

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah kegiatan penting yang harus diimplementasikan oleh manusia untuk kemajuan diri, termasuk juga pada anak usia dini. Pendidikan memberikan suatu perubahan yang sistematis yang mampu mengembangkan potensi dan kemampuan anak dengan stimulasi dan pembelajaran yang sesuai norma yang berlaku di masyarakat. Bagi anak Pendidikan dini adalah suatu hal yang sangat penting untuk didapatkan anak diusianya, karena pada usia 5 tahun pertama merupakan penentu kualitas hidup anak selanjutnya.

Menurut pasal 1 Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini ialah upaya yang ditunjukkan kepada anak dimuali dari lahir hingga usia 6 tahun yang dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan sebagai upaya membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohaninya agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dari definisi pendidikan anak yang telah dijelaskan dapat diketahui bahwa pendidikan anak merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk membantu meningkatkan kemampuannya dengan memberi rangsangan dimulai dari usia 0 hingga usia 6 tahun dengan tujuan mempersiapkan anak untuk menempuh pendidikan yang lebih tinggi.

Selain hal tersebut, pendidikan anak mempunyai tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangannya. Perkembangan anak usia dini harus distimulasi dengan tepat, dikarenakan satu aspek perkembangan anak mempengaruhi aspek perkembangan lainnya. Salah satu aspek perkembangan anak yang penting untuk ditingkatkan adalah perkembangan bahasa. Karena bahasa adalah suatu alat yang digunakan seseorang untuk menyampaikan ide, pertanyaan dan menghasilkan konsep serta kategori untuk berpikir (Susanto, 2012:17). Sedangkan Bromley (dalam Dhieni, dkk 2015:1.5) mengemukakan bahwa bahasa adalah suatu simbol yang beraturan yang digunakan untuk menyampaikan berbagai informasi atau ide. Berdasarkan pendapat diatas, maka bahasa adalah bunyi yang dapat digunakan masyarakat sebagai alat untuk berkomunikasi dengan orang-orang disekitar, selain itu bahasa menentukan anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya karena merupakan faktor awal dalam komunikasi. Dalam STPPA Indikator kemampuan bahasa anak meliputi mengungkapkan bahasa dan keaksaraan, serta memahami bahasa. Pengembangan bahasa ini mengarah pada indikator keaksaraan.

Pengembangan kemampuan berbahasa meliputi beberapa aspek peningkatan yaitu meliputi aspek mendengar, aspek berbicara, aspek menulis dan aspek membaca. Membaca menurut Anderson dkk (1985) dalam Dhinie (2015: 7.3) memandang bahwa membaca adalah suatu proses yang mampu memahami makna suatu tulisan. Sedangkan Owens (2012: 3) Mengatakan bahwa :

“Reading is the synthesis of a complex network of perceptual and cognitive act from word recognition and decoding skills to comprehension and integration”.

“Membaca merupakan suatu kegiatan belajar yang lebih dominan membutuhkan indera penglihatan dan mengkaitkan indera lain di otak. Membaca merupakan suatu hal penting yang akan membantu anak mendapat informasi dan ilmu pengetahuan”.

Maka dari itu pembekalan membaca bagi anak akan bermanfaat bagi anak, karena dengan membaca anak dapat mengembangkan imajinasi serta menstimulasi perkembangan bahasanya, selain itu membaca membantu anak menambah pembendaharaan kosa kata dan membantu menambah wawasan pengetahuan anak. Kemampuan berbahasa khususnya kemampuan baca dan tulis anak berada pada fase permulaan, dalam fase permulaan ini tentu diperlukan stimulasi yang sesuai misalnya mengenalkan pengetahuan tentang huruf alfabet. Hal tersebut menjelaskan bahwa sebelum membaca maka perlunya mengenal huruf merupakan langkah awal dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Sonjono Darjowidjojo (2018: 300) menyatakan bahwa membaca pada tahap pemula yaitu tahapan yang mengubah manusia dari tidak bisa membaca menjadi mampu membaca. Sedangkan Kurnia (2019: 52) menyebutkan bahwa mengenal huruf atau penguatan alfabet pada anak merupakan salah satu metode pengembangan membaca anak usia dini. Berdasarkan pendapat diatas maka mengenal huruf termasuk langkah awal anak untuk memahami suatu bacaan atau upaya anak dengan tujuan anak mampu membaca.

Peningkatan kemampuan bahasa pada indikator mengenal konsep huruf dapat distimulasi dengan banyak jenis strategi, metode ataupun media pembelajaran yang tepat, namun di lapangan ditemukan ketidaksesuaian stimulasi yang diberikan pada anak dalam pembelajaran yang kurang tepat.

