

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kemampuan yang harus dikenalkan kepada anak salah satunya adalah kemampuan dasar dalam menulis dan membaca. Dalam kurikulum 2013 kemampuan ini diistilahkan sebagai kemampuan keaksaraan, dimana anak mampu mengenal huruf, mengenal simbol huruf, menghubungkan bunyi huruf dan simbolnya, serta menulis namanya sendiri dan kata sederhana yang dikenalnya (Listriani, et al., 2021). Kemampuan keaksaraan ini juga sebagai salah satu bentuk pengembangan aspek perkembangan bahasa, karena bahasa sendiri merupakan alat komunikasi manusia, maka dari itu perkembangan keaksaraan ini penting dikenalkan dan diajarkan kepada anak usia dini.

Direktur Pembinaan PAUD berpendapat bahwa pra-keaksaraan atau yang dikenal dengan istilah keaksaraan awal merupakan kemampuan anak dalam mengenal aksara sebelum anak menguasai kemampuan untuk membaca dan menulis (Anggun, 2016). Kemampuan keaksaraan pada anak usia dini merupakan kemampuan yang dikuasai anak sejak dini mengenai huruf, kata, tulisan atau bacaan yang menjadi bagian dari kemampuan bahasa anak sebagai dasar dalam belajar membaca, menulis dan bidang akademik lainnya (Listriani, et al., 2021).

Keaksaraan didefinisikan sebagai proses dimana peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan menggunakan tanda dan simbol untuk berkomunikasi melalui interaksi yang menyenangkan dengan media, alat dan alat bantu, dukungan sosial dan budaya (Neumann 2017). Selanjutnya, mengenai pembelajaran keaksaraan pada anak Syofiati (2019) berpendapat bahwa pembelajaran pra-keaksaraan dapat diupayakan dengan cara memberikan stimulasi, bimbingan, pengasuhan serta aktivitas permainan yang menyenangkan, aman, nyaman dan bermakna bagi anak agar kemampuan anak dapat berkembang secara positif dan tepat baik itu dalam mengungkapkan kosakata yang didengarnya, menyimak dan menyampaikan cerita mengenai dongeng atau bacaan yang

didengarnya, serta dapat mengendalikan emosi dan meluapkan kegembiraannya dengan baik.

Listriani, et al. (2021) kemampuan keaksaraan ini sangatlah penting dikenalkan dan diajarkan sedini mungkin, hal tersebut agar kemampuan bahasa anak berkembang yang kemudian akan berpengaruh pada pribadi anak dimasyarakat, kemampuan ini juga merupakan fondasi dasar untuk menguasai kemampuan membaca dan menulis serta berhitung, namun dengan catatan pengenalan dan pengajaran kemampuan keaksaraan pada anak usia dini tetap harus memperhatikan tahapan usia dan prinsip belajar anak, anak-anak tidak diperkenankan menggunakan metode konvensional seperti yang dilakukan di Sekolah Dasar.

Meskipun mengajarkan keaksaraan kepada anak usia dini masih menjadi pro dan kontra yang mana masing-masing tersebut memiliki alasan yang baik, bagi yang tidak setuju, secara teoritis anak tidak boleh dipaksakan untuk belajar membaca dan menulis, karena pada tahap ini anak belum mampu berfikir terstruktur, sementara di pihak yang menyetujui, hal tersebut didasari pada asumsi bahwa kurikulum kelas 1 SD hanya bisa diikuti oleh anak yang sudah membaca, sehingga belajar membaca dan menulis (keaksaraan) identik dengan pemenuhan harapan para orang tua sebagai persiapan memasuki pendidikan Sekolah Dasar (Rahayu, 2018). Menurut Rahayu (2018) bukan tidak boleh mengajarkan anak membaca dan menulis, yang terpenting adalah cara penyampaiannya yang harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan dan prinsip belajar anak, karena pendidikan anak usia dini memegang prinsip belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.

Pada hakikatnya anak-anak antusias belajar membaca, menulis, dan berhitung memasuki usia 4 tahun. Menurut Montessori (Rahayu, 2018) sebaliknya apabila harus menunggu anak sampai berusia 6 - 7 tahun untuk belajar keaksaraan, maka tugas ini akan menjadi lebih sulit karena kepekaan terhadap bahasa sudah berlalu, begitupun menurut Piaget (Mahabbati, 2014) bahwa pembelajaran bahasa terjadi pada akhir fase sensorimotor dan pada fase praoperasional (2 - 6 tahun), pada periode ini anak memperoleh bahasa dengan cepat, maka dari itu masa-masa ini

merupakan masa yang tepat untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak, begitupun dengan mengajarkan kemampuan keaksaraan awal, tidak masalah mengajarkan kemampuan ini kepada anak usia dini asalkan pengajarannya harus dikembangkan dengan baik dan menyenangkan, tidak dialihkan dengan kegiatan keaksaraan yang menimbulkan pengalaman negatif bagi anak. Untuk mulai mengenalkan membaca dan menulis, pendidik tidak harus menyuruh anak untuk menghafal huruf abjad satu persatu, tetapi hal tersebut bisa dilakukan sambil bermain, dengan begitu pembelajaran akan dirasa lebih bermakna jika anak-anak merasa senang (Rahayu, 2018).

