



**MENGENAL HURUF MELALUI MEDIA GRAFIS BERBASIS
AUDIO VISUAL PADA ANAK KELOMPOK A1 RA
MUSLIMAT NU 1 MALANG**

SKRIPSI

OLEH:

CITRA MIR ATUR RIZQIYAH

NPM.21601014010



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
2020**



**MENGENAL HURUF MELALUI MEDIA GRAFIS BERBASIS
AUDIO VISUAL PADA ANAK KELOMPOK A1 RA
MUSLIMAT NU 1 MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1) Pada Program
Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Oleh:

Citra Mir Atur Rizqiyyah

NPM: 21601014010



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
2020**

ABSTRAK

Rizqiyah, Citra Mir Atur.2020. *Mengenal Huruf Melalui Media Grafis Berbasis Audio Visual Pada Anak Kelompok A1 RA Muslimat NU 1 Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini,Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang.Pembimbing 1: Dr. Mohammad Afifulloh, S.Ag., M.Pd. Pembimbing 2: Yorita Febry Lismanda S.Pd M.Pd.

Kata Kunci : Mengenal Huruf, Media Grafis, Audio Visual.

Di era 4.0 ini teknologi sudah semakin canggih, semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidik juga sangat berpengaruh terhadap sistem pembelajaran yang lebih berkualitas dan bermutu, Hal tersebutlah yang melatar belakangi untuk menggunakan media grafis berbasis audio visual untuk mengenalkan huruf kepada anak di kelompok A1 RA Muslimat NU 1 Malang.

Jenis yang digunakan adalah menggunakan penelitian kualitatif. Subyek yang digunakan adalah 14 anak dari Kelompok A1 di RA Muslimat NU 1 Malang, prosedur pengumpulan data dilakukan melalui google forms dengan mengumpulkan respon dari walimurid,metode wawancara, dengan melakukan tanya jawab secara lisan dengan sumber penelitian yakni walikelas, dan metode dokumentasi dengan menggunakan hasil dokumentasi foto yang dikirim walimurid ketika peserta didik sedang menonton media pembelajarana media grafis berbasis audio visual untuk mengenal huruf.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mengenal huruf melalui media grafis berbasis audio visual mampu mengenalkan huruf dengan baik, dengan menggunakan media yang menyenangkan dan tidak membosankan, disertai dengan berbagai gambar, suara, serta kata kata baru untuk menambah kosa kata untuk anak, dari hasil respon walimurid dapat diketahui bahwa banyaknya anak yang mampu mengenal huruf dengan baik dengan menggunakan media grafis berbasis audio visual.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. KONTEKS PENELITIAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah berkembang begitu pesat bagi masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, begitu pula ilmu pengetahuan dan teknologi membawa berbagai banyak perubahan dalam aspek kehidupan manusia, memang tidak dapat dipungkiri, ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang mempunyai dampak yang signifikan kepada pola kehidupan manusia.

Teknologi hadir dengan memberikan pengaruh yang cukup besar untuk keberlangsungan hidup manusia hadir dengan memberikan pengaruh pada berbagai aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan, yang mana pendidikan itu juga sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan juga mempunyai tujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi yang ada pada dirinya masing-masing.

Semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan sistem pembelajaran yang lebih berkualitas dan bermutu. Permasalahan yang terjadi di lapangan pendidikan juga akan semakin bertambah.

Pada generasi milenial di era 4.0 ini pendidik harus pintar-pintar dalam memberikan suatu pembelajaran yang sesuai dengan berkembangnya teknologi pada zaman tersebut, karena pendidik juga dituntut untuk melakukan suatu kemajuan dalam pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan dari berbagai segi.

Media pembelajaran akan sangat membantu pendidik dalam keefektifan dalam proses belajar mengajar, kebanyakan para pendidik mengabaikan banyaknya media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, padahal dengan menggunakan media pembelajaran khususnya media audio visual pendidik mampu meningkatkan motivasi anak dalam belajar, media audio visual juga merupakan media yang menggunakan alat teknologi yang canggih sehingga anak-anak tidak akan merasakan bosan dan pembelajaran menggunakan media grafis audio visual akan lebih menyenangkan serta tidak monoton.

