

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia adalah fondasi yang sangat penting untuk pembentukan perkembangan pada anak usia dini dimana semua aspek perkembangan dengan mudah distimulasi. Anak usia dini adalah kelompok orang yang berusia antara 0 hingga 6 tahun, di mana masa ini sering disebut sebagai masa emas (*golden age*) yang hanya terjadi sekali seumur hidup seseorang, oleh karena itu pada masa ini perlu upaya untuk menstimulasi perkembangan anak agar berkembang secara optimal. Perkembangan pada anak usia dini berlangsung dalam lingkungan keluarga atau rumah, kemudian dilanjutkan di lingkungan sekolah dan masyarakat. Salah satu kemampuan dasar yang membutuhkan stimulasi agar berkembang secara optimal adalah kemampuan berbahasa yang meliputi empat hal yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Bahasa mempunyai peran yang luar biasa penting dalam kehidupan manusia, Karena dalam kehidupan sehari – hari manusia menggunakan bahasa sebagai sarana berkomunikasi. Dengan bahasa, seseorang dapat memberikan ide, pikiran, perasaan atau informasi kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Pada usia 5-6 tahun, anak-anak memasuki tahap perkembangan bahasa yang pesat, di mana mereka mampu menguasai kosakata hingga 8.000-14.000 kata dan mulai memahami cerita, perintah, serta instruksi yang disampaikan. Pada pengembangan bahasa perlu adanya upaya melibatkan upaya sensorimotor terkait dengan kegiatan mendengar, kecakapan memahami, produksi suara dengan baik dan benar (Kemendiknas, 2010 : 3-8). Dalam ranah pembelajaran, bahasa

memiliki empat aspek yang perlu diperhatikan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis

Menyimak adalah suatu kemampuan yang paling utama dikuasai oleh manusia dari pada kemampuan bahasa yang lainnya. Menurut Nurhadi, 1995 dalam (Gusnetti, 2022) Pengertian menyimak dapat dibagi menjadi dua yaitu yang pertama adalah menyimak atau mendengarkan dalam arti khusus, yaitu proses mental yang dilakukan oleh pendengar untuk menerima suara yang dihasilkan oleh pembicara, lalu mengatur atau menyusun kembali apa yang telah didengar. Kedua, menyimak dalam pengertian yang tidak spesifik mengarah pada proses di mana penyimak tidak hanya memahami dan mengerti apa yang disimak, tetapi lebih dari itu, ia berusaha melakukan apa yang telah dikatakan oleh pembicara yang sedang disimak. Dalam penguasaan keterampilan menyimak akan berpengaruh juga pada keterampilan berbahasa lain. Menurut Tarigan, 1994 dalam (Mustiningtyas, Wahono, 2022) Meningkatkan keterampilan menyimak berarti pula membantu meningkatkan kualitas berbicara pada seseorang.

Kemampuan menyimak pada anak juga akan berdampak pada kecerdasan mereka. Anak yang tinggi kecerdasannya akan dengan mudah memahami pembicaraan dengan orang lain. Akan tetapi, kemampuan menguasai sebuah keterampilan dalam menyimak ini tidak tumbuh secara alami, melainkan membutuhkan stimulus dan proses pembelajaran yang tepat dari lingkungan sekitar anak. Keberhasilan anak dalam menyimak dapat dilihat dari kemampuan mengucapkan kalimat tanpa ada keraguan (Meutia et al., 2025). Ada tahapan-tahapan dalam proses menyimak, yakni:

1. Tahapan Mendengarkan : pada tahapan ini si pendengar menangkap perkataan apa yang telah disampaikan oleh sang pembicara,
2. Tahapan Memahami : setelah mendengarkan apa yang telah disampaikan oleh pembicara maka terjadilah proses memahami
3. Tahap Interpretasi : penyimak yang baik akan mengartikan apa yang telah di simaknya dengan berbagai konteks atau disebut dengan interpreting
4. Tahap Evaluasi : penyimak akan menerima gagasan pembicaraan dengan menanggapi apa yang telah di simaknya.

