

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang memegang peran penting dalam membentuk fondasi perkembangan anak secara menyeluruh. Pada usia 4–5 tahun, anak berada dalam fase perkembangan yang sangat pesat, baik dari aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, hingga motorik. Oleh karena itu, pendekatan pendidikan yang diberikan harus disesuaikan dengan karakteristik tumbuh kembang anak usia dini [1]

Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan pada usia ini adalah kemampuan literasi awal, khususnya pengenalan huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan dasar dari keterampilan membaca dan menulis, yang kelak menjadi bekal untuk jenjang pendidikan berikutnya. Namun, pengenalan huruf tidak dapat dilakukan secara teoritis atau melalui metode formal sebagaimana di jenjang pendidikan dasar. Anak PAUD memiliki karakteristik belajar yang khas, yaitu visual, kinestetik, mudah bosan, dan sangat aktif secara fisik. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran harus menyenangkan, kontekstual, dan berbasis bermain [2]

Sayangnya, masih banyak satuan PAUD yang menggunakan metode pengenalan huruf secara konvensional, seperti penebalan huruf atau lembar kerja (*worksheet*), yang cenderung membosankan untuk anak dan kurang efektif. Beberapa anak mengalami kesulitan membedakan huruf yang memiliki bentuk serupa seperti b-d-p-q atau m-n-u-w, yang disebabkan oleh minimnya media belajar yang mendukung proses eksplorasi multisensori [3]

Kurikulum Merdeka PAUD menekankan pentingnya pembelajaran berbasis bermain yang bermakna. Salah satu bentuk pembelajaran yang mendukung prinsip ini adalah penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE), seperti *puzzle* huruf, kartu, dan papan permainan. APE yang bersifat manipulatif dan sensorimotor mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan daya ingat anak terhadap bentuk dan bunyi huruf, karena anak dapat melihat, menyentuh, menyusun, dan memainkan huruf secara langsung [4]

Selain pendekatan yang interaktif, aspek visual seperti penggunaan warna cerah dan bentuk ergonomis menjadi elemen penting dalam mendesain media edukatif untuk anak PAUD. Warna-warna hangat dan terang terbukti menarik perhatian anak usia 4 tahun serta mendukung perkembangan visual dan emosi positif selama belajar. Media edukatif dengan warna cerah dan desain ergonomis meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran anak usia dini [5]

Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif, visual, dan sesuai dengan prinsip bermain untuk memperkenalkan huruf kepada anak PAUD. Perancangan media edukasi interaktif berbasis permainan papan yang menggabungkan balok huruf, kartu bergambar hewan buah, dan papan permainan, yang menggabungkan balok huruf, kartu gambar, dan papan

permainan, menjadi solusi yang mendukung literasi awal anak secara menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan tahapan perkembangan PAUD.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan media edukasi interaktif dengan pendekatan *play-based learning* untuk aktivitas belajar anak usia 4-5 tahun dalam mengenal huruf?

1.3. Tujuan Perancangan

Merancang media edukasi interaktif berbasis pendekatan *play-based learning* yang dapat membantu mengatasi kesulitan anak usia 4–5 tahun dalam mengenal huruf

1.4. Manfaat Perancangan

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Ilmu Pengetahuan: Menambah referensi dalam pengembangan alat bantu edukatif berbasis permainan untuk anak usia dini, khususnya dalam literasi dasar.
2. Bagi Masyarakat dan Pengajar: Memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk anak usia dini, yang dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran huruf.
3. Bagi Industri Pendidikan: Menyediakan referensi bagi pengembangan produk alat bantu belajar interaktif yang dapat digunakan secara meluas di PAUD dan TK.

1.5. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada perancangan media edukatif untuk anak usia 4-5 tahun yang difokuskan pada pengenalan huruf abjad. Alasan pembatasan ini adalah untuk memastikan media yang dirancang relevan dengan tahapan perkembangan kognitif dan kebutuhan pembelajaran usia dini.

