

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah tempat untuk memaksimalkan potensi seseorang sehingga memproyeksikan citra positif. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, menyatakan bahwa pendidikan adalah tempat peserta didik dapat mengembangkan seluruh potensi dirinya dan membentuk karakter yang baik dalam rangka mencerdaskan bangsa [1]. Pasal 4 ayat 5, menyatakan bahwa pendidikan dilaksanakan dengan membangun kemauan, menanamkan keteladanan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pernyataan ini berdasarkan pada prinsip penyelenggaraan pendidikan. Bertujuan untuk menumbuhkan budaya membaca, menulis dan berhitung untuk seluruh masyarakat.

Pada tahun 2018 telah diselenggarakan *programme for international student assesment* (PISA). Berdasarkan hasil tersebut, Indonesia berada di peringkat ke-74 dari 79 negara dalam kategori literasi, dan ke-73 dan ke-71 dalam penilaian kemampuan matematika dan sains dari 79 negara yang berpartisipasi dalam penilaian PISA [2]. Peringkat Indonesia tidak berubah sejak awal bergabung dalam penilaian PISA, pada tahun 2000 hingga kini. Dengan hasil penilaian yang selalu berada di urutan bawah, memberikan kesan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia tidak sebanding dengan standar masyarakat global dan terletak di bawah negara-negara lain. Pemerintah melakukan upaya pergantian kurikulum dalam rangka mengatasi hasil evaluasi PISA, namun kenyataannya belum ada perubahan yang signifikan terhadap hasil PISA [3]. Hal ini memberikan pandangan untuk meningkatkan hasil penilaian PISA dengan meningkatkan kualitas pendidikan sejak anak usia dini, karena kecerdasan anak sangat dipengaruhi oleh kemampuan membaca awal mereka [4]. Menurut teori psikologi, masa paling krusial dalam hidup seseorang untuk membentuk masa depan adalah masa kanak-kanaknya. Pengalaman pada

anak usia dini adalah akan berfungsi sebagai dasar atau fondasi yang kokoh untuk masa yang akan datang [4].

Pendidikan anak usia dini merupakan jalur pendidikan formal seperti Taman Kanak-Kanak (TK) atau sederajat lainnya. Usia dini merupakan usia awal dalam kehidupan seseorang yang sangat menentukan pertumbuhan dan perkembangannya. Usia 0-6 tahun disebut juga *golden age*, istilah yang sering digunakan untuk anak usia dini karena berdasarkan konsep dan fakta bahwa anak usia dini mengalami perkembangan potensi yang paling cepat [5]. Memiliki rasa keingintahuan yang besar dalam mengeksplorasi banyak hal adalah karakteristik anak usia dini [6]. Bermain merupakan cara terbaik untuk mengembangkan keterampilan pada anak usia dini berdasarkan kompetensinya. Anak-anak melatih kemampuan mereka dan mempelajari informasi baru melalui permainan. Oleh karena itu, prinsip utama pembelajaran di PAUD adalah bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain [7].

Tahap berpikir anak usia dini masih bersifat konkret, sehingga jika mereka melihat dan mengalami langsung, mereka akan lebih mudah memahaminya [8]. Perkembangan kognitif anak terjadi dalam 3 tahap, yaitu *enaktif* (0-2 tahun), ikonik (2-5 tahun), dan simbolik (5-7 tahun) [9]. Pada tahap awal, anak memahami apa yang ada disekitarnya menggunakan keterampilan motoriknya. Misalnya, sentuhan, jangkauan dan lain-lain. Pada tahap kedua, melalui gambar dan segala sesuatu yang bersifat visual anak belajar memahami suatu objek di sekitarnya. Dalam hal ini, anak belajar dari sudut pandang penampilan dan mengkomparasikannya dengan lingkungan disekitarnya. Pada tahap ketiga, anak mulai memahami dunia sekitarnya dan memiliki gagasan yang dipengaruhi oleh kemampuan berbahasa dan berpikirnya [9].

Berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014, pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Pendidikan Anak Usia Dini, menyebutkan beberapa aspek perkembangan anak seperti perkembangan bahasa, kognitif, seni, moral-agama, fisik-motorik, dan sosial-emosional [10]. Pendidikan anak usia dini, berdasarkan pelaksanaannya dilaksanakan sebelum memasuki Sekolah Dasar. Dalam realitanya, anak

diharapkan sudah mampu untuk membaca, menulis dan berhitung sebelum memasuki pendidikan dasar [11]. Aspek yang sesuai dengan STPPA adalah bahasa, hal ini sesuai dengan poin keaksaraan untuk kelompok TK A pada usia 4-5 tahun, yaitu mengenal hewan atau benda disekitar, membuat coretan-coretan bermakna, menulis dan melafalkan huruf A-Z. Sedangkan sesuai dengan poin keaksaraan untuk kelompok TK B pada usia 5-6 tahun, yaitu anak harus dapat menyebutkan benda-benda di sekitarnya, menyebutkan gambar dengan huruf awal yang sama, mampu membaca dan menulis nama sendiri, serta memahami isi cerita [10].

Dalam rumusan capaian pembelajaran anak usia dini, peserta didik diharapkan menunjukkan kecintaan dalam mengamalkan nilai-nilai agama dan budi pekerti, kebanggaan akan jati diri, serta memiliki kemampuan literasi, pengetahuan dasar sains, teknologi, seni, dan matematika untuk meningkatkan kesenangan dan kesiapan belajar sebelum memasuki pendidikan dasar [12]. Kurikulum Merdeka memiliki 3 elemen capaian pembelajaran di PAUD yaitu (1) Nilai agama dan budi pekerti, yaitu anak menunjukkan sikap saling menghargai antar agama dan kepercayaan lain serta mengenal keberagaman. (2) Jati diri, artinya anak memiliki rasa banga dengan latar belakang budayanya, identitas keluarganya, dan sebagai anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila. (3) Dasar-dasar literasi & STEAM (*science, technology, engineering, art, dan mathematics*) yaitu anak memahami informasi dan menunjukkan kemampuan mengenal gambar, tanda, simbol dan cerita serta menunjukkan minat turut berpartisipasi dalam kegiatan pra-membaca [13].

Dalam perkembangannya, literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan berbicara, berhitung, memahami, dan memanfaatkan potensi kemampuan dirinya [13]. Literasi pada anak bermanfaat dalam membantu anak memahami lingkungan sekitarnya dan orang lain, serta menyampaikan pemikiran dan perasaannya ke orang lain. Sangat penting untuk menumbuhkan minat anak-anak pada literasi, membekali mereka dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Berdasarkan perkembangan bahasa dan keaksaraan, maka banyak

kesempatan dan dukungan yang tersedia untuk membantu anak memiliki pengalaman literasi yang bermakna. Pengalaman yang kuat dalam membaca dan menulis akan menjadi fondasi bagi literasi anak.

Pengenalan huruf atau aksara pada anak usia dini adalah hal mendasar yang harus dikuasai dan pahami karena merupakan bekal anak untuk jenjang pendidikan selanjutnya [14]. Dengan mengenal huruf, akan lebih mudah bagi anak untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Sehingga dibutuhkan alternatif belajar mengenal huruf dan kata sambil bermain dengan cara yang lebih bermanfaat dan menyenangkan. Media pengenalan huruf banyak dan mudah ditemui, namun banyak media yang monoton dan kurang menarik bagi anak-anak. Karena anak-anak akan cenderung mengingat huruf yang dipelajari dari media yang menurut anak menarik.