Media berasal dari bahasa latin yang berarti medium yang secara harfiah bermakna pengantar atau perantara. Sementara itu dalam bahasa Indonesia, medium memiliki arti sedang atau antara oleh karena itu pengertian media dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Gagne & Briggs (1979:19) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang secara fisik dimanfaatkan untuk menyajikan sebuah materi pembelajaran yang terdiri dari buku, tape recorder , kaset , video, video recorder , film, slide, gambar, grafik, televisi, dan computer. Media juga dapat menyalurkan suatu pesan dan dapat merangsang perasaan dan keinginan siswa yang menimbulkan dorongan keinginan belajar pada setiap siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran agar apa yang disampaikan lebih efektif dan optimal. Dalam pembelajaran yang efektif memerlukan rancangan yang baik

dan juga media yang digunakan dalam proses belajar mengajar perlu dirancang dengan baik. Guru sebagai pendidik harus kreatif mungkin dalam mengemas media pembelajaran agar menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Perkembangan zaman yang serba modern seperti saat ini tidak bisa dipungkiri bahwa sangatlah berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Pada zaman serba modern ini pula kehidupan manusia, sadar atau tidak sadar berkaitan dengan teknologi. Pada akhirnya siap atau tidak siap kita sebagai manusia akan terpengaruh atau dipengaruhi kemajuan zaman ini. Dalam dunia pendidikan, memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pada pendidikan. Media pembelajaran digital memberikan berbagai manfaat yang sangat baik, khususnya dalam membantu proses belajar-mengajar. Dengan adanya media pembelajaran digital, seorang guru atau pendidik dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran digital mempermudah seorang guru atau pendidik dalam menyampaikan materi. Sebagai seorang pendidik, guru harus memanfaatkan kemajuan teknologi dengan sebaik-baiknya. Seorang murid terutama anak usia dini biasanya selalu menunjukkan ketertarikan dengan suatu hal yang baru dan menarik.

Teknologi bagi anak usia dini adalah suatu hal yang menarik bagi mereka, dengan demikian guru harus memanfaatkan teknologi untuk menarik perhatian anak agar minat dalam kegiatan pembelajaran. Azhar Arsyad, 2006 dalam (Eem Kurniasih, 2019) mengatakan bahwa memanfaatkan media pembelajaran dapat menimbulkan rasa keinginan dan minat, motivasi dan rangsangan belajar, dan juga membawa pengaruh pada psikologi anak. Menurut

Kasih, 2021 dalam (Septi Kuntari , 2023) Ada beberapa media pembelajaran digital yang dapat digunakan diantaranya video digital berbasis youtube dan juga video animasi serta media pembelajaran digital lainnya. Guru sebagai seorang pendidik harus kreatif dalam menyiapkan media pembelajaran digital yang interaktif karena salah satu cara agar anak dapat menerima materi dari guru ialah dengan cara menerapkan media pembelajaran interaktif.

Pembelajaran interaktif melibatkan guru dan anak dalam kegiatan yang aktif sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan. Banyak media pembelajaran digital interaktif yang sering digunakan oleh guru diantaranya buku digital, video pembelajaran, power point dan masih banyak lagi. Selain itu ada juga aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan oleh guru guna mendukung kegiatan pembelajaran yaitu aplikasi canva, kinemaster, dan masih banyak lagi. Pada zaman yang serba digital seperti saat ini, Media pembelajaran digital muncul sebagai alternatif yang inovatif. Salah satu media pembelajaran digital yang inovatif saat ini adalah E-story Book Audio . E-Story Book Audio adalah buku cerita digital yang dikombinasi dengan penggunaan audio seperti narasi suara dan efek suara yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian awal, diketahui bahwa anak usia 5-6 tahun di RA Daarun Najah Surabaya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan buku cerita cetak dan metode berceramah sederhana, ditemukan 11 anak yang masih kurang tertarik dengan kegiatan menyimak, di tunjukan dengan anak tidak menjawab pertanyaan tentang isi cerita, tidak dapat menyebutkan tokoh dan karakter pada cerita, tidak mampu

menceritakan kembali urutan kejadian pada cerita secara sederhana, dan kurangnya fokus atau atensi saat mendengarkan cerita.

Anak cenderung tertarik dengan sesuatu hal yang baru yang mampu menarik perhatian anak seperti media pembelajaran digital yang melibatkan unsur visual dan audio. Berdasarkan temuan tersebut dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan serta keaktifan anak dalam aktifitas menyimak. Salah satu media yang dianggap tepat untuk kegiatan menyimak adalah e-story book audio , dimana dalam media ini menggabungkan unsur visual dan audio yang dapat memudahkan anak dalam memahami sebuah cerita. Penerapan media tersebut diharapkan mampu menjadi jawaban atas masalah yang ada di RA Daarun Najah Surabaya dan turut mendukung peningkatan kemampuan anak dalam menyimak.

Saat ini masih banyak anak usia dini yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan menyimak, seperti kurang fokus, kesulitan dalam memahami instruksi, atau bosan saat mendengarkan cerita konvensional. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan (Setoresmi & Rahmawati, 2025) menunjukkan bahwa metode bercerita dengan media e - book memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun. Terbukti dalam penggunaan e - book anak mampu mengungkapkan tema, tokoh, waktu, dan menceritakan kembali.

