

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan dipandang sebagai suatu upaya sadar dan terencana dalam menjadikan seseorang menjadi manusia yang sesungguhnya. Selain itu, pendidikan sangatlah penting untuk dilaksanakan secara optimal terutama pendidikan untuk anak usia dini. Anak usia dini dipandang sebagai makhluk kecil yang memiliki potensi untuk dikembangkan oleh orang dewasa (Nurasiah et al., 2020). Dengan tujuan agar anak usia dini mampu mengembangkan aspek perkembangannya sebagai bekal untuk menempuh hidup di masa mendatang. Karena, pada masa *golden age* ini anak usia dini harus diberikan stimulasi yang tepat dalam tahap perkembangannya. Dan terdapat 6 aspek perkembangan diantaranya perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan nilai-nilai pancasila.

Diantara 6 aspek perkembangan anak usia dini yang harus dikembangkan yakni perkembangan bahasa. Menurut Rita (2009:03) mengemukakan bahwa terdapat 4 aspek keterampilan berbahasa diantaranya: 1) keterampilan menyimak, 2) keterampilan berbicara, 3) keterampilan membaca dan 4) keterampilan menulis. Adapun menurut Neuman dkk dalam (Mulyati, 2015) menjelaskan bahwa belajar membaca dan menulis suatu hal yang penting bagi keberhasilan belajar anak di sekolah dan di masa yang akan datang. Oleh karena itu, keterampilan literasi di PAUD termasuk pada keterampilan awal kesadaran dan eksplorasi untuk membaca dan menulis yang berkembang dengan cara yang sesuai dengan kemampuan anak (Maureen et al., 2020). Kemudian, Steinberg juga mengemukakan bahwa kemampuan membaca anak usia dini terbagi ke dalam 4 tahap yakni : a. tahap munculnya kesadaran pasca, b. tahap membaca gambar, c. pengenalan tahap membaca, dan d. tahap membaca lancar (Juwita & Tasu'ah, 2015). Selain itu, kemampuan membaca terdiri dari 2 klasifikasi yaitu a) membaca permulaan, dan b) membaca lanjutan. Salah satu aspek yang memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran adalah membaca, khususnya dalam membaca permulaan.

Menurut Dalman dalam Erniawati (2018) menjelaskan bahwa membaca permulaan merupakan tahap awal agar anak mampu membaca. Adapun menurut Hilaliyah (2016) mengungkapkan bahwa kemampuan membaca merupakan bagian dari perkembangan bahasa yang nantinya dapat menterjemahkan simbol ataupun gambar ke dalam bunyi atau suara yang bisa dikombinasikan melalui kata-kata agar orang lain dapat memahaminya (Ayuni et al., 2023). Selanjutnya, membaca permulaan menurut Baraja (1986:1) dalam Herlina (2019) dipandang sebagai suatu tahapan dimana anak masih belajar untuk mengenal lambang huruf, menyebutkan bunyi huruf bentuk huruf dan maknanya. Anak yang berusia 5-6 tahun dikategorikan dalam tahapan membaca permulaan. Kemudian, menurut Sujarwo (2016) dalam Yasir et al., (2021) mengemukakan bahwa membaca permulaan diungkapkan sebagai tahapan awal yang dilakukan oleh anak untuk memperoleh kecapan dalam membaca, yakni kemampuan mengenal simbol huruf sehingga anak mampu melafalkan sebuah tulisan. Selain itu, menurut I Gusti Oka (1983:71) dalam Herlina (2019) menjelaskan bahwa membaca permulaan ini diawali dari kemampuan anak mengkoordinasikan gerak mata dari kiri ke kanan, membaca kata-kata sederhana, dan kemampuan mengasosiasikan huruf. Membaca permulaan juga memiliki tujuan agar anak mampu memahami dan menyuarakan kata atau kalimat sederhana yang tertulis (Zein et al., 2020).

Guru tidak hanya bertugas untuk menyampaikan pembelajaran saja. Akan tetapi, sebagai seorang guru harus mampu menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak. Pemberian stimulus yang tepat dan optimal akan mampu mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak. Guru harus bisa membuat kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak usia dini. Salah satu cara yang tepat untuk dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak adalah pembelajaran yang menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif).

APE (Alat Permainan Edukatif) dipandang sebagai suatu alat bantu untuk kegiatan bermain sambil belajar. Karena, pada masa ini anak usia dini sangat senang dengan kegiatan bermain. Menurut Depdiknas Dirjen PAUD mengungkapkan bahwa segala sesuatu yang bisa digunakan oleh guru sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai-nilai edukasi disebut sebagai APE (Alat Permainan Edukatif). APE (Alat Permainan Edukatif) ini memiliki peran yang

penting dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Salah satu APE (Alat Permainan Edukatif) yang bisa digunakan untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun yakni alat permainan edukatif *scrabble*.

Alat permainan edukatif *scrabble* dipandang sebagai suatu permainan yang dapat meningkatkan kosa kata anak. *Scrabble* merupakan suatu permainan untuk anak usia 8 tahun ke atas dan bisa dimainkan oleh dua sampai empat orang dalam satu waktu yang ditentukan. Permainan *scrabble* ini dikatakan juga sebagai permainan menyusun kata-kata di atas papan berkotak-kotak yang memiliki 15 kolom dan 15 baris dengan menggunakan 100 tile kepingan huruf. Para pemain menggunakan kepingan huruf-huruf untuk menyusun suatu kata baik secara menurun ataupun mendatar seperti permainan teka-teki silang (Adisty et al., 2021).

