

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini. Salah satu aspek yang penting dalam perkembangan diri anak usia dini adalah aspek bahasa. Aspek bahasa anak ini berupa dapat menyampaikan suatu keinginan, pikiran, harapan dan permintaan, dan bisa berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Ketika mempelajari bahasa anak akan memiliki perkembangan keterampilan bahasa yang baik sehingga anak dapat mahir dalam berkomunikasi di lingkungannya.

Peran bahasa dalam kehidupan manusia dari sudut pandang psikolinguistik mendasarkan bagaimana makna dan penggunaan bahasa dan kata.¹ Setiap kata merujuk pada dua hal, yakni 1) kemampuan menghubungkan antara fenomena yang diwakili oleh satu kata tertentu dengan objek nyatanya, 2) kemampuan menghubungkan antara satu kata

¹ Susanti Etnawati, "Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini", (*Jurnal Pendidikan*, 2022), Vol.22 No.2, hal. 130–138

dengan kata yang lain. Kombinasi keduanya akan memaknai bahasa secara semiotik sosial. Keterampilan berbahasa menjadi pondasi atau dasar dari semua aktivitas verbal dan pemikiran mental tingkat tinggi. Vygotsky, mengemukakan bahwa perkembangan kognitif dan bahasa anak berkaitan erat dengan kebudayaan dan masyarakat tempat anak dibesarkan ².

Keterampilan berbahasa dalam bahasa Indonesia meliputi empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis³. Keempat aspek tersebut merupakan satu kesatuan, saling berhubungan, namun berbeda antara satu dengan yang lainnya dan juga berbeda dari segi prosesnya. Keterampilan membaca merupakan salah satu aspek penting karena dalam kehidupan sehari-hari, manusia akan sering menggunakan bahasa tulis untuk berkomunikasi dengan lingkungannya.

Kemampuan membaca permulaan adalah suatu hal mendasar yang harus dikuasai oleh anak. Menurut Steinberg membaca permulaan adalah program terapan untuk mengajarkan suatu perhatian melalui bahan ajar, permainan, dan kegiatan inovatif.⁴ Membaca dapat diajarkan pada anak mulai dari usia tiga tahun. Selanjutnya, menurut Osei, dkk berpendapat bahwa

² Ibid., hal. 130–138

³ M. Abdul Mufid and Mukh Doyin, "Peningkatan Keterampilan Menanggapi Cara Pembacaan Puisi Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Dengan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas Vii F Smp Negeri 3 Ungaran", (*Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2017), hal. 34–40

⁴ Kasmawati and others, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Metode Steinberg Yang Efektif Di Sekolah Dasar", (*JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 2022), Vol.6 No.1 hal. 42–51

kemampuan membaca permulaan adalah aktivitas pencapaian bahasa anak melalui pengetahuan huruf, hubungan bunyi huruf dan membaca kata⁵.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi No. 5 tahun 2022 capaian pembelajaran bahasa Anak 4-5 Tahun meliputi anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan, anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis⁶. Aktivitas membaca dan menulis merupakan kunci penting dalam perkembangan anak-anak dalam masyarakat yang terpelajar. Anak-anak yang lebih awal belajar membaca dan tidak mengalami hambatan yang berat akan lebih mudah menjadi pembaca yang aktif daripada anak-anak yang mengalami hambatan yang berat dalam belajar membaca.

Dunia anak usia dini adalah bermain dan belajar dilakukan dengan atau sambil bermain yang melibatkan semua indra anak. Salah satu metode yang dapat mendukung keterampilan anak yaitu melalui bermain. Bermain merupakan kebutuhan bagi anak , karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

⁵ A Ganarsih, R Hafidah, and N Nurjanah, "Profil Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun",(*Jurnal Kumara Cendekia*, 10.3 2022), hal. 186–95

⁶ Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Anak Usia Dini (Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022).

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak, dalam istilah yang lebih sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar melalui aktifitas bermain⁷.

Pengenalan huruf pada anak sejak usia dini sangat penting dilakukan agar anak dapat mengenal huruf-huruf untuk persiapan membaca dan menulis. Anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik. Untuk itu diperlukan stimulasi yang tepat dari guru sehingga anak benar-benar dapat memahami huruf abjad dengan baik. Pentingnya perkembangan bahasa khususnya mengenal huruf anak usia 4-5 tahun karena, a) anak usia 4-5 tahun mudah menyerap informasi dalam jumlah yang banyak, b) anak usia bal usia 4-5 tahun ita dapat menangkap informasi dengan kecepatan luar biasa, c) semakin banyak yang diserap semakin banyak yang diingat, d) anak usia 4-5 tahun mempunyai energi yang luar biasa, e) anak usia 4-5 tahun dapat mempelajari bahasa secara utuh dan belajar hampir sebanyak yang diajarkan. Pengenalan huruf sejak usia 4-5 tahun yang penting adalah metode pengajarannya melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan.

