi PGRA* 4.2 (2018): 125-138.

⁶ Damayanti, Eka, and M. Ansar Nasrul. "Capaian perkembangan fisik motorik dan stimulasinya pada anak usia 3-4 tahun." *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5.2 (2020): 67-80.

Pengembangan kognitif itu anak mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis, berfikir kritis, dapat memberikan alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi.⁷ Kemampuan kognitif yang berkembang akan memudahkan anak dalam menguasai pengetahuan umum lainnya sehingga ia dapat menjalankan fungsinya dalam interaksi bermasyarakat secara luas.⁸

Kegiatan mengenal huruf memiliki kompetensi dasar berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan seperti meniru huruf, pada indikator menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan⁹. Sehingga mengenal huruf dapat tercapai secara optimal diperlukan upaya secara strategis dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di taman kanak-kanak.¹⁰ Pengembangan kemampuan mengenal huruf A-Z bertujuan meningkatkan kemampuan kognitif pada anak¹¹. Pada kemampuan tersebut anak diharapkan dapat mengenal konsep sederhana sehingga anak sudah siap untuk belajar ke jenjang lebih lanjut.¹² Oleh

⁷ Novitasari, Yesi. "Analisis permasalahan" Perkembangan kognitif anak usia dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2.01 (2018): 82-90.

⁸ Marinda, Leny. "Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar." *An-Nisa': Journal of Gender Studies* 13.1 (2020): 116-152.

⁹ Sulistyawati, Elisabeth Eka, and Sujarwo Sujarwo. "Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media video compact disc pada anak usia 5–6 tahun." *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)* 3.1 (2016): 28-37.

¹⁰ Afiif, Ahmad. "Penerapan MEDIA GAMBAR BERBASIS POP UP BOOK DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA DINI." *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4.1 (2021): 23-34.

¹¹ Fauziddin, Mohammad, and Makhyatul Fikriya. "Mengenal Kosakata Bahasa Arab melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah yang Dilengkapi Kosakata." *Journal Of Education Research* 1.1 (2020): 46-54.

¹² Tanjung, Rita Jahiti. "Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina I Kota Sabang." *Jurnal Pendidikan Madrasah* 3.2 (2018): 319-327

karena itu sebaiknya anak usia dini diberi stimulus serta kegiatan yang dapat membantu mengembangkan dan mengoptimalkan potensinya.¹³ Salah satu potensi yang dikembangkan pada anak yaitu mengenal dan menggambar huruf A-Z dengan penggunaan media video edukatif dengan memperkenalkan huruf abjad.¹⁴

Namun yang terjadi ketika peneliti melakukan pra surey di TK Al-Hidayah II Wonorejo masih banyak anak yang belum mendapatkan stimulus yang tepat sehingga perkembangan kognitif anak menjadi terhambat. Hal ini dibuktikan dengan adanya anak yang belum bisa menggambar huruf A-Z secara maksimal, sehingga mengakitakan adanya kesenjangan perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Al-Hidayah II Wonorejo khususnya pada kelompok B terdapat anak berinisial (A) yang kurang optimal dalam kemampuan mengenal huruf. Anak yang berinisial (A) masih kesulitan untuk menulis huruf A-Z, konsentrai anak ini juga kurang fokus saat pembelajaran. Secara keseluruhan proses pembelajaran di TK Al-Hidayah II Wonorejo sudah bagus, akan tetapi ketika guru memberikan materi mengenal huruf A-Z masih ada yang mengalami kesulitan, anak sudah dapat menyebutkan huruf ataupun bentuknya masih terbalik, misalnya “i dengan l”, “m dengan n”, “b dengan d”. “f dengan v”. Berdasarkan data yang diperoleh di TK Al-Hidayah II Wonorejo maka disimpulkan bahwa, terdapat masalah dalam kemampuan menganal huruf.

¹³ Rahmat, Stephanus Turibius, and Theresia Alviani Sum. "Mengembangkan kreativitas anak." *Jurnal pendidikan dan kebudayaan missio* 9.2 (2017): 95-106.

¹⁴ Rizkiati, Rizkiati, Ayi Teiri Nurtiani, and Uly Muzakir. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Anak Kelompok B Di Paud Subulussalam Kota Banda Aceh." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan* 2.2 (2021).

Secara keseluruhan proses pembelajaran di TK Al-Hidayah II Wonorejo sudah bagus, akan tetapi ketika guru memberikan materi mengenal huruf A-Z anak banyak yang kurang fokus serta lebih sering mengajak bermain temannya sehingga guru sering kewalahan dalam mengatasi `anak, hal tersebut menjadikan perkembangan kognitif anak tidak berkembang secara optimal.