Dengan pemanfaatan *scrabble* ini anak dapat mengenal lambang huruf, menyebutkan lambang huruf, menyusun kata-kata sederhana, dan menyusun kalimat sederhana apabila dilakukan secara berangsur-angsur dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga, anak tidak akan merasa bosan karena secara terus menerus mendengarkan penjelasan dari guru saat belajar. Guru secara bijaksana dapat melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan *scrabble* ini.

Berdasarkan hasil dari studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara terhadap guru kelompok B TK Kartika IX-10/Cangkurileung dan TK Artanita Al-Khoeriyah, dapat disimpulkan bahwa masih rendahnya kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun, masih sedikitnya ketersediaan alat permainan edukatif yang memfasilitasi kemampuan membaca permulaan, pemanfaatan alat permainan edukatif untuk kemampuan belum digunakan secara optimal, alat permainan edukatif untuk kemampuan membaca yang digunakan kurang memberikan ketertarikan bagi anak seperti puzzle huruf dan *flash card*, sehingga belum sepenuhnya dapat memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan alat permainan edukatif *animal scrabble* yang nantinya diharapkan dapat memiliki kebermanfaatan dalam memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Alat permainan edukatif *animal scrabble* ini berbeda dengan *scrabble* pada umumnya. *Animal Scrabble* yang ingin dikembangkan berupa teka-teki silang yang dilengkapi

gambar mengenai binatang diharapkan dapat menarik perhatian anak dan dapat memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diketahui bahwa masih rendahnya kemampuan membaca permulaan anak harus dapat dikembangkan oleh guru. Untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak dapat dilakukan dengan cara menggunakan alat permainan edukatif *animal scrabble* yang diharapkan dapat menarik perhatian anak dengan cara mengembangkannya. Oleh karena itu, peneliti berencana untuk melakukan pengembangan terhadap alat permainan edukatif *animal scrabble* ini agar dapat digunakan untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun dengan mengambil judul penelitian “Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Animal Scrabble* untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 tahun”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun?”. Selain itu, rumusan masalah secara khusus sebagai berikut:

- 1) Bagaimana proses dan hasil analisis dan eksplorasi kebutuhan pengembangan alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun?
- 2) Bagaimana proses dan hasil desain dan konstruksi pengembangan alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun?
- 3) Bagaimana evaluasi dan refleksi alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun?
- 4) Bagaimana kelayakan alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, tujuan melaksanakan penelitian ini adalah melakukan pengembangan alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Adapun tujuan penelitian tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Imas Munisah, 2023

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ANIMAL SCRABBLE UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 1) Mendeskripsikan proses dan hasil analisis dan eksplorasi kebutuhan pengembangan alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.
- 2) Mendeskripsikan proses dan hasil desain dan konstruksi alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.
- 3) Mendeskripsikan evaluasi dan refleksi alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.
- 4) Mendeskripsikan kelayakan alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan landasan dalam pengembangan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini dapat menjadi suatu pijakan untuk pengembangan lebih lanjut tentang alat permainan edukatif *animal scrabble* yang dapat memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

b) Bagi Sekolah

Penelitian dan pengembangan dari alat permainan edukatif *animal scrabble* ini dapat dijadikan dan digunakan serta memberikan referensi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru di suatu lembaga serta pengimplementasiannya dapat menjadi referensi mengenal penggunaan alat permainan edukatif *animal scrabble*.

c) Bagi Guru

Penggunaan alat permainan edukatif *animal scrabble* ini dapat membantu kegiatan belajar mengajar guru kepada anak dengan mengenalkan bentuk huruf, menyebutkan bunyi huruf dan menyusun huruf-huruf tersebut menjadi suatu kata.

d) Bagi Anak

Penelitian dan pengembangan produk ini diharapkan agar mampu memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak dengan alat permainan edukatif *animal scrabble*.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi ini merupakan sistematika penulisan skripsi yang sesuai dengan keputusan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia yang tercantum dalam sebuah buku yang berjudul “Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Tahun 2021” sebagai berikut:

1) BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan pada proposal skripsi yang berisi latar belakang penelitian yaitu mengenai belum adanya alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun yang menarik, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian yaitu melakukan pengembangan alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun, manfaat penelitian yakni dapat dijadikan acuan dalam pengembangan alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

2) BAB II KAJIAN TEORI

Pada bagian ini berisi tentang teori-teori yang relevan dengan penelitian. Teori-teori yang dikaji dalam penelitian ini diantaranya mengenai alat permainan edukatif, permainan *animal scrabble*, dan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Selain itu, peneliti memaparkan mengenai kerangka pemikiran dan anggapan peneliti.

3) BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian ini berisi mengenai desain penelitian, metode penelitian yang digunakan yaitu *Educational Design Research* (EDR) melalui pendekatan campuran (*mix method*). Dan penelitian ini berlokasi di TK Artanita Al-Khoeriyah dan RA Nurul Hikmah.

4) BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai pengolahan data yang dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian.

Imas Munisah, 2023

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ANIMAL SCRABBLE UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5) BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang pemaknaan dan penafsiran penulis terhadap hasil analisis temuan penelitian.

6) Daftar Pustaka

Bagian ini berisi sumber-sumber yang penulis kutip dalam skripsi.

7) Lampiran-lampiran

Bagian ini berisi dokumen yang digunakan dalam kegiatan penelitian.