

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pentingnya pendidikan anak usia dini sebagai dasar untuk perkembangan literasi serta kreativitas anak semakin terlihat jelas di tengah perubahan yang terjadi di bidang pendidikan saat ini. Para pendidik selain menghadapi dalam pengembangan metode pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas anak, selain itu mereka perlu memahami yang lebih dalam mencakup peran media pembelajaran terutama yang berbasis teknologi, mampu berkontribusi dalam keberhasilan pendidikan anak usia dini.<sup>2</sup> Banyak sekolah yang masih jarang menerapkan teknologi digital karena dianggap sesuatu yang relatif baru, khususnya di tingkat taman kanak-kanak. Kondisi ini mengakibatkan pembelajaran yang memanfaatkan media teknologi digital menjadi lebih menarik bagi siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, seperti penggunaan buku atau papan tulis.<sup>3</sup>

Teknologi dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang sangat efektif, sehingga penting bagi guru untuk selalu memperbarui pengetahuan mereka tentang perkembangan teknologi dalam pendidikan. Pengalaman belajar siswa secara signifikan dipengaruhi oleh penggunaan teknologi. Media teknologi memungkinkan guru dapat mengikutsertakan siswa secara aktif pada proses belajar mengajar, yang diharapkan dapat menghasilkan proses belajar mengajar yang berlangsung menjadi lebih dinamis dan interaktif.

Tujuan utama dari taman kanak-kanak adalah untuk mengembangkan anak untuk mengekspos mereka pada banyak sekali ilmu, kemampuan, kecerdasan emosional, dan stimulasi intelektual sehingga mereka dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan belajar yang ketat dan konsisten untuk

---

<sup>2</sup> Asmara, A., dkk. "Media pembelajaran berbasis teknologi: apakah memiliki pengaruh terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), (2023) 7254.

<sup>3</sup> Prasetyo, A. D., & Patmisari, P. "Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Media Teknologi untuk Meningkatkan Literasi Digital bagi Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, (2024), h 139.

tahapan di sekolah dasar<sup>4</sup>. Berdasarkan keadaan yang terjadi proses pembelajaran di taman kanak-kanak masih cenderung memanfaatkan lembar kerja anak serta sarana papan tulis hal tersebut menjadikan proses pembelajaran kurang menarik dan interaktif bagi siswa, pernyataan tersebut didukung oleh hasil kajian yang telah dilaksanakan Fathurrahman, dkk mengatakan bahwa proses pembelajaran yang ia alami mengandalkan media buku, papan tulis dan alat peraga sebagai sarana belajar mengajar, namun pada konteks pengenalan simbol-simbol berupa huruf abjad dinilai kurang menarik untuk siswa, hal ini disebabkan penyampaian bahan ajar hanya menggunakan tulisan di papan tulis dan alat peraga diam dan tidak ada audio atau suara.<sup>5</sup>

Untuk mencapai tujuan ini, sangat penting untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang interaksi antara anak usia dini dan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada siswa. Selain itu, media ini juga berfungsi untuk menstimulasi dan membangkitkan minat, perhatian serta pemikiran serta emosi mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan penjelasan tersebut untuk meningkatkan potensi peserta didik maka perlu adanya media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi anak. Berdasarkan persoalan tersebut peneliti menggunakan media *book creator* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keaksaraan. *Book creator* tergolong dalam media audio visual dimana fitur yang ada di dalamnya terdapat suara, gambar, kuis, video.

Sumiharsono menyatakan teknologi dapat memberikan solusi untuk mengkomunikasikan informasi dalam dunia pendidikan melalui penggunaan

---

<sup>4</sup> Sumardi, E., dkk “Pengembangan kemampuan keaksaraan awal pada anak usia 5-6 tahun melalui buku cerita budaya lokal”.Mataram:Kemendikbud BPPAUD dan DIKMAS NTB, (2017), h 1.

<sup>5</sup> Fathurrahman, F., dkk. “Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Berbasis Flash Pada Siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)(Studi Kasus: Kelompok Belajar Tarbiyatul Ummah Tanak Kaken Sakra Barat)”. *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, 3(2), (2020), h 212.

media pembelajaran audio, visual, dan audio visual.<sup>6</sup> Merujuk pada hasil penelitian yang dilakukan Isatul Hasanah dan Siti Rodi'ah menyatakan materi yang dibuat dengan *book creator* mampu memberikan dorongan peserta didik untuk belajar dan memberikan pengalaman belajar yang berarti, hal ini disebabkan oleh tampilannya serta pengorganisasiannya disesuaikan dengan perkembangan kognitif dan gaya belajar siswa. Salah satu keunggulan *book creator* sendiri adalah proses pembuatan buku yang sangat sederhana.<sup>7</sup> Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Makdis mengatakan bahwa kemampuan menulis, berbicara, menyimak dan membaca dapat dikembangkan melalui pemanfaatan media *book creator*.<sup>8</sup>

Permasalahan terkait keaksaraan banyak anak yang kesulitan dengan huruf yang terlihat sama selain itu kesulitan dalam menyebutkan huruf dari sebuah kata . Kondisi ini bisa menimbulkan persoalan di waktu yang akan datang jika tidak diatasi, sehingga menyulitkan mereka untuk membaca dan menulis dengan lancar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Nurhayati, dkk mengungkapkan bahwa anak sering terbalik dalam mengucapkan huruf yang bentuk serta bunyinya sama.<sup>9</sup> Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Agustini dan Rofiqoh bahwa anak belum mampu mengembangkan kemampuan untuk menunjukkan atau mengidentifikasi simbol untuk huruf vokal (a, i, u, e, o) serta huruf konsonan (b, d, k, p, s) yang diberikan secara acak oleh guru. Hal ini mencangkup kesulitan dalam membedakan huruf yang terlihat serupa, antara b dan d serta m dan w.<sup>10</sup>

Melalui permasalahan di atas hal ini menyoroti peran penting dalam mengembangkan keterampilan keaksaraan dasar yang kuat sejak dini. Hal ini

---

<sup>6</sup> Sumiharsono, R., & Hasanah, H. *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Jember: Pustaka Abadi, (2017), h 17.

<sup>7</sup> Hasanah, I., & Rodi'ah, S. "Strategi pembelajaran pendidikan jasmani berbantu media *book creator* digital dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa pada tingkat sekolah dasar". *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(2), (2021), h 33.

<sup>8</sup> Makdis, N. "Penggunaan e-book pada era digital". *Al Maktabah*, 19(1), (2020), h 83.

<sup>9</sup> Nurhayati, N., dkk. "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meniru Huruf dari Media Bahan Alam di TK Negeri Pembina Kabupaten Bantaeng Sulawesi Selatan". *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(1), (2021), h 22.

<sup>10</sup> Agustini, D. R., & Rofiqoh, D. "Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B". *Jurnal PAUD Teratai*, 9(1), (2020), h 7.

termasuk menguasai pengenalan huruf dasar melalui kegiatan meniru. Selaras dengan penelitian yang dilakukan Firdaus bahwa ada hubungan yang kuat antara kemampuan keaksaraan anak dengan keterampilan membaca dan menulis yang baik, dengan demikian sangat penting untuk anak mampu membaca dan menulis sejak dini, terutama alfabet.<sup>11</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya terkait keaksaraan dengan media yang berbeda yang pertama kajian yang dilakukan Nurjanah, dkk mengungkapkan bahwa keterampilan membaca serta menulis dapat ditingkatkan melalui media animasi seperti temuan dari penelitian untuk kelompok usia 4-5 tahun di TK Budi-Nurani.<sup>12</sup> Penelitian lain yang dilakukan Andini & Mubin mengungkapkan bahwa keterampilan pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun penggunaan flashcard sebagai alat bantu berdampak terhadap pengajaran.<sup>13</sup>