Perkembangan keaksaraan untuk anak usia 5 - 6 tahun menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI nomor 137 tahun 2014 (2014; 27) mengungkapkan bahwa untuk anak usia 5-6 tahun perkembangan keaksaraan meliputi: 1) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal 2). Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya 3). Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama. 4). Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, 5). Membaca nama sendiri, 6). Menuliskan nama sendiri, dan 7). Memahami arti kata dalam cerita.

Pada tingkat keaksaraan awal atau tahap pemahaman dasar, anak belajar memahami bagaimana itu huruf vokal, dan konsonan serta suara yang dihasilkan. Anak-anak memahami bahwa huruf “u” menyalurkan suara /u/, huruf “i” menyalurkan suara /i/, huruf “r” menyalurkan suara /er/, huruf “s” menyalurkan suara /es/ dan seterusnya. Setelah itu anak akan melakukan gabungan suara /d/ dengan /u/ suara akan berubah menjadi /du/, suara /r/ dengan /i/ suara akan menjadi /ri/, dan berlaku seterusnya, langkah ini disebut dengan suku kata. Baru tahapan berikutnya, anak akan menyatukan urutan suku kata menjadi rangkaian kata sederhana misalnya, /du/ dan /ri/ akan menjadi kata /duri/, dan seterusnya (Safitri, 2022).

Berdasarkan perkembangan bahasa dan keaksaraan anak usia 5 - 6 tahun, guru PAUD dapat merancang kegiatan stimulasi yang menyenangkan agar kemampuan bahasa dan keaksaraan anak lebih berkembang. Guru PAUD juga dapat memberikan banyak kesempatan dan dukungan kepada anak agar anak dapat

memiliki pengalaman keaksaraan yang bermakna. Pengalaman keaksaraan yang bermakna diperoleh anak saat berinteraksi dengan anak yang lain, guru, dan lingkungan sekitar dalam suasana yang menyenangkan. Pengalaman keaksaraan yang kuat akan menjadi pondasi bagi kemampuan membaca dan menulis anak, munculnya kemampuan lain yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari, dan kemampuan yang dibutuhkan pada jenjang pendidikan selanjutnya (Suryawati dan Akkas, 2021).

Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan pada proses belajar mengajar, media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Kusniawan, 2016). Media pembelajaran yang digunakan di PAUD yaitu berupa media cetak (majalah, buku cerita), alat permainan edukatif (APE), audio visual, poster, dan papan flanel. Penggunaan media di sekolah pada umumnya harus menyenangkan, bermakna, menarik perhatian anak, dan tidak membosankan.

Penggunaan media pembelajaran ini berperan sebagai sistem penyampaian informasi, yang mana proses penyampaian informasi dilakukan oleh pendidik dan penerima informasi adalah peserta didik (Ajeng, 2020). Media pembelajaran dibuat sebagai dasar untuk menstimulasi tingkat pengetahuan kecerdasan bahasa anak yang dapat memudahkan memahami penjelasan oleh pendidik. Disamping itu pendidik pun lebih mudah mentransfer ilmu yang akan diberikan sesuai tahap perkembangan anak usia dini.

Proses perancangan perangkat dan media pembelajaran pada jenjang anak usia dini menjadi salah satu tanggung jawab guru. Guru memiliki tanggung jawab dalam menyampaikan pembelajaran sekaligus mengelola kelas, pertama guru bertanggung jawab menyampaikan pembelajaran (*educator*). Guru bertugas menyampaikan ilmu pengetahuan dan memberikan bimbingan, bantuan, serta motivasi pada pengembangan kognitif siswa. Kedua, guru bertanggung jawab dalam mengelola kelas (*manager*). Pendidik bertugas mengkondisikan siswa untuk

siap belajar dan menciptakan kenyamanan belajar bagi siswa. Tugas pendidik ini berkaitan dengan penyediaan fasilitas kelas dan perangkat pembelajaran yakni pembuatan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, hingga evaluasi yang digunakan (Prihartini, et al., 2019).

Salah satu proses perencanaan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian isi dan kegunaannya. Pada kegiatan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran adalah suatu upaya guru untuk mengkonkretkan materi-materi yang bersifat abstrak agar mudah dipahami siswa (Setiawati, et al., 2019). Pemilihan media pembelajaran yang sesuai juga dapat membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa dan menjadi variasi pembelajaran agar lebih kondusif dan menyenangkan (Fujiyanto, 2016).