Pernyataan tersebut diperkuat berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara bersama pendidik di TK PGRI Tahsinul Akhlaq Kwanyar Bangkalan. Informasi yang didapat yaitu pelaksanaan pembelajaran terkait peningkatan mengenal huruf terlihat bahwa kemampuan tentang huruf anak belum berkembang secara optimal, salah satu contohnya yaitu menunjukkan bahwa anak kesulitan saat menyebutkan huruf. Kegiatan belajar yang diimplementasikan guru yaitu guru membuat pola huruf di papan tulis dan melafalkan bunyi huruf yang telah ditulis oleh guru, kemudian anak mengikuti seperti yang dilakukan oleh guru. Selain itu kegiatan mengenal huruf dilakukan anak dengan mengerjakan di LKA yang sebelumnya telah disediakan guru. Saat anak sudah menyelesaikan tugas yang telah diberikan, guru mengajak anak untuk bersama-sama melafalkan bunyi huruf yang telah ditulis.

Dari jumlah populasi anak usia 4-5 tahun di TK PGRI Tahsinul Akhlaq sebanyak 26 anak, 20 diantaranya masih kurang mampu dalam mengenal huruf. Terlihat bahwa terdapat 12 anak yang mengetahui lafal huruf akan tetapi tidak mengetahui bentuk hurufnya, serta terdapat 8 anak yang tidak mengetahui lafal dan bentuk huruf. Mengenalkan huruf termasuk suatu hal yang perlu distimulasi dan memang harus ditingkatkan sejak dini, hal ini dapat membantu perkembangan peningkatan kemampuan keakasaraan bagi anak. Selain itu dengan anak memahami simbol-simbol, tanda atau huruf, maka anak dapat dikatakan telah memiliki bekal ketika anak memasuki jenjang Sekolah Dasar. Pembelajaran mengenai materi mengenal huruf hanya

membatasi dengan penggunaan modul huruf sehingga kegiatan belajar mengajar yang diimplementasikan kurang memberikan semangat pada anak.

Selain permasalahan-permasalahan yang telah disebutkan diatas, pemanfaatan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran juga belum maksimal hal ini karena faktor minimnya ketersediaan media permainan sebagai media penunjang pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah. Sehingga, pembelajaran yang dilakukan tidak menggunakan media penunjang belajar. Selain itu, metode bermain juga tidak dimanfaatkan dengan optimal. Berdasarkan permasalahan diatas dapat memberikan dampak kejenuhan bagi anak terlebih dalam materi huruf. Terlihat dari beberapa anak yang tidak memperhatikan guru saat mengajar, mengantuk, bahkan bermain sendiri serta bermain bersama temannya saat kegiatan belajar. Sehingga perlu dikembangkannya melalui metode yang sesuai dengan kebutuhan belajar anak. Media pembelajaran sebagai sarana penunjang kegiatan belajar merupakan hal perlu diperhatikan, karena media dapat membantu proses belajar mengajar yang menyenangkan, menarik serta meningkatkan motivasi belajar anak.

Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Firdaus (2019) menyebutkan bahwa terbatasnya media pembelajaran yang dimiliki oleh lembaga sekolah, yang menjadikan guru tidak menggunakan media pendukung belajar mengajar untuk pengenalan huruf yang menjadikan kurangnya guru dalam mengenalkan konsep huruf. Media pembelajaran akan menjadi pendukung yang mampu meningkatkan motivasi belajar anak, dengan tujuan menstimulasi perkembangan anak, terlebih pada perkembangan bahasa anak dengan maksimal.

Pendidikan akan mencapai tujuannya jika metode dan media pembelajaran dimanfaatkan dengan maksimal sehingga menjadikan pembelajaran menyenangkan atau sering dikenal dengan sebutan PAKEM. Rusman (2012: 321) mengatakan bahwa pembelajaran PAKEM haruslah berpusat pada anak (*Student-centered learning*) dengan kriteria belajar yang menyenangkan (*learning is fun*), agar dengan kegiatan belajar tersebut anak dapat termotivasi untuk belajar sendiri tanpa diperintah dari orang lain tanpa paksaan dan tidak merasa terbebani atau merasa takut saat belajar. Kegiatan belajar bagi anak haruslah berpacu dengan hal-hal yang menyenangkan.

