

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Usia Dini merupakan masa keemasan perkembangan anak atau yang biasa disebut *Golden Age*, dimana pada masa itu anak menempati posisi paling vital. Keith Osborn, Burton L, dan Benyamin S. Bloom mengemukakan bahwa perkembangan intelektual anak terjadi sangat pesat pada awal tahun kehidupan anak. Karena periode ini hanya datang sekali dan tidak dapat diulang kehadirannya maka haruslah dimanfaatkan semaksimal mungkin dengan memberikan pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya (Hurlock, 1993; Mutiah, 2012; Santrock, 2007; Papalia, Old, dan Feldman, 2002).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 ayat 14 berbunyi bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan satu program prioritas pembangunan pendidikan nasional yang pembinaan yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Sujiono, 2009:6). Lebih lanjut dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, dikemukakan bahwa PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar melalui pendidikan formal, nonformal dan informal (Mulyasa, 2012:5) artinya periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan semua potensi yang ada pada anak melalui Pendidikan Anak Usia Dini.

Tujuan diatas dapat menyiratkan bahwa pendidikan anak pra sekolah memfokuskan pada upaya anak untuk mengembangkan aspek perkembangan yang dimiliki anak diantaranya perkembangan fisik, sosial emosional, kognitif dan bahasa melalui rangsangan (Solehuddin, 1997: 36). Sebagaimana yang diungkapkan Motensori (Hurlock, 1993: 13) bahwa usia 3-6 tahun merupakan

periode dimana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya.

Aspek perkembangan kognitif salah satu perkembangan yang tidak kalah penting dari keseluruhan perkembangan anak usia dini. Perkembangan kognitif adalah kemampuan individu dalam berpikir dan bertindak atau yang berkaitan dengan proses berpikir. Dengan pemberian stimulus atau rangsangan yang optimal maka perkembangan kognitif anak akan berkembang baik. Tahap perkembangan kognitif pada anak, ditandai dengan dua tahap yaitu berpikir dengan objek yang realistis sehingga proses berpikir anak harus dirangsang dan berpikir simbolis atau sistematis, dimana berpikir dengan menggunakan simbol-simbol anak sudah mengetahui huruf juga angka (Depdiknas 2010:1). Pernyataan tersebut diperkuat oleh pernyataan Piaget dalam Hurlock (1993:114) bahwa anak usia 2-7 tahun termasuk kedalam fase pra operasional yang mana anak berpikir secara simbolik yaitu kemampuan berpikir tentang objek dan peristiwa secara abstrak, kemampuan berpikir simbolik, ditambah dengan perkembangan kemampuan bahasa dan fantasi sehingga anak mempunyai dimensi baru dalam bermain. Pada usia tersebut anak mengalami masa peka (*sensitive periode*), khususnya usia 4-5 tahun dimana anak telah mencapai kesiapan untuk belajar salah satunya, anak sudah siap untuk mengenal huruf seperti yang diungkapkan Hurlock (Mashar, 2011: 10-11).

Pengenalan huruf pada anak merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dikembangkan yaitu kemampuan bahasa, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mendengar, berkomunikasi (baik secara lisan maupun tulisan), menambah pembendaharaan kata anak dan melatih kemampuan membaca dan menulis awal dengan simbol – simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis sebagai landasan untuk memasuki usia pendidikan formal (Dhieni dkk, 2006:9.4). Menurut Anderson (Dhieni dkk, 2006:5.5) membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan, proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenali huruf, kata, ungkapan, frase, kalimat, dan wacana serta

menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya. Menurut Peraturan Menteri Standard Paud formal dan Non formal tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun diantaranya; (a) mengenal simbol-simbol, (b) mengenal suara-suara hewan atau benda disekitarnya, (c) membuat coretan yang bermakna dan (d) meniru huruf (BSNP 2009:13). Memahami uraian tersebut dan pentingnya mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan jugamengingat pada saat tersebut otak anakberada pada masa-masa yang sangat mengangumkan dan memiliki potensi yang tidak terbatas untuk dikembangkan, maka tidak salahnya memperkenalkan huruf pada anak, asal diberikan dengan proses pembelajaran tepat yang sesuai dengan dunia karakteristik anak.