Berdasarkan problematika diatas menunjukkan bahwa anak lebih cepat bosan dalam mendengarkan materi dan lebih memilih untuk bermain, sehingga dibutuhkan media yang menarik untuk pembelajaran, media yang akan digunakan sesuai dengan apa yang disampaikan oleh guru kepada siswa serta sesuai dengan perkembangannya. Media pembelajaran dibuat agar anak tidak bosan dalam pembelajaran, hal ini bertujuan untuk mengembangkan daya pikir anak lebih cepat dalam mengakap pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.¹⁵ Dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf A-Z banyak media yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak¹⁶.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Atika dengan media video yang berisi video yang menarik sehingga anak bisa bermain dan belajar yang bisa

¹⁵ Amir, Almira. "Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika." *Jurnal eksakta* 2.1 (2016): 34-40.

¹⁶ Afrianti, Yulia, and Asdi Wirman. "Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4.2 (2020): 1156-1163.

berpengaruh positif untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak.¹⁷ Selanjutnya peneliti yang dilakukan oleh Jannah bahwa media video animasi mampu memberi pengaruh positif bagi anak dalam meningkatkan keaksaraan pada anak.¹⁸ Dan peneliti yang dilakukan oleh Khadijah menemukan bahwa media video edukatif mampu memberi pengaruh positif bagi anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun.¹⁹

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.²⁰ Peran media dalam sebuah pembelajaran merupakan hal yang terpenting karena digunakan sebagai perantara menyampaikan pembelajaran.²¹ Media video edukatif sangat dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih bersemangat dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak, supaya pembelajaran berjalan efisien.²² Hal tersebut menunjukkan bahwa media video edukatif memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar anak, sehingga anak tidak bosan dengan penjelasan guru tetapi

¹⁷ Anggraini, Dwi, Muhammad Fauzi, and Nyimas Atika. "Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Bicara Anak Usia 5-6 Tahun." *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1.3 (2022): 363-370.

¹⁸ Fanni, Stefanni, Bachtiar Syaiful Bachri, and Miftakhul Jannah. "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak TK Kelompok A." *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan* 13.2 (2022): 171-179.

¹⁹ Septiawan, Elin. *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK SATU ATAP PONDOK KUBANG BENGKULU TENGAH*. Diss. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022.

²⁰ Fitria, Ayu. "Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5.2 (2014).

²¹ Andini, Alvien Nafiul. "Pengaruh media flashcard terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun." *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini* 1.1 (2022): 1-11.

²² Rahmawati, Anisa, and Dimara Kusuma Hakim. "Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal Huruf dan Angka Berbasis Android Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak (Studi Kasus: Tk Aisyiyah Somagede)." *Jurnal Media Pratama* 16.1 (2022): 57-82.

juga dapat mengamati objek yang tersedia serta dapat meningkatkan ingatan yang lebih baik.²³

Media sangat tepat digunakan sebagai metode pembelajaran pada anak usia dini. Peneliti memilih media video edukatif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf A-Z pada anak. Media ini memiliki banyak keunggulan, mampu menampilkan gambar bergerak dan suara, materi yang diberikan kepada anak bisa diulang-ulang, tidak monoton dan membuat anak tidak cepat bosan, peneliti tertarik menggunakan media tersebut untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf A-Z pada siswa kelompok B TK Al-Hidayah II Wonorejo. Video Edukatif adalah media yang didesain untuk pembelajaran, sehingga isinya sudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik dalam pembelajaran yang nantinya dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran.²⁴ Media video edukatif dalam pembelajaran diruang kelas sudah merupakan sebagai media video edukatif dengan memiliki unsur gerak dan suara, video dapat digunakan sebagai alat bantu memberi pemahaman pada anak.²⁵

²³ Hidayat, Heri, et al. "Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 8.2 (2020): 57-65.

²⁴ Erniasih, Umi, Suwito Eko Pramono, and Atno Atno. "Perbedaan Hasil Belajar dengan Menggunakan Media Video Edukasi dan Media Video Dokumenter pada Pembelajaran Sejarah di SMA N 12 Semarang Tahun Ajaran 2017/2018." *Indonesian Journal of History Education* 6.2 (2018): 162-171.