Pengembangan kemampuan bahasa dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) yang menarik dan mudah

⁷ Uvi Liyana, 'Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle Di TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung', 2018.

dipahami. Alat permainan edukatif dirancang dengan pemikiran yang mendalam tentang karakteristik anak dan disesuaikan dengan rentang usia anak. Alat permainan edukatif tidak harus di beli, alat permainan edukatif juga bisa dibuat dari barang bekas, kardus, triplek dan bahan alam lainnya selama permainan itu mengandung unsur pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Salah satu APE untuk kemampuan bahasa yaitu APE Bilik Huruf.

APE bilik huruf merupakan alat permainan edukatif yang digunakan untuk mengenalkan huruf pada anak usia 4-5 tahun sebagai pengenalan awal. APE bilik huruf ini memiliki tiga bagian . Setiap bagian memiliki hal-hal yang berbeda-beda. Pada bagian pertama adalah bagian pengenalan huruf vokal a-i-u-e-o. Sedangkan bagian kedua adalah bagian huruf konsonan. Pada bagian ketiga akan terdapat papan tulis kecil untuk anak-anak belajar menulis huruf. Sehingga APE Bilik huruf ini tidak hanya mngembangkan dalam aspek bahasa tetapi dalam aspek fisik motorik, sosial emosional, dan, kognitif.

Berdasarkan hasil pra-penelitian melalui observasi yang dilakukan di TK Dharma Wanita 2 Malasan diperoleh hasil kemampuan bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf belum berkembang secara optimal, ditandai dari 11 anak masih terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan membaca (kurang mampu untuk mengenal huruf), dan menulis (ketidakmampuan dalam menulis bentuk huruf dengan benar). Mengetahui huruf menjadi hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari dimana dengan mengetahui huruf anak akan mampu untuk membaca dan menulis, namun kegiatan membaca dan menulis

merupakan kegiatan yang tidak mudah bagi beberapa anak di TK Dharma Wanita 2 Malasan, karena mereka belum memahami bentuk huruf. Dalam proses pembelajaran dikelas ketika kegiatan menulis anak belum bisa menulis huruf abjad. Selain itu ketika proses pembelajaran yang berkaitan dengan membaca anak belum dapat mengikuti arahan guru dalam pelafalan huruf-huruf, 3 anak sering terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuknya mirip, contoh terbalik saat menyebutkan huruf “b” dengan “d”, huruf “m” dengan “n”. Anak juga mengalami kesulitan saat diminta guru untuk menyebutkan huruf depan, tengah dan belakang dari sebuah kata. Hal ini sangat diperlukan oleh anak untuk masa depan, apalagi mengingat anak usia 5-6 tahun anak akan memasuki jenjang pendidikan SD yang lebih kompleks dalam pembelajaran menulis dan mengenal huruf. Serta kegiatan mengenal huruf dilakukan oleh guru dengan cara menulis huruf abjad di papan tulis dan menyebutkan huruf tersebut bersama-sama, kemudian anak diminta untuk menulis huruf tersebut pada buku tulis atau kertas yang dibagikan pada masing-masing anak, guru juga sering melakukan pengejaan suatu kata dan anak diminta untuk menulis dilembar kerja siswa tanpa ada contoh huruf di papan tulis.

Berdasarkan hasil Observasi peneliti di TK Dharma Wanita 2 Malasan pada bulan Mei peneliti menemukan masalah kemampuan bahasa anak salah satunya mengenal huruf yang masih kurang, media yang digunakan untuk mengenalkan huruf yang ada di TK Dharma Wanita 2 Malasan hanya menggunakan buku tulis. Sedangkan kita semua tahu bahwasanya prinsip