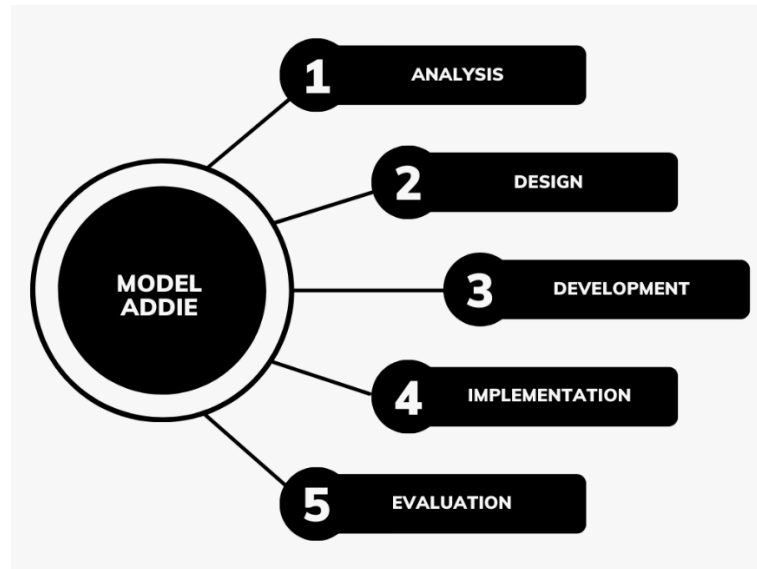
1.6. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Metode penelitian R&D merupakan pendekatan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji efektivitasnya. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini akan melalui proses validasi oleh para ahli, yang kemudian diikuti dengan uji coba pada anak usia 4-5 tahun. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana media yang dirancang efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang diperkenalkan oleh Reiser dan Mollenda. Model ADDIE merupakan kerangka kerja yang sering digunakan untuk mengembangkan perangkat yang efektif, fleksibel, dan bermanfaat bagi pengguna. Model ini terdiri dari lima tahap utama, yaitu: (1) *Analysis* (analisis), (2)

Design (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), dan (5) *Evaluation* (evaluasi).

Prosedur perancangan media edukasi interaktif berbasis permainan untuk pengenalan huruf pada anak usia dini (4-5 tahun) adalah menggunakan pengembangan Model ADDIE yang terdiri lima tahap [6]



Gambar 1 Rancangan Penelitian

Sumber : Diolah oleh Penulis

Selanjutnya agar memahami setiap langkah tersebut secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Langkah 1 : *Analysis* (Analisa)
Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah dan kebutuhan anak usia 4-5 tahun melalui observasi di PAUD. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui keterbatasan media pembelajaran yang ada, sehingga dapat dirumuskan kebutuhan spesifik yang harus dipenuhi oleh media yang akan dirancang.
2. Langkah 2 : *Design* (Desain)
Berdasarkan hasil analisis, peneliti merancang media papan pintar huruf. Proses perancangan ini mempertimbangkan karakteristik anak usia dini, seperti minat belajar yang tinggi terhadap hal-hal visual dan interaktif, serta tujuan pembelajaran untuk mengenalkan huruf abjad dengan cara yang menyenangkan.
3. Langkah 3 : *Development* (Pengembangan)
Tahap ini melibatkan pengembangan media yang telah dirancang menjadi bentuk nyata. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh pendidik untuk memastikan media memenuhi standar kualitas, baik dari segi desain maupun efektivitas pembelajaran.

4. Langkah 4 : *Implementation* (Implementasi)
Media yang telah dikembangkan diuji coba di lingkungan pembelajaran nyata untuk melihat bagaimana anak-anak berinteraksi dengan media tersebut. Penelitian ini juga mengevaluasi seberapa efektif media dalam membantu anak-anak mengenal huruf abjad, dengan melibatkan guru sebagai pengamat dan evaluator.
5. Langkah 5 : *Evaluation* (Evaluasi).
Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil penggunaan media. Umpan balik dikumpulkan dari guru dan anak-anak untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang telah digunakan. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk menyimpulkan kelayakan media serta memberikan rekomendasi untuk perbaikan di masa mendatang.

1.6.1 Pengumpulan Data

Perancangan ini bersifat deskriptif kualitatif, dengan menggabungkan data primer dan sekunder sebagai dasar perancangan media edukasi interaktif. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan guru PAUD dan observasi kegiatan belajar anak usia dini guna memahami kebutuhan, tantangan, serta preferensi anak-anak dalam proses pengenalan huruf. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi literatur yang mencakup teori perkembangan anak usia dini, metode pembelajaran berbasis permainan (*play-based learning*), kurikulum PAUD, serta media pembelajaran interaktif.

Dengan mengintegrasikan kedua jenis data tersebut, diharapkan proses perancangan media edukasi dapat lebih tepat sasaran, efektif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 4–5 tahun.

A. Wawancara

Melakukan wawancara dengan guru-guru PAUD untuk menggali informasi mengenai proses pembelajaran pengenalan huruf yang diterapkan, media yang biasa digunakan, serta respons anak terhadap media pembelajaran yang ada. Wawancara juga ditujukan untuk memahami tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran huruf di kelas.

B. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung pada kegiatan belajar di kelas PAUD untuk melihat secara nyata bagaimana anak-anak berinteraksi dengan media pembelajaran, sejauh mana keterlibatan mereka, serta bagaimana proses pengenalan huruf berlangsung dalam konteks bermain.

C. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan referensi dari buku, jurnal, artikel ilmiah, dan dokumen kurikulum resmi yang relevan.