Merujuk pada hasil pra penelitian yang dilakukan di TK Al Hidayah Kalirejo yang berfokus pada anak kelompok A usia 4-5 tahun bahwa anak menunjukkan kesulitan dalam membedakan huruf yang mempunyai kemiripan dalam bunyi dan bentuk, kesulitan anak dalam menyebutkan huruf awal ataupun akhir dalam sebuah kata dan menuliskannya. Pembelajaran dan penggunaan media belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran yang menarik dan interaktif karena selama ini penggunaan media berupa lembar kerja anak dan papan tulis. Oleh karena itu, peneliti memandang pentingnya media bahan ajar sebagai sarana mempermudah proses pembelajaran sekaligus memberikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi anak melalui alternatif yang dipilih adalah *book creator*. *Book creator* merupakan buku pada umumnya yang berbentuk elektronik dimana terdapat fitur yang ada dalam *book creator* terdapat suara, gambar, video media tersebut dirancang untuk menumbuhkan nilai positif dalam proses pembelajaran sekaligus mendukung

---

<sup>11</sup> Firdaus, P. H. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf". *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 2(1), (2019), h 67.

<sup>12</sup> Nurjanah, S., dkk. "Meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini melalui media animasi". *Jurnal Ceria*, 1(1), (2018), h 397.

<sup>13</sup> Andini, A. N., & Mubin, A. N. "Pengaruh media flashcard terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun". *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, 1(1), (2022), h 10.

perkembangan bahasa dan literasi anak. Sehingga dengan kesimpulan tersebut peneliti bermaksud melakukan riset dengan judul penelitian **“Pengaruh Media *Book Creator* Terhadap Proses Pembelajaran Keaksaraan Pada Anak Kelompok A Usia 4-5 Tahun di TK Al Hidayah Kalirejo”**.

#### B. Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang masalah yang ada menunjukkan bahwa masalah penelitian mampu diidentifikasi sebagai berikut:

1. Anak-anak kurang antusias dengan belajar ketika guru menggunakan media papan tulis
2. Media papan tulis yang digunakan belum dapat meningkatkan keaksaraan anak
3. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak hanya memanfaatkan papan tulis dan lembar kerja anak sehingga membuat anak cepat bosan.

#### C. Batasan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah tersebut, penting untuk menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Peneliti membatasi masalah berupa media *book creator*
2. Objek penelitian adalah peningkatan keaksaraan terhadap proses pembelajaran keaksaraan anak
3. Subjek pada kajian ini adalah kelompok A yang berusia 4 - 5 tahun.

#### D. Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *book creator* terhadap proses pembelajaran keaksaraan pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK Al Hidayah Kalirejo?
2. Berapa persentase efektivitas pengaruh penggunaan media *book creator* terhadap proses pembelajaran keaksaraan pada anak kelompok A usia 4-5

tahun di TK Al Hidayah Kalirejo?

#### E. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah, sehingga tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media *book creator* terhadap proses pembelajaran keaksaraan pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK Al Hidayah Kalirejo
2. Mengetahui persentase efektivitas pengaruh penggunaan media *book creator* terhadap proses pembelajaran keaksaraan pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK Al Hidayah Kalirejo

#### F. Manfaat Penelitian

Diharapkan dari temuan penelitian ini mampu memberikan manfaat baik dalam aspek teoritis maupun praktis yaitu:

##### 1. Secara Teoritis

Temuan penelitian ini diharapkan sebagai referensi atau masukan bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang media *book creator*

##### 2. Secara Praktis

###### a. Bagi Peneliti

Memberikan gambaran dan pengalaman baru dalam penggunaan media *book creator* dan pondasi awal yang kelak akan menjadi pendidik dalam penyusunan bahan ajar yang interaktif serta mengoptimalkan peningkatan keaksaraan anak.

###### b. Bagi Siswa

Melalui media *book creator* sebagai alat bantu media belajar yang menyenangkan, mendorong motivasi belajar, mendorong keaktifan anak dalam proses belajar dan menstimulasi keaksaraan anak.