Dalam mengembangkan keaksaraan awal anak, pendidik dapat menggunakan media yang kreatif dan inovatif untuk menunjang proses pembelajaran, Sehingga menjadikan proses belajar anak lebih menarik, mudah dipahami, dan kemampuan keaksaraan anak dapat berkembang. Media adalah alat yang digunakan dalam proses pendidikan dan pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media yang umum digunakan di PAUD adalah alat permainan edukatif (APE) (Khasanah, 2020).

Pada pembelajaran kemampuan keaksaraan awal, media pembelajaran yang dipilih adalah media konkret yang dapat membantu siswa dalam mengontstruksi komponen kebahasaan. Pemilihan media konkret identik dengan media-media yang bersifat visual seperti media gambar, media kartu, media poster, media papan buletin, media papan magnetik, dan sebagainya (Kristanto, 2016).

Media papan menjadi alternatif media konkret yang mudah digunakan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran bahasa. Media papan memiliki jenis yang beragam tergantung kegunaan dan informasi yang ingin disampaikan. media papan adalah media panjang dua dimensi berbahan dasar kayu atau kaca yang umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di depan kelompok kecil berupa rangkuman pelajaran dalam bentuk ilustrasi, gambar, atau simbol. Sedangkan pengertian media papan permainan adalah media berbentuk

papan yang mengemas materi pembelajaran pada suatu bentuk permainan yang bersifat menyenangkan, berisi langkah permainan, dan tujuan yang ingin dicapai (Hasan, 2021).

Bermain dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 5 - 6 tahun (Rachmawati, et al., 2022). Oleh karena itu pendidik perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk menstimulus aspek perkembangan keaksaraan anak, salah satunya dengan bermain menggunakan media papan detektif huruf. Media papan detektif huruf merupakan media yang didalamnya terdapat huruf-huruf abjad dan juga gambar untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini.

Media papan detektif huruf merupakan pembaruan atau modifikasi dari media papan pintar huruf dan permainan detektif huruf yang sebelumnya diperkenalkan oleh Suryanti, C, M (2021) dan Mouliati (2022). Sebelumnya Suryanti, C, M (2021) memperkenalkan media papan pintar huruf yang berbentuk papan persegi panjang yang terbuat dari *hardboard* (kayu berserat) dan dilapisi kain flanel yang digunakan untuk pembelajaran pengenalan huruf. Selanjutnya Mouliati (2022) memperkenalkan permainan detektif huruf bertujuan untuk menyelidiki atau mencari benda-benda yang mirip simbol huruf diantara warna yang berbeda, dimana seorang anak harus berusaha jeli hingga dapat menemukan sasaran dengan cepat. Dalam penelitian ini, peneliti menggabungkan dan memodifikasi kedua kegiatan tersebut menjadi media papan detektif huruf. Media ini digunakan untuk membantu pengenalan simbol huruf, mengenal huruf di awal kata, dan mempermudah membaca.

Media papan detektif huruf berbentuk papan triplek persegi panjang yang terbuat dari *hardboard* (kayu berserat) dan dilengkapi kartu gambar huruf. Permainan edukatif ini dirancang untuk membantu mengembangkan kemampuan keaksaraan awal anak diantaranya kemampuan mengenali bentuk atau simbol huruf, anak-anak akan diajak mencari huruf yang sama dengan huruf model. Sebab sifatnya mencari, maka permainan ini membutuhkan ketelitian (Mouliati, 2022).

Dapat disimpulkan bahwa media papan detektif huruf adalah permainan suatu hal dalam mencari dan menemukan benda-benda yang berbentuk huruf dimana seorang anak untuk mengeksplorasi benda atau bentuk huruf yang sesuai diperintahkan yang ada pada papan huruf, dan setelah itu anak akan menyusun huruf-huruf baik itu berupa abjad atau kata-kata.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di PAUD Terpadu Negeri Senangari pada anak usia 5 – 6 tahun, pada pembelajaran keaksaraan awal guru masih menerapkan pembelajaran yang bersifat konvensional yaitu memposisikan anak sebagai pendengar materi dari guru. Anak hanya disuruh membaca huruf-huruf abjad, suku kata ataupun kata yang ditulis guru dipapan tulis dan mencontoh kembali huruf-huruf abjad tersebut dengan cara menulis dibuku. Sehingga pembelajaran yang terjadi selama ini mempunyai kecenderungan tidak sesuai dengan karakteristik anak. Keadaan tersebut menyebabkan pembelajaran hanya didominasi oleh guru sehingga belum bisa mendorong siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran, bahkan siswa belum berani mengkomunikasikan apa yang ada dipikirannya. Hal ini menyebabkan terjadinya hambatan dalam perkembangan keaksaraan awal anak, sehingga membuat anak merasa bosan dan tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu untuk mengadakan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik agar dalam pembelajaran tidak selalu bersifat monoton, peneliti akan memberikan alternatif media papan detektif huruf untuk mengembangkan kemampuan keaksaraan awal anak dalam penggunaan jangka panjang. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Papan Detektif Huruf Untuk Stimulasi Keaksaraan Awal Anak Usia 5 - Tahun*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dan latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media papan detektif huruf untuk stimulasi keaksaraan awal anak usia 5 – 6 tahun ?
2. Bagaimana kelayakan media papan detektif huruf yang dikembangkan untuk stimulasi keaksaraan awal anak usia 5 – 6 tahun?
3. Bagaimana hasil penggunaan media papan detektif huruf yang dikembangkan untuk stimulasi keaksaraan awal anak usia 5 – 6 tahun?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengembangkan media papan detektif huruf untuk stimulasi keaksaraan awal anak usia 5 – 6 tahun
2. Untuk mengetahui kelayakan media papan detektif huruf yang dikembangkan untuk stimulasi keaksaraan awal anak usia 5 – 6 tahun
3. Untuk mengetahui hasil penggunaan media papan detektif huruf yang dikembangkan untuk stimulasi keaksaraan awal anak usia 5 -6 tahun