²⁵ Sola, Maria Efrida, Gde Putu Arya Oka, and Elisabeth Tantiana Ngura. "Pengembangan media video pembelajaran gerak dan tari kearifan lokal ngada untuk melatih kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di TTK ST. Skolastika Mataia." *Jurnal Citra Pendidikan* 1.1 (2021): 99-114.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak dengan menggunakan media video edukatif sehingga peneliti memilih penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Video Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf A-Z Pada Anak Usia 5-6 Tahun”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

1. Anak yang berinisial (A) masih belum dapat mengenal huruf.
2. Guru kurang memberikan variasi pada pembelajaran sehingga kurang menarik bagi anak didik.
3. Anak berinisial (A) masih keliru atau kurang tepat dalam mengenal huruf.
4. Kurangnya pemahaman siswa tentang huruf sehingga kesulitan dalam mengenal huruf.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dalam hal ini peneliti membatasi masalah “Pengaruh Media Video Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf A-Z Pada Anak Usia 5-6 Tahun” untuk menghindari kekeliruan terhadap kajian dalam skripsi ini, yaitu:

1. Peneliti membatasi masalah yaitu kegiatan yang digunakan pada media pembelajaran menggunakan media video edukatif.
2. Objek penelitian adalah kemampuan mengenal huruf A-Z melalui media pembelajaran video edukatif.
3. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok B (usia 5-6 tahun)
TK Al-Hidayah II Wonorejo

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada kegiatan ini, sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh media video edukatif terhadap kemampuan mengenal huruf A-Z pada anak usia 5-6 tahun?
2. Seberapa besar pengaruh media video edukatif terhadap kemampuan mengenal huruf A-Z pada anak usia 5-6 tahun?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh media video edukatif terhadap kemampuan mengenal huruf A-Z pada anak usia 5-6 tahun
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media video edukatif terhadap kemampuan mengenal huruf A-Z pada anak usia 5-6 tahun

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kreasi baru dalam proses mengajar dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf melalui media video edukatif di TK Al-Hidayah II Wonorejo

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi motivasi dalam pembelajaran disekolah melalui model pembelajaran menggunakan media.

b. Bagi Pendidik

Dapat menambah wawasan bagi pendidik bahwasannya media video edukatif dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf A-Z pada anak.

c. Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman baru dan menambah minat bagi peserta didik yang bertujuan meningkatkan kemampuan mengenal huruf A-Z pada anak serta mampu membantu menggambar huruf dengan baik dan benar.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian bisa dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya serta sebagai masukan media untuk pembelajaran.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penulis mengajukan hipotesa sebagai berikut:

1. Hipotesis Kerja (H_a)

Ada pengaruh yang positif dan signifikan dari media pembelajaran video edukatif terhadap kemampuan mengenal huruf A-Z pada anak usia 5-6 tahun.

2. Hipotesis Nihil (H_o)

Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan dari media pembelajaran video edukatif terhadap kemampuan mengenal huruf A-Z pada anak usia 5-6 tahun.

H. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Media Video Edukatif

Media video edukatif adalah media pembelajaran inovasi terkini dalam menghadapi masalah pembelajaran. Media video edukatif bisa memvisualkan secara langsung materi yang akan disampaikan kepada peserta didik tanpa kesalahfahaman. Penggunaan media video edukatif dalam media pembelajaran bisa menarik perhatian peserta didik. Karena media video edukatif dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf.²⁶

²⁶ Huda, Nuril, and Muyassarrah Muyassarrah. "Penggunaan media video edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai mutlak." 2022.

b. Mengenal huruf

Mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu, tentang ketertarikan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan bagaimana cara memaknainya.²⁷

2. Penegasan Operasional

Pembelajaran anak usia dini harus dilakukan semenarik mungkin agar peserta didik tidak bosan dalam pembelajaran. Pembelajaran anak usia dini bisa dilakukan menggunakan media yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan anak. Media video edukatif merupakan media yang dilakukan secara individu dengan media ini anak dapat fokus dalam pembelajaran mengenal huruf sehingga bisa menggambar huruf dengan baik dan benar.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pemahaman yang berkaitan dengan penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya sistematika pembahasan yang jelas, sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

²⁷ Arifani, Febyana. *EFEKTIVITAS PERMAINAN BINGO HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ALPHABET PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN (Penelitian pada Siswa Kelompok B2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Trunan Kelurahan Tidar Selatan Kecamatan Magelang Selatan Kota Magelang Tahun Ajaran 2020/2021)*. Diss. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2021.

Bab ini berisi uraian latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, kegunaan masalah, hipotesis penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi pengaruh media video edukatif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf A-Z pada anak usia 5-6 tahun, penelitian terdahulu, kerangka berfikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang uraian metode yang digunakan untuk dapat menjawab masalah pokok penelitian. Meliputi jenis penelitian dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi deskripsi hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V : PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang temuan-temuan dalam penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan, batasan masalah dan saran