Media grafis adalah media visual, yang mana dalam media ini pesan yang akan disampaikan bisa berbentuk simbol-simbol, oleh karena itu perlu difahami dengan benar arti dari simbol-simbol yang akan digunakan, agar dalam proses belajar mengajar penyampaian materi akan berhasil secara efektif dan efisien, untuk menarik perhatian kebanyakan orang-orang menggunakan grafis, serta memperjelas sebuah sajian ide, dan juga mengilustrasikan sebuah fakta-fakta sehingga menjadi hal yang menarik dan juga gampang diingat oleh anak didik. Media itu sendiri juga mampu untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan juga kemauan siswa sehingga anak akan terlibat dalam proses pembelajaran.

Audio visual merupakan media yang memiliki unsur suara dan juga unsur gambar. Media pembelajaran juga bisa dilakukan dengan audio visual, yang mana audio visual sendiri memiliki keahlian yang lebih baik, karena memiliki kedua jenis yaitu auditif (mendengar) dan juga visual (melihat), dalam pembelajaran pastinya anak akan merasa bosan karena hanya menggunakan metode berceramah, berbeda dengan adanya pembelajaran dengan menggunakan audio visual maka anak akan merasa lebih semangat lagi karena media pembelajaran yang digunakan

menyenangkan, audio visual dalam beberapa batas batas tertentu mempunyai peran pengganti guru dan tugas guru, karna penyajian materi bisa digantikan dengan media, dan guru bisa menjadi fasilitator ketika pembelajaran.

Anak usia dini merupakan masa masa golden age, golden age adalah masa emas pada anak anak di awal kehidupannya yaitu pada usia 0-5 tahun yang merupakan masa penting untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa golden Age pembentukan system saraf secara dasar sudah terjadi, hal ini karna masa lima tahun pertama usia anak adalah masa kritis.

Dunia anak merupakan dunia untuk bermain sambil belajar, pada masa golden age anak mempunyai kesenangan dalam belajar apa saja, agar anak mampu mendapatkan perkembangan yang menggali semua kemampuannya dan pembelajaran yang efektif maka guru perlu memilih metode yang sesuai dengan hasil belajar yang ingin dicapai.

Begitu pula dengan perkembangan bahasa anak, yang mana kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini juga sangat penting bagi anak anak, dengan memberi stimulus yang optimal kepada anak usia dini. Dengan pesatnya perkembangan baik fisik maupun mental pada anak usia dini dan juga berkembangnya aspek perkembangan bahasa, motorik, sosial emosional, kognitif, dan juga seni maka di usia golden age sangat penting untuk menerapkan segala stimulus yang mampu mengembangkan perkembangan anak.

Berdasarkan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 yaitu lingkup perkembangan keaksaraan yang menyatakan tingkat pencapaian perkembangan yang diharapkan meliputi : mengenal suara suara atau benda yang ada disekitarnya,

membuat coretan coretan yang bermakna, meniru huruf, memahami hubungan bunyi dan bentuk huruf , membaca dan menulis nama sendiri.

Pembelajaran tidak akan berhasil kecuali jika guru mengetahui metode dan media apa yang akan digunakan untuk mengajar kepada anak anak, metode yang dapat digunakan adalah metode yang menyenangkan bagi anak dengan cara belajar sambil bermain, dan bermain sambil belajar, media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar, dengan menyajikan media mengenal huruf yang telah diprogram dalam bentuk audio visual dapat digunakan setiap anak entah secara individu maupun kelompok.

Pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti , peneliti akan mengambil obyek penelitian di RA Muslimat NU 1 Malang , karna dengan alasan yang tepat sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di Raudhatul Athfal tersebut, dikarenakan sebelum melakukan penelitian , peneliti melakukan observasi, yang mana di RA Muslimat NU 1 Malang ini anak peserta didik sudah mengenal dengan salah satu jenis media grafis audio visual melalui pembelajaran komputer yang dilaksanakan 1 minggu sekali, tetapi peserta didik masih belum memahami betul fungsi dan manfaat dari komputer dengan baik maka permasalahan yang dihadapi oleh peneliti adalah anak peserta didik di Kelompok A1 masih kesusahan untuk mengenal huruf, dengan adanya pembelajaran komputer ini peneliti memanfaatkan alat komunikasi yang hampir sama dengan komputer yang mana juga merupakan salah satu jenis dari media grafis audio visual berupa handphone yang diketahui video pembelajaran audio visual yang akan peneliti kirim berguna agar anak mengetahui dan mengenal huruf dengan benar.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas ini peneliti bermaksud mengadakan penelitian tentang “ **Mengenal Huruf Melalui Media Grafis Berbasis Audio Visual Pada Anak Kelompok A1 RA Muslimat NU 1 Malang** “, dalam penelitian ini diharapkan peneliti dapat mengetahui penggunaan media grafis audio visual dikarnakan dengan adanya media audio visual yang menampilkan berbagai variasi warna, suara, dan gerak yang akan meningkatkan minat belajar anak, sehingga apa yang disampaikan akan mudah diserap dan diingat oleh anak, media yang digunakan berisi huruf (nama huruf-bunyi), menggabungkan huruf menjadi kata dan mengurutkan huruf abjad dengan lagu.

