

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Waktu yang tepat untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak adalah usia lahir hingga 6 tahun, sedangkan Hidayah, (2013) menyebutkan usia anak dini adalah anak-anak yang berada dalam usia 0-6 tahun, rentang waktu yang sangat penting dalam perkembangan anak, di waktu inilah fondasi pembelajaran dibangun dan distimulasi. Hal ini pun diperjelas dalam Halimah, (2016) yang menyatakan bahwa anak usia 6-8 tahun berada pada kelompok *Early Primary School* (Masa SD Kelas Awal) pada masa ini, perkembangan kosakata anak meningkat bukan hanya dengan mendengarkan tetapi dengan membaca.

Semua anak memiliki aspek-aspek perkembangan yang harus di stimulasi agar perkembangannya berjalan dengan optimal. Hal ini ditegaskan dalam permendikbud no 137 bahwa setiap anak memiliki 6 aspek perkembangan yang harus dikembangkan. Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dan distimulasi anak usia dini adalah kemampuan dasar menulis dan membaca awal Harris & Isyanti, (2021). Di dalam kurikulum 2013 PAUD ditegaskan dasar kemampuan awal menulis dan membaca diistilahkan sebagai kemampuan keaksaraan, anak mampu mengenal huruf, menghubungkan bunyi huruf dan simbolnya, serta menulis nama sendiri dan kata sederhana yang dikenalnya (Listriani, Hapidin & Sumardi 2020). Membaca dan menulis merupakan kegiatan keaksaraan awal anak (Febriyani & Khan 2021). Hal ini diperjelas dalam Haryanti & Tejaningrum, (2020) yang menyatakan bahwa keaksaraan merupakan kemampuan anak dalam menyebutkan simbol-simbol huruf, mengenal suara simbol huruf, mengetahui huruf awal dari kata-kata benda yang ada di sekitar dan menulis nama sendiri. Keaksaraan merupakan upaya pengetahuan tentang pengenalan huruf dan cara membacanya, sedangkan, keaksaraan awal adalah pondasi utama dalam menstimulasi anak untuk belajar menulis dan membaca. Yusro, 2013; Harris & Isyanti, 2021; Yusro, 2013 berpendapat bahwa keaksaraan awal merupakan cara untuk melatih kemampuan belajar anak bagaimana cara belajar menulis dan membaca. Kemampuan keaksaraan awal anak adalah kemampuan yang harus dilatih sejak dini dengan belajar membaca dan menulis. Karena pada hakikatnya

keaksaraan awal tak akan lepas dengan kata belajar membaca dan menulis. Hal ini sependapat Aisy & Adzani (2019) yang menjelaskan bahwa keaksaraan awal merupakan kemampuan anak bagaimana ia bisa belajar membaca dan menulis. Menurut Fitria, (2021) kemampuan keaksaraan awal adalah kemampuan seorang anak untuk bisa belajar membaca, menulis dan berhitung. Menurut Izzah, Adhani, Fitroh (2020) kemampuan keaksaraan awal ini sangat penting untuk di stimulasi sejak dini, namun harus sesuai dengan perkembangan anak karena keaksaraan itu tertanam setiap hari. Selaras dengan hal itu, (Listriani, Hapidin & Sumandi, 2020) menyatakan bahwa kemampuan keaksaraan awal sangat penting dibangun sedini mungkin dengan tahapan usia anak. Keaksaraan awal merupakan kemampuan dasar dalam mengenalkan membaca dan menulis serta pengenalan huruf kepada anak usia dini. Kemampuan ini sangat penting dibangun sejak dini karena kemampuan ini akan mempengaruhi kemampuan-kemampuan yang lain nya.

Berdasarkan hasil pra tindakan yang telah dilakukan penulis di salah satu lembaga pendidikan di Kecamatan Cilawu Kabupaten Garut, masih terdapat masalah dalam mengembangkan kemampuan keaksaraan awal anak. Permasalahan yang ditemui yaitu anak usia 6 tahun belum bisa mengenal, menyebutkan dan menulis dengan benar simbol-simbol huruf, selain itu kurang dihadirkan bermain dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung sehingga anak merasa kesulitan mengingat dan mengenal simbol-simbol huruf.

