

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia anak merupakan dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak sebagian waktunya dihabiskan untuk bermain. Bermain merupakan aktivitas yang penting untuk dilakukan anak-anak sebab, dengan bermain akan memberikan kesenangan, bertambahnya pengalaman dan pengetahuannya. Dengan bermain anak akan dirangsang untuk berkembang secara baik dalam kemampuan mengingat, berbahasa, berpikir, sosial emosional sehingga dalam kegiatan proses belajar anak mampu mengikuti pembelajaran.

Melalui kegiatan bermain, proses belajar dapat dilakukan. Peran orang tua serta guru dari anak-anak perlunya meningkatkan inisiatifnya dalam menciptakan berbagai bentuk permainan yang dapat digunakan untuk anak sebagai sarana belajar bagi anak-anak yang menyenangkan. Peran orang tua dan guru diperlukan untuk senantiasa menggali kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing anak sebagai bekal nantinya di masa depan. Dalam mengembangkan kemampuan anak orangtua memilihkan tempat sekolah yang baik. Anak-anak akan menjadi baik jika, mereka di diasuh dan dididik oleh guru yang baik dengan cara yang baik juga di lingkungan yang baik pula.¹

¹ Taufiqi, *Religious Parenting*, (Malang: CV MEDIA SUTRA ATIGA,2016), hal. 70

Ketika proses pembelajaran guru tidak harus mengacu buku LKA ataupun menggunakan media papan tulis yang mengajarkan tentang huruf-huruf yang nantinya anak lebih mudah merasa bosan dengan begitu anak tidak menyukai kegiatan pembelajaran seperti membaca dan menulis. Sehingga guru harus lebih berinovasi dalam menyampaikan materi salah satunya ialah menggunakan alat peraga edukatif. Pembelajaran anak usia dini lebih efektif jika disampaikan menggunakan alat peraga edukatif. Manfaat digunakannya alat peraga edukatif ialah : memperjelas materi daripada hanya menggunakan kata-kata, memberikan motivasi dan merangsang anak bereksplorasi dan bereksperimen, memberikan kesenangan dalam belajar.²

Bermain bagi anak memberikan banyak manfaat positif, salah satunya perkembangan bahasa. Beraneka macam permainan bahasa dapat dilakukan guna mengasah perkembangan bahasa pada anak salah satunya puzzle huruf. Puzzle huruf ini merupakan permainan yang dibuat dari huruf-huruf yang terpisah dan dapat disusun kembali menjadi sebuah kata.³ Kegiatan permainan puzzle huruf inilah menyatukan pecahan keping untuk membentuk suatu huruf yang telah ditentukan, dalam kegiatan bermain puzzle huruf diharapkan anak akan tertarik mengikuti pembelajaran. Melalui permainan ini, anak dirangsang untuk mengenal

² Ibid hal. 100

³ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*, (Jakarta: PRENAMEDIA GROUP,2016), hal. 154

huruf-huruf yang telah disediakan sehingga anak menyukai kegiatan membaca dan menulis..

Mengenal huruf merupakan bagian dari tahap belajar dan menulis, anak yang sudah mampu dalam mengenal huruf tentunya akan lebih mudah diajak belajar membaca dan menulis. Mengenal huruf merupakan mengenal nama huruf, mengenal bentuk huruf, mengetahui bunyi yang dihasilkan dari bentuk huruf tersebut, sehingga anak dapat mengetahui dan mengucapkan huruf dengan baik dan benar. Anak-anak belajar huruf menggunakan buku dan bahan yang terdapat tulisannya.

