

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya awal yang digagas oleh pemerintah untuk memfasilitasi pengembangan potensi individu. Dalam rangka menciptakan generasi yang unggul, kreatif, dan berkarakter kuat, pendidikan idealnya diberikan dimulai usia 0 hingga 6 tahun, terutama mengikuti pendidikan anak usia dini (PAUD). Menurut Yanti dkk. (2023), pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan, sehingga anak-anak perlu dikenalkan dengan dunia pendidikan sejak awal. Sementara itu, Sofyan & Utami (2023) menyoroti bahwa untuk mendukung seluruh tumbuh kembang anak merupakan tujuan dari PAUD, dengan memperhatikan semua aspek perkembangan secara optimal. Masnipal (2018) menjelaskan bahwa PAUD adalah lembaga yang menyediakan layanan pendidikan bagi anak usia dini, dengan berbagai bentuk layanan seperti taman penitipan anak (TPA) untuk usia 0-2 tahun, kelompok bermain (KB) untuk usia 2-4 tahun, TK A untuk usia 4-5 tahun, dan TK B untuk usia 5-6 tahun. Pada tahap usia ini, peranan aktif orang tua sangat diperlukan. Hal tersebut bertujuan mendukung perkembangan anak di berbagai aspek.

Periode anak usia 0-6 tahun biasanya disebut masa emas (*golden age*), yaitu fase penting dikarenakan orang tua memiliki kesempatan besar untuk memaksimalkan tumbuh kembang anak. Maka dari itu, tahapan tumbuh kembang bergulir sangat cepat serta merupakan pondasi awal bagi perkembangan anak di masa depan (Sari dkk., 2023). Oleh karena itu, usia dini menjadi pondasi utama

yang akan menentukan kesiapan anak dalam menerima pendidikan di jenjang berikutnya..

Perkembangan anak usia dini mencakup enam aspek utama, yaitu nilai agama dan moral (NAM), keterampilan gerak (baik halus maupun kasar), kemampuan berfikir, bahasa, social-emotional, serta estetika. Di antara hal tersebut, perkembangan bahasa menjadi pokok utama untuk didukung oleh orang tua. Berlandaskan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2013 tentang standar PAUD, perkembangan bahasa terdiri atas tiga ruang lingkup, meliputi: (1) memahami bahasa, (2) mengungkapkan bahasa, dan (3) keaksaraan. Keaksaraan sendiri mencakup kemampuan membaca, menulis, dan berhitung.

Keaksaraan, yang juga dikenal sebagai literasi, merupakan kemampuan yang harus dikuasai anak sebelum mereka dapat membaca dan menulis, yaitu dengan mengenal bunyi dan bentuk huruf. Berdasarkan hasil survei PISA 2022, posisi literasi membaca Indonesia naik lima peringkat dibandingkan PISA 2018. Peningkatan ini merupakan capaian tertinggi sejak Indonesia berpartisipasi dalam PISA (Kemendikbudristek, 2023). Kemajuan ini tidak lepas dari peran guru yang beradaptasi dengan tantangan learning loss selama pandemi. Oleh sebab itu, pengenalan keaksaraan sejak dini sangat penting untuk terus meningkatkan tingkat literasi membaca di Indonesia.

Pengenalan keaksaraan pada anak usia dini sangat krusial dikarenakan sebagai dasar utama bagi keberhasilan belajar di masa mendatang. Kemampuan membaca dan menulis tidak hanya merupakan keterampilan dasar, tetapi juga menjadi kunci dalam mengakses informasi, mengembangkan kemampuan berpikir

kritis, serta mengoptimalkan potensi anak secara menyeluruh. Pengalaman positif pada tahap awal ini akan menumbuhkan rasa percaya diri dan minat belajar yang berkelanjutan, sehingga anak dapat mencapai potensi maksimalnya.

Namun, berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara awal terhadap guru di TKIT Pelita Duktora, ditemukan bahwa kemampuan keaksaraan anak masih perlu ditingkatkan. Dari 16 anak usia 5-6 tahun yang diamati, sebanyak 10 anak (58,8%) belum mampu mengenali dan mengidentifikasi beberapa huruf abjad, contohnya huruf b dan d kecil. Selain itu, beberapa anak juga belum bisa menulis nama mereka sendiri. Kondisi ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang meningkatkan kemampuan keaksaraan anak (contoh media bisa dilihat di lampiran 15 halaman 125) dan kurangnya variasi dalam kegiatan belajar yang hanya seputar menulis dan bercerita.

Media adalah perangkat yang dipakai oleh guru sebagai penyambung pesan. Maka dari itu penggunaan media sangat penting dalam proses pembelajaran, jika tanpa media, koordinasi kegiatan belajar menjadi sulit. Media bersifat fleksibel dan bias dipakai di setiap satuan pendidikan serta dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Kemudian media ajar juga bisa diartikan seperti alat yang memuat informasi dan digunakan dalam proses belajar-mengajar. Menurut Tafonao (2018), media pembelajaran adalah semua hal yang bias difungsikan penyaluran pesan dari penyalur ke penerima, maka dari itu mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Salah satu bentuk media ajar saat ini berkembang adalah media pembelajaran interaktif 3 dimensi, yang memungkinkan objek pembelajaran divisualisasikan secara virtual melalui komputer. Media juga berfungsi sebagai alat bantu dalam pendidikan yang dapat