Suatu upaya yang tepat dan efektif dalam kegiatan belajar anak untuk menstimulasi perkembangan kemampuan mengenal huruf adalah dengan metode bermain karena dunia anak adalah bermain, jadi metode bermain dianggap maksimal dalam menstimulasi kemampuan mengenal huruf. Bermain adalah hal memiliki pengaruh yang besar bagi anak, Karena dengan metode bermain akan menjadikan anak melakukan segala kegiatannya dengan senang, karena bermain adalah kebutuhannya. Anak dapat belajar dari segala hal yang ia lakukan. Kuncinya adalah bagaimana kegiatan bermainnya dapat mengubah makna bermain menjadi suatu pengalaman yang mengandung makna belajar (Suyanto, 2013:50). Saat anak merasa hidupnya tidak terdapat beban atau dengan istilah lain anak merasa senang dan tenang serta nyaman dalam keadaannya, maka anak mampu belajar dan menerima rangsangan dengan baik, karena emosi akan mempengaruhi proses pembelajaran anak. Sebagai pendidik, guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menjadikan anak tertarik dalam belajar. Belajar melalui bermain dengan

menciptakan permainan sebagai media penunjang yang mampu mengasah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seorang anak sangatlah senang dengan permainan, terlebih permainan yang menarik dan menyenangkan. Permainan yang mampu menanamkan pembelajaran tentu akan besar manfaatnya bagi anak. Dalam mengenalkan huruf diperlukannya media pembelajaran yang inovatif dan menarik dengan tujuan agar dalam pembelajaran tentang huruf anak tidak mengalami tertekan dalam belajar.

Penelitian oleh Rahayuningsih, dkk (2019) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa dengan metode bermain dengan media kotak pintar mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf kelompok B di TK Sion Blora. Sedangkan penelitian oleh Rosalina dan Nugrahati (2019) menyatakan bahwa media yang telah dirancang dan uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi dikatakan layak sebagai media dalam meningkatkan pengenalan huruf alfabet dengan sedikit revisi. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar dapat menjadikan peningkatan kemampuan mengenal huruf anak.

Berdasarkan uraian diatas, peniliti berupaya membuat suatu media permainan yang adanya media ini diharapkan mampu menstimulasi perkembangan bahasa anak terlebih pada pengembangan kemampuan mengenalkan hurufnya. Media permainan yang akan dikembangkan berupa Media Permainan labirin Alfabet.

Media Permainan labirin Alfabet dapat menjadi inovasi dalam meningkatkan kemampuan mengenalkan huruf. Dengan media permainan ini dapat memudahkan anak dalam memahami materi huruf yang dijelaskan oleh

guru, serta dapat menyalurkan kesenangan saat melakukan kegiatan mainnya. Media permainan ini merupakan permainan yang dikemas menjadi satu dalam satu kotak yang didalamnya berisi permainan labirin alfabet. Pada dasarnya permainan labirin atau yang dikenal dengan kata *Maze* merupakan suatu permainan dimana ciri permainannya ditunjukkan dengan alur jalannya yang sempit, alur jalannya yang berliku dan berbelok atau jalan yang buntu yang mempunyai rintangan-rintangan (Widyastuti, 2017:136). Akan tetapi pada pengembangan ini permainan labirin menjadi suatu media yang mampu mengenalkan huruf pada anak, dengan tidak menghilangkan ciri dari permainan labirin yang seutuhnya. Sebelum melakukan permainan ini, guru memperkenalkan huruf pada anak. Guru mempersiapkan permainan labirin alfabet dan bentuk huruf. Permainan labirin alfabet ini berupa banner yang berukuran 2x1,5 meter. Setiap anak dipersilahkan mengambil huruf yang disediakan dengan acak, kemudian anak melangkah dengan mengikuti jalur dengan mencari huruf yang sesuai dengan huruf yang diambil, dan menempelkan huruf pada permainan labirin yang sesuai dengan huruf yang diambil anak.

Berdasarkan dari hasil uraian diatas, maka dilakukan penelitian untuk mengembangkan sebuah media permainan sebagai alat penunjang pembelajaran berupa “Labirin Alfabet“. Penelitian pengembangan ini dilakukan di lembaga TK PGRI Tahsinul Akhlaq Kwanyar Bangkalan. Pengembangan ini dilakukan sebagai upaya mengenalkan huruf pada anak usia 4-5 tahun melalui metode pembelajaran yang lebih menyenangkan sebagai upaya meningkatkan semangat belajar anak dalam mengenal huruf.

Dari pemaparan uraian permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Labirin Alfabet untuk Mengenalkan Huruf Anak Usia 4-5 Tahun”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan permainan Labirin Alfabet sebagai media untuk mengenalkan huruf pada anak usia 4-5 tahun?
2. Bagaimana kelayakan media permainan Labirin Alfabet sebagai media untuk mengenalkan huruf pada anak usia 4-5 tahun?

C. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Untuk mengembangkan permainan Labirin Alfabet sebagai media untuk mengenalkan huruf pada anak usia 4-5 tahun.
2. Untuk mengetahui kelayakan media permainan Labirin Alfabet sebagai media untuk mengenalkan huruf pada anak usia 4-5 tahun

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan setelah dilakukannya penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut:

1. Media yang dihasilkan yaitu permainan labirin alfabet yang berupa permainan mencari huruf yang sesuai atau benar
2. Konsep huruf mudah dipahami karena huruf dibuat dengan ukuran yang mudah dilihat anak

3. Guru dapat menggunakan media dengan mudah karena bentuk media besar sehingga dapat dimainkan anak dengan leluasa serta media yang menarik bagi anak
4. Media Labirin Alfabet berpacu pada prinsip “belajar sembari bermain” media permainan labirin alfabet ini dibuat dengan tujuan untuk mengarahkan anak dalam kegiatan belajar yang bermakna, belajar menyenangkan agar anak cenderung tidak merasa cepat bosan di kelas saat belajar. Media permainan Labirin Alfabet terinspirasi dari permainan Labirin atau *Maze*, dimana anak mencari huruf yang sesuai dengan mengikuti jalur atau rute pada labirin tersebut.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun batasan masalah pada pengembangan permainan Labirin Alfabet ini yaitu Permainan Labirin Alfabet hanya terbatas pada media pengenalan huruf, mengucapkan huruf, mengetahui bentuk huruf melalui kegiatan bermain dan kegiatan tanya jawab. Media permainan ini tidak sesuai jika digunakan anak dibawah usia 4-5 tahun.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Kegiatan belajar mengajar pada anak membutuhkan upaya yang dapat meningkatkan minat belajarnya, sehingga proses belajar mengajar yang tersampaikan sesuai dengan kebutuhan anak. Maka dari itu dibutuhkan alat permainan edukatif sebagai penunjang pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan maksimal. Salah satu permainan yang dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan huruf pada anak usia 4-5 tahun

yaitu permainan Labirin Alfabet. Pengembangan permainan Labirin Alfabet selain dapat dimanfaatkan sebagai penunjang anak dalam mengenal huruf, dapat pula membantu guru dalam menyampaikan materi tentang huruf, sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan menyenangkan. Pengembangan permainan Labirin Alfabet mampu menjadikan suasana belajar yang menyenangkan yang menjadikan penyampaian materi dapat dengan mudah dipahami anak dan dapat memenuhi pencapaian tujuan pembelajaran sesuai harapan.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media Permainan

Media permainan adalah suatu alat yang dapat digunakan seseorang sebagai pelengkap dalam kegiatan bermain. Media permainan memiliki banyak manfaat terlebih bagi kegiatan belajar mengajar anak usia dini. Media permainan dibuat untuk menciptakan kegiatan yang dilakukan menjadi menyenangkan. Dalam kegiatan belajar media permainan dapat menjadi alternatif untuk menumbuhkan motivasi belajar. Sehingga dengan media permainan guru mampu mengubah belajar menjadi kegiatan bermain yang menyenangkan.

2. Permainan Labirin

Labirin merupakan suatu permainan yang berupa jalan sempit, jalan yang berliku yang mempunyai rintangan-rintangan. Permainan labirin ini dikembangkan dengan menjadikan permainan menjadi sebuah media permainan untuk mengenalkan huruf. Pada dasarnya permainan labirin

digunakan sebagai permainan dalam mencari jalan keluar dari suatu jalan yang berliku, sedangkan pada pengembangan ini dibuat inovasi menjadi suatu permainan labirin yang mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Dalam permainan ini berisikan huruf-huruf pada jalan yang berliku, yang mana anak berupaya untuk mencari huruf yang disesuaikan dengan yang telah anak ambil sebelumnya pada kotak yang berisikan huruf-huruf.

3. Kemampuan Mengenal Huruf

Stimulasi pengenalan huruf anak mampu meningkatkan kemampuan keakasaraan bagi anak. selain itu dengan pahamiannya anak tentang simbol-simbol huruf sejak dini, maka seorang anak dapat dikatakan telah memiliki bekal ketika anak memasuki jenjang Sekolah pada tingkat selanjutnya. Selain itu, stimulasi meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak merupakan langkah awal dalam membantu anak dalam kemampuan membaca. Karena membaca bagi anak adalah hal yang penting, karena dengan membaca anak mampu menambah wawasan pengetahuan. Pengenalan huruf pada anak mampu distimulasi dengan metode yang menyenangkan yaitu dengan permainan Labirin alfabet.

4. Anak Usia Dini

Rentang usia 0-6 tahun yang termasuk masa anak usia dini yang mana pada masa ini otak anak mengalami perkembangan yang sangat cepat atau sering disebut dengan masa yang kritis dalam kehidupan yang menjadi penentu pada perkembangan selanjutnya, sehingga perlu diberikan stimulasi yang tepat untuk menumbuhkembangkan kemampuannya baik rohani maupun jasmani. Anak usia dini memiliki perbedaan karakteristik

pada tiap anak, oleh karena itu perlunya memperhatikan kemampuannya dalam menstimulasi disesuaikan dengan kebutuhan anak dengan memperhatikan karakter usia anak.