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Papan Detektif Huruf Untuk Stimulasi Keaksaraan Awal Anak Usia 5 – 6 Tahun*” peneliti berharap dapat memberikan manfaat bagi semua pihak baik secara praktis maupun teoritis seperti berikut

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman teoritis tentang pengaruh media pembelajaran berbasis permainan terhadap perkembangan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini.

#### **2. Manfaat Praktis**

1. Bagi Lembaga :

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini di lembaga pendidikan, memberikan panduan dalam

memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak serta mengembangkan program pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis permainan.

## 2. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun, memberikan panduan dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menarik menggunakan papan detektif huruf serta dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan hasil belajar anak.

## 3. Bagi Siswa:

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal, termasuk kesadaran fonologis, pengetahuan huruf, dan keterampilan membaca awal, meningkatkan minat dan motivasi belajar membaca dan menulis serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah.

## 4. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Dengan adanya penelitian ini diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media ini menjadi lebih baik dan kreatif dalam pengembangan produk media baru sehingga anak lebih mudah dalam proses pembelajarannya sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

## 1.5 Definisi Operasional

### 1. Papan Detektif huruf

Media papan detektif huruf adalah media berbentuk papan yang dimodifikasi bentuk dan fungsinya. Media ini mengadopsi media papan huruf yang dikombinasikan dengan permainan detektif huruf yang dilengkapi dengan kartu huruf. Media permainan edukatif ini dirancang untuk membantu mengembangkan kemampuan keaksaraan awal anak. Permainan ini akan melakukan pencarian yang sesuai diperintahkan gurunya, benda atau bentuk yang akan dicari yaitu berupa huruf.

## 2. Keaksaraan Awal

Keaksaraan awal adalah proses kemampuan yang dikuasai oleh seseorang dalam menggunakan aksara untuk membaca dan menulis awal. Keaksaraan awal dimulai sejak pada saat mengenal simbol huruf, bentuk huruf, menjiplak huruf, membaca huruf dan perkata, membaca gambar, hubungan bunyi-bunyi dengan huruf, menuliskan pikirannya walaupun hurufnya masih terbalik, menuliskan nama sendiri dan lain sebagainya. Dapat disimpulkan bahwa keaksaraan awal adalah tahapan untuk melatih kemampuan seorang anak dalam memahami dan pengenalan huruf-huruf dan bentuk huruf untuk mempersiapkan diri dalam awal baca untuk persiapan memasuki sekolah pendidikan anak

### 1.6 Struktur Organisasi

Struktur kepenulisan ini terdiri dari 5 bab, yang diawali dari bab pendahuluan hingga bab simpulan, implikasi dan rekomendasi. Dengan rincian sebagai berikut ini:

1. Bab I Pendahuluan menggambarkan: 1). Latar belakang; 2). Rumusan masalah penelitian; 3). Tujuan penelitian; 4). Manfaat penelitian; dan 5). Struktur organisasi skripsi.
2. Bab II Pada bab ini mengungkapkan landasan teori yang berhubungan dengan permasalahan yang dikaji dari berbagai literatur menurut sumber yang relevan.
3. Bab III Metode penelitian memaparkan: 1). Metode penelitian; 2). Model pengembangan; 3). Partisipan dan tempat penelitian; 4). Waktu penelitian; 5). Instrumen penelitian; 6). Prosedur penelitian; dan 7). Teknik Analisis Data

4. Bab IV Temuan dan pembahasan memaparkan: 1). Deskripsi data penelitian; 2). Analisis data; dan 3). Pembahasan.
5. Bab V memaparkan tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi.