

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting bagi perkembangan anak, terutama pada usia dini. Proses pembelajaran membaca pada anak usia pra-sekolah merupakan tahap awal yang krusial dalam membentuk fondasi literasi mereka. Pada fase ini, anak-anak mulai diperkenalkan dengan huruf, kata, dan kalimat yang nantinya akan membentuk keterampilan membaca mereka secara lebih kompleks. Maka, metode pengajaran yang efektif dan menyenangkan sangat diperlukan untuk memotivasi dan mendukung perkembangan keterampilan membaca anak.

Belajar membaca dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi anak usia dini. Anak-anak sudah memiliki potensi membaca sejak lahir, yang dimulai dari kemampuan visual mereka untuk mengenali objek dan memahami lingkungan sekitar. Bahkan sebelum kemampuan mereka untuk meraba, mencium, atau mendengar berkembang, mereka sudah mampu melihat meskipun samar. Ini menunjukkan bahwa mereka sudah memiliki potensi untuk belajar membaca¹. Membaca dini adalah proses pengajaran membaca yang dilakukan secara terstruktur kepada anak prasekolah. Program ini fokus pada kata-kata utuh yang bermakna dalam konteks pribadi anak, serta menggunakan permainan dan aktivitas menarik sebagai metode pembelajaran.

¹ Taufik Adi Susilo, *Belajar Calistung Itu Asyik Cara Cerdas Mengajar Si Kecil Pandai Membaca, Menulis, & Berhitung* (Jogyakarta: Javalitera, 2013), hlm.18.

Anak ialah individu yang masih dalam tahap perkembangan fisik dan mental sejak lahir hingga mencapai kedewasaan. Mereka berada dalam fase belajar dan pembentukan karakter, di mana peran orang tua, lingkungan, serta pendidikan sangat penting dalam membantu mereka tumbuh menjadi individu yang mandiri dan bertanggung jawab, maka dari itu perlu adanya upaya untuk menanamkan karakter yang berkualitas melalui pendidikan, dengan pendidikan bisa mengeksplor segala potensinya dan bisa mencari jati untuk terus mengasah kemampuannya.²

Anak usia dini adalah masa di mana mereka bebas menjelajahi dunia. Pendidikan di tahap ini sangat penting untuk perkembangan ingatan mereka. Ini adalah kesempatan yang baik untuk menanamkan nilai-nilai spiritual dan moral. Meskipun guru menghadapi tantangan saat mengajarkan membaca, menulis, dan berhitung, anak akan terus mengingat informasi yang mereka pelajari.³

Bahasa merupakan media penyampaian seseorang terhadap lawan interaksinya. Bagi seorang anak yang masih balita, ada dua kemungkinan bahasa yang di pakai, baik bahasa verbal maupun non verbal (isyarat) karena setiap individu seorang anak tidak sama. Ada yang sudah terlatih berbahasa diimbangi dengan pengucapan, ada pula seorang anak yang masih tertatih tatih sehingga masih menggunakan bahasa non verbal untuk melakukan interaksi dengan lawan bicaranya. Bahasa memainkan peran krusial dalam

² Aprianti Yofita Rahayu, *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita* (Jakarta: PT Indeks, 2013), hlm.2.

³ Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm.34.

perkembangan anak, membantu mereka berinteraksi dengan lingkungan dan orang-orang di sekitarnya. Gaya berbahasa anak dipengaruhi oleh aktivitas saraf otak yang merespons berbagai rangsangan. Ketika fungsi otak berfungsi dengan baik dan stabil, anak dapat mengoordinasikan gerakan tubuhnya dengan lebih mudah, terutama dalam menggerakkan mulut untuk berbicara. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengucapkan kata-kata dengan lebih lancar dan efektif dalam berkomunikasi secara verbal, yang mendukung perkembangan sosial dan emosional mereka. Dengan kata lain, kemampuan berbahasa anak sangat bergantung pada kesehatan dan aktivitas otak mereka.⁴

Dalam mendukung perkembangan keterampilan membaca anak usia dini yang diterapkan di lembaga PAUD, Anak Usia Dini memiliki peran penting dalam metode pengajaran yang tidak hanya menarik perhatian anak-anak, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Salah satu metode yang sangat efektif adalah penggunaan media *Flash Card*. *Flash Card* dapat membantu anak-anak mengenali huruf, kata, dan gambar dengan cara yang interaktif. Melalui permainan dan aktivitas yang melibatkan *Flash Card*, anak-anak dapat belajar dengan lebih aktif dan terlibat, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk membaca. Selain itu, metode ini memungkinkan pengulangan yang menyenangkan, yang penting dalam memperkuat ingatan dan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep membaca. Dengan pendekatan yang tepat, TK Dharma Bakti dapat

⁴ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm.46.

menciptakan lingkungan yang mendukung dan merangsang minat baca anak, sehingga membangun fondasi literasi yang kuat untuk masa depan mereka.

Menurut Arsyad, *Flash Card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang didesain khusus. Ukuran media *Flash Card* biasanya 8 x 12 cm, tetapi dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas. Kartu abjad, misalnya, dapat digunakan untuk latihan mengeja dengan lancar dalam bahasa Arab atau Inggris. Selain itu, *Flash Card* yang berisi gambar-gambar seperti benda, hewan, dan sebagainya dapat membantu siswa dalam melatih kemampuan mengeja sekaligus memperluas kosa kata mereka.⁵ *Flash Card* dapat memperkenalkan konsep-konsep dasar membaca seperti pengenalan huruf, kosakata, dan pemahaman bacaan dengan cara yang menyenangkan. Penggunaan *Flash Card* dalam proses pembelajaran tidak hanya membantu anak-anak dalam mengenal huruf dan kata, tetapi juga meningkatkan keterampilan kognitif dan memori mereka.

Penerapan media *Flash Card* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca. Dengan menggunakan *Flash Card*, guru dapat menciptakan berbagai aktivitas belajar yang melibatkan anak-anak secara aktif, seperti permainan kata, pencocokan gambar dengan kata, dan latihan membaca sederhana. Metode ini tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik tetapi juga memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan ritme mereka sendiri.

⁵ Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014) h. 115.

Pentingnya penerapan media *Flash Card* dalam mengembangkan kemampuan membaca anak juga didorong oleh kebutuhan untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih personal dan adaptif. Setiap anak memiliki kecepatan dan gaya belajar yang berbeda, sehingga metode yang fleksibel seperti penggunaan *Flash Card* dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu masing-masing anak. Dengan demikian, penerapan media *Flash Card* tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca tetapi juga mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak.

Hal ini, menunjukkan bahwa media visual seperti *Flash Card* dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran. *Flash Card* dengan warna cerah dan gambar menarik mampu menarik perhatian anak, membuat mereka lebih antusias untuk belajar. Hal ini sangat penting bagi anak usia dini, yang memiliki rentang perhatian pendek dan lebih responsif terhadap rangsangan visual. Dengan menggunakan *Flash Card*, anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui aktivitas seperti tebak gambar dan latihan ejaan. Metode ini tidak hanya mendukung keterampilan membaca dan kosa kata, tetapi juga mendorong interaksi sosial, menjadikannya alat yang efektif untuk pengalaman belajar yang menyenangkan.

Meskipun media *Flash Card* memiliki banyak manfaat, tantangan dalam penerapannya perlu diperhatikan. Guru harus memastikan bahwa *Flash Card* yang digunakan sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, serta dapat diintegrasikan dengan metode pengajaran lainnya. Selain itu, penting untuk melakukan evaluasi dan penyesuaian secara berkala terhadap

penggunaan *Flash Card*, agar dapat memastikan efektivitasnya dalam mendukung perkembangan kemampuan membaca anak-anak. Dengan pendekatan yang tepat, *Flash Card* dapat menjadi alat yang sangat berharga dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan bertambahnya usia anak, kemampuan bahasa peserta didik akan semakin berkembang, mulai dari penggunaan kata-kata sederhana hingga struktur bahasa yang lebih kompleks saat mereka dewasa nanti. Pengembangan bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam kemampuan dasar di taman kanak-kanak. Tujuan dari pembelajaran bahasa adalah agar anak usia dini dapat berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis (simbolis). Maka, bimbingan yang tepat diperlukan untuk membantu anak usia dini memahami bahasa simbolis melalui pembelajaran membaca⁶.

Berdasarkan studi awal di TK Dharma Bakti Pademawu, Pamekasan, media *Flash Card* ini memang sudah di terapkan oleh pendidik. Dalam mengembangkan aspek bahasa dalam kemampuan membaca, permainan *Flash Card* ini digunakan dengan menggunakan potongan-potongan *Flash Card* yang bertuliskan kata sesuai tema pembelajaran. Guru menunjuk salah satu anak dan memilih sebuah kartu yang berada dalam posisi terbalik. Guru kemudian meminta anak tersebut untuk mengucapkan huruf-huruf dari kata yang dipilih satu per satu, lalu membaca kata tersebut dengan jelas.