Menurut Ehri dan McCormick belajar abjad adalah bagian yang sesungguhnya dari perkembangan baca tulis.⁴ Ketika anak-anak belajar nama huruf, mereka juga belajar bunyi huruf sesuai yang ia baca. Alur anak saat mempelajari huruf yaitu : mengenal huruf, membuat huruf, belajar memadukan bunyi dan huruf.⁵ anak-anak perlu mengembangkan pengetahuan menggunakan huruf dan keterampilan bunyi huruf untuk menyukai kegiatan membaca. Menurut Fang anak-anak dalam mengungkapkan diri dalam bentuk tertulis secara berbeda-beda sesuai dengan kemampuannya, mulai dari tahap mencoret, menggambar hingga sampai mendekati bentuk huruf serta kata-kata.⁶ Peran orang tua serta guru sangat penting untuk memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menulis. Dalam hal ini menulis sangat erat hubungannya dengan membaca

⁴ Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: INDEKS,2008), hal.330

⁵ Ibid hal. 333

⁶ Ibid hal. 373

dan keterampilan menulis akan memudahkan untuk berkembangnya keterampilan membaca dan menulis.

Banyak sekolah dasar yang memberikan persyaratan masuk pada calon murid. Sekolah ini mengadakan tes dan mensyaratkan anak untuk mampu membaca dan menulis. Dampaknya orangtua meyakini sebelum masuk sekolah dasar harus menguasai ketrampilan tertentu, akhirnya mereka merasa pendidikan taman kanak-kanak merupakan persyaratan masuk sekolah dasar. Namun, pembelajaran anak usia dini jangan hanya mengejar target dari masyarakat ataupun orangtua seperti membaca dan menulis tetapi, pembelajaran anak usia dini harus mengedepankan kesesuaian pertumbuhannya dan perkembangannya

Pentingnya kemampuan literasi khususnya membaca dan menulis merupakan salah satu dari jenis kemampuan berbahasa, semua yang diperoleh melalui bacaan itu akan memungkinkan anak tersebut mampu menambah pengetahuannya serta mempertinggi daya pikirannya. Dengan demikian kegiatan membaca dan menulis merupakan kegiatan yang sangat diperlukan oleh siapapun yang ingin meningkatkan diri.

Mencermati kondisi pembelajaran literasi khususnya membaca dan menulis huruf di taman kanak-kanak yang dilakukan menggunakan puzzle huruf perlu dilakukan dengan eksperimen yang direncanakan kemudian dilaksanakan. Dengan serangkaian itu diharapkan dapat mengubah suasana pembelajaran bermain sambil belajar ke arah yang lebih memungkinkan

anak untuk kegiatan yang menyenangkan dan pengetahuan yang bermakna.

Bahwa belum berkembangnya kemampuan literasi pada anak di TK Al-Hidayah Karangbendo kelompok A merupakan masalah yang harus dipecahkan . Untuk itu peneliti menganggap penting dilakukannya penelitian dengan judul “Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf terhadap Kemampuan Literasi pada Anak Usia TK A di TK Al-Hidayah Karangbendo Pongkok Blitar”.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Belum berkembangnya kemampuan literasi melalui media puzzle huruf pada anak kelompok A TK Al-Hidayah Karangbendo Pongkok Blitar dapat terjadi karena faktor-faktor sebagai berikut :

- a) Anak kelompok A masih enggan melakukan kegiatan membaca dan menulis huruf
- b) Kurangnya motivasi belajar dari orangtua.
- c) Guru belum mampu menarik minat anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran membaca dan menulis huuf.
- d) Kemauan anak untuk berkembang dalam aspek membaca dan menulis huruf masih lemah

2. Pembatasan Masalah

Dengan adanya beberapa keterbatasan agar pembahasan ini lebih fokus pada pokok masalah yang diajukan maka permasalahan yang akan dibahas dibatasi sebagai berikut:

- a) Penelitian ini hanya ditujukan pada anak kelompok A TK Al-Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar.
- b) Judul yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf terhadap Kemampuan Literasi pada Anak Usia TK A di TK Al-Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar.

C. Rumusan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah maka secara operasional permasalahan penelitian ini difokuskan pada anak sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh media permainan puzzle huruf berpengaruh terhadap kemampuan membaca pada anak usia TK A di TK Al Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar?
2. Adakah pengaruh media permainan puzzle huruf berpengaruh terhadap kemampuan literasi menulis pada anak usia TK A di TK Al Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar?
3. Adakah pengaruh media permainan puzzle huruf berpengaruh terhadap kemampuan literasi membaca dan menulis pada anak usia TK A di TK Al Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar?

D. Tujuan Masalah

Penelitian dengan judul “Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf terhadap Kemampuan Literasi pada Anak Usia TK A di TK Al-Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar” dilakukan dengan tujuan :

1. Untuk mengetahui pengaruh media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan literasi membaca pada anak usia TK A di TK Al Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar.
2. Untuk mengetahui pengaruh media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan literasi menulis pada anak usia TK A di TK Al Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar.
3. Untuk mengetahui pengaruh media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan literasi membaca dan menulis pada anak usia TK A di TK Al Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar.

E. Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian eksperimen diharapkan dapat bermanfaat bagi anak usia dini, guru dan sekolah :

1. Secara Teoritis
 - a) Sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya
 - b) Untuk menambah pengetahuan baru dalam proses belajar mengajar membaca dan menulis huruf yang menarik

2. Secara Praktis

- a) Manfaat bagi anak usia TK A di TK Al Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar
 - 1) Untuk memotivasi anak supaya lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran
 - 2) Dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf pada anak
 - 3) Dapat menarik perhatian anak dalam kegiatan pembelajaran
- b) Manfaat bagi guru TK Al Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar
 - 1) Dapat menciptakan kreativitasnya dalam pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna
- c) Manfaat bagi Lembaga TK Al Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar
 - 1) Dapat meningkatkan kinerja guru dan meningkatkan mutu pendidikan di TK

F. Penegasan Istilah

Untuk menghindari pembahasan yang meluas serta menghindari kesalah pahaman pembaca maka penulis memperjelas terhadap istilah-istilah tersebut, yaitu :

1. Penegasan Konseptual

Penegasan konseptual adalah definisi yang diambil dari pendapat atau teori dari pakar sesuai dengan tema yang diteliti.

1. Permainan puzzle huruf merupakan permainan dari huruf-huruf yang terpisah dan dapat di susun kembali menjadi sebuah kata.⁷
2. Baca tulis merupakan perkembangan dari keterampilan membaca dan menulis dengan menggunakan tindakan untuk memahami teks.⁸

2. Penegasan Operasional

Penegasan operasional adalah definisi yang di dasarkan pada sifat-sifat hal yang didefinisikan serta dapat diamati.

1. Puzzle huruf merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar yang di dalamnya terdapat materi yang dapat menyenangkan dan mempermudah bagi anak dalam proses pembelajaran .
2. Kemampuan literasi khususnya baca tulis untuk anak usia dini merupakan kemampuan anak dengan menggunakan huruf-huruf.

⁷ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*, (Jakarta: PRENAMEDIA GROUP,2016), hal. 154

⁸ Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: INDEKS,2008), hal. 330

G. Sistematika Pembahasan

Pada dasarnya penulisan penelitian ini terdiri dari enam bab. Masing-masing bab memiliki sub bab yang akan memberikan penjelasan secara terperinci dan berkesinambungan agar dapat di pahami. Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini memuat dan menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini memuat dan menjelaskan tentang teori yang membahas variabel yang diteliti dan penelitian terdahulu.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini memuat dan menjelaskan tentang rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi sampel dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian

Bab ini memuat dan menjelaskan tentang hasil penelitian yang berisi deskripsi data dan pengujian hipotesis.

Bab V Pembahasan

Bab ini memuat dan menjelaskan tentang hasil penelitian, yang berisikan pembahasan data penelitian dan hasil analisis data.

Bab VI Penutup

Bab ini memuat dan menjelaskan tentang kesimpulan dan saran.

Bagian Akhir

Bagian ini terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.