

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Seperti yang terdapat dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab I, Pasal 1, Butir 14 mengatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui suatu pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani sehingga anak memiliki kesiapan pada saat memasuki pendidikan lebih lanjut, Sugiono (dalam sela susilawati, 2013 : 11).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu wadah penyelenggara pendidikan yang telah menitik beratkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan anak baik dalam segi fisik, kognitif, bahasa, sosial - emosional serta afektif yang distimulus sesuai dengan keunikan dan tahap perkembangannya. Pendidikan anak usia dini adalah suatu sarana untuk pertama kalinya anak mendapatkan pendidikan dari dunia luar terutama dalam mengenal alam sekitar dan lingkungan sosial. Begitu pula dengan segala aspek perkembangan yang anak miliki dapat distimulus melalui pendidikan anak usia dini baik aspek psikis atau fisiknya. Karena PAUD merupakan gerbang awal untuk anak menyiapkan diri dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut, karena pada masa ini anak memperoleh banyak stimulus dan informasi sebagai sarana dalam meningkatkan pengetahuannya terutama dalam mengenal huruf dan membaca permulaan pada anak sejak dini.

Hal ini sesuai dengan pasal 4 ayat 5 yang mengatakan bahwa “Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca,

menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat” (Choirun, 2012 : 131). Kegiatan yang dimaksud dalam perundang-undangan tersebut merupakan indikator dari setiap perkembangan yang anak miliki. Namun dalam pendidikan anak usia dini, budaya baca tulis hitung merupakan kegiatan terselubung yang dapat diajarkan. Karena PAUD hanya diselenggarakan melalui jalur Formal seperti Taman Kanak-kanak (TK) atau RaudhatulAthfal (RA) sedangkan pada jalur Non-Formal yaitu Kelompok Bermain (Kober).

Salah satu perkembangan yang sedang diperhatikan adalah perkembangan bahasa terutama kemampuan membaca. Melalui membaca anak mampu menyimak dan menalar apa yang telah dilihat dan didengarnya. Selain itu, membaca bukan hanya diartikan dalam membaca tulisan atau symbol, tetapi juga termasuk dapat membaca suasana. Akan tetapi membaca yang diperhatikan pada saat sekarang adalah kemampuan membaca permulaan. Kemampuan membaca permulaan adalah bagian dari aspek perkembangan bahasa, seperti bahasa terdapat beberapa indikator yang harus dilalui oleh anak seperti membaca, menulis, bercerita dan mendengarkan.

Menurut Lovit (dalam Sofyan, 2015) perkembangan bahasa dapat dibagi kedalam tiga bentuk yaitu perkembangan kosakata, perkembangan semantik dan sintaktik, serta perkembangan variasi dan kompleksitas bahasa. Menurut KBBI dalam Alawiyah,dkk (2018) mengungkapkan bahwa kosakata adalah sekumpulan perbendaharaan kata yang dapat dikuasai oleh seseorang untuk membentuk kalimat. Sehingga pada perkembangan bahasa anak usia dini terutama dalam membaca permulaan aspek yang perlu dikembangkan adalah penguasaan kosa kata, karena pada masa awal anak mengembangkan katanya secara bertahap mulai dari kalimat satu kata, kalimat dua kata dan kalimat tiga kata sampai kata yang kompleks.

Lerner (dalam Mutiah, 2010: 165), membagi faktor-faktor perkembangan bahasa menjadi dua, yaitu bahasa *reseptif* dan bahasa

*ekspresif*. Bahasa reseptif meliputi keterampilan mendengarkan dan membaca, sedangkan bahasa ekspresif terdiri dari kemampuan berbicara dan menulis.

Berdasarkan pemaparan diatas, anak usia dini masih pada tahap membaca permulaan anak untuk mengenalkan simbol. Pada tahap ini anak diajarkan membaca permulaan untuk mengetahui tentang kata-kata dan huruf-huruf yang meliputi lambang dan bunyi huruf dengan menguasai kosa kata dalam perkembangan bahasa anak. Karena kosakata adalah sekumpulan perbendaharaan kata yang dapat dikuasai oleh seseorang untuk membentuk kalimat.

Selain itu dalam mengajarkan membaca permulaan anak usia dini harus menggunakan media untuk memudahkan anak dalam membaca permulaan, hal ini mengingat bahwa anak usia dini belajar membaca menggunakan media yang konkret dan mudah dipahami oleh anak. Menurut Miarto (dalam Wiarto, 2016 : 2), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Oleh karena, itu prinsip pendidikan anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya penggunaan media pembelajaran sebagai penyampai pesan untuk anak usia dini. Media yang digunakan bisa berupa buku, majalah yang didalamnya terdapat gambar dan huruf. Mengenalkan membaca permulaan anak pada anak usia dini juga bisa menggunakan media kotak alphabet yang bertujuan untuk mengenalkan huruf yang dapat menimbulkan anak untuk semangat belajar membaca.