Setelah menyimak paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa menanamkan konsep dasar untuk mengenalkan huruf pada anak haruslah dengan cara yang menyenangkan dengan tujuan memberikan pembelajaran tanpa memberi beban melebihi kematangan belajar diusia mereka, dan mengingat karakteristik anak yang diantaranya mudah bosan, penguasaan bahasa yang kurang dan jangka konsentrasi yang pendek, dengan demikian pendekatan pembelajaran dan strategi pendidikan bagi anak haruslah lebih intergratif dan komperhensif serta sesuai dengan dunia dan kebutuhannya (Solehuddin, 1997:7). Mayesty mengungkapkan bahwa pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini adalah dengan kegiatan bermain, karena dengan bermain anak tanpa sadar sedang belajar, anak usia dini tidak bisa membedakan antara bermain dan belajar dan bagi mereka bermain adalah hidup dan merupakan kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari (Sujiono, 2009:144).Piaget dalam (Upton, 2012: 133) mengatakan bahwa belajar dengan kegiatan bermain yang berulang-ulang akan meningkatkan kognitif dan keterampilan mereka secara rileks akan menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi seorang anak. Dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan lainnya seperti kognitif, bahasa, fisik dan sosial emosional (Upton, 2012:133-141 ).

Fenomena yang terjadi di indonesia masih banyak praktik di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini demi mengejar kemampuan baca-tulis-hitung

(calistung), guru sering menggunakan teknik hafalan dan latihan yang mengandalkan kemampuan kognitif. Conny Rioskina Semiawan seorang pakar pendidikan mengkritik model pendidikan pra sekolah di Indonesia yang menurutnya anak-anak terlalu dipaksa untuk hafalan, tetapi kehilangan masa bermain (Sujiono, 2009:131). Senada yang diungkapkan Prof. Lydia Freyani Hawadi, Psi sebagai Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Non Formal dan Informal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam acara Pekan Olahraga dan Seni Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Indonesia di Jakarta, meminta kepada guru PAUD untuk berhenti mengajarkan membaca, menulis dan berhitung yang disingkat dalam proses belajar mengajar, karena pada usia 0-6 tahun adalah masa bermain bagi anak-anak, jadi calistung bisa diajarkan di PAUD, asal tidak dipaksakan dan menggunakan metode yang baik dan benar dan juga tanpa paksaan dan melalui cara yang menyenangkan (Farizi, 2014). Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini boleh dikenalkan huruf, asal unsur utama dalam program pembelajarannya adalah bermain.

Berdasarkan observasi peneliti di Kober Azkiya kelompok usia 4-5 tahun menyimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf kurang maksimal. Sebagian anak belum bisa mengenal huruf, dalam hal ini peneliti melihat dan mempelajari beberapa kegiatan dalam mengenal huruf dirasa kurang menarik bagi anak untuk diikuti. Hal ini disebabkan disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya karena ketebatasan guru dalam metode pengajaran dimana dalam kegiatan pembelajaran berpusat pada guru sehingga anak menjadi pasif, kemampuan guru yang kurang mengeksplor permainan mengenal huruf sehingga anak menjadi cepat bosan, dan media pembelajaran yang kurang lengkap sehingga kurang memberi peluang kepada anak untuk bereksplorasi. Dengan demikian perkembangan kemampuan anak dalam mengenal huruf di kober Azkiya masih rendah seperti ketika anak diajak menebak huruf awal namanya dengan permainan kartu huruf, anak kesulitan menyebut, juga ketika anak diajak dalam kegiatan lompat kartu huruf, anak cenderung kurang konsentrasi malah mereka terfokus pada kegiatan

melompatnya dan tidak menyebutkan huruf-huruf yang mereka lompat, dan ketika permainan oper kartu huruf anak terlihat bosan dan tertarik pada objek lain. Selain itu ketika kegiatan bernyanyi huruf, guru tidak memperlihatkan media huruf sehingga anak tidak mengenal huruf-huruf yang disebut dalam nyanyianya.