B. FOKUS PENELITIAN

1. Bagaimana kemampuan anak dalam mengenal huruf di Kelompok A1 RA Muslimat NU 1 Malang ?
2. Bagaimana penggunaan media grafis berbasis audio visual dalam mengenal huruf di Kelompok A1 RA Muslimat NU 1 Malang ?
3. Apa kendala pengenalan huruf melalui media grafis berbasis audio visual di Kelompok A1 RA Muslimat NU 1 Malang ?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf anak di kelompok A1 RA Muslimat NU 1 Malang .
2. Untuk mengetahui penggunaan media grafis berbasis audio visual dalam mengenalkan huruf kepada anak di Kelompok A1 RA Muslimat NU 1 Malang.
3. Untuk mengetahui kendala apa yang dihadapi dalam mengenalkan huruf melalui media grafis berbasis audio visual kepada anak kelompok A1 di RA Muslimat NU 1 Malang.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis pengamatan ini bertujuan untuk memberikan pengertian serta pengetahuan tentang Media Grafis berbasis Audio Visual Untuk Kemampuan Mengenal Huruf anak, selain itu juga untuk menambah pengetahuan tentang audio visual terhadap orang tua dan juga guru.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi lembaga sekolah

Pembelajaran yang digunakan akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

b. Bagi Peneliti

- 1). Menciptakan suasana dan inovasi pembelajaran yang baru.
- 2). Meningkatkan wawasan yang lebih luas tentang desain grafis.

c. Bagi Anak

- 1) Membantu anak dalam mengenalkan dan memahami pembelajaran mengenal huruf yang menyenangkan.

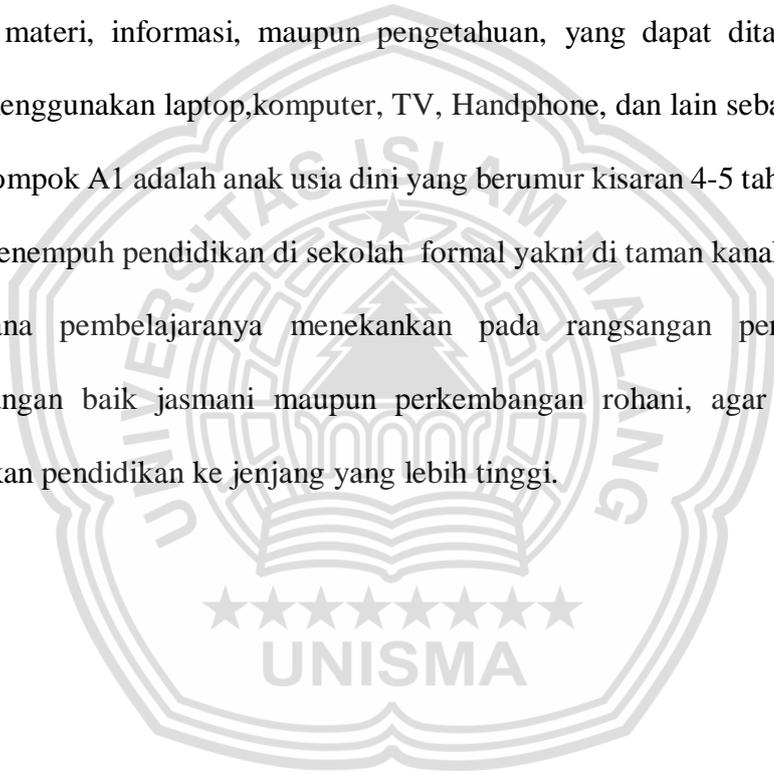
E. DEFINISI OPERASIONAL

1. Mengenal huruf adalah tahapan perkembangan anak dari yang tidak tahu menjadi tahu dengan melibatkan unsur pendengaran dan penglihatan, agar anak mampu mengembangkan kemampuan permulaan membaca, perkembangan kemampuan huruf anak bisa dilihat dari anak mampu memaknai huruf itu sendiri dan mampu mengucapkan dengan baik dan benar.

