

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya yang ditujukan kepada anak dalam rangka menstimulasi pertumbuhan serta perkembangan anak. Menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sedari lahir sampai dengan anak berumur enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan dalam membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam kata lain pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan pra sekolah atau pendidikan awal sebelum memasuki pendidikan dasar.

Pendidikan anak usia dini dibutuhkan oleh anak karena pada masa ini anak berada pada masa keemasan atau *golden age*. Pada masa ini anak diberikan stimulasi untuk pertumbuhan serta perkembangannya. Stimulasi dasar yang diberikan kepada anak pada usia dini meliputi aspek perkembangan kognitif, fisik motorik, nilai agama dan moral, sosial emosional, dan bahasa. Bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting dimiliki oleh anak usia dini. Dimana bahasa merupakan alat untuk berinteraksi dengan orang lain.

Aspek perkembangan bahasa tidak terlepas dari aspek perkembangan kognitif. Dimana kedua aspek ini berjalan beriringan, pada aspek kognitif lingkup perkembangan pada anak usia 5-6 tahun salah satunya adalah anak mampu berpikir secara simbolik. Menurut J. Piaget (Syam, Rusmayadi, dan Marhamah, 2022) perkembangan kognitif pada anak berada pada fase pra operasional yaitu anak menggunakan simbol dan penyusunan tanggapan internal. Dalam berpikir simbolik anak dapat mengenal berbagai macam lambang huruf vokal serta konsonan serta mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (STPPA, 2014, hlm 26). Oleh karena itu, kedua aspek ini diperlukan dalam mendukung peningkatan keaksaraan awal pada anak usia dini. Keaksaraan adalah kemampuan dalam mengenal huruf serta bunyi suatu bahasa atau disebut

dengan keaksaraan. Haryanti dan Tejaningrum (2020, hlm. 10) mengatakan bahwa keaksaraan adalah kemampuan menyebutkan simbol-simbol yang diketahui, mengenal suara, huruf awal dari nama benda yang ada disekitar, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf, dan membaca nama sendiri.

Saat ini di Indonesia, literasi berfokus pada membaca dan menulis. Berdasarkan data dari Balai Pusat Statistik angka buta huruf di Indonesia mencapai 16%, dimana kategori ini tergolong tinggi di Indonesia. Hal ini disebabkan karena rendahnya minat baca masyarakat di Indonesia. Menurut Diamond, Gerde, dan Powell (Purnamasari, Nirwana dan Asri, 2019) menyebutkan bahwa kemampuan literasi pada anak usia dini merupakan salah satu faktor penting dalam penentu suksesnya kemampuan literasi pada anak usia dini. kemampuan literasi yang dapat dikenalkan pada anak usia dini adalah pengetahuan tentang huruf (Solikhati dan Atmojo, 2016). Pengenalan huruf pada anak dinilai sebagai tahap awal dalam membaca dan menulis melalui pembelajaran yang tepat untuk tahap perkembangan pada anak.

Pada jenjang pendidikan anak usia dini, masih terdapat masalah pada perkembangan keaksaraan awal nya. Dimana, berdasarkan pengamatan di kelas, terdapat anak usia dini yang mengalami permasalahan keaksaraan awal. Seperti, anak belum mampu membedakan huruf, anak yang kebingungan antara bunyi dan bentuk huruf, serta kesulitan dalam mengingat kata. Hal ini merupakan penyebab dari pengenalan keaksaraan awal pada anak yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan dan kebutuhan anak. Keaksaraan awal pada anak hanya boleh diperkenalkan melalui kegiatan bermain, tidak diperbolehkan menggunakan metode konvensional.

Namun, di lapangan pengenalan keaksaraan awal pada anak usia dini tidak sejalan dengan aturan, serta tidak sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Dimana banyak orang tua yang menginginkan anak usia dini mampu untuk membaca serta menulis sebelum memasuki pendidikan dasar. Hal ini didasari oleh kekhawatiran orang tua di beberapa sekolah dasar yang mengajukan persyaratan tes calistung untuk penerimaan siswa baru. Perlu menjadi perhatian, bahwa tugas utama pendidikan anak usia dini adalah mempersiapkan anak dengan

memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap serta perilaku, keterampilan dan intelektual agar anak mampu beradaptasi dengan pembelajaran yang sesungguhnya di sekolah dasar. jadi pendidikan anak usia dini tidak memiliki tanggung jawab utama dalam mengajarkan keterampilan membaca dan menulis pada anak. pembelajaran keterampilan ini merupakan tanggung jawab di lembaga pendidikan sekolah dasar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tentunya diperlukan solusi untuk meningkatkan perkembangan keaksaraan awal pada anak usia dini melalui kegiatan yang digemari oleh anak yaitu dengan bermain. Diharapkan melalui metode bermain perkembangan keaksaraan awal pada anak usia dini dapat meningkat. Selain itu, peran serta pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan mampu membantu anak menemukan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan potensi serta kecerdasan pada anak. Peran serta media pembelajaran juga menjadi hal penting yang perlu diperhatikan oleh pendidik. Fungsi dari media pembelajaran ini diharapkan mampu merangsang kemampuan anak dalam berpikir serta mengenal berbagai macam pengetahuan.

Salah satu media pembelajaran yang diasumsikan dapat digunakan dalam proses pengenalan keaksaraan awal pada anak usia dini adalah melalui media dadu alphabet. Dadu *alphabet* interaktif merupakan media pembelajaran yang berisi potongan-potongan huruf bergambar yang menarik perhatian anak sehingga dapat merangsang pikiran anak dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Pengembangan Dadu Alphabet Interaktif Sebagai Media Stimulasi Keaksaraan Awal Pada Anak Usia Dini”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pengembangan dadu *alphabet* interaktif sebagai media untuk menstimulasi keaksaraan awal anak usia dini?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan dadu *alphabet* interaktif sebagai media stimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini?
3. Bagaimana hasil uji coba media dadu *alphabet* interaktif sebagai media stimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh gambaran rancangan pengembangan media dadu *alphabet* interaktif sebagai media stimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini.
2. Untuk memperoleh data hasil uji validasi dadu *alphabet* interaktif sebagai media stimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini.
3. Untuk memperoleh hasil uji coba media dadu *alphabet* interaktif sebagai media stimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi tiga yaitu:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu menjadi landasan bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian mengenai keaksaraan awal pada anak usia dini.
2. Secara praktis
 - a. Bagi anak
 1. Diharapkan dapat menstimulasi kemampuan keaksaraan pada anak usia dini melalui media dadu *alphabet* interaktif.
 2. Diharapkan media dadu *alphabet* interaktif dapat menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat anak dalam belajar.
 - b. Bagi guru

Diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada guru dalam penguatan pembelajaran seperti pemilihan media dan metode

pembelajaran yang kreatif dan inovatif khususnya terkait keaksaraan awal pada anak usia dini.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan mampu menjadi salah satu sumber rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya mengenai keaksaraan awal pada anak usia dini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

1. BAB I Pendahuluan

Bab I berisikan latar belakang, rumusan masalah penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II Kajian Pustaka

Bab II berisikan teori-teori yang berhubungan dengan variabel penelitian. Dalam penelitian ini teori-teori yang digunakan diantaranya adalah teori mengenai keaksaraan awal pada anak usia dini, media pembelajaran, dan dadu *alphabet* interaktif.

3. BAB III Metode Penelitian

Bab III berisikan desain penelitian, partisipan penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

4. BAB IV Temuan dan Pembahasan

Bab IV berisikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil dalam penelitian ini diuraikan berdasarkan pemerolehan data yang diperoleh dari proses penelitian serta analisis data berupa lembar angket validasi ahli materi dan ahli media, lembar angket guru, serta lembar observasi pengamatan pada anak. Data yang diperoleh dianalisis serta dideskripsikan sebagai jawaban dari rumusan masalah dalam penelitian.

5. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab V berisikan kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi dari penelitian yang dilakukan serta berisikan saran untuk peneliti selanjutnya apabila berminat dalam melakukan penelitian selanjutnya.