

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003, bab 1, pasal 1, butir 14, Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar mereka siap untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Salah satu bentuk penyelenggaraan yang dikenal sebagai Pendidikan Anak Usia Dini yang berfokus pada pertumbuhan dan perkembangan. Ini mencakup pengembangan jari jemari dan berbagai gerakan motorik halus (seperti menggengam, meremas, merobek dan sebagainya) serta motorik kasar (seperti melompat, berjinjit, berlari dan sebagainya). Perkembangan juga mencakup aspek kognitif (pengetahuan), motorik (ketangkasan), nilai agama dan moral (keagamaan dan tingkah laku), bahasa (perkembangan bahasa anak), sosial emosional (pengenalan emosi dan pengendalian emosi anak), serta seni (kreativitas) (Habe & Ahiruddin, 2017).

Menurut Teori Navitis pemerolehan bahasa adalah kemampuan bawaan sejak lahir, sehingga tidak dipengaruhi oleh intelegensi atau pengalaman individu (Isna, 2019). Penguasaan bahasa anak-anak dimulai secara natural saat mereka belajar bahasa ibunya, dan kemudian meningkat ke tahap prasekolah. Karena banyak faktor yang menghambat proses belajar peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran *digital*. Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia terutama di daerah pedesaan masih sangat rendah. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran masih sering diabaikan. Ini disebabkan oleh waktu yang terbatas untuk menyediakan persiapan mengajar bagi para guru, kesulitan untuk menemukan model dan jenis media yang tepat, masalah biaya yang sering dibicarakan, dan faktor lainnya. Faktor-faktor tersebut yang menyebabkan siswa menjadi jenuh dan tidak tertarik untuk belajar. Oleh karena itu, guru harus segera mulai membuat media pembelajaran

digital untuk memungkinkan siswa belajar lebih banyak tentang dunia *digital* namun tetap dalam pantauan para pendidik (Suardi et al., 2019).

Menurut Teori Friedrich Wilhelm Froebel peran pendidik adalah mengamati proses kedewasaan alami anak dan memberi mereka kegiatan yang membuat mereka mempelajari apa yang akan mereka pelajari pada saat yang tepat. Kurikulum sistematis dan terencana yang dirancang oleh Froebel untuk pendidikan anak menggunakan alat permainan, kegiatan, lagu dan permainan edukatif untuk meningkatkan kegiatan individual. Menurut teori Montessori mengatakan bahwa dalam mendidik anak-anak, kita harus mengingat bahwa anak-anak adalah unik dan akan berkembang sesuai dengan kemampuan mereka sendiri. Tugas guru atau orang tua adalah mendorong siswa untuk belajar dan membantu ketika mereka siap (Kamil & Hibana, 2023).

Berdasarkan hadis, seorang pendidik memiliki tanggung jawab untuk menjalankan misi keilmuan yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan peserta didik. Selain itu, pendidik juga memikul misi kenabian, yaitu membimbing dan mengarahkan para murid dalam menjalankan ibadah kepada Allah SWT. Berikut hadis menjadi guru yang baik;

كُونُوا رَبَّانِيِّينَ حُلَمَاءَ فَهَّاءَ عُلَمَاءَ وَيُقَالُ الرَّبَّانِيُّ الَّذِي يُرِي النَّاسَ بِصِغَارِ الْعِلْمِ قَبْلَ كِبَارِهِ

Artinya: “Jadilah pendidik yang penyantun, ahli fikih, dan ulama. Disebut guru apabila seseorang mendidik manusia dengan memberikan ilmu sedikit-sedikit yang lama-lama menjadi banyak” (HR. Bukhari).

Di samping itu, kemampuan membaca merupakan keterampilan fundamental yang harus dikuasai. Penelitian menunjukkan bahwa pengenalan membaca yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan dapat meningkatkan minat dan kemampuan anak dalam berbahasa. Media pembelajaran *digital* menawarkan berbagai fitur interaktif seperti animasi, suara, dan permainan edukatif yang dapat membantu anak-anak memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, media *digital* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Budiarti & Fitriani, 2024).

Pada era modern ini, teknologi telah berkembang dengan sangat cepat dan semakin canggih seiring dengan kemajuan zaman. Adanya alat teknologi canggih membuat hidup manusia lebih mudah. Perkembangan teknologi saat ini memiliki efek baik dan buruk. Menurut Yuniarni mengatakan bahwa teknologi dapat membantu guru membuat pembelajaran yang inovatif dan bervariasi. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik dapat memanfaatkan teknologi saat ini untuk membuat pembelajaran yang bermanfaat bagi guru dan siswa (Dewi & Agung, 2021). Namun berkembangnya sosial media di internet menyebabkan orang semakin malas untuk bersosialisasi dengan orang-orang sekitar mereka, salah satu contoh efek negatifnya (Rahayu, 2019).