2. Media grafis adalah adalah media visual, yang mana dalam media ini pesan yang akan disampaikan bisa berbentuk simbol simbol, yang berguna untuk

menarik perhatian, dan lebih memperjelas ide atau gagasan yang akan diberikan oleh karna itu perlu difahami dengan benar arti dari simbol simbol yang akan digunakan, agar dalam proses belajar mengajar penyampaian materi akan berhasil secara efektif dan efisien.

3. Audio visual adalah audio visual adalah media alat bantu yang menggunakan unsur suara (audio) dan gambar (visual) yang digunakan untuk membantu memahami tulisan serta kata kata yang diucapkan dalam pemberian dalam memberi materi, informasi, maupun pengetahuan, yang dapat ditampilkan dengan menggunakan laptop, komputer, TV, Handphone, dan lain sebagainya.
4. Anak kelompok A1 adalah anak usia dini yang berumur kisaran 4-5 tahun yang sedang menempuh pendidikan di sekolah formal yakni di taman kanak kanak, yang mana pembelajarannya menekankan pada rangsangan pendidikan perkembangan baik jasmani maupun perkembangan rohani, agar mampu melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan oleh peneliti mengenai mengenalkan huruf melalui media grafis berbasis audio visual di Kelompok A1 RA Muslimat NU 1 Malang maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf di Kelompok A1 RA Muslimat NU 1 Malang.

Kemampuan mengenal huruf anak di kelompok A1 RA Muslimat NU 1 Malang pendidik memang mengalami sedikit kesulitan dalam pembelajarannya karna media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kurang menyenangkan, pendidik lebih terfokus kepada buku majalah untuk memperkenalkan huruf kepada anak tanpa membuat media pembelajaran, karna terkadang pendidik menggunakan media dalam pembelajaran memilih yang praktis dan tidak merepotkan, dan juga guru mengenalkan huruf kepada anak dengan menggunakan metode berceramah yang membuat anak didik menjadi cepat bosan.

2. Penggunaan Media Grafis Berbasis Audio Visual Dalam Mengenal Huruf di Kelompok A1 RA Muslimat NU 1 Malang.

Media yang digunakan oleh peneliti berupa media grafis berbasis audio visual yang terdiri dari suara, gambar, serta simbol simbol huruf yang bergerak, didalam video pembelajaran yang dikirim peneliti video tersebut terfokus pada dua indera yakni indera penglihatan dan indera pendengaran, dengan melihat media

pembelajaran media grafis berbasis audio visual yang dibuat oleh peneliti peserta didik mampu mengamati bentuk huruf, berbagai macam bentuk gambar di dalam video pembelajaran seperti gambar manusia, tumbuhan, dan benda benda lainnya, anak mendengarkan suara pengucapan huruf huruf serta lagu untuk mengenal huruf dengan indra pendengarannya.

3. Kendala Pengenalan Huruf Melalui Media Grafis Berbasis Audio Visual di Kelompok A1 RA Muslimat NU 1 Malang.

Kendala yang dialami peneliti mengenalkan huruf melalui media grafis berbasis audio visual kepada anak kelompok A1 RA Muslimat NU 1 Malang adalah anak setelah menonton video pembelajaran mengenal huruf melalui media grafis berbasis audio visual menjadi kecanduan untuk bermain handphone, karena kebanyakan anak menyukai video pembelajaran yang peneliti buat, sehingga anak ingin menonton video pembelajaran tersebut terus menerus, padahal seharusnya anak usia dini tidak diperbolehkan bermain handphone terlalu lama karena akan berakibat anak menjadi kecanduan bermain handphone.²). dikarnakan penelitian ini berlangsung ketika adanya pandemi COVID 19 demi mentaati anjuran pemerintah yang harus berada dirumah maka kendala yang dihadapi peneliti yang kedua adalah ketidak hadiran peneliti langsung dan bertatap muka langsung dengan peserta didik, karna pembelajaran dilakukan dengan serba online yang mana peserta didik melihat langsung dengan orangtuanya tidak dengan bertatap muka di dalam kelas bersama peneliti, berbeda dengan ketika bertatap muka di dalam kelas video pembelajaran bisa ditonton dengan bersama sama.

