BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak Usia Dini (AUD) adalah individu yang berusia antara usia 0-6 tahun dan berada pada fase pertumbuhan serta perkembangan yang berlangsung sangat cepat. Anak usia dini merupakan individu unik yang mempunyai karakteristik tersendiri, di mana proses tumbuh kembangnya berjalan selaras dengan tingkatan usianya. Pada rentang 4-5 tahun, anak sedang berada dalam fase perkembangan yang sangat pesat, baik secara fisik maupun mental. Masa usia dini dikenal sebagai masa emas *(golden age)* karena pada masa ini terjadi pertumbuhan signifikan dalam berbagai aspek perkembangan, meliputi aspek motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, kemandirian, serta disiplin (Ramadhani dkk., 2023).

Anak Usia Dini ada di fase *golden age* dengan perkembangan pesat di beragam aspek, sehingga memerlukan stimulasi yang tepat melalui pendidikan awal, PAUD ialah tingkat awal dalam sistem pendidikan yang diberi pada anak sebelum masuk sekolah dasar (SD). Program pendidikan ini dirancang untuk mendukung kembang tumbuh anak menyeluruh dengan fokus utama pada pengembangan semua tahap kepribadian serta karakter yang dimiliki anak (Kamtini dkk., 2016). PAUD berperan penting dalam membangun fondasi yang kuat bagi perkembangan anak sehingga lebih siap menghadapi jenjang pendidikan dan kehidupan selanjutnya (Elina dkk., 2025).

Tujuan dari PAUD ialah memberi kesiapan pada anak sebelum masuk ke tingkat pendidikan dasar dengan mengembangkan berbagai aspek perkembangan, salah satunya kemampuan bahasa yang menjadi fondasi penting dalam kesiapan

membaca. Bahasa berfungsi sebagai sarana utama komunikasi dalam menyampaikan ide, perasaan, maupun kebutuhan kepada orang lain, sekaligus untuk memahami pesan yang diterima. Interaksi sosial menempatkan bahasa dalam dua peran, yaitu sebagai alat sekaligus hasil. Sebagai alat, bahasa mempermudah anak dalam menjalin komunikasi, sedangkan sebagai hasil, keterampilan berbahasa anak akan semakin berkembang seiring dengan intensitas interaksi yang dialami (Mahabbati dalam Etnawati, 2021). Salah satu keterampilan bahasa yang krusial pada usia dini adalah kemampuan membaca awal atau pra membaca.

Pra membaca atau membaca permulaan ialah keterampilan untuk mengenali huruf ke huruf, menghubungkan huruf menjadi kata-kata sederhana, mengingat bunyi dari setiap huruf, mengaitkan rangkaian huruf dan bunyi dengan satu sama lain, dan membuat kesimpulan tentang apa yang dibaca (Astuti dkk., 2021). Kemampuan pra membaca, atau sering disebut membaca dini, merupakan kegiatan membaca yang diberikan secara terprogram kepada anak sebelum mereka memasuki pendidikan formal. Pengenalan sejak dini yang dilakukan oleh orang dewasa terbukti berkontribusi positif terhadap hasil belajar anak di kemudian hari (Amelia & Rahmadani, 2023). Glenn (Herlina, 2019) menekankan bahwa proses belajar membaca sebaiknya dimulai dari pengenalan huruf, kemudian dilanjutkan dengan suku kata, kata hingga kalimat sederhana. Keterampilan pra membaca sejak usia dini, akan mendukung perkembangan bahasanya dan lebih siap dalam menghadapi tuntutan akademik di tingkat berikutnya.

Fungsi dari kemampuan pra membaca anak sebagai dasar penting bagi perkembangan literasi anak. kemampuan ini mencakup pengenalan simbol dan bentuk huruf, keterkaitan bunyi dan makna, serta kemampuan menafsirkan simbol

berupa kata maupun gambar. Keterampilan pra membaca juga berperan penting dalam mendukung kehidupan anak di masa depan, sebab membaca melibatkan proses kompleks yang meliputi identifikasi huruf, pemahaman kata, serta eksplorasi makna dari teks (Nasution & Simare-mare, 2019). Dengan demikian, peran pendidik dan orang tua sangat penting guna memberikan simulasi yang sesuai, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan pra membaca secara optimal.

Teori perkembangan Literasi Awal (Marie Clay, 1966) seorang ahli pendidikan dari selandia baru , mengemukakan bahwa pra membaca adalah bagian dari perkembangan literasi awal. Menurutnya anak-anak mulai mengembangkan literasi sejak usia dini melalui interaksi dengan lingkungan dan orang dewasa di sekitar mereka. Anak mulai mengenali huruf-huruf, bentuk-bentuk tulisan, dan suara-suara tertentu sebelum benar-benar belajar membaca.

Berdasarkan hasil observasi di TK Advent II Medan di bulan November tahun 2025, peneliti menemukan 67% anak belum paham huruf konsonan. Hal tersebut terlihat saat proses belajar anak. 10 dari 15 anak mengalami kesulitan menghubungkan bunyi dengan bentuk huruf konsonan yang mereka lihat pada saat peneliti menanyakan satu huruf kepada anak, dia tidak dapat mengetahuinya tetapi ketika dinyanyikan ulang huruf alfabet yang tertera di papan tulis anak bisa mengulangnya dan pada proses pembelajaran masih berpusat kepada guru dilihat dari cara guru mengajar untuk mengenalkan huruf kepada anak masih menggunakan media papan tulis konvensional dan anak diminta guna menyalinkan tulisan guru di papan tulis tersebut sehingga tidak ada keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Akibatnya, anak hanya menjadi pendengar selama proses pembelajaran berlangsung tanpa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi

melalui kegiatan bermain, bertanya, atau bereksplorasi, sehingga tidak sesuai dengan cara belajar anak usia dini, yakni dengan aktivitas bermain dan dengan ragam media pembelajaran. Media untuk aktivitas pembelajaran kurang dimanfaatkan oleh guru, dilihat dengan penggunaan media papan tulis dan buku kotak-kotak besar yang menjadi buku kerja anak untuk menstimulasi kemampuan pra membaca pada anak.

Menyediakan beragam jenis media pembelajaran adalah salah satu cara untuk mendukung anak dalam meningkatkan keterampilan pra membaca. Penggunaan media pembelajaran perannya menjadi perantara guna menyampaikan materi atau pesan mendidik yang ditujukan untuk mendukung proses pengajaran. Media pembelajaran yang kreatif dan menarik sangat diperlukan untuk mengatasi masalah tersebut (Sihombing, 2025).

Perkembangan teknologi digital telah mengubah wajah pendidikan secara global dalam satu dekade terakhir. TIK memungkinkan akses yang lebih luas terhadap sumber belajar, penyampaian materi pembelajaran yang bisa dilaksankan kapan saja dan dimana saja, serta munculnya model pembelajaran adaptif dan personal. Organisasi internasional menekankan bahwa transformasi digital dalam sektor pendidikan tidak hanya berkaitan dengan penambahan perangkat atau konten digital, tetapi juga mencakup perubahan praktik pedagogis, manajemen pembelajaran, dan kebijakan guna menjamin mutu dan pemerataan layanan pendidikan (UNESCO, 2023). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bukan lagi sekedar pilihan, melainkan kebutuhan mendesak untuk memenuhi tuntutan keterampilan abad ke-21, yang meliputi berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, budaya, dan konektivitas (Nuraydah et al., 2023).

Salah satu media yang efektif untuk dikolaborasikan dalam pembelajaran adalah video pembelajaran. Media video mampu menyampaikan informasi melalui perpaduan audio, visual, dan teks yang secara kognitif dapat meningkatkan fokus, pemahaman, serta daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran (Mayer, 2020). Media audio-visual yang melibatkan indera penglihatan dan didukung dengan penjelasan dari pendidik, membantu memperjelas materi yang berhubungan dengan media yang digunakan. Pengertian media audio visual dalam konteks pembelajaran adalah bahan yang menyampaikan pesan dalam bentuk visual dan auditif, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, penglihatan, dan motivasi siswa, sehingga -

proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif. Dengan terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif melalui media tersebut, capaian hasil belajar anak diharapkan dapat meningkat (Serungke, 2023).

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan video pembelajaran berbasis *fun learning* menjadi alternatif yang relevan karena mengaitkan unsur visual, audio, warna, animasi yang selaras pada ciri khas belajar anak usia dini. Teori *fun learning* yang mengintegrasikan permainan visual dan audio untuk merangsang motivasi intrinsik melalui video interaktif, didukung oleh pendekatan phonics yang menekankan hubungan grafem-fonem konsonan (/b/, /p/, /t/) melalui langkah decoding CVC *(consonant-vocal-consonant),* sebagaimana dikemukakan oleh wolf (2015) dalam studi *letter-sound processing* pada pra sekolah, terbukti meningkatkan kemampuan decoding hingga 70% dengan suasana playful.

Merujuk temuan pengamatan awal yang peneliti laksanakan di TK Advent II Medan, penggunaan video *fun learning consonant* belum pernah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, baik untuk mendukung keterampilan pra membaca maupun

aspek perkembangan lainnya. Hal ini menunjukkan adanya peluang untuk memperkenalkan media tersebut sebagai inovasi dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas video pembelajaran *fun learning* dalam mendukung perkembangan anak. Riset yang dilaksanakan Ramadana, dkk (2023) berjudul *"Pengaruh Video Interaktif Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Hang Tuah Makassar"* menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif berpengaruh signifikan terhadap keterampilan membaca awal anak umur 5-6 tahun di TK Hang Tuah Makassar. Temuan ini menjelaskan bahwa video interaktif lebih efektif dibandingkan media konvensional guna menaikkan keterampilan membaca awal anak. Video interaktif mampu menarik minat belajar anak, memudahkan pengenalan huruf kepada anak, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, mengembirakan, dan bermakna bagi anak usia dini.

