

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media adalah suatu komponen sebagai sumber belajar atau alat fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan anak yang dapat merangsang anak untuk belajar. Media juga dapat diartikan sebagai bentuk alat komunikasi baik itu secara langsung maupun secara tidak langsung, sehingga media dapat dimanipulasi dengan cara dilihat, dibaca, dan didengar. Media pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai alat dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan pada kegiatan proses belajar mengajar dan juga sebagai penyampaian terkait dengan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi dalam proses pembelajaran, merangsang pada pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong kecapaian dalam proses pembelajaran¹.

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran harus mampu diterapkan oleh guru. Media pembelajaran yang baik adalah suatu media yang dipilih dan digunakan oleh guru untuk mendorong peserta didik dalam proses belajar secara efektif. Belajar yang diharapkan itu bukan

¹ Shofia Maghfiroh and Dadan Suryana, 'Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5.1 (2021), 1563.

hanya sekedar mendengar, melihat, dan memperoleh informasi dari guru. Belajar dapat dimaknai sebagai kegiatan pribadi pada peserta didik dalam menggunakan pikiran dan nurani untuk memperoleh pengetahuan, membangun sikap, dan memiliki keterampilan tertentu. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan pada proses belajar mengajar, media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan². Media pembelajaran yang digunakan di PAUD atau TK berupa media cetak (majalah, buku cerita), alat permainan edukatif (APE), audio visual, poster, dan papan flanel. Penggunaan media pembelajaran di sekolah pada umumnya harus menyenangkan, bermakna, menarik perhatian anak, dan tidak membosankan. Hal ini dapat dipertimbangkan supaya anak memiliki semangat dalam kegiatan proses pembelajaran khususnya dalam belajar mengenal huruf sebagai dasar pemahaman dalam membaca bagi anak usia dini, selain itu media pembelajaran memiliki suatu hakikat sebagai sarana untuk menyampaikan suatu informasi atau penjelasan dari guru kepada anak dalam kegiatan proses pembelajaran dengan adanya sebuah media nantinya akan memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.³

Keaksaraan merupakan suatu kemampuan dalam menyebutkan bentuk simbol-simbol seperti halnya bentuk huruf, nama huruf dari nama benda yang ada disekitar, selain itu menyebutkan nama diri sendiri dan

² Usep Kusniawan, Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini, (Malang: Gunung Samudera, 2016), h. 6.

³ Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). Media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.

kelompok gambar yang terdapat sebuah huruf-huruf. Adapun pengetahuan tentang keterampilan dalam keaksaraan akan tercapai maka anak harus mengenal lebih banyak tentang bentuk huruf, dan jenis-jenisnya tidak hanya itu anak dapat merangkai suku kata menjadi sebuah kalimat sehingga anak itu juga dapat membaca dan menulis dan juga berhitung. Salah satu pendekatan yang dipilih adalah melakukan proses pembelajaran keaksaraan yang fleksibel. Kemampuan dasar yang dimiliki dalam sebuah keaksaraan adalah mahir dalam membaca, menulis, dan juga berbahasa Indonesia, tujuan utama keaksaraan yaitu agar dapat menguasai tentang calistung dan kemampuan fungsional akan tetapi sangat berpengaruh dalam mengenal huruf abjad.

Keaksaraan merupakan kunci dasar bagi anak usia dini dalam proses pembelajaran terutama pada bagian membaca dan menulis, serta menjadi pondasi dalam bidang akademik lainnya.⁴ Keterampilan membaca dan menulis pada tahap awal adalah keterampilan dasar yang sangat penting bagi anak usia dini dalam mempersiapkan diri untuk memahami kegiatan proses pembelajaran yang lebih kompleks dan fleksibel. Begitu juga dengan pembelajaran keaksaraan sebagai kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak usia dini sebelum melanjutkan pada jenjang berikutnya. Mengenalkan keaksaraan pada anak usia dini memiliki arti penting yaitu mengembangkan kemampuan mengenal huruf, bunyi huruf, dan bahasa pada anak, selain itu

⁴ Listriani, A., & Sumadi, T. (2021). Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun dalam Penerapan Metode Spalding di TK Quantum Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 591–598.

juga keaksaraan yang baik memiliki hubungan yang erat dengan kemampuan membaca dan menulis.⁵