###### c. Bagi Guru

Diharapkan menambah pengetahuan, motivasi, masukan atau kegiatan guru untuk memilih bahan ajar yang interaktif dan menyenangkan serta menstimulasi keaksaraan anak.

## G. Hipotesis Penelitian

Rumusan hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menjadi pertimbangan bagi penulis berdasarkan penjelasan teori yaitu :

Ha: Terdapat pengaruh penggunaan media *book creator* terhadap proses pembelajaran keaksaraan pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK Al Hidayah Kalirejo

Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *book creator* terhadap proses pembelajaran keaksaraan pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK Al Hidayah Kalirejo.

## H. Penegasan Istilah

Penegasan istilah diperlukan untuk menghindari ketidakjelasan kata-kata yang terdapat dalam judul yang dibuat oleh penulis. Oleh karena itu, penulis perlu memberikan penjelasan mengenai istilah atau objek penelitian sebagai berikut:

### 1. Definisi Konseptual

#### a. Media

Konteks ini media berfungsi sebagai guru, buku teks, dan lingkungan sekolah. Lebih rinci, media dalam proses pembelajaran biasanya didefinisikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun informasi baik secara visual maupun verbal.<sup>14</sup>

#### b. *Book Creator*

Aplikasi *book creator* merupakan media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar dengan fokus tidak hanya pada komposisi, namun mampu mengintegrasikan video dan suara. Hal ini dapat meningkatkan pengalaman belajar dan membuat pembelajaran menyenangkan.

---

<sup>14</sup> Nurfadhillah, S. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak Publisher, (2021), h 8.

### c. Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara guru dan siswa. Interaksi ini dapat berlangsung secara langsung melalui tatap muka, atau secara tidak langsung melalui penggunaan media pembelajaran yang berbeda. Bergantung pada perbedaan interaksi ini, pola pembelajaran yang berbeda dapat digunakan untuk melaksanakan aktivitas pembelajaran.<sup>15</sup>

### d. Keaksaraan

Keaksaraan merupakan keterampilan mengidentifikasi simbol-simbol yang diketahui, mengenali suara, serta huruf pertama dari nama-nama benda di sekitar, dan juga menyebutkan kelompok gambar yang memiliki suara atau huruf, dan membaca nama sendiri.<sup>16</sup>

## 2. Definisi Operasional

Penegasan operasional dalam penelitian “Pengaruh Media *Book Creator* Terhadap Proses Pembelajaran Keaksaraan Pada Anak Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di Tk Al Hidayah Kalirejo” yang merupakan suatu upaya peneliti untuk memastikan pengaruh penggunaan media pembelajaran pada tahap perkembangan keaksaraan anak.

### I. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematis pembahasan dalam skripsi yang dapat digunakan oleh pembaca untuk mempermudah urutan penyajian. Berikut adalah sistematika rincian tersebut :

Bagian awal ini, terdiri dari beberapa elemen penting, yaitu halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, lembar pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

---

<sup>15</sup> Darman, R. A. *Belajar dan pembelajaran*. Guepedia, (2020), h 17.

<sup>16</sup> Haryanti, D., & Tejaningrum, D. *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*. Pekalongan: NEM, (2020), h 10.

**Bab 1:Pendahuluan,**

Pada bab ini terdapat beberapa komponen yang meliputi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

**Bab II: Pembahasan**

Bab ini berisi deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir yang mendasari penelitian

**Bab III:Metode Penelitian**

Pada bab ini, dijelaskan mengenai pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi, sampling dan sampel, data dan sumber penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, serta prosedur penelitian yang digunakan.

**Bab IV:Paparan Data dan Hasil Penelitian**

Bab ini menyajikan deskripsi data dan analisis data, serta pengujian hipotesis yang telah diajukan

**Bab V:Pembahasan Hasil Penelitian**

Pada bab ini, disajikan temuan-temuan yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dibahas sebelumnya

**Bab VI:Penutup**

Bab terakhir ini mencakup kesimpulan dan saran yang relevan dengan permasalahan yang telah diidentifikasi.