Disamping itu riset dari Kaedah dkk, (2022) berjudul *"Pengaruh Video Animasi berbasis Powtoon Terhadap Kemampuan Membaca Kelompok A TK ABA"* menyatakan jika video animasi dengan powtoon berdampak signifikan pada kemampuan membaca awal anak umur 4-5 tahun di TK ABA Tangkiang.Temuan studi memperlihatkan ada kenaikan keterampilan membaca permulaan anak sesudah diberi tindakan dengan video animasi powtoon khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak, mengenal huruf, melafalkan bunyi huruf, serta mengeja kata sederhana dan media powtoon juga bisa menaikkan minat juga partisipasi belajar anak karena penyajiannya yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Meskipun berbagai penelitian telah menyatakan jika penerapan media video

pembelajaran interaktif dan animasi dapat meningkatkan kemampuan pra membaca anak usia dini, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan media secara umum dan belum secara -

spesifik mengkaji penggunaan video animasi yang menekankan pengenalan huruf konsonan melalui pendekatan fonik.

Berdasarkan permasalahan mengenai keterampilan pra membaca anak serta kurangnya penelitian yang membahas kemampuan pra membaca anak dalam mengenal huruf konsonan melalui video *fun learning* dan belum digunakannya video *fun learning consonant* dalam pembelajaran di TK Advent II Medan, peneliti merasa perlu untuk melakukan kajian lebih lanjut. Oleh karena itu, fokus dari studi ini ialah guna mengetahui pengaruh video *fun learning consonant* terhadap kemampuan pra membaca anak usia 4-5 tahun di TK Advent II Medan, dengan judul *"Pengaruh Video Fun Learning Consonant Terhadap Kemampuan Pra Membaca Anak Usia 4-5 tahun di TK Advent II Medan"*.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk dari pemaparan latar belakang tersebut, maka identifikasi beragam masalah yang muncul yakni;

1. Kemampuan 10 dari 15 anak mengalami kesulitan mengenali bentuk dan bunyi huruf konsonan serta menghubungkan bunyi dengan bentuk huruf konsonan.
2. Media audiovisual belum pernah digunakan di TK Advent II Medan khususnya untuk mengenalkan bentuk dan bunyi huruf konsonan.
3. Kurangnya keterlibatan anak dalam proses pembelajaran seperti anak bersikap pasif dan menjadi pendengar selama proses pembelajaran berlangsung dikarenakan kegiatan belajar di kelas berpusat pada guru.

1.3 Batasan Masalah

Supaya studi lebih terfokuskan serta tidak meluas dari bahasan yang dimaksud, penelitian ini batasannya pada pengaruh video *fun learning consonant* terhadap kemampuan pra membaca, khususnya pada kemampuan mengenal bentuk dan bunyi huruf konsonan b, d, m, n, p.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada studi ini ialah apakah ada pengaruh yang signifikan dari video *fun learning consonant* terhadap kemampuan pra membaca anak-anak berusia 4-5 tahun?

1.5 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang sudah sebelumnya dipaparkan, tujuan diadakan studi ini guna melihat pengaruh video *fun learning consonant* terhadap kemampuan pra membaca anak usia 4-5 tahun

1.6 Manfaat Penelitian

Selaras dengan tujuan, studi ini harapannya bisa memberi manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis, temuan studi ini bisa berperan pada pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, terutama terkait strategi peningkatan kemampuan pra membaca melalui video *fun learning consonant.* Temuan riset ini pula bisa menjadi acuan tambahan guna mengembangkan teori maupun praktik pembelajaran di PAUD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru: temuan studi ini bisa menjadi referensi bagi pendidik ketika merancang aktivitas pembelajaran yang mempergunakan media pembelajaran yang kreatif dengan memanfaatkan teknologi. Melalui penggunaan video *fun learning consonant,* guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna, sehingga mampu mendukung perkembangan kemampuan pra membaca anak secara optimal.
b. Bagi sekolah : penelitian ini memberikan alternatif inovatif dalam penyediaan metode dan media pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan mutu layanan pendidikan di sekolah, terutama dalam upaya menyiapkan anak agar lebih siap memasuki jenjang pendidikan dasar.
c. Bagi penulis : riset ini berguna menjadi sarana guna meluaskan wawasan dan pengalaman peneliti tentang penerapan video edukatif dalam mendukung keterampilan literasi awal, khususnya pra membaca. Disamping itu, penelitian ini pula memberi pengalaman empiris yang dapat dijadikan bekal untuk penelitian lebih lanjut di bidang pendidikan anak umur dini.
d. Bagi peneliti berikutnya : temua studi ini bisa menjadi bahan masukan maupun referensi bagi peneliti lain yang berminat mengkaji permasalahan serupa dengan indikator yang berbeda dalam variabel yang sama untuk meningkatkan kemampuan pra membaca.