Pengenalan keaksaraan pada anak terutama dalam perkembangan mengenal huruf abjad, perkembangan kemampuan keaksaraan sangat diperlukan dimasa yang akan datang sebagai bekal anak dalam membaca dan menulis, Pengembangan keaksaraan anak itu dilakukan sejak usia dini dengan memperkenalkan dan memberikan pemahaman pada anak terhadap bentuk huruf dan nama huruf abjad tersebut. Kemampuan keaksaraan huruf merupakan kemampuan untuk mengenal huruf vocal, konsonan, maupun bunyi huruf sebagai potensi dasar yang harus dipahami dan dikuasai oleh anak supaya bisa membaca dan menulis.⁶

Kemampuan keaksaraan dalam mengenal huruf sangat memiliki peran yang penting dalam membantu proses perkembangan dan pertumbuhan anak pada masa yang akan datang terutama pada pendidikan selanjutnya, proses perkembangan dan pertumbuhan pada anak itu ada beberapa faktor sebagai penghambat ataupun pendukung dalam setiap perkembangannya. Gangguan penyebab dari penghambat perkembangan anak usia dini itu karena kurangnya pemahaman orang tua terhadap stimulus perkembangan anak sejak dini. 3 anak dan memperhatikan dalam proses pembelajaran anak, supaya dalam pengenalan keaksaraan sudah sesuai pada penggunaan

⁵ Yusrina, S. H. (2022). Analisis Empat Aplikasi Game Edukasi Untuk Mengenalkan Keaksaraan Awal Pada Anak Usia 4-6 Tahun. Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta, 1(Vol. 1 No. 1 (1): Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta). <http://repository.upi.edu/id/eprint/66800>

⁶ Anggraeni, S. O. (2022). Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak TK Kelompok A. Jurnal Psikologi Teori dan Terapan, Vol. 13, No. 02, 172.

prinsip pembelajaran anak usia dini selain itu juga keaksaraan mempunyai nilai penting dalam keterampilan komunikasi.⁷

Keaksaraan awal atau pra keaksaraan merupakan kunci utama anak usia dini dalam proses pembelajaran seperti halnya membaca dan menulis karena dengan itu akan menjadi pondasi pada anak usia dini.⁸ Berikut adalah beberapa alasan mengapa keaksaraan itu penting bagi anak usia dini diantaranya dapat membantu dan memperluas dalam mengenal kosa kata, meningkatkan kemampuan sosial, mengembangkan kreativitas dan kemampuan cara berpikir, dan anak dapat menuangkan ide-idenya dalam bentuk tulisan, dan juga dapat membantu memperluas pengetahuan dan wawasan pada anak.

Keaksaraan awal merupakan salah satu perkembangan pada anak dari aspek perkembangan bahasa selain itu juga juga dapat membantu anak dalam berkomunikasi dengan orang lain, komunikasi itu tidak selalu dilakukan dengan lisan dan juga dapat melalui tulisan. Komunikasi adalah suatu proses yang saling bertukar informasi, perasaan ide, dan kemampuan lainnya melalui simbol-simbol seperti halnya kata-kata, gambar, dan angka, dengan melihat keluasan pengetahuan komunikasi anak itu dapat ditingkatkan melalui stimulasi kosakata, akan tetapi sebelum mengenal pesan yang berupa tulisan anak-anak diperkenalkan dengan keaksaraan awal sehingga keaksaraan awal pada anak usia dini mampu membantu anak

⁷ Hartanti dan Kurniawan, 2022. Buku Literasi Augmented Reality sebagai Media Pendukung Pembelajaran Aspek Keaksaraan AUD. Vol. 6 No. 4. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

⁸ Ismawati, N., Widayati, S., & Khumairo, L. (2023). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Pintar. xx(xx), 10–20.

