

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu aspek perkembangan yang perlu dioptimalisasi pada usia dini yaitu pengembangan bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi bagi setiap manusia, termasuk anak-anak. Anak usia dini memiliki kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan sosial, dengan bahasa anak mampu mengekspresikan pikirannya sehingga dapat dimengerti orang lain. Bahasa juga menunjang pembentukan hubungan sosial yang baik. Kemampuan berbahasa berdampak pada kemampuan lain yang penting bagi anak yaitu menulis, membaca dan berhitung.

Perkembangan bahasa anak secara sistematis berkembang seiring bertambahnya usia. Lennberg (dalam Isna, 2019, hlm 63) menyatakan kemampuan bahasa seseorang diprediksi berdasarkan pengetahuan awal yang diperoleh secara biologis dan digunakan sebagai alasan mengapa anak-anak pada usia tertentu dapat berbicara. Dalam perkembangan bahasa, secara umum anak-anak telah memiliki komponen terkait pemerolehan pemahaman fonetik, tata bahasa, semantik, dan pragmatik. Terkait pemahaman fonetik biasanya upaya optimalisasi yang dilakukan pada jenjang pendidikan anak usia dini berupa pengenalan terhadap huruf dan abjad atau biasanya disebut alfabet.

Elyana dan Julianto (2016, hlm 12-16) berpendapat bahwa anak usia 4-6 tahun biasanya dikenalkan dengan huruf alfabet dan belajar merangkai kata dengan menggunakan huruf-huruf tersebut. Anak diajarkan pengenalan bunyi bahasa, pelafalan bunyi huruf (huruf vocal dan huruf konsonan), penggabungan huruf (vocal dan konsonan), dan hubungan antara bunyi dan

huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang dibutuhkan sehari-hari, hal ini karena

dengan mengenal huruf anak bisa menuliskan namanya sendiri, membaca namanya sendiri, serta membantu anak belajar membaca.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di PG & TK Khalifah 2 Serang, anak usia dini di kelompok B masih sering keliru membedakan huruf yang bentuknya mirip tetapi bunyinya berbeda, seperti huruf D dan B, M dan W, I dan L. Kekeliruan tersebut membuat anak kesulitan mengenal huruf dengan benar.

Salah satu faktor yang menyebabkan kekeliruan tersebut salah satunya yakni kegiatan pembelajaran hanya mengandalkan media seperti buku bacaan anak, tampilan buku yang kurang menarik menyebabkan anak cepat bosan, tidak semangat dan kurang antusias untuk belajar mengenal huruf.

Dengan memperhatikan faktor tersebut, maka tim guru di PG & TK Khalifah 2 Serang melakukan sejumlah diskusi dan studi untuk mencari metode pembelajaran yang efektif untuk memperkenalkan huruf alfabet pada anak usia dini. Metode pembelajaran melalui permainan dipilih sebagai metode untuk mengenalkan huruf alfabet pada anak usia dini. Alasan pemilihan metode ini karena metode bermain merupakan salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan untuk anak usia dini dengan menggunakan strategi dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan.

Papalia mengatakan dalam bukunya *Human Development* seperti dikutip oleh Ahmad Zaini (2015, hlm 131) bahwa anak berkembang dengan cara bermain. Dunia anak-anak adalah bermain. Dengan bermain, anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indera-indera tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti yang mereka tinggali, dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain, anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal baru dan belajar. Lewat bermain, fisik anak akan terlatih serta kemampuan kognitif dan kemampuan interaksi

dengan orang lain akan berkembang. Untuk menunjang kegiatan bermain diperlukan media berupa APE.

Alat Permainan Edukatif (APE) menurut Soetjiningsih (dalam Rahmawati, 2014, hlm 386) mengatakan bahwa “Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa, kognitif dan sosial anak. Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, alat permainan edukatif memiliki peranan cukup penting. Karena melalui alat permainan edukatif kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan lancar, menarik dan menyenangkan. Menurut Adang Ismail (dalam M. Fadlillah, 2019, hlm 61) beberapa hal penting yang menjadikan alat permainan edukatif penting bagi anak usia dini adalah permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak untuk menciptakan hal-hal baru, dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak dan dapat melatih kemampuan berbahasa anak. Alat Permainan Edukatif yang dipilih untuk mengenalkan huruf alfabet pada anak usia dini di PG & TK Khalifah 2 Serang adalah *puzzle* kognitif alfabet.

Puzzle kognitif alfabet adalah permainan edukatif yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas anak dan untuk melatih kemampuan mengenal huruf anak. Media *puzzle* kognitif alfabet tersebut didukung oleh metode “Sintesia” Montessori. Menurut Montessori (dalam Ulah, 2013, hlm 5) pengajaran membaca melalui metode “Sintesia” yaitu dalam mengajarkan anak membaca, terlebih dahulu anak harus dikenalkan dengan huruf-huruf abjad dan bunyi-bunyi dari setiap huruf abjad dengan menggunakan gambar. Karena dengan menggunakan permainan *puzzle* kognitif alfabet anak dapat dengan mudah mencerna pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Penerapan permainan *puzzle* kognitif alfabet selama satu tahun ajaran menunjukkan hasil yang cukup baik. Berdasarkan hasil pra observasi

di PG & TK Khalifah 2 Serang, masih ada anak yang kemampuan mengenal hurufnya belum berkembang dan ada pula yang berkembang dengan baik.