B. Saran

1. Kepala Sekolah

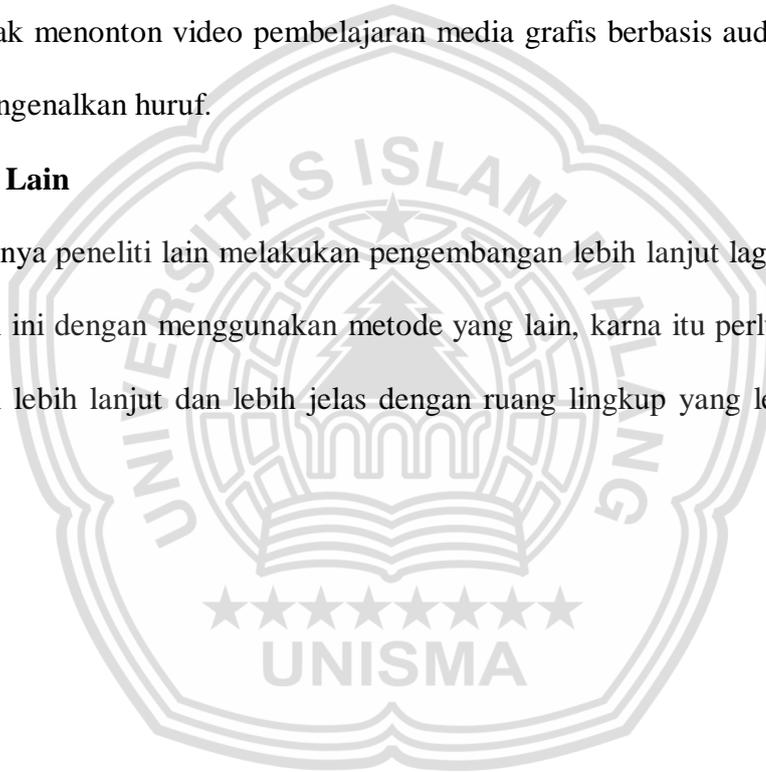
Dalam penelitian ini hendaknya kepala sekolah memberikan fasilitas, sarana pra sarana untuk meningkatkan mutu belajar siswa sehingga terciptanya pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta pembelajaran yang menyenangkan

2. Guru

Dalam penelitian ini hendaknya guru mendampingi langsung peserta didik ketika anak menonton video pembelajaran media grafis berbasis audio visual untuk mengenalkan huruf.

3. Peneliti Lain

Sebaiknya peneliti lain melakukan pengembangan lebih lanjut lagi tentang penelitian ini dengan menggunakan metode yang lain, karna itu perlu adanya penelitian lebih lanjut dan lebih jelas dengan ruang lingkup yang lebih luas lagi.



DAFTAR RUJUKAN

- Departemen Agama RI.(2002). *Pengembangan Metode Pembelajaran Di Salafiyah*, Jakarta: Departemen Agama RI.
- Depdiknas, (2003).*Standar Kompetensi Taman Kanak Kanak Dan Raudhatul Athfal* .Jakarta.Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas,(2003). *Undang Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003*.Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional
- Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur Dan Institut Riset Dan Pengembangan Pendidikan.(2012). *Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran*.Surabaya: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur Dan Institut Riset dan Pengembangan Pendidikan.
- Hamalik,Oemar. *Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, Bandung,2002: hlm. 211)
- Syafdaningsih, Ratiyah, Fortuna,D (2018), *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B4 TK Negeri Pembina Palembang Tahun Ajaran 2018/2019*.Vol. 5 (2),3. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/tumbuhkembang/article/view/7567/3832>
- Jupriadi.(2016). *Efektivitas Penggunaan Media Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA*.Jurnal Formatif, Vol 6 (2) 125-133.
- Karo Karo, Rasyid Isran. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*.Vol.VII (1), 92.
- Maisaroh,Siti.(2013). *Penggunaan Media Grafis pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas IV A Sekolah Dasar Negeri Gedongkiwo Tahun Ajaran 2012/2013*. Yogyakarta.Fakultas Ilmu Pendidikan.Universitas Negeri Yogyakarta
- MediaGrafis(Online),(<https://www.google.com/amp/s/www.hestanto.web.id/media-grafis/amp>)
- Miftah, M (2013).*Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kelompok Belajar Siswa*. VoI.1(2), 98. <https://media.neliti.com/media/publications/286890-fungsi-dan-peran-media- pembelajaran-seba-5babbcd0.pdf>
- Moleong,Lexy J.2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No 1679 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.

- Rosmiyati (2017). *Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini*.Lampung.Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan.Institut Agama Islam Negeri IAIN Raden Intan.
- Satori,D. 2011. *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Soetomo, *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar, Usaha Nasional*,Surabaya, 1993, hlm 197-198
- Sudjana, Nana. (1989). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan RND*. Bandung: CV Alfabeta
- Trisniawati (2014). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 TK Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negri Yogyakarta.