untuk melatih keterampilan cara berkomunikasi sejak dini dengan baik.⁹

Media visual merupakan suatu media yang dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara, dengan ini media visual mengandung unsur garis, bentuk, warna, dan mencerminkan dalam isi materi yang telah disampaikan, adapun yang termasuk pada media ini meliputi foto, gambar, lukisan, dan berbagai bentuk bahan cetak seperti media grafis. Media visual ini memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena didalamnya terdapat unsur kemenarikan dari sebuah media tersebut untuk memudahkan anak dalam memahami dan mengingat penjelasan yang telah disampaikan oleh guru. Menurut Satrianawati mengatakan bahwa media visual adalah suatu media yang dapat dilihat.¹⁰ Media ini lebih mengutamakan pada penglihatan yaitu mata, sedangkan menurut Arsyad bahwa media visual merupakan suatu media yang dapat dilihat dan dapat membantu dalam pemahaman pesan atau informasi yang dikandungnya.¹¹ Media visual merupakan suatu media yang melibatkan indra penglihatan maksud dari penjelasan tersebut ialah media yang dapat dilihat oleh mata dan juga dapat dipandang wujud serta jenisnya, dapat dilihat ukuran besar kecilnya suatu media, serta dapat dilihat secara langsung kemenarikan suatu media tersebut bahwa media itu memiliki nilai

⁹ Setiyatna, H. (2017). Peningkatan Kemampuan Berkomunikasi dengan Menerapkan Metode Bercakap-Cakap pada Siswa Kelompok A TK Aisyiyah 1 Sawahan. *At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.22515/attarbawi.v2i1.720>

¹⁰ Yonatan. H dan Widyastuti. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Vol. 3 No. 4. *Jurnal Ilmu Pendidikan*

¹¹ Rahmawati, Abdul Aziz dan Idawati. 2020. Analisis Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Anak Berkebutuhan Khusus Jenis Tunarunggu. Vol. 1 No. 1. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*

indah ataupun kesan.

Pada media visual itu tidak hanya dalam penglihatan mata akan tetapi yang lebih utamanya mengandung nilai didalam media pembelajaran tersebut sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan media visual akan memiliki makna yang dapat diterapkan dalam berperilaku sehari-hari, pembelajaran dengan menggunakan media visual akan menjadikan berbagai contoh yang nyata sehingga dapat diperlihatkan secara langsung. Seperti halnya media pada umumnya media visual juga digunakan sebagai perantara untuk membantu dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan sebuah media visual anak-anak tidak hanya membayangkan apa telah guru sampaikan dan guru juga tidak kesulitan dalam menyampaikan sebuah kegiatan pada anak.¹² Media visual itu selain mudah didapatkan media visual tersebut lebih mengakomodir kebanyakan pada modalitas belajar anak serta dapat menumbuhkan minat pada anak dalam mengikuti proses pembelajaran, dan juga dapat menumbuhkan konsep dasar pada anak secara benar, konkrit dan efisien.

Anak usia ini merupakan anak yang berada pada fase usia 0-6 tahun dimana anak dengan usia keemasan (golden age) ialah masa yang membutuhkan perkembangan yang baik karena dengan ini akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan pada anak di tahap selanjutnya. Pada fase ini anak mengalami masa kepekaan dimana pada masa ini anak sensitif dalam menerima berbagai stimulus, masa kepekaan

¹² Angreini, Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Media Visual, Jurnal pendidikan, 2020 H. 5

adalah masa terjadinya pematangan fungsi fisik dan psikis yang sudah dapat merespon stimulasi yang telah diberikan oleh lingkungan sekitar, serta masa yang paling tepat untuk meletakkan pondasi dasar mengembangkan kemampuan moral serta nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, dan fisik motorik. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya untuk membina, membimbing, dan mengasuh dengan baik dalam memberikan suatu kegiatan pembelajaran pada anak supaya mampu menghasilkan keterampilan dan kemampuan anak usia dini, mendidik anak dengan menciptakan suatu lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang dapat memberikan pada anak supaya mengetahui dan memahami pengalaman dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah dengan melalui metode observasi dan eksperimentasi yang terjadi secara berulang-ulang dan mencakup pada seluruh potensi anak usia dini.¹³

Anak usia dini itu masih labil dalam hal pengetahuan ataupun kemampuan dalam memahami sesuatu yang dapat dilihat, didengar dan dirasakan. Dengan ini orang tua harus mempunyai jiwa tanggung jawab dalam mengawasi, mengajari dan mendidik anak sebagai bentuk rasa peduli dan kasih sayang kepada masa depan anak, usaha yang dilakukan setiap orang tua kepada anak itu berbeda-beda seperti halnya orang tua secara langsung memberikan sebuah didikan kepada anak dan ada halnya orang tua itu sudah mempercayai pada suatu lembaga bahwa lembaga tersebut

¹³ Muhiyatul Huliyah, Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 1 Nomor. 1, (Jurnal Pendidikan Guru Rodhatul Athfal, 2016), hlm. 61-62

dapat mendidik anaknya dengan baik.¹⁴ Untuk mengoptimalkan tercapainya suatu pembelajaran maka disesuaikan dengan tahapan perkembangan dan karakteristik pembelajaran pada anak.

Pembelajaran coding dapat dimaknai dengan suatu alat pembelajaran yang dioperasikan menggunakan komputer atau aplikasi yang berkaitan dengan kegiatan pada tema anak usia dini, dalam mengoperasikan coding dalam komputer biasanya menggunakan istilah plugged akan tetapi apabila dalam kegiatan coding tidak menggunakan istilah plugged itu bisa menggunakan kombinasi plugged dan unplugged, dan akan tergantung pada masing-masing lembaga PAUD dan TK. Pembelajaran coding itu sangat berkaitan dengan computational thinking atau disebut dengan berfikir komputasi, ialah cara berfikir dalam menyelesaikan suatu masalah, dan juga tujuan dalam pembelajaran coding itu untuk mewujudkan kepribadian anak usia dini baik dari segi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang berkaitan dengan pembelajaran coding¹⁵. Pada Pendidikan anak usia dini itu sangat penting untuk diperkenalkan dengan sebuah pembelajaran coding sebagai literasi baru untuk anak usia dini¹⁶. Dalam pembelajaran coding anak usia dini dapat memahami kegiatan pada media coding tersebut dengan menemukan literasi baru yang bertujuan untuk

¹⁴ Nur Hamzah, Pengembangan Sosial Anak Usia Dini, (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2015), hlm. 1-4

¹⁵ Avanti vera, dkk (2017) Kurikulum berbasis holistik integrative berbasis permainan tradisional pada paud di Yogyakarta. Diakses pada 19 Oktober 2020 dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/view/17910>

¹⁶ Mutmainnah dan Delfi Eliza. (2022). E-Modul Pembelajaran Coding Berbasis Pengenalan Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Komputational Thinking. Vol. 6 No. 4. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

mewujudkan cara berfikir baru dan juga cara baru untuk berkomunikasi serta untuk mengekspresikan sebuah ide baru, dengan melalui media coding anak usia dini akan memiliki literasi computational supaya dapat membentuk anak usia dini menjadi prosedur bukan hanya konsumen dari aplikasi coding tersebut¹⁷.

Pada kegiatan pembelajaran media coding anak usia dini dapat memecahkan sebuah masalah menggunakan cara yang baru karena dalam pengoperasian pada komputer menggunakan bahasa dengan pemrograman visual yang dapat melatih logika dan konsep berfikir anak usia dini sehingga mudah dalam memecahkan sebuah permasalahan secara sistematis. Selain itu juga mempelajari media coding dapat mendorong imajinasi dan kreativitas anak usia dini karena adanya sebuah media coding dapat membuat suatu permainan yang sesuai dengan ide yang dimilikinya¹⁸. Jadi dapat dikatakan bahwa kemampuan computational thinking pada anak usia dini akan berkembang pada saat anak menggunakan media coding dalam proses pembelajaran.

Media coding juga merupakan suatu kegiatan yang menarik bagi anak sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran khususnya pengenalan media coding sejak usia dini. Mempelajari sebuah media coding ini dapat menjadikan nilai tambahan bagi anak usia dini sebagai tempat penyaluran

¹⁷ Norhikmah, dkk.(2021) Inovasi Pembelajaran untuk Memfasilitasi Merdeka Belajar Anak Usia Dini di Masa Pandemi. Vol. 10. No. 10. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

¹⁸ Isnariyati, dkk. (2025). The Impact of STEAM Learning with Loose Parts on the Cognitive and Artistic Development of Children Aged 5-6 Years. Vol. 5. No. 1. Journal of Islamic Education Students

sebuah kreativitas dan berfikir yang dapat meningkatkan sebuah keterampilan pada anak usia dini seperti halnya, mampu berfikir secara logika, hingga secara kritis. Salah satu cara untuk membangun sebuah logika pada anak usia dini yaitu dengan mengenalkan media coding secara interaktif kepada orang tua anak tersebut dan hal ini dapat ditemukan melalui aplikasi Codecademy. Codecademy merupakan sebuah aplikasi pemrograman pada computer yang didesain khusus untuk anak-anak atau dewasa¹⁹.