Selain menggunakan media diatas, salah satu media yang digunakan peneliti untuk membaca permulaan anak yaitu menggunakan media berupa permainan *scrabble junioryang* sudah memiliki pola silang yang disesuaikan dengan gambar di papan dan gambar-gambar yang menarik,

sehingga anak-anak mudah memainkannya dan bermain *scrabble junior* juga sangat bermanfaat untuk mengasah kosakata. Dengan demikian, penggunaan media dengan permainan *scrabble junior* ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan secara menarik dan melibatkan anak secara langsung tanpa melupakan tujuan awal, yaitu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Hal ini terlihat saat pembelajaran berlangsung 6 dari 10 anak sudah mau dan mampu mengungkapkan apa yang anak ketahui atau dengan kata lain anak sudah mau mengungkapkan pendapatnya ketika ditanya guru. Selanjutnya perkembangan menulis sudah berkembang dengan baik meskipun ada beberapa anak yang harus diarahkan termasuk meniru contoh-contoh huruf yang diberikan guru di papan tulis.

Berdasarkan pengamatan peneliti kemampuan membaca permulaan anak dalam hal mengenal dan mengidentifikasi simbol huruf masih pada kriteria mulai berkembang. Di Dalam kelas masih ada anak yang kesulitan mengenal dan menyebutkan beberapa huruf-huruf yang meliputi lambang dan bunyi huruf yang sudah diperlihatkan guru, misalnya anak kesulitan mengenal huruf “d” dan “b”. Selain itu, ketika menyebutkan gambar yang memiliki kata dan menghubungkan kata dengan gambar masih pada kriteria mulai berkembang dimana anak hanya mengikuti contoh yang sudah ada di papan tulis tanpa memahami gambar yang sesuai dengan kata. Ada beberapa anak yang masih sulit menghubungkan huruf dan bunyi seperti huruf “n” dan “m”.

Anak mengenal huruf alfabet dan tau bentuk hurufnya namun anak belum bisa memahami bunyi huruf dan suka terbalik dalam pengucapannya. Sehingga kemampuan menghubungkan huruf-huruf menjadi suku kata dan kata berada pada kriteria mulai berkembang, anak hanya mampu mengeja huruf tetapi belum mampu menggabungkan huruf-huruf tersebut menjadi suku kata maupun kata.

Berdasarkan peneliti terdahulu dari Farlina Hardianti (2019), mengatakan bahwa hasil dari penelitiannya dengan menggunakan model

*borg* dan *gal*, menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan efektif. Terdapat perbedaan hasil akhir antara hasil sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan menggunakan alat permainan edukatif *scrabble* dengan  $p < 0,05$  kemudian terjadi peningkatan yang signifikan dengan  $p = 0,000$ . Menurut peneliti dari Choirun Nisak Aulina (2012), mengatakan bahwa hasil dari penelitiannya dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan membaca permulaan antara anak yang diberikan perlakuan permainan *scrabble* dan anak yang diberikan perlakuan kartu gambar, terdapat pengaruh interaksi antara permainan dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan, anak dengan penguasaan kosakata tinggi yang diberikan perlakuan permainan *scrabble* memiliki kemampuan membaca permulaan lebih tinggi daripada anak yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar, anak dengan penguasaan kosakata rendah yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar memiliki kemampuan membaca permulaan relatif sama dengan anak yang diberikan perlakuan permainan *scrabble*.

Selanjutnya menurut peneliti dari Sela Susilawat (2017), mengungkapkan bahwa hasil dari penelitiannya Anak memiliki peningkatan dari kondisi awal 12,5% menjadi 35,5 % dan pada siklus kedua di pertemuan ke-3 menjadi 75 %, dari jumlah 8 anak yang mengenal huruf hanya satu diawal sekarang menjadi 6 orang dalam kategori Berkembang Sangat Baik. Jumlah peningkatan anak dari keadaan awal kepada siklus 2 sebesar 62,5%. 2. Melalui Permainan S3MI anak dapat mengenal huruf dengan baik serta anak dapat membedakan huruf yang berdekatan huruf dan bunyinya. Dan anak-anak bisa menyusun suku kata serta mampu membaca suku kata menjadi kata.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media permainan *scrabble* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini dan meningkatkan kosakata anak dalam mengenal huruf dan simbol. Dengan persamaan

penelitian menggunakan media permainan *scrabble* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Namun terdapat perbedaan peneliti ini dengan peneliti yang sebelumnya yaitu dalam menggunakan metode dan bentuk permainan atau desain permainan *scrabble* yang digunakan oleh peneliti berikutnya, untuk memudahkan anak dalam mengenal huruf menjadi kata dan menjadi kalimat dengan menggunakan gambar yang menarik di papanpermainan *scrabble*, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan kata serta dapat membaca kata yang terdapat pada papan tersebut.

Oleh sebab itu, anak memerlukan stimulus untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dalam hal mengenal huruf yang melambangkannya agar kemampuan mengidentifikasi huruf dengan simbol huruf dan bunyi huruf berkembang dengan baik. Pemilihan media dalam mengenalkan huruf hanya dengan menuliskan huruf di papan tulis tanpa disertai gambar dan media lainnya yang membuat anak tertarik untuk belajar membaca dan mengenal kosa kata. Anak-anak hanya membaca kata yang sudah ditulis di papan tulis, sehingga anak hanya mengikuti contoh yang diberikan guru dan membaca secara bersama-sama tanpa memahami apa yang dibacanya.

Berdasarkan penjelasan diatas tentang permasalahan yang ada, maka peneliti bermaksud memberikan variasi penggunaan media pembelajaran untuk memperbaiki kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Dengan merekomendasikan salah satu alternatif penggunaan media pembelajaran untuk memperbaiki membaca permulaan anak yaitu dengan media dan metode permainan *scrabble* yang diharapkan anak dapat membaca dengan lancar dan mengenal kosa kata dengan baik dan dapat membaca secara lancar. Adapun manfaat permainan *scrabble* menurut Hinebaugh dalam sa'adah dan Nurul (2013), yaitu dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak, dapat mengembangkan pembendaharaan kosakata anak, melatih kemampuan anak dalam mengeja suku kata dan melatih kemampuan anak dalam mengenal huruf dan angka.

Selain itu, permainan *scrabble* yang sudah dimodifikasi dengan gambar-gambar dan warna sehingga menarik perhatian anak dan memudahkan anak untuk mengingat dan mengenal simbol huruf sehingga melalui penggunaan media permainan ini dapat mempermudah anak dalam bermain dan mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang ada dalam dirinya. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian deskriptif kualitatif dengan judul **“Penerapan Permainan *Scrabble* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun”**

## **B. Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, identifikasi masalahnya pada penelitian ini adalah:

1. Kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun dalam kriteria mulai berkembang sehingga perlu adanya upaya untuk meningkatkan perkembangan membaca permulaannya pada tahap berkembang sangat baik.
2. Pemilihan media dalam mengenalkan huruf, hanya menuliskan huruf di papan tulis tanpa disertai gambar di kertas kemudian ditempelkan di papan tulis sehingga sangat mempengaruhi ketertarikan membaca serta menjadikan anak pasif dan bosan dalam belajar mengenal huruf maka bagaimana merancang dan membuat media supaya lebih efektif.

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah diuraikan diatas, peneliti membatasi penelitian ini yaitu dengan peningkatan kemampuan membaca permulaan anak yang mulai berkembang pada anak usia 5-6 tahun. Maka dari identifikasi dan batasan masalah maka peneliti merumuskan permasalahannya yaitu, “Bagaimana meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak melalui permainan *scrabble* pada anak usia 5-6 tahun”?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan permainan *scrabble* dalam meningkatkan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Dengan tujuan khusus dari peneliti ini selaras dengan pertanyaan penelitian yaitu mengolah, menganalisa dan mendeskripsikan: kemampuan membaca permulaan anak melalui permainan *scrabble* pada anak usia 5-6 tahun.

### D. Signifikansi Masalah dan Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini semoga bisa memberikan manfaat untuk kemajuan pendidikan dan berbagai pihak, maka manfaat dari peneliti ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Bersifat Teoritis

Manfaat dari segi teori bahwa anak usia dini dapat diajarkan membaca dengan cara mengenalkan konsep huruf melalui cara yang menarik

#### 2. Manfaat Bersifat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

##### a. Bagi Siswa

- 1) Metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter belajar anak usia dini akan menjadikan anak bersemangat, dan senang dalam belajar
- 2) Memfasilitasi siswa dalam mengenal huruf alfabet untuk membaca permulaan
- 3) Memfasilitasi siswa untuk belajar aktif dan mampu membangun pengetahuannya
- 4) Memfasilitasi munculnya respon siswa terhadap penggunaan permainan *scrabble*

##### b. Bagi guru

Dapat membantu Seorang guru memberikan pembelajaran, dalam membaca seperti pengenalan huruf , suku kata dan

kalimat melalui permainan dan metode yang menyenangkan sesuai dengan perkembangan anak.

c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat dijadikan acuan bagi para guru dalam menggunakan media pada saat mengenalkan huruf pada anak
- 2) Sekolah dapat memberikan fasilitas yang mendukung untuk meningkatkan kualitas anak dalam belajar dengan cara menyediakan media dan alat permainan edukatif serta memberikan fasilitas kepada para guru untuk dapat mengikuti pelatihan tentang cara memberikan pembelajaran yang baik kepada anak usia dini.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan peneliti untuk merasakan apa yang dialami siswa
- 2) Mengetahui cara mengajar yang baik sesuai dengan prosedur di TK dengan memberikan pembelajaran sesuai dengan ciri dan karakter AUD
- 3) Menjadi bekal ilmu pengetahuan dan keterampilan bagi peneliti ketika mengajar.