Media pembelajaran berbasis *digital* yang dirancang khusus untuk anak usia dini dapat memberikan dampak positif terhadap minat belajar anak, dengan tampilan yang menarik dan interaktif anak-anak lebih termotivasi untuk belajar membaca cara yang menyenangkan (Ratnawati, 2021). Menurut Diantoro (2020) penggunaan media *digital* dalam Pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini sangat penting, terutama dalam konteks Pendidikan anak usia dini, di mana metode pembelajaran yang menarik dapat memfasilitasi pemahaman konsep dasar (Diantoro et al., 2020).

Pada tahun 2024 di salah satu TK Salatiga ada beberapa anak yang masih belum mampu memahami struktur huruf dan belum bisa membedakan pelafalan atau bentuk serupa pada saat pembelajaran dalam kelas. Beberapa anak belum mampu mengenal huruf abjad, hal ini dipengaruhi oleh masalah internal kurangnya minat belajar anak (Setiawan, 2024). Menurut Karoma menyebutkan faktor penyebab dari permasalahan tersebut adalah kurang adanya penekanan dalam mengajarkan setiap huruf, pengenalan huruf pada anak masih sesuai urutan, media dalam mengenalkan huruf kurang bervariasi, dan pengenalan huruf pada anak hanya terbatas pada anak mampu menulis sesuai dengan contoh. Hal ini menyebabkan anak hanya mampu menulis tanpa mengenal konsep huruf yang sesungguhnya (Karoma, 2019).

Pada tahun 2022 Adriana mengungkapkan beberapa siswa mengalami kesulitan mengenali huruf, belum bisa mengeja kata yang terdapat huruf vokal dan konsonan. Solusi alternatif yang dilakukan guru untuk menangani kesulitan yang siswa alami, guru dapat menggunakan metode baru menggunakan nyanyian atau media (Adriana, 2022). Berdasarkan hasil penelitian Rahim penerapan media dalam mengenalkan huruf vokal dan konsonan mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan karena aktivitas belajar menjadi menyenangkan (Rahim, 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan ke lembaga PAUD di daerah Panguragan, Kabupaten Cirebon pada bulan Oktober 2024, ditemukan bahwa media pembelajaran yang umum digunakan masih terbatas pada Lembar Kerja Anak (LKA), *flashcard*, *puzzle*, balok huruf. Meskipun metode ini lama diterapkan, masih terlihat adanya ketertinggalan dalam pemanfaatan media *digital* yang dapat mendukung proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi anak-anak. Hal ini juga didukung dari pernyataan dari Ibu NF dan Ibu RY dalam wawancara (CW1). Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan para guru, terungkap bahwa hanya satu atau dua guru di setiap lembaga yang memiliki pemahaman yang memadai mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Temuan ini mengindikasikan adanya ketidakmerataan dalam pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pengajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media digital dalam pembelajaran untuk meningkatkan variasi metode pengajaran. Penggunaan media digital juga dapat berperan penting dalam membantu guru memperkenalkan teknologi kepada siswa, karena media digital memiliki potensi untuk menarik perhatian anak-anak dan mendukung proses belajar mengajar. Keterbatasan ini menjadi hambatan bagi lembaga untuk beradaptasi dengan tuntutan pendidikan modern yang mengutamakan penggunaan teknologi.

Selanjutnya mengenai fasilitas di lembaga, banyak yang mengidentifikasi bahwa keterbatasan sarana menjadi faktor penting yang menghambat implementasi media *digital* dalam pembelajaran. Banyak lembaga

yang belum memiliki akses yang memadai untuk teknologi seperti, perangkat komputer atau internet yang stabil. Tanpa dukungan infrastruktur yang baik, upaya untuk mengadopsi media *digital* akan terhambat, meskipun terdapat keinginan dari guru untuk menggunakannya. Sebagaimana temuan di lapangan peneliti menyadari bahwa perlunya penggunaan media pembelajaran berbasis *digital* agar lebih bervariasi, inovatif dan dapat meningkatkan kualitas Pendidikan, sehingga peneliti akan mengembangkan media *Vocal Games Digital* untuk meningkatkan pelafalan huruf vokal pada anak.