Dengan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada TK Al-hidayah Darul Ulum Rejosari Blitar peneliti belum menemukan sebuah media yang menarik dalam pembelajaran terutama dalam pengenalan keaksaraan huruf abjad maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pada lembaga ini belum memakai media yang telah dimodifikasi dengan baik dan menarik akan tetapi pada lembaga ini masih menggunakan media papan tulis dengan menuliskan huruf abjad dan juga huruf vocal, kemudian dituliskan sebuah kata ejaan untuk praktek membaca dan menulis. Dengan hal ini pada lembaga hampir rata-rata masih kesulitan dalam mengenal aksara yaitu huruf abjad bahkan anak-anak masih belum mengetahui nama huruf tersebut, dan juga belum dapat menuliskan huruf abjad dengan cara membayangkan bentuk hurufnya, mengingat pentingnya dalam pengenalan keaksaraan terutama dalam huruf abjad pada anak usia dini maka dengan ini peneliti menggunakan sebuah media dimana media tersebut dapat

¹⁹ Henderikus. (2025). Sosialisasi dan Pelatihan Penulisan Artikel Ilmiah untuk Publikasi Jurnal. Vol. 1 No. 5. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

meningkatkan anak dalam pembelajaran keaksaraan huruf abjad, dan juga memudahkan anak dalam belajar keaksaraan serta anak tidak akan bosan dalam kegiatan pembelajaran karena dengan media yang sangat menarik bagi anak.

Dengan adanya fenomena diatas peneliti akan melakukan sebuah eksperimen dengan melakukan pengenalan aksara yaitu huruf abjad menggunakan sebuah media coding aksara guna untuk meningkatkan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TK Al-hidayah Darul Ulum Rejosari Blitar, dan media ini dibuat dengan semenarik mungkin supaya disukai anak pada umumnya, selain itu juga media ini bernilai ringan dan memudahkan dalam menggunakannya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Anak masih kesulitan dalam mengenal huruf abjad
2. Ada beberapa anak yang masih kesulitan dalam membedakan huruf abjad
3. Anak masih kesulitan dalam membayangkan bentuk huruf abjad
4. Kurangnya kefokusannya anak dalam proses pembelajaran berlangsung terutama dalam pembelajaran tentang keaksaraan huruf abjad

C. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh media coding aksara terhadap keaksaraan anak?
2. Berapa besar presentase pengaruh dari media coding aksara terhadap keaksaraan anak?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui apakah terdapat pengaruh pada media coding aksara terhadap keaksaraan anak
2. Mengetahui berapa presentase pengaruh dari media coding aksara terhadap keaksaraan anak

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, hasil dari penelitian tersebut dapat memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis. Adapun manfaat secara teoritis dan secara praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam meningkatkan keaksaraan huruf abjad melalui media coding aksara

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan aspek pada anak terutama pada aspek bahasa dan kognitif anak
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan anak lebih kreatif, imajinatif dan inovatif dengan pembelajaran menggunakan sebuah media

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan pengetahuan dan wawasan dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran keaksaraan huruf abjad dengan menggunakan sebuah media, supaya lebih menarik kefokuskan anak dalam mengikuti proses pembelajaran

b. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi pendidik dengan adanya sebuah media coding aksara nantinya akan lebih mudah menarik kefokuskan anak dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu juga anak akan lebih mudah mengenal keaksaraan huruf abjad dan mudah dalam mengingat huruf abjad karena dengan adanya media yang semenarik mungkin bagi anak

c. Bagi Anak

Media coding aksara dapat mempengaruhi anak khususnya dalam proses pembelajaran mengenai tentang keaksaraan huruf abjad,

dengan media ini nantinya anak akan lebih mudah dalam mengenal bentuk huruf bahkan nama hurufnya

d. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai referensi dan juga dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang adanya sebuah media tersebut , selain itu juga dapat bermanfaat dilembaga tersebut untuk lebih memudahkan pendidik dalam kegiatan proses pembelajaran khususnya dalam belajar keaksaraan huruf abjad

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban sementara dari penelitian yang diteliti dengan rumusan masalah yang berupa kalimat pertanyaan, mengapa demikian dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan pada kenyataannya yang empiris melalui sebuah pengumpulan data. Jadi hipotesis itu juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap bagian rumusan masalah penelitian.²⁰

²⁰ Karimuddin Abdullah. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota IKAPI (026/DIA/2012)

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi pada masalah perumusan hipotesis dari penelitian ini:

Ha: Media coding aksara berpengaruh terhadap keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TK Al-hidayah Darul Ulum Rejosari Blitar.

Ho: Media coding aksara tidak berpengaruh terhadap keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TK Al-hidayah Darul Ulum Rejosari Blitar.

G. Penegasan Istilah

1. Media coding aksara

Merupakan bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi dengan computer, sehingga computer dapat memahami dan menjalankan tugas sesuai yang kita inginkan. Mempelajari sebuah media coding ini dapat menjadikan nilai tambahan bagi anak usia dini sebagai tempat penyaluran sebuah kreativitas dan berfikir yang dapat meningkatkan sebuah keterampilan pada anak usia dini seperti halnya, mampu berfikir secara logika, hingga secara kritis. Salah satu cara untuk membangun sebuah logika pada anak usia dini yaitu dengan mengenalkan media coding secara interaktif kepada orang tua anak tersebut dan hal ini dapat ditemukan melalui aplikasi Codecademy. Codecademy merupakan sebuah aplikasi pemrograman pada computer yang didesain khusus untuk anak-anak atau dewasa.

2. Keaksaraan Awal

Keaksaraan awal merupakan suatu langkah dalam mengajarkan anak mengenal aksara huruf abjad supaya anak tersebut lebih mahir dalam membacadan menulis, serta dapat memahami aksara huruf abjad tersebut, dan nantinya anak akan mengenal seperti suku kata, kata, dan sebuah kalimat, dengan melalui orang lain dalam berbicara tentang keterkaitan dengan literasi, literasi dini dapat dikembangkan sejak usia dini. Adapun keaksaraan awal pada penelitian ini adalah mengenalkan nama dan jenis hurufnya, membedakan huruf yang tidak sama dan bertujuan supaya anak dapat menulis jenis huruf tanpa melihat bentuk huruf tersebut.²¹

H. Sistematika Pembahasan

Pada sistematika pembahasan penelitian ini berupa bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Penelitian ini terdiri dari enam bab yang berkaitan dan bergantung secara sistematis antara bab 1 dengan bab yang lainnya.

Sistematika dalam penulisan penelitian ini sesuai dengan penjabaran dibawah ini:

²¹ Susi Susiati dkk. Model Pengenalan Keaksaraan pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan Loose Parts Saat Belajar di Rumah, (Jawa Barat: Diknas, 2020), h. 5

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada BAB ini membahas tentang deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir yang relevan dan saling berkaitan dengan penelitian ini.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada BAB ini membahas tentang metode penelitian yang berupa rancangan penelitian seperti jenis penelitian dan strategi yang dipilih oleh peneliti, variabel penelitian, populasi, sampel, dan sampling, kisi-kisi instrument, instrument penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data yang digunakan dalam penelitian.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang 1. deskripsi karakteristik data dengan menguraikan masing-masing variabel yang telah diteliti, deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dilaporkan setelah diolah secara teknik statistik deskriptif. 2. Pengujian hipotesis dengan menguraikan hasil dari pengujian hipotesis yang terbatas pada interpretasi dengan angka-angka statistik yang diperoleh dari

hasil perhitungan statistik.

5. BAB V PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang menjelaskan temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian dengan menjawab masalah penelitian. Menafsirkan temuan-temuan penelitian, mengintegrasikan temuan penelitian dalam konteks yang lebih akurat dan luas dan memodifikasikan teori yang sudah ada.

6. BAB VI PENUTUP

Pada BAB ini menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang dijabarkan secara singkat dan jelas. Saran-saran dibuat berdasarkan hasil temuan peneliti tentang langkah-langkah yang perlu diambil oleh pihak –pihak terkait dengan penelitian ini.