

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hari Buku Sedunia diperingati sebagai upaya global untuk mendorong setiap negara meningkatkan budaya membaca di kalangan masyarakatnya. Berdasarkan data dari UNESCO (United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization), minat baca di Indonesia masih sangat rendah, yaitu hanya 0,001 persen. Artinya, dari setiap 1.000 orang, hanya satu orang yang gemar membaca. Angka ini jelas tertinggal jauh dibandingkan negara-negara tetangga seperti Singapura dan Malaysia yang memiliki peringkat minat baca yang lebih tinggi.

Hasil penelitian lain seperti *Program for International Student Assessment (PISA)* 2022 yang diumumkan pada 5 Desember 2023, Indonesia berada di peringkat 68 dengan skor matematika 379, sains 398, dan membaca 371. Tidak dapat dipungkiri, minat membaca masyarakat yang rendah sampai saat ini masih menjadi persoalan serius bagi bangsa Indonesia.

Fenomena yang ada terus mendorong pemerintah khususnya Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) melalui Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Badan Bahasa) dalam Merdeka Belajar (MB) episode ke-23 yang berfokus pada distribusi buku bacaan bermutu untuk jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Sekolah Dasar (SD). <https://kemdikbud.go.id>

Tujuan dari program tersebut adalah upaya meningkatkan minat membaca bagi generasi-generasi bangsa, khususnya generasi muda melalui ketersediaan buku bacaan yang berkualitas. Sejalan dengan hal tersebut, program Merdeka Belajar ke-23 juga disertai dengan pelatihan bagi para guru agar dapat memberikan motivasi untuk meningkatkan minat baca pada anak didik.

Flashcard merupakan media pembelajaran menggunakan kartu berukuran kecil, pada umumnya berisi informasi yang memuat sebuah gambar dengan keterangan di bawahnya atau di sebaliknya. Bentuknya yang *simple* sehingga memudahkan untuk dibawa, serta warna-warni yang menarik membuat *flashcard* memiliki keunikan tersendiri.

Flashcard juga banyak digunakan di negara-negara tetangga seperti Singapura dan Malaysia. *Flashcard* terbukti memberikan manfaat bagi guru dan murid untuk mempelajari dan memahami kosa kata baru, bahkan kosa kata dalam bahasa asing (<https://jurnalpaedagogia.com/index.php/pdg/article/view/487/134>) hal tersebut menjadi motivasi yang kuat agar semakin banyak instansi pendidikan yang menggunakan media *flashcard* untuk membantu kegiatan pra-membaca pada anak.

Kegiatan Pra-Membaca merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan sebelum seorang anak membaca secara utuh. Fungsi utama dari adanya kegiatan pra-membaca ialah bertujuan agar membekali pengetahuan pada aspek bahan bacaan yang akan dipelajari, sehingga dapat memberikan

pengetahuan pada anak tentang apa itu membaca. Selain itu kegiatan pra-membaca juga merupakan aktivitas yang diperlukan untuk merangsang perkembangan otak.

Permasalahan yang terjadi di Lembaga POS PAUD Tunas Purwa Belia Watumas Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas mencakup:

- a. Anak kesulitan mengenal huruf
- b. Anak kesulitan menghubungkan bunyi huruf dengan bentuknya
- c. Anak kesulitan mengeja
- d. Anak kesulitan membaca kata sederhana

Anak-anak diharapkan mampu termotivasi dan memiliki rasa percaya diri untuk terus belajar membaca dengan adanya jembatan yang diberikan oleh guru menggunakan media pembelajaran seperti *flashcard*. Penggunaan media *flashcard* memang belum terlalu masif digunakan dalam lingkungan sekolah, hal tersebut dikarenakan banyak faktor yang mempengaruhi. Guru harus memiliki keterampilan dan tekad yang kuat agar dapat menciptakan proses belajar dan mengajar yang tidak monoton, sehingga harapannya pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal di POS PAUD Tunas Purwa Belia dan berdasarkan uraian diatas dalam upaya meningkatkan kegiatan pra-membaca, maka penulis tertarik melakukan sebuah penelitian berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Pra-Membaca Pada Anak Usia 4-5 Tahun Menggunakan Media Belajar *Flashcard* di POS PAUD Tunas Purwa Belia Watumas Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan pra-membaca pada anak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut maka tujuan dari adanya penelitian ini adalah:

Mengetahui apakah media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan pra-membaca pada anak

D. Manfaat Penelitian

Adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis, adapun manfaatnya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran dan memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya dalam kegiatan pra-membaca. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan pra-membaca agar anak memiliki modal membaca untuk ke depannya

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam memberikan inovasi dalam kegiatan pra-membaca menggunakan media *flashcard* sehingga proses belajar mengajar lebih menyenangkan

c. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan pengetahuan dan pengalaman yang berharga bagi penulis sebagai bekal dalam menjalankan peran sebagai pendidik sekaligus sebagai seorang ibu di masa depan, serta menambah wawasan peneliti tentang banyak metode yang tepat untuk membantu anak dalam kegiatan pra-membaca.