Penelitian lain yang dilakukan (Hasanah et al., 2022) di TK Aisyiyah 33 Purwodiningratan mengatakan bahwa anak usia 4-5 tahun menunjukkan kemampuan menyimak yang sudah golongan mulai berkembang dalam penggunaan media pop-up storybook telah terbukti meningkatkan kemampuan menyimak melalui eksplorasi pengalaman anak, dan penelitian terdahulu yang dilakukan

(Mustiningtyas et al., 2022) di KB At-Taqwa, hasil dari penelitian ini hubungan antara keterampilan menyimak cerita anak usia dini dengan penggunaan media animasi audio visual menunjukkan korelasi positif yang kuat, namun masih diperlukan eksplorasi mendalam tentang pengalaman anak dalam menggunakan media tersebut. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu lebih fokus pada media digital seperti e-story book, pop-up story book, dan media audio visual untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada anak usia dini.

Penelitian ini memiliki perbedaan dalam media yang digunakan untuk menstimulasi perkembangan menyimak, penelitian ini menggunakan media E-Story Book Audio yang memiliki kelebihan tidak hanya menampilkan secara visual tetapi juga memadukan sebuah audio berupa narasi sehingga mampu memberikan pengalaman belajar baru bagi anak. Media ini juga tidak hanya dapat dilihat dan dibaca tetapi media ini juga dapat didegarkan sehingga proses menyimak dapat berlangsung secara optimal. Kelebihan lain dari penelitian ini adalah penelitian ini belum pernah dilakukan di RA Daarun Najah Surabaya, Sehingga penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata terhadap praktik pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pemanfaatan media digital yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan bisa menjadi sebuah acuan bagi seorang pendidik dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini

Menurut Teori Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2024), anak atau peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami apa yang mereka tangkap melalui dua saluran kognitif yang terpisah tetapi

saling berhubungan, yaitu saluran verbal/auditori dan visual/piktorial. Teori Pembelajaran Multimedia tercermin dalam penyajian cerita dalam bentuk narasi audio yang diproses melalui saluran auditori dan ilustrasi visual yang diproses melalui saluran visual dalam konteks media e-storybook audio. Kombinasi kedua saluran ini membantu anak memfokuskan perhatian mereka pada informasi yang penting dan membantu mereka memahami cerita dengan lebih baik.

E-Story book audio juga membantu anak usia dini, terutama anak usia 5–6 tahun, menyimak karena mereka tidak hanya mendengarkan cerita tetapi juga mengaitkan informasi yang didengar dengan representasi visual yang ditampilkan. Teori *Emergent Literacy* yang dikemukakan oleh (Teale, W. H., & Sulzby, 1986) relevan dengan penelitian ini karena menjelaskan bahwa kemampuan menyimak merupakan bagian dari perkembangan literasi awal anak ditunjukkan dengan meningkatkan pemahaman anak tentang makna cerita, daya ingat mereka, dan kemampuan mereka untuk menangkap pesan yang disampaikan. Penggunaan buku cerita audio elektronik sejalan dengan Teori Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2024) memberikan keefektifan dalam mendukung perkembangan kemampuan mendengarkan anak usia dini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang penulis angkat pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana tingkat kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah penggunaan media *E-Story Book Audio*?

2. Apakah penggunaan media *E-Story Book Audio* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun di RA Daarun Najah Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun sebelum dan sesudah penggunaan media *E-Story Book Audio* di RA Daarun Najah Surabaya.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *E-Story Book Audio* terhadap peningkatan kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun di RA Daarun Najah Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mamapu memberikan kontribusi dalam kemajuan ilmu pengetahuan, khususnya di sektor pendidikan untuk anak usia dini dalam hal penggunaan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada anak usia 5 – 6 tahun.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru :

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan opsi media pembelajaran inovatif yang dapat memperbaiki keterampilan menyimak anak dengan cara menggunakan media pembelajaran *e-story book audio* dalam proses pembelajaran dikelas

b. Bagi Anak :

Media pembelajaran *e-story book audio* dapat meningkatkan keterampilan menyimak anak, fokus, dan minat anak pada proses belajar dengan menggunakan media yang menarik serta sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

c. Bagi Lembaga :

Penelitian ini diharapkan dapat membantu lembaga pendidikan mengembangkan dan menerapkan inovasi pembelajaran berbasis digital. Selain itu, penelitian ini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan berfungsi sebagai dasar untuk menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan siswa.

d. Bagi Orang Tua :

Diharapkan dari penelitian ini akan memberi tahu orang tua tentang pentingnya menggunakan media pembelajaran digital yang tepat untuk membantu anak-anak dalam belajar terutama kegiatan menyimak. Selain itu, diharapkan orang tua dapat menggunakan *e-story book audio* sebagai sarana untuk membantu anak mereka belajar di rumah dengan cara yang positif dan terarah.