meningkatkan motivasi belajar dan daya serap informasi (Febiharsa & Djuniadi, 2018). Beberapa contoh media pembelajaran interaktif antara lain puzzle, ular tangga, catur, monopoli, *explosion box*, *busy book*, *flip chart* interaktif, *flashcard*, *pop-up*, roda putar boneka jari dan lain-lain.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih media *explosion box* sebagai satu-satunya variabel yang akan diteliti. *Explosion box* merupakan kotak berbentuk persegi yang akan terbuka secara meluas ketika tutupnya dibuka. Media ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan antusiasme anak, melatih kemampuan berpikir, serta memotivasi mereka dalam belajar. Saat dibuka, *explosion box* menampilkan ilustrasi atau tulisan yang berhubungan dengan materi yang dipelajari (Islamy & Suputra, 2022). Dari segi desain, *explosion box* adalah kotak yang memuat empat sisi yang menampilkan gambar atau tulisan di setiap sisinya ketika tutupnya dibuka. *Explosion box*, yang juga dikenal sebagai kotak meledak, termasuk ke dalam kategori media grafis visual (Sipnaturi & Farida, 2020). Chandra (2024) menambahkan bahwa *explosion box* adalah kotak yang terdiri dari beberapa lapisan kotak di dalamnya, mirip dengan kotak hadiah, mulai dari kotak besar di luar hingga kotak kecil di bagian dalam. Namun, isinya bukan hadiah, melainkan materi pembelajaran. *Explosion box* dibuat dari kertas karton dan ketika dibuka, setiap sisi atau lapisannya menampilkan gambar dan tulisan sesuai tema atau materi tertentu (Efiani, 2020).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Wijayanti, Hanggara, Irawan, dan Anik (2023)) mengenai *Explosion Box*: Media interaktif guna meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam memahami logika. Melalui penggunaan

media ini, anak menjadi lebih mahir dalam memahami materi yang telah diajarkan oleh guru, lebih terlibat dalam proses pembelajaran, dan mampu mengungkapkan perasaan berdasarkan apa yang mereka amati. Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya dan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan media *explosion box* terhadap kemampuan keaksaraan anak, dengan judul penelitian **“Pengaruh Penggunaan Media *Explosion box* Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT Pelita Diktora”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Terhimpun anak rentang usia 5-6 tahun di TKIT Pelita Diktora yang belum bisa mengenal dan membedakan huruf abjad.
2. Terdapat anak rentang usia 5-6 tahun yang belum mampu menulis namanya sendiri.
3. Media pembelajaran yang kurang variatif.
4. Kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari pemaparan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, cakupan penelitian ini hanya difokuskan pada beberapa hal berikut:

1. Subjek penelitian adalah anak-anak berusia 5-6 tahun di TKIT Pelita Diktora yang masih mengalami kesulitan dalam mengenali serta membedakan huruf abjad, dan belum mampu menuliskan nama mereka sendiri.

2. Penelitian ini memanfaatkan media pembelajaran berupa *explosion box* sebagai sarana untuk memperkenalkan huruf abjad kepada anak-anak.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penggunaan media *explosion box* berpengaruh terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TKIT Pelita Duktora?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media *explosion box* terhadap kemampuan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun di TKIT Pelita Duktora.

1.6 Manfaat Penelitian

Sejalan dengan tujuan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sejumlah manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, baik pada ranah pendidikan formal maupun nonformal, serta menjadi landasan awal bagi peneliti lain yang ingin mengkaji permasalahan serupa.
2. Secara praktis, manfaat penelitian ini meliputi:
 - a Bagi anak, diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan dalam mengenal keaksaraan, khususnya pada

aspek pengenalan huruf dan membaca permulaan sesuai tema-tema yang telah dijelaskan.

- b Bagi guru, penelitian ini dapat menambah wawasan dan menjadi referensi terkait media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaksaraan anak.
- c Bagi sekolah, hasil penelitian ini semoga dapat diaplikasikan dan dikembangkan oleh sekolah.
- d Bagi orang tua, temuan penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam memberikan perhatian dan dukungan terhadap perkembangan keaksaraan anak.
- e Bagi peneliti setelah ini, hasil penelitian ini diinginkan bias menyumbangkan pemikiran serta sumber informasi teruntuk para peneliti lain yang melakukan penelitian dengan permasalahan yang mirip bahkan sama. Hasil penelitian juga diinginkan bias menambah informasi dan pengetahuan yang berguna serta dapat dijadikan acuan saat menjadi guru.

1.7 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penggunaan istilah pada penelitian ini, berikut adalah penjelasan istilah yang digunakan:

1. *Explosion box* merupakan kotak berbentuk persegi yang akan terbuka dan mengembang saat tutupnya dilepas. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran, di mana isi kotak tersebut dirancang untuk

meningkatkan keaksaraan anak, khususnya dalam pengenalan huruf dan membaca permulaan.

2. Kemampuan keaksaraan awal merujuk pada keterampilan dasar anak dalam membaca dan menulis, khususnya dalam mengenali huruf-huruf vokal dan konsonan. Keaksaraan sendiri merupakan bagian dari keterampilan berbahasa, yang utamanya menekankan pada pengenalan simbol atau gambar yang diwujudkan dalam bentuk huruf.