Dari hasil observasi terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun, dikelompok B PG & TK Khalifah 2 Serang yang berjumlah 10 anak, diketahui bahwa kriteria BB (Belum Berkembang) ditunjukkan oleh 1 anak dengan presentasi 10 %, kriteria MB (Mulai Berkembang) ditunjukkan 3 anak dengan presentasi 30 %, kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) ditunjukkan oleh 3 anak dengan presentasi 30 %, dan kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) ditunjukkan oleh 3 anak dengan presentasi 30 %. Artinya permainan *puzzle* kognitif alfabet berpengaruh sebagai permainan edukatif yang menarik dan menyenangkan, sehingga mudah diserap oleh anak.

Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan efektivitas *puzzle* dalam membantu anak usia dini mengenal huruf, angka dan bentuk. Salah satunya adalah penelitian Nuryati (2018), yang berjudul Efektifitas Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Kelompok B Di RA Al-Amin Kertasari Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka atau matematika. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen kuantitatif *one group pre-test post-test design*. Hasil perhitungan dengan statistic dengan uji t didapatkan hasil bahwa adanya perbedaan kemampuan mengenal angka sebelum dan sesudah menggunakan permainan *puzzle*. Hal ini ditunjukkan oleh t hitung 3,70 dan t tabel 2,14 dengan taraf signifikansi 5% yang berarti H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa tingkat efektifitas permainan *puzzle* terhadap kemampuan mengenal angka anak kelompok B di RA Al-Amin Kertasari Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon sangat signifikan.

Adapun penelitian lain dilakukan oleh Tika Surtika, dan rekan (2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A TK Ar-Rahman kecamatan Sukahening, dengan menggunakan Pra-eksperimen

design dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Hasil dari uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,005 dengan kriteria pengujian $0,005 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan pre-test dengan post-test dalam kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media puzzle huruf maka H_0 di tolak. Setelah dilakukan uji wilcoxon yaitu nilai data post-test lebih tinggi daripada nilai pre-test dengan rata-rata signifikansi 5,50.

Hasil-hasil penelitian terdahulu di atas, menunjukkan efikasi permainan *puzzle* kognitif alfabet sebagai media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana *puzzle* kognitif alfabet digunakan untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini di PG & TK Khalifah 2 Serang serta bagaimana pengaruhnya terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia dini.

Oleh karena itu dilakukan penelitian deskriptif berjudul “Penggunaan *Puzzle* Kognitif Alfabet untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun”.

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang sangat penting dikuasai oleh anak usia dini, karena proses pengenalan huruf sejalan dengan proses keterampilan berbahasa secara fisik dan psikologis. Dengan mengenal huruf anak bisa mengenali dan membedakan gambar, serta meningkatkan kemampuan memilah dan memilih berbagai jenis huruf.

Ada banyak cara mengenalkan huruf pada anak namun tidak semuanya efektif. Salah satu upaya yang ditempuh PG & TK Khalifah 2 Serang adalah dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif berupa *puzzle* kognitif alfabet upaya tersebut menunjukkan hasil yang positif.

Untuk menegaskan keberhasilan tersebut perlu ditelaah lebih lanjut bagaimana langkah-langkah penggunaan *puzzle* kognitif alfabet berikut

pengaruhnya terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Karena itu, permasalahan tersebut dijabarkan menjadi pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pembelajaran menggunakan *puzzle* kognitif alfabet untuk mengenalkan huruf pada anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana dampak langsung pembelajaran menggunakan *puzzle* kognitif alfabet terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun?

C. Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk menjelaskan langkah-langkah pembelajaran menggunakan *puzzle* kognitif alfabet untuk mengenalkan huruf pada anak usia 5-6 tahun.
2. Untuk menjelaskan dampak langsung pembelajaran menggunakan *puzzle* kognitif alfabet terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan informasi tentang perkembangan bahasa anak usia dini khususnya terkait kemampuan mengenal huruf anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai acuan dalam membuat rencana pembelajaran dan menggunakan media *puzzle* kemampuan alfabet untuk melaksanakan pembelajaran.

b. Bagi Anak Usia Dini.

Dapat meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf melalui kegiatan bermain puzzle.

c. Bagi Peneliti

Sebagai bahan rujukan atau kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian yang lebih luas mengenai penggunaan *puzzle* kognitif alfabet untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini.

E. Struktur Organisasi

Struktur organisasi penelitian dalam penulisan skripsi ini dibagi dalam lima bab. Adapun rangkuman pembahasannya adalah sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Teori

Bab ini membahas tentang konsep-konsep, kajian teori, dalil-dalil, serta turunannya yang dikaji, terdapat juga penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini membahas tentang komponen dari metode penelitian yaitu pendekatan dan metode penelitian, lokasi penelitian dan subjek penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini membahas mengenai pembahasan dan penjabaran tentang pertanyaan-pertanyaan di rumusan masalah yang dipaparkan dari penelitian yang dilakukan peneliti selama berada di tempat penelitian.

BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dan rekomendasi sebagai sumbangan pemikiran dan bahan penelitian lebih lanjut.