Menurut Citraningsi (2022) pembelajaran *digital* memungkinkan untuk mempelajari bagaimana menggunakan *digital*. Misalnya, dengan internet dan sinyal yang stabil, kegiatan belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Situasi saat ini memberikan tantangan bagi guru untuk menyesuaikan diri dengan situasi yang semakin cepat, mudah, dan *digital*. Guru yang tidak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan pembelajaran baru ini otomatis tersingkir dan dicap sebagai *gapteks* (buta teknologi) (Rahma et al., 2023). Berbeda dengan mereka yang berusia muda dan terbiasa dengan teknologi (*digital natives*), mereka yang berusia muda dan terbiasa dengan teknologi tidak memiliki tingkat keakraban terhadap nuansa teknologi *digital* seperti orang-orang yang lebih tua. Artinya guru harus memiliki kemampuan untuk mengakses perangkat *digital*, menciptakan, menganalisis melalui *digital* sehingga perangkat *digital* mampu membantu menutupi kelemahan bahan ajar atau media pembelajaran (Rahma et al., 2023).

Media pembelajaran *digital* berbasis *audio visual* adalah solusi yang mudah digunakan yang memungkinkan siswa menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan saat belajar. Media ini juga dapat digunakan di semua jenjang pendidikan karena dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui grafis yang disesuaikan dengan materi belajar. Ini juga dapat diterapkan pada pendidikan anak usia dini. Penggunaan media pembelajaran *digital* dapat membantu pendidik dalam pengajarannya karena media tersebut mudah ditemukan misalnya seperti menampilkan video pembelajaran menggunakan proyektor,

menunjukkan poster *digital* yang dapat menambah pengetahuan peserta didik (Nabilla Maghfi & Na'imah, 2020).

Pendidik memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran yang relevan dengan masing-masing aspek perkembangan. Media pembelajaran yang menggunakan elemen bahasa anak memungkinkan anak belajar pra membaca dan pra menulisnya. Selain itu, anak-anak harus dikenalkan atau atau memahami huruf abjad agar mereka dapat menulis dengan lancar dan mandiri pada akhirnya. Kemampuan mengenal huruf merupakan perkembangan anak dari belum tahu menjadi memahami hubungan antara bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengidentifikasi bentuk huruf dan memahami artinya (Khoirunisa, 2020).

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik dengan penelitian mengenai pengembangan media *Vocal Games Digital* untuk meningkatkan pelafalan huruf vokal di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi masalah yang ditemukan adalah:

1. Kurangnya variasi metode yang guru gunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak.
2. Minimnya media edukasi interaktif yang digunakan untuk meningkatkan pra membaca pada anak.
3. Kurangnya penguasaan pelafalan huruf vokal pada anak masih sering kesulitan membedakan bunyi huruf vokal dengan jelas dalam pengucapannya.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini membatasi masalah pada pengembangan media *Vocal Games Digital* untuk meningkatkan pelafalan huruf vokal di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi permasalahan adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *Vocal Games Digital* pada anak usia dini di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon?
2. Bagaimana kelayakan media *Vocal Games Digital* untuk meningkatkan pelafalan huruf vokal anak di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon?
3. Bagaimana peningkatan pelafalan huruf anak usia dini di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi pengembangan media *Vocal Games Digital* pada anak usia dini di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon.
2. Mengidentifikasi kelayakan media *Vocal Games Digital* untuk meningkatkan pelafalan huruf anak usia dini di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon.
3. Mengidentifikasi kemampuan pelafalan huruf pada anak usia dini di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan pengembangan dalam media *Vocal Games Digital* untuk meningkatkan pelafalan huruf vokal pada anak usia dini, selain itu dapat dijadikan bahan masukan bagi peneliti selanjutnya dengan kajian yang lebih luas.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat praktis dalam penelitian pengembangan media *Vocal Games Digital* bagi peneliti diharapkan dapat mendorong pengembangan lebih lanjut media *Vocal Games Digital* untuk meningkatkan pelafalan huruf vokal pada anak usia dini.
- b. Manfaat praktis dalam penelitian pengembangan media *Vocal Games Digital* bagi peserta didik diharapkan dapat membantu siswa, khusus siswa TK Al-Washilah Panguragan Cirebon dalam meningkatkan pelafalan huruf vokal mereka.