pembelajaran anak usia dini adalah belajar sambil bermain, oleh karena itu dibutuhkan alat permainan edukatif yang layak dan bagus untuk dimainkan anak oleh karena itu peneliti ingin mengoptimalkan penggunaan APE Bilik Huruf dalam mengembangkan bahasa anak.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Cut Maranda Suryanti dengan judul “Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun”. Pada penelitian ini disimpulkan bahwa media Papan Pintar yang dikembangkan ketika uji coba produk yang dilakukan merupakan uji coba terbatas dalam aspek penilaian kemampuan mengenal huruf abjad⁸.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Citra Dewi Rosalina, Risma Nugrahani yang membahas tentang kemampuan mengenalkan huruf pada penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pop-Up untuk Pembelajaran Mengenal Huruf Alphabet Anak usia dini” penelitian ini dilakukan pada tiga lembaga TK di kabupaten Tuban. Citra Dewi Rosalina dan Risma Nugrahani menjelaskan dimana pada kesimpulan akhirnya adalah media buku pop-up Alphabet telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di Taman Kanak-kanak⁹.

Peneliti ingin mencoba melakukan penelitian research and development dengan merancang sebuah alat permainan edukatif yang menarik

⁸ C U T Maranda Suryanti, , ‘*Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak Tunagrahita* (Aceh : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2021) hal. 1–88.

⁹ Silvia, Tesa Susanti. *Pengembangan Media Buku Pop-Up Dalam Mengembangkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini*”, (Lampung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2022)

minat anak serta sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, serta tercapainya tujuan dari proses pembelajaran, peneliti ingin mengambil alat permainan edukatif bilik huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun adalah APE ini dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak selain itu juga dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan yaitu kognitif, fisik motorik, dan sosial emosional anak.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Alat Permainann Edukatif Bilik Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun di TK Dharma Wanita 2 Malasan masih belum berkembang secara optimal.
2. Alat Permainan Edukatif (APE) yang tersedia dan digunakan saat ini masih terbatas dalam variasi bentuk dan fungsinya, sehingga belum sepenuhnya mendukung pembelajaran pengenalan huruf secara menarik dan interaktif.
3. Masih terdapat anak-anak yang belum dapat mengenal huruf dengan tepat serta sering mengalami kesalahan dalam pengucapan, seperti membalik antara huruf "b" dan "d" atau "m" dan "w".

4. Guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pengenalan huruf secara individual karena keterbatasan media pembelajaran yang mendukung eksplorasi mandiri oleh anak.
5. Lingkungan belajar yang kurang menarik dan tidak memicu rasa ingin tahu anak terhadap huruf-huruf yang dikenalkan.
6. Belum dikembangkannya media pembelajaran yang inovatif seperti APE "Bilik Huruf" yang memungkinkan anak belajar secara aktif, visual, dan menyenangkan.
7. Metode pembelajaran mengenal huruf masih terlalu bersifat satu arah dan kurang melibatkan aktivitas motorik anak, padahal anak usia dini cenderung belajar lebih baik melalui bermain dan aktivitas langsung.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak melebar, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian difokuskan pada pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) berupa "Bilik Huruf" untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun di TK Dharma Wanita 2 Malasan.
2. APE "Bilik Huruf" ini difokuskan pada pengenalan huruf A–Z, tanpa melibatkan pengenalan konsep lanjutan seperti mengeja atau merangkai kata.
3. Pengembangan APE ini tidak mencakup pengenalan huruf kapital dan huruf kecil secara bersamaan, melainkan hanya salah satunya (dapat dipilih

sesuai kebutuhan anak). Bilik huruf yang dikembangkan memiliki tiga sisi, yaitu:

- a) Sisi pertama berisi huruf vokal
- b) Sisi kedua berupa papan tulis kecil sebagai media menulis dan menyalin huruf
- c) Sisi ketiga berisi huruf konsonan beserta gambar yang relevan sebagai stimulus visual

- 4. Penelitian tidak membahas secara mendalam tentang evaluasi pembelajaran oleh guru atau aspek kurikulum PAUD secara keseluruhan.

C. Perumusan Masalah

- 1. Bagaimana pengembangan Alat Permainan Edukatif Bilik Huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 Tahun?
- 2. Bagaimana kelayakan Alat Permainan Edukatif Bilik Huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 Tahun.