Media pembelajaran anak harus disesuaikan dengan kegiatan anak yang gemar bermain serta menyesuaikan dengan tumbuh kembang anak. Media pembelajaran anak usia dini terbagi menjadi dua jenis, yaitu media permainan dan media lingkungan [15]. Media permainan pun harus bersifat edukatif dan memiliki unsur keamanan serta kenyamanan bagi anak. Adapun unsur-unsur edukatif meliputi unsur gerak motorik untuk melatih kemampuan keterampilan, melatih emosional anak dengan media yang digunakan, kognitif untuk kecerdasan otak, pengalaman hidup yang memiliki manfaat positif. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat memiliki pengaruh penting terhadap keberhasilan suatu pembelajaran [16]. Dalam hal ini, media yang paling mudah ditemui dan hampir semua sekolah memanfaatkannya yaitu berupa media cetak seperti buku [17]. Media yang sesuai untuk anak-anak adalah media berupa buku interaktif dengan unsur *pull-tab* dengan banyak gambar dan sedikit teks, namun tentu saja dengan penyajian yang menarik. Pemilihan media ini pun berdasarkan kesesuaian materi yang akan disampaikan.

Buku interaktif (*pull-tab book*) merupakan sebuah media pembelajaran yang cocok digunakan untuk menumbuhkan minat baca peserta didik sejak dini. Dengan cara yang menarik perhatian anak-anak, merangsang pertumbuhan otak dan keterampilan bersosialisasi dengan guru atau orang tua dalam proses

pembelajaran [15]. Pemilihan media buku interaktif ini berdasarkan sifat anak yang belajar sambil bermain. Buku interaktif adalah media pembelajaran yang dirancang dengan tujuan untuk memahamkan materi terhadap peserta didik melalui sebuah permainan [18]. Metode pembelajaran menggunakan buku interaktif (*pull-tab book*) yang berisi huruf bertujuan untuk mengenalkan bentuk dan konsep huruf, disertai contoh objek dengan maknanya yang bertujuan untuk mengenalkan objek disekitar sesuai dengan urutan abjad.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam perancangan ini adalah:

- 1.2.1 Bagaimana merancang buku interaktif (*pull-tab book*) sebagai media pengenalan huruf terhadap anak usia 4-5 tahun?

## **1.3 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan perancangan dalam penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Merancang buku interaktif (*pull-tab book*) sebagai media pengenalan huruf terhadap anak usia 4-5 tahun.

## **1.4 Batasan Perancangan**

Pada perancangan ini penulis membatasi masalah dengan membuat sebuah buku interaktif (*pull-tab book*) yang akan digunakan sebagai media pembelajaran untuk menambah ilmu pendidikan:

- 1.4.1 Buku interaktif (*pull-tab book*) ini hanya menyajikan materi tentang huruf dilengkapi gambar dan pemaknaannya.
- 1.4.2 Penggunaan buku interaktif (*pull-tab book*) ini untuk anak usia dini khususnya kelompok TK A usia 4-5 tahun.
- 1.4.3 Buku interaktif (*pull-tab book*) yang akan dirancang merupakan buku media pembelajaran yang bersifat mendidik dan meningkatkan literasi.

1.4.4 Media pendukung untuk buku interaktif (*pull-tab book*) hanya terbatas pada poster, *x-banner*, *sticker*, *tote bag*, buku (*note*), kaos dan gantungan kunci.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

1.5.1 Bagi keilmuan DKV, dapat menambah wawasan dan pembelajaran tentang pengenalan huruf melalui buku interaktif (*pull-tab book*). Bahkan dapat dijadikan motivasi untuk membuat karya yang bermanfaat bagi masyarakat sekitar.

1.5.2 Bagi institusi, dapat dijadikan sebagai sarana referensi di perpustakaan Institut Teknologi Telkom Purwokerto mengenai permasalahan yang terkait dengan perancangan tugas akhir ini. Serta mewujudkan visi misi institusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan berbasis teknologi informasi dengan keunggulan pada bidang *Healthcare*, *Agro-industry*, *Tourism*, dan *Small-Medium Enterprise* serta *Bridging Technolgy for Humanity*.

1.5.3 Bagi masyarakat, sebagai bahan belajar dan bermain tentang pengenalan huruf. Diharapkan bisa menjadi ilmu yang bermanfaat.