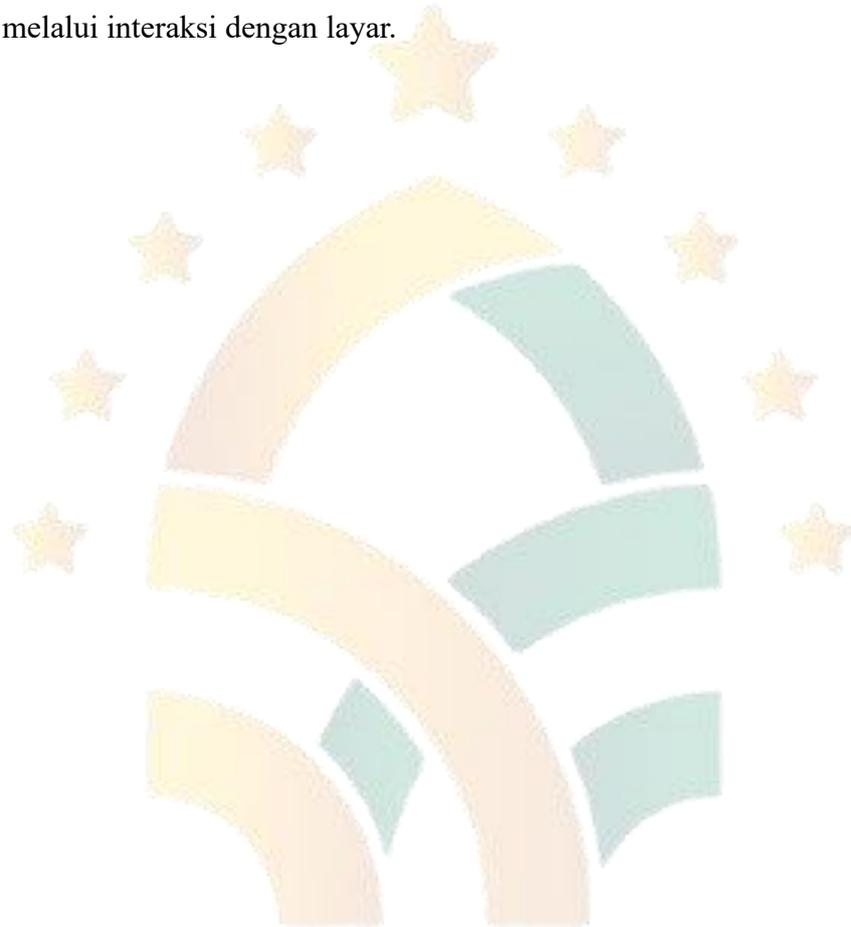
- c. Manfaat praktis dalam penelitian pengembangan media *Vocal Games Digital* bagi pendidik diharapkan dapat membantu guru-guru dalam proses belajar anak untuk meningkatkan pelafalan huruf vokal anak usia dini.
- d. Manfaat praktis dalam penelitian pengembangan media *Vocal Games Digital* bagi lembaga pendidikan diharapkan dapat menjadi rujukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar, serta sekolah agar mendukung guru untuk menciptakan inovasi-inovasi baru mengenai media *digital*.

G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Penelitian pengembangan ini mengembangkan sebuah produk media *Vocal Games Digital* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pelafalan huruf vokal pada anak usia dini dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media *Vocal Games Digital* berbentuk aplikasi *digital* yang dapat digunakan di perangkat desktop/android.
2. Konten dan fitur utamanya berfokus pada pengejaan huruf vocal: a, i, u, e, o. setiap huruf vocal disertai animasi, suara dan contoh kata sederhana (contohnya: aa ayam, ii ikan).
3. Latihan interaktif memiliki empat menu yaitu pengenalan suara; anak mendengar bunyi vokal yang benar, pelafalan suara; anak mengucapkan huruf vokal sesuai dengan materi yang di tampilkan, permainan; aktivitas lengkapi huruf, hitung huruf, serta susun bentuk, dan menu ada cerita yang didalamnya memiliki tiga cerita yang bervariasi.
4. Media mengandung unsur *audio visual* seperti ilustrasi dan animasi yang ceria dan berwarna-warni, suara narasi ramah anak untuk memperkuat pelafalan huruf vokal.
5. Desain sederhana dan intuitif serta fokus pada *visual* yaitu mengurangi teks, mengutamakan gambar, suara dan animasi.
6. Aplikasi *Canva* digunakan untuk mendesain media *Vocal Games Digital*.

7. Materi yang disajikan adalah latihan untuk meningkatkan pelafalan huruf vokal secara bertahap dan menyenangkan, membantu perkembangan bahasa dan kosakata anak, meningkatkan keterampilan motorik halus melalui interaksi dengan layar.



UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON