

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

PAUD merupakan lembaga pendidikan prasekolah bagi anak. Tugasnya meliputi pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui rangsangan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani dengan tujuan membentuk kesiapan anak dalam memasuki sekolah dasar (Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003). Berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 4 Tahun 2002 tentang Standar Nasional Pendidikan menyebutkan bahwa anak memiliki 6 capaian perkembangan yang meliputi perkembangan moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan pancasila. Pada masa usia dini aspek perkembangan anak berkembang dengan pesat sehingga perlu wajib distimulasi secara optimal.

Perkembangan bahasa menjadi salah satu dari enam capaian perkembangan anak yang harus diperhatikan sejak dini. Hal ini dikarenakan bahasa merupakan penunjang komunikasi bagi anak (Tahir dkk., 2019). Penguasaan bahasa pada anak diperoleh melalui kebiasaan mendengar kata demi kata yang didengar dari lingkungan sekitarnya, sehingga komunikasi lisan pada anak dapat dilakukan secara spontan (Aulia & Santoso, 2018). Anak dapat berkomunikasi tanpa harus mengenal bagaimana simbol dari kalimat yang mereka ucapkan. Namun, pada saat anak memasuki pendidikan anak usia dini, anak akan dikenalkan beberapa simbol baik itu huruf maupun angka.

Capaian perkembangan bahasa anak tidak hanya berkaitan dengan bagaimana cara anak berkomunikasi. Merujuk pada Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 137 tahun 2014 mengenai Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini perkembangan bahasa pada anak dikategorikan menjadi 3 lingkup perkembangan yang terdiri dari memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Dalam kondisi ideal, lingkup keaksaraan perkembangan anak usia 5-6 tahun berada pada tahap dimana anak mampu mengenal, meniru, menuliskan, dan mengucapkan huruf A sampai Z.

Pada fase ini anak memiliki hubungan dekat dengan buku dalam mengembangkan keterampilan keaksaraannya. Pada anak usia 5-6 tahun, tingkat pencapaian anak sudah memasuki tahap anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf hingga memahami hubungan antara bunyi dengan bentuk huruf (Annas, 2019). Adapun salah satu indikator keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun yakni anak mampu mengelompokkan gambar yang memiliki awalan huruf yang sama serta dapat menulis dan membacanya. Kegiatan tersebut termasuk ke dalam keterampilan membaca awal pada anak.

Indonesia termasuk ke dalam negara dengan minat baca yang rendah jika dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Minat merupakan suatu dorongan dalam menyukai atau menggemari suatu kegiatan. Minat membaca merupakan dorongan pada individu sehingga tertarik pada kegiatan membaca sehingga muncul keinginan untuk melakukan kegiatan membaca tanpa adanya paksaan (Wisudayanti, 2017). Pada Pendidikan Anak Usia Dini, memberikan kegiatan membaca pada anak menjadi perdebatan. Di satu sisi anak akan merasa tertekan jika diajari membaca sejak dini (Herlina, 2019). Hal ini sesuai dalam Peraturan Presiden Nomor 60 Tahun 2013 tentang Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif mengamanatkan kebutuhan esensial anak usia dini secara utuh yang meliputi kesehatan dan gizi, rangsangan pendidikan, pembinaan moral-emosional, dan pengasuhan. Kesehatan, adaptasi, serta pendidikan karakter lebih diutamakan pada pendidikan jenjang PAUD.

Pada observasi yang dilakukan di TK X anak dengan keterampilan membaca dan berhitung yang berkembang dengan baik pada anak sebelum memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar menjadi harapan utama orang tua kepada anak. Mayoritas orang tua mengambil kegiatan di luar sekolah untuk mengajarkan baca tulis kepada anak agar lebih maksimal. Sejalan dengan hakikat anak usia dini, hal ini dinilai kurang tepat karena dapat mengurangi waktu bermain anak. Permasalahan yang ditemukan di sekolah tersebut diantaranya anak mengalami kesulitan dalam membedakan huruf yang memiliki kesamaan bentuk, menunjukkan huruf yang disebutkan atau ditunjukkan pendidik, dan 3 menyebutkan huruf secara acak. Mayoritas anak

menunjukkan belum berkembang dalam mengenal simbol pada huruf yang diucapkan.

Lebih lanjut, berdasarkan observasi yang telah dilakukan di TK X didapatkan hasil bahwa kegiatan membaca awal pada anak lebih difokuskan pada pembiasaan menulis dan membaca. Pada kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di kelas, difokuskan pada tiga aspek perkembangan anak pada setiap pertemuannya. Aspek perkembangan yang sering dikembangkan meliputi aspek seni, bahasa, dan kognitif. Adapun kegiatan pengembangan bahasa yang dilakukan dalam kelas berupa kegiatan meniru huruf, meniru kata, melengkapi kata, dan menghubungkan gambar dengan huruf atau kata. Media yang digunakan tidak lepas dari penggunaan LKA (Lembar Kerja Anak) atau Majalah dan buku.

Dalam pelaksanaannya, penggunaan LKA dalam kegiatan belajar pada anak dinilai tidak efektif. Kemampuan anak dalam mengkoordinasikan tangan pada saat menulis yang berbeda membuat waktu pengerjaan tugas setiap anak berbeda. Kondisi kelas seringkali tidak kondusif dikarenakan anak memiliki kesibukan lain seperti bermain dan bercakap di luar tema pembelajaran. Selain itu aspek emosional pada anak yang belum stabil menyebabkan anak kesal, menangis dan marah pada saat kesulitan mengerjakan tugas. Media yang dinilai sulit dan tidak menarik perhatian anak dapat menimbulkan rasa jenuh sehingga anak tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Hal tersebut menjadi pertimbangan untuk melakukan penyesuaian dalam pemilihan media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran. Pada masa kini, eksplorasi secara langsung dengan dukungan media yang menarik dan baru sangat penting bagi anak. Anak-anak pada masa modern ini lahir dan tumbuh bersama dengan berkembangnya teknologi. Sehingga bukan hal yang baru jika anak-anak tidak bisa lepas dari penggunaan gadget. Seiring dengan revolusi industri kegiatan manusia di seluruh dunia tidak lepas dari penggunaan teknologi (Harahap & Rafika, 2020). Mulai dari kegiatan perekonomian hingga pendidikan. Namun penggunaan teknologi secara langsung kepada anak dapat tidak sepenuhnya memberikan dampak positif (Irsyadillah dkk., 2022). Penggunaan teknologi dapat pula menimbulkan

dampak negatif seperti kecanduan, masalah kesehatan mata, serta ketidakstabilan emosi pada anak. Merujuk pada salah satu kompetensi pedagogik guru yakni dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini, pendidik dituntut untuk mengikuti kemampuan anak. Pendidik memiliki tugas 4 menciptakan kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan anak (Jubaedah, 2013). Guru harus dapat mengembangkan kegiatan yang dikemas dengan menarik bagi anak dalam bentuk permainan berbasis teknologi.

Penggunaan media hologram menjadi salah satu media yang dianggap dapat diterapkan dalam menstimulasi kemampuan membaca awal pada anak usia dini. Dalam penggunaannya, media hologram ini dapat menampilkan video dan lagu mengenal huruf sebagai apersepsi kepada anak. Selain itu, dalam mengenalkan huruf yang memiliki kesamaan bentuk seperti huruf b dan d ditunjukkan dengan gambar jempol kiri dan kanan serta bagaimana penempatannya pada objek di sekitar. Dengan media hologram ini anak tidak hanya menatap layar datar untuk bermain sambil belajar. Pantulan cahaya dari hologram membuat gambar atau video yang ditampilkan akan timbul berupa cahaya sehingga memberikan efek nyata pada gambar atau video yang digunakan (Safitri & Djuniadi, 2021). Penggunaan media 3D dalam proses belajar anak dapat membantu mengembangkan kesadaran spasial, visualisasi, pengetahuan, dan pemahaman (Öcal & Halmatov, 2021). Penggunaan media hologram ini dapat meningkatkan imajinasi yang merupakan bagian dari kecerdasan visual spasial anak.

Dengan demikian penelitian ini dilakukan untuk menunjukkan bahwa penggunaan media hologram sebagai penunjang kegiatan belajar mampu mengatasi permasalahan anak dalam konteks kognitif kebahasaan untuk meningkatkan kemampuan membaca awal. Hal ini dikarenakan hologram merupakan inovasi baru bagi pendidik maupun peserta didik sehingga dapat memberikan motivasi belajar, menarik perhatian anak, antusias, dan fokus anak pada kegiatan bermain dan belajar. Dengan perencanaan, kreativitas dan penggunaan alat dan bahan sederhana, dapat mendukung proses kegiatan belajar mengajar di kelas berbasis teknologi tanpa memperlihatkan secara

langsung kepada anak jenis teknologi apa yang digunakan, sehingga dapat meminimalisir terjadinya kecanduan gadget pada anak.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana proses desain prototipe media hologram dalam upaya menstimulasi keterampilan membaca awal pada anak usia dini?
- 1.2.2 Bagaimana hasil validasi desain rancangan prototipe media hologram dalam upaya menstimulasi keterampilan membaca awal pada anak usia dini?
- 1.2.3 Bagaimana hasil uji coba media hologram dalam upaya menstimulasi keterampilan membaca awal pada anak usia dini dalam kelas terbatas?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengembangkan suatu media hologram dalam upaya menstimulasi keterampilan membaca awal pada anak usia dini
- 1.3.2 Untuk menjelaskan kelayakan desain rancangan prototipe media hologram dalam upaya menstimulasi keterampilan membaca awal pada anak usia dini
- 1.3.3 Untuk mengetahui hasil uji coba media hologram dalam upaya menstimulasi keterampilan membaca awal pada anak usia dini dalam kelas terbatas

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan dari penelitian yang telah dirumuskan, hasil penelitian ini memberikan manfaat atau kegunaan sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagi anak, penelitian yang melibatkan partisipasi dari anak ini diharapkan dapat membantu perkembangan kognitif kebahasaan dalam lingkup keaksaraan pada anak yang mengalami hambatan atau

keterlambatan. Media yang digunakan membantu proses belajar anak dalam membedakan huruf b dan d yang dikemas dengan menarik.

- 1.4.2 Bagi guru atau pendidik, hasil penelitian ini guru dapat memperhatikan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran agar tercapainya hasil belajar yang maksimal. Menjadi masukan bagi guru dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Media yang digunakan peneliti, menjadi salah satu contoh untuk guru dalam mengembangkan serta menciptakan inovasi-inovasi yang lebih menarik.
- 1.4.3 Bagi sekolah, dapat meningkatkan hasil belajar anak, kualitas pembelajaran serta mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.