Permasalahan tersebut perlu diselesaikan dan memerlukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 6 tahun. Maka dari itu, penulis bermaksud untuk memfokuskan pada suatu keterampilan keaksaraan awal anak. Solusi yang ditawarkan yaitu dengan kegiatan bermain. Menurut Yusro, 2013; Fitria, 2021; perkembangan pembelajaran keaksaraan anak harus dipelajari melalui pengalaman yang menyenangkan seperti kegiatan bermain. Menurut Dewi, (2019) Bermain merupakan aktivitas yang dapat mengembangkan perkembangan anak, selain kegiatan yang menyenangkan bermain juga dapat menghasilkan suatu karya. Melalui bermain, pembelajaran yang dirasakan anak semakin menyenangkan. Karena pada hakikatnya pembelajaran anak usia dini layaknya bermain seraya belajar dan belajar sambil bermain. Selaras dengan hal itu, salah satu upaya

peningkatan kemampuan keaksaraan awal pada anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai permainan, salah satunya dengan permainan *flashcard*.

*Flashcard* bisa diartikan sebagai satu media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar. Gambar-gambarnya bisa dibuat langsung dengan tangan ataupun memanfaatkan teknologi dengan cara menambahkan foto atau gambar yang sudah ada di internet yang kemudian ditempelkan pada lembaran-lembaran kertas. Menurut Rahman, Sumardi & Faudatun (2017) *flashcard* merupakan suatu media edukatif yang bisa dimanfaatkan dalam mengenalkan simbol-simbol huruf pada anak. Sedangkan Hidayat (2022) mengemukakan bahwa *flashcard* pada umumnya berisikan kata-kata atau gambar yang dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata. *flashcard* merupakan kumpulan kartu yang di dalamnya terdapat huruf A hingga Z yang sering digunakan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak (Andini, 2022). Penggunaan *flashcard* dapat disajikan melalui kegiatan bermain. Hal ini pun diperjelas oleh Hidayat, (2022) yang menyebutkan bahwa permainan *flashcard* ini mempunyai kelebihan, yaitu menstimulasi kemampuan keaksaraan awal anak.

Berdasarkan uraian di atas, maka dari itu fokus penelitian yang akan dilakukan oleh penulis berdasarkan rendahnya kemampuan keaksaraan awal anak usia 6 tahun, penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “Permainan *FlashCard* Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini” karena permainan *flashcard* banyak manfaatnya untuk perkembangan anak usia dini, tak terkecuali dengan perkembangan keaksaraan awal anak, melalui permainan *flashcard* modifikasi ini diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 6 tahun.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1.2.1 Bagaimana permainan flash card modifikasi dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini ?

1.2.2 Bagaimana hasil perkembangan kemampuan keaksaraan awal anak dengan permainan flash card modifikasi ?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah :

1.3.1 Mendeskripsikan permainan flash card modifikasi untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini.

1.3.2 Mengetahui hasil kemampuan keaksaraan awal anak dengan permainan *flashcard* modifikasi.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

1.4.1.1 Memberikan sumbangan pemikiran khususnya di pendidikan anak usia dini dalam permainan *flashcard* modifikasi untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal pada anak usia dini.

1.4.1.2 Sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan kemampuan keaksaraan awal anak serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Penulis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan awal pengetahuan dan pemahaman serta perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 6 tahun melalui permainan *flashcard* modifikasi.

1.4.2.2 Bagi Anak, penelitian ini diharapkan menjadi masukkan positif dalam mengoptimalkan tumbuh kembang anak khususnya dalam upaya meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 6 tahun.

1.4.2.3 Bagi Guru, menambah wawasan guru mengenai permainan *flashcard* modifikasi untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 6 tahun.

### 1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi dalam penulisan pada penelitian ini terdiri dari:

## BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari skripsi yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Dalam bab ini berisi uraian kajian pustaka yang membahas teori-teori yang akan dibahas dalam penelitian, hipotesis, serta penelitian yang relevan.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini berisi uraian tentang metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan isu etik.

## **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini berisi uraian dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan serta pembahasannya untuk menjawab pertanyaan penulis yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah.

## **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

Dalam bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan hasil analisis serta rekomendasi dan sasaran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.