Mengingat pentingnya mengembangkan kemampuan mengenal huruf sebagai aspek keterampilan baca tulis awal guna persiapan jenjang akademik berikutnya, juga untuk menambah wawasan pengetahuan anak, maka berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas guru dan peneliti bersama-sama mencari metode yang sarat dengan aktivitas bermain. Seperti yang diungkapkan Frobel bahwa dalam belajar bagi anak usia dini harus lebih menekankan unsur bermain, karena kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak akan menarik perhatian dan mengembangkan pengetahuan mereka (Mutiah, 2012:92). Dalam mengimplementasikan kegiatan bermain sebagai wahana belajar anak di kelas, ada dua cara utama yang dapat digunakan oleh guru pertama bermain di implementasikan secara tidak langsung, yaitu dengan cara melengkapi ruang bermain (*play center*) atau ruang kelas dengan alat permainan pendidikan, kedua bermain diimplementasikan secara langsung sebagai suatu metode pembelajaran(Solehudin, 1997:81). Untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf peneliti memilih cara yang kedua, yaitu guru menggunakan langsung aktivitas bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak, dalam hal ini guru dan peneliti berkolaborasi menyajikan suatu permainan. Menurut Jeffrey, Conkey dan Hewson (Sujiono, 2009:146) salah satu jenis permainan untuk pembelajaran anak usia dini yaitu permainan eksploratif (*exploratory play*), dalam jenis permainan ini memberi kesempatan bagi anak untuk menemukan dan mencari dan merangsang rasa ingin tahu anak (Sujiono, 2009:149). Melihat dari karakteristik jenis permainannya, permainan Peti Harta Karun Huruf karya Cindy Bossed dan Crystal Spring, termasuk dalam permainan eksploratif dimana dalam permainan ini merangsang rasa ingin tahu anak dengan mengajak bereksplorasi mencari dan menemukan huruf bersama, dan

dihubungkan dengan benda atau gambar yang dimulai dengan huruf yang sama (Charner,1993: 7).Seperti yang diungkapkan Montessori dalam memperkenalkan permainan membaca dimulai dari unsur huruf, permainan membaca yang Montessori lakukan permainan mengenal huruf dengan menggunakan bantuan gambar pada setiap memperkenalkan huruf (Mutiah, 2010:166), misalnya huruf a disertai gambar ayam atau i disertai gambar ikan dalam tema binatang. Maka permainan Peti Harta Karun peneliti simpulkan sangat tepat untuk mengenalkan huruf pada anak, karena dalam tehnik permainannya selain mengenalkan huruf pada anak juga mengajak anak untuk eksplorasi, memecahkan masalah, bergerak secara motorik dan meningkatkan kompetensi sosial secara menyenangkan.Sejalan dengan Dhieni bahwa dalam mengenalkan huruf berikan permainan yang dapat memberikan situasi belajar yang santai dan informal, anak terbebas dari tegangan dan kecemasan, anak-anak dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan membuat keputusan (Dhieni dkk, 2006:9.25)

Merujuk pada permasalahan diatas maka penelitian ini difokuskan pada Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Peti Harta Karun Huruf Pada Anak Kelompok Usia 4 – 5 Tahun di Kober Azkiya.

### **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dituangkan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi awal kemampuan mengenal huruf di Kober Azkiya sebelum digunakan permainan Peti Harta Karun Huruf ?
2. Bagaimana penerapan permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf di Kober Azkiya?
3. Bagaimana kondisi akhir kemampuan mengenal huruf setelah digunakan permainan Peti Harta Karun Huruf di Kober Azkiya?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kondisi awal kemampuan mengenal huruf sebelum digunakan permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf di Kober Azkiya.
2. Untuk mengetahui penerapan permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf di Kober Azkiya.
3. Untuk mengetahui kondisi akhir kemampuan mengenal huruf setelah digunakan permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa  
Anak akan memperoleh pembelajaran mengenal huruf yang menarik, menyenangkan dan memungkinkan bagi dirinya untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf.
2. Bagi guru  
Meningkatkan pemahaman guru tentang permainan Peti Harta Karun Huruf, serta memberikan pengalaman kepada guru dalam merancang pembelajaran di Kelompok bermain dengan menggunakan permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf
3. Bagi Peneliti  
Memberikan pengalaman dan wawasan pribadi dalam mengembangkan penelitian mengenai permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf terhadap kemampuan mengenal huruf di Kober Azkiya.

### **F. Struktur Organisasi penulisan Skripsi**

Adapun struktur organisasi penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab berdasarkan atas Pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, dan dibagian akhir atau bab ke lima, peneliti memberikan simpulan dan rekomendasi.

## **BAB I. PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pendahuluan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi penulisan skripsi

## **BAB II. MENINGKATKAN KEMAMPUAN HURUF PADA ANAK MELALUI PERMAINAN PETI HARTA KARUN HURUF**

Berisi tentang karakteristik anak usia dini, konsep huruf, bermain dan permainan, dan penelitian yang relevan.

## **BAB III. METODE PENELITIAN**

Berisi tentang desain penelitian, prosedur penelitian, subjek penelitian, definisi operasional penelitian, teknik pengumpulan data, kisi-kisi instrumen penelitian, teknik pengolahan dan analisis data, dan validasi data.

## **BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

membahas tentang Hasil Penelitian, dan pembahasan penelitian.

## **BAB V. SIMPULAN DAN REKOMENDASI**