D. Tujuan Pengembangan

- 1. untuk mengetahui proses pengembangan Alat Permainan Edukatif Bilik Huruf untuk digunakan untuk mengenalkan huruf pada anak 4-5 Tahun.
- 2. untuk mengetahui kelayakan Alat Permainan Edukatif Bilik Huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 Tahun.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan berupa Alat Permainan Edukatif Bilik Huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. APE bilik huruf ini memiliki 3 sisi yaitu samping kanan, tengah dan samping kiri. Pada bagian sisi kiri bilik, terdapat poster gambar yang berhubungan dengan huruf dan bagian ini khusus untuk huruf vokal. Sedangkan, bagian sisi kanan bilik terdapat poster dengan gambar yang berhubungan dengan huruf dan bagian ini khusus untuk huruf konsonan. Pada bagian tengah bilik akan dilengkapi dengan papan tulis atau papan magnetik yang memungkinkan anak untuk menulis atau menggambar huruf dengan spidol atau alat lainnya.
2. Di dalam bilik ini, bisa ada berbagai alat peraga interaktif seperti kartu huruf yang dapat dipegang dan ditempel ataupun dilepas yang memudahkan anak untuk menyusun huruf atau mencocokkan huruf dengan gambar benda yang dimulai dengan huruf tersebut (misalnya, huruf "A" dengan gambar apel).
3. Setiap sisi bilik huruf lebarnya 30 cm dan panjangnya 30 cm. Serta ukuran poster gambar yang berhubungan dengan huruf di dalam bilik huruf memiliki ukuran 28 cm × 35 cm.. Kartu huruf didalamnya memiliki ukuran sekitar 5 cm × 5 cm sehingga mudah digenggam dan dimainkan oleh anak-anak. APE bilik huruf ini terbuat dari triplek atau papan MDF.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- a. Memberitahukan pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan APE dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak.
- b. Dapat memperkaya wacana ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan Alat Permainan Edukatif untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak.
- c. Adanya APE baru yang dapat di gunakan guru untuk mempermudah dalam pembelajaran bahasa di TK sesuai dengan perkembangan anak.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan tentang cara mengembangkan kemampuan bahasa anak.

b. Bagi siswa

Diharapkan pada diri anak akan timbul rasa senang dalam mengikuti pembelajaran, kemudian meningkatkan kemampuan bahasa anak dan meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak.

c. Kegunaan pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan kemampuan bahasa anak, khususnya dengan menggunakan APE bilik huruf.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah yang terkait dengan judul.

1. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak¹⁰.
2. APE bilik huruf merupakan alat permainan edukatif yang digunakan untuk mengenalkan huruf pada anak usia 4-5 tahun sebagai pengenalan awal. APE bilik huruf ini memiliki tiga bagian . Setiap bagian memiliki hal-hal yang berbeda-beda. Pada bagian samping kanan adalah bagian pengenalan huruf vokal a-i-u-e-o. Bagian samping kiri adalah bagian huruf konsonan. Sedangkan bagian tengah akan terdapat papan tulis kecil untuk anak-anak belajar menulis huruf. Setiap huruf dapat dilepas pasang serta terdapat gambar yang disesuaikan setiap huruf awalan untuk mempermudah anak mengenal huruf.

¹⁰Kusuma, T. C., & Listiana, H, *Pengembangan Pembuatan APE bagi Anak Usia Dini*, (Prenada Media,2021), hal. 9.

3. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari kompetensi bahasa untuk anak usia 4-5 tahun. Kompetensi bahasa dalam PERMENDIKBUDRISTEK No. 5 Tahun 2022¹¹ Penelitian ini hanya melihat pada aspek bahasa yaitu pada lingkup perkembangan literasi dasar.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pemahaman yang berkaitan dengan penyusunan penelitian ini maka perlu adanya sistematika pembahasan yang jelas, sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, pada bab ini penulis menguraikan tentang pokok-pokok masalah antarlain Latar Belakang Masalah, Identifikasi dan Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Pengembangan, Spesifikasi Pengembangan, Kegunaan Penelitian, Penegasan Istilah, Sistematika Pembahasan

BAB II Landasan Teori dan Kerangka Berfikir pada bab ini berisi Landasan Teori, Kerangka Berfikir, Penelitian Terdahulu

BAB III Metode Penelitian, pada bab ini akan disajikan tentang Jenis Penelitian, Prosedur Pengembangan, Populasi dan Sampel, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Teknik Analisis Data

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini peneliti deskripsi dari hasil pengembangan antara lain Tahap Analisis (*Analysis*),

¹¹ Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. *Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Anak Usia Dini (Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022)*.

Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*) dan Pembahasan

BAB V Kesimpulan dan Saran Penggunaannya, pada bab ini berisi kesimpulan dan saran