⁶ Lilik Nur Jannah, "Penggunaan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak", *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 2 (Januari,2013), hlm.7.

Alasan peneliti melakukan penelitian di TK Dhama Bakti Pademawu, Pamekasan. Dikarenakan peneliti melihat yang menarik saat kegiatan pembelajaran, yakni guru memberikan stimulasi yang signifikan bagi anak dalam mengembangkan kemampuan membaca dasar pendidik menggunakan *Flash Card*, Yakni: **Pengenalan Huruf dan Bunyi**: Guru menggunakan *Flash Card* dengan menampilkan huruf besar dan kecil, disertai dengan gambar benda yang dimulai dengan huruf tersebut. Misalnya, *Flash Card* huruf “B” dengan gambar “Bola”. Ini membantu anak mengenali huruf dan bunyinya secara bersamaan. **Kata Sederhana**: guru membuat *Flash Card* dengan kata-kata sederhana (misalnya “kucing”, “anjing”, “mobil”) dan gambarnya. Serta mengajak anak membaca kata tersebut sambil menunjukkan gambar, sehingga mereka bisa mengaitkan kata dengan objek nyata. **Permainan Mencocokkan**, Guru menyiapkan dua set *Flash Card*, satu dengan gambar dan satu dengan kata. Minta anak untuk mencocokkan gambar dengan kata yang tepat. Ini melatih keterampilan membaca dan pemahaman makna. **Kegiatan Berantai**, guru mengajak anak didik untuk membuat kalimat sederhana menggunakan *Flash Card* yang berisi kata-kata. Misalnya, jika ada *Flash Card* dengan kata “Saya”, “melihat”, dan “burung”, maka guru mendorong mereka untuk merangkai kalimat: “Saya melihat burung.” **Cerita Bergambar**, guru menggunakan serangkaian *Flash Card* untuk menceritakan sebuah cerita. Setiap kartu berisi gambar dan kata kunci. Anak dapat membaca kata-kata sambil mengikuti alur cerita yang dibentuk oleh gambar. Dengan metode ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam membangun fondasi keterampilan membaca yang kuat pada anak-anak. Sehingga dapat

mempermudah dan menarik bagi anak dalam mengenal kata pada tahap awal belajar membaca serta meningkatkan kemampuan membaca.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana penerapan media *Flash Card* dalam mengembangkan kemampuan membaca anak kelompok B TK Dharma Bakti Pademawu, Pamekasan?
2. Bagaimana dampak penerapan media *Flash Card* terhadap kemampuan membaca anak kelompok B TK Dharma Bakti Pademawu, Pamekasan?
3. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat dari penerapan media *Flash Card* dalam mengembangkan kemampuan membaca anak kelompok B TK Dharma Bakti Pademawu, Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penerapan media *Flash Card* dalam mengembangkan kemampuan membaca anak kelompok B di TK Dharma Bakti Pademawu, Pamekasan.
2. Untuk mendeskripsikan dampak penerapan media *Flash Card* terhadap kemampuan membaca anak kelompok B TK Dharma Bakti Pademawu, Pamekasan
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat dari penerapan media *Flash Card* dalam mengembangkan kemampuan membaca anak kelompok B TK Dharma Bakti Pademawu, Pamekasan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat dilihat dari beberapa aspek berikut:

1. Manfaat teori

Manfaat secara teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang perkembangan bahasa anak usia dini.

- 2) Bagi peneliti yang lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi dalam mengembangkan variabel lain yang terkait dengan kemampuan akademik Peserta Didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, khususnya media *Flash Card*, untuk membantu mengembangkan kemampuan membaca anak. Guru dapat melihat efektivitas media ini dalam meningkatkan minat belajar anak secara langsung.
- b. Bagi anak didik, melalui penerapan media *Flash Card*, anak-anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan membaca anak secara lebih cepat dan menyenangkan, sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri dalam kemampuan literasi mereka.
- c. Bagi orang tua, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi orang tua tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai di rumah. Orang tua bisa lebih proaktif dalam mendukung proses belajar anak dengan menggunakan *Flash Card* atau media lainnya.
- d. Bagi Penelitian Selanjutnya
 - 1) Penelitian ini dapat menambah referensi untuk penelitian selanjutnya dengan subjek yang berbeda
 - 2) Penelitian Ini Dapat Menambah Wawasan Baru Tentang **Penerapan** Media *Flash Card* Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Kelompok B.

E. Definisi Istilah.

Berikut adalah definisi istilah terkait agar tidak menimbulkan persepsi yang ambigu:

1. Media

Media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi, atau materi pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, media mengacu pada berbagai jenis alat yang digunakan oleh pendidik untuk membantu proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien, seperti gambar, audio, video, atau alat bantu visual lainnya.

2. *Flash Card*

Flash Card adalah kartu kecil yang berisi gambar, kata-kata, huruf, atau angka yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Kartu ini berfungsi untuk membantu anak-anak belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. *Flash Card* biasanya digunakan dalam aktivitas belajar yang melibatkan pengenalan kata, angka, atau konsep tertentu melalui proses pengulangan.

3. Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca adalah keterampilan yang mencakup pengenalan dan pemahaman terhadap simbol-simbol tertulis (huruf dan kata), serta kemampuan untuk menginterpretasikan dan memahami makna dari teks tertulis. Pada anak usia dini, kemampuan ini mencakup pengenalan huruf, pengucapan kata, dan pemahaman dasar terhadap isi teks.

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini merujuk pada kelompok anak yang berada dalam rentang usia 0 hingga 6 tahun. Pada tahap ini, anak-anak berada dalam periode perkembangan awal yang sangat penting, di mana pembelajaran dan perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik terjadi dengan sangat pesat. Pembelajaran pada anak usia dini biasanya berfokus pada pengembangan kemampuan dasar, termasuk membaca, menulis, dan berkomunikasi.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Untuk memperkaya penelitian ini dan memberikan landasan yang kuat, peneliti merujuk pada beberapa penelitian terdahulu. Penelitian-penelitian tersebut digunakan sebagai referensi untuk memahami kesamaan dan perbedaan dalam konteks yang serupa, sehingga dapat memperdalam analisis. Penelitian-penelitian sebelumnya ini terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, sebagai berikut:

1. Efira Elida (2020) dalam penelitiannya berjudul “Permainan *Flash Card* dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini” bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *Flash Card* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Menggunakan metode penelitian pustaka (Library Research), penelitian ini menemukan bahwa *Flash Card* dapat merangsang anak dalam mengenal angka, memperkuat minat anak terhadap konsep bilangan, serta meningkatkan kecerdasan dan ingatan. Kesamaan dengan penelitian saat ini adalah penggunaan media *Flash Card*, namun perbedaannya terletak pada fokus kajian; Elida membahas perkembangan kognitif, sedangkan penelitian ini fokus pada kemampuan membaca anak usia dini.

2. Dhea Agnes (2019) dalam penelitiannya berjudul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Media *Flash Card* di TK Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung” berfokus pada cara meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia dini melalui penggunaan *Flash Card*. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, dan hasilnya menunjukkan peningkatan kecerdasan linguistik anak usia dini. Kesamaannya adalah penggunaan media *Flash Card*, namun perbedaannya, penelitian ini memfokuskan pada kecerdasan linguistik, sedangkan penelitian peneliti menitikberatkan pada pengembangan kemampuan membaca.
3. Mentari Nagraha Janer (2014) dalam penelitiannya berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media *Flash Card* pada Anak Kelompok B di TK Satu Atap Jogoboyo Purwodadi Purworejo” menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan meningkat signifikan setelah menggunakan media *Flash Card*. Pada siklus awal, kemampuan membaca anak mencapai 39,24% (kriteria kurang baik), kemudian meningkat menjadi 62,64% (baik) di siklus pertama, dan 82,24% (sangat baik) di siklus kedua. Proses pembelajaran menggunakan *Flash Card* melibatkan langkah-langkah seperti guru memegang *Flash Card* setinggi dada dan membacakannya dalam waktu singkat, kemudian anak diberi tugas terkait dengan bunyi atau huruf yang ditunjukkan. Perbedaan dengan penelitian ini adalah dalam variasi penggunaan media *Flash Card* yang lebih fokus pada pengembangan kemampuan membaca.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggunaan beragam jenis *Flash Card*, seperti huruf, abjad, gambar, dan kata, yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar anak, terutama dalam aspek bahasa. Penelitian ini juga memperkaya variasi metode yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini.