

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

National Associating for the Education of Young Children (NAEYC) yaitu asosiasi para pendidik anak yang berpusat di Amerika, mendefenisikan rentang usia anak usia dini berdasarkan perkembangan hasil penelitian di bidang psikologi perkembangan anak yang mengindikasikan bahwa terdapat pola umum yang dapat di prediksi menyangkut perkembangan yang terjadi selama 8 tahun pertama kehidupan anak. NAEYC membagi anak usia dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun, dan 6-8 tahun. Menurut Dadan Suryana dan Nenny Mahyudin (2013: 15) dalam bukunya yaitu, definisi anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang uniknya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreatifitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Kesadaran akan kebutuhan pendidikan kini cenderung meningkat. Salah satu periode yang menjadi ciri khusus anak usia dini yaitu masa masa emas, dimana pada masa emas ini, semua potensi yang dimiliki oleh anak berkembang sangat pesat.

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan pada anak usia pra sekolah yaitu pada anak usia 0-7 tahun. Pada hakikatnya anak usia dini yaitu anak pembelajar aktif dimana anak bermain sambil belajar. Kesempatan untuk memperoleh pendidikan yang berkualitas harus dimulai dari pendidikan anak usia

dini, sesuai dengan Undang–Undang No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan sistem pendidikan di Indonesia sekarang terdiri dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan tinggi yang keseluruhan merupakan satuan yang sistematis menurut Trianto Ibnu Badar al Tabany (2011: 14) dalam bukunya. Artinya pendidikan paling mendasar harus diawali dari pendidikan anak usia dini.

Menurut Dra. Lilis Madyawawti (2016: 3) dalam bukunya, Pendidikan usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan pada lembaga pendidikan anak usia dini, seperti Kelompok Bermain, Taman Penitipan Anak, Satuan PAUD. Perkembangan ini dapat distimulus dan dikembangkan dengan baik, maka dari itu perlu adanya suatu pembinaan dan sistem yang berkualitas, salah satunya yaitu pada perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir seseorang. Bisa juga diartikan sebagai perkembangan kognitif.

Kemampuan kognisi inilah individu mampu memberikan respon terhadap kejadian internal dan eksternal yang dialami oleh anak. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Gardner dalam Munandar, mengemukakan bahwa pengertian intelegensi sebagai

kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Secara umum perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang berpusat pada otak dimana anak dapat memecahkan masalahnya sendiri sesuai dengan perkembangan dan tahapan usianya dalam bukunya Yuliani Nuraini (2013: 1.4). Mengenalkan kemampuan mengenal huruf pada anak sangat dibutuhkan, karena kemampuan ini dapat mendidik dan memberikan sebuah penguatan pada daya ingat anak mengenai huruf – huruf yang ada. Dalam mengenalkan kemampuan mengenal lambang huruf ini tidak hanya menggunakan tulisan saja tetapi dapat juga menggunakan sebuah permainan yang menarik bagi anak yang nantinya akan memberikan kepekaan terhadap huruf, yang kemudian anak menjadi lebih mengerti dan cepat memahami dalam kemampuan mengenal lambang huruf.

Menurut Soenjono Dardjowodjojo (2014: 300) dalam mengenal lambang huruf ada 2 tahap utama yaitu tahap pemula dan tahap lanjut. Tahap pemula adalah tahap yang mengubah seseorang dari yang tidak bisa membaca menjadi bisa membaca. Tahap lanjut adalah tahap dimana prosesnya tidak terkonsentrasi pada makna yang terkandung pada bacaan. Manfaat dari mengenal lambang huruf yakni anak dapat mengenal bentuk dan simbol huruf tersebut, sehingga anak dapat membedakan bunyi huruf satu dengan huruf lainnya. Sedangkan menurut Pebriati dalam jurnalnya (2012: vol.1) Pada awal pembelajaran, anak biasanya baru mengenal beberapa huruf yang ada pada alfabet, biasanya anak hanya sekedar tau dan tidak paham terhadap huruf tersebut.

Walaupun demikian, pembelajaran mengenal lambang huruf pada anak tidak hanya berpusat pada huruf itu saja, melainkan pada susunan huruf menjadi

kata, dan menyusun kata menjadi kalimat. Dengan kata lain, masa awal anak mengenal lambang huruf adalah mengenal bentuk huruf itu sendiri. Sebab apa yang dikenal oleh anak terhadap bentuk huruf tersebut otomatis itu adalah salah satu huruf yang dipahami oleh anak. Keseimbangan mengenal lambang huruf, akan membantu anak menuangkan ide dan gagasannya dalam menyusun huruf, menyusun kata, bahkan menyusun kalimat, sehingga anak tidak perlu dipaksakan untuk menuliskan kata – kata sederhana, seperti menulis namanya sendiri, nama ayahnya, ibunya, kakek – neneknya, dan lain sebagainya.

Alat permainan edukatif adalah semua alat yang dapat digunakan dan dimainkan oleh anak dengan tujuan dapat memberikan naluri bermain bagi anak yang nantinya akan akan bermanfaat bagi perkembangan anak sesuai dengan tahapan usianya. Menurut Mayke sebagaimana dikutip Badru Zaman alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (M. Fadillah, 2017: 56). Maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat atau bentuk permainan yang didalamnya berisi nilai-nilai pendidikan yang bertujuan untuk menunjang keberhasilan suatu pendidikan menggunakan media atau alat yang tidak hanya dilihat oleh anak tetapi juga dapat dimainkan oleh anak yang bertujuan untuk mengembangkan perkembangan kognitif pada anak. Ada beberapa alat permainan yang dapat dimainkan oleh anak usia dini, salah satunya ialah *busybook* huruf.

Busybook huruf adalah buku yang membuat sibuk. *Busybook* huruf adalah sebuah alat permainan edukatif yang menarik bagi anak karena *busybook* huruf ini sendiri terbuat dari kain berwarna-warni yang menggunakan warna-warna yang cerah yang tujuannya untuk menarik perhatian anak dalam pembelajaran. Pada

alat permainan edukasi *busybook* huruf ini memiliki beberapa manfaat bagi anak usia dini yang dapat menunjang kemampuan anak mengenal lambang huruf yaitu dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf pada anak, karena kegiatan didalam *busybook* dapat menarik perhatian anak, anak usia dini dapat mengekspresikan kemampuan berpikirnya secara alamiah dengan bermain tanpa merasa sedang melakukan proses pembelajaran, dan dapat membuat anak mandiri, karena di dorong rasa ingin tahu yang besar sehingga timbul rasa ingin melakukan instruksi atau perintah yang diberikan oleh guru tanpa di bantu oleh guru.

Berdasarkan observasi di TK Kartini 2 Sabayan pada saat berlangsungnya pembelajaran di kelas pada bulan oktober sampai november tahun 2021 dan terus berlangsung hingga saat ini, kegiatan untuk mengenalkan lambang huruf di TK Kartini 02 Sabayan ini masih perlu ditingkatkan lagi. Pada saat pembelajaran berlangsung, guru memberikan poster atau gambar berisi alfabet atau huruf-huruf dari huruf A sampai Z. Kemudian guru meminta pada anak untuk menyebutkan huruf-huruf tersebut secara berurutan. Hampir semua anak yang ada di kelompok A ini dapat menyebutkan huruf alfabet tersebut secara berurutan.

Hal ini disebabkan karena anak-anak di kelompok A ini terbiasa menghafal sehingga anak-anak di kelompok A ini hanya sebatas mengetahui huruf-huruf tersebut. Hal ini terbukti pada suatu peristiwa ketika guru meminta anak untuk menunjukkan huruf secara acak, anak di kelompok A tidak dapat menyebutkan huruf tersebut dan mengulanginya pada urutan huruf awal pada alfabet tersebut. Anak tidak mengenal lambang huruf sehingga anak kebingungan bahkan kesusahan menyebutkan huruf yang di acak oleh guru. Pada kegiatan sehari-hari dalam menulis huruf, anak juga terbiasa mencontoh menulis huruf dari guru.

selain itu, *busybook* huruf yang digunakan di sekolah atau lembaga tersebut sudah terlalu usang dan tidak menarik lagi bagi anak. Hal ini disebabkan karena *busybook* huruf yang digunakan sudah terlalu lama dan juga tidak ada perawatan pada *busybook* tersebut.

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK Kartini 2 Sabiyan ini, *busybook* yang digunakankurang menarik dan sudah terlalu ketinggalan zaman. Hal ini disebabkan karena kondisi *busybook* yang digunakan sudah lusuh dan mulai rusak, penyebab tidak awetnya dan tidak tahan lamanya *busybook* ini disebabkan karena media *busybook* terbuat dari kain flanel yang mudah kotor, lusuh, dan tidak tahan terhadap air, sehingga jika terkena tumpahan air, *busybook* tersebut menjadi basah dan anak pun tidak mau menggunakannya dikarenakan basah. Penyebab lain rusak *busybook* ini karena sering digunakan oleh guru dan permainan atau kegiatan yang ada pada *busybook* tersebut tidak menarik lagi, karena kondisi *busybook* yang digunakan sudah 5 tahun yang lalu dan sering digunakan setiap minggunya untuk menstimulus atau mengenalkan huruf ada anak, sehingga anak merasa bosan dengan media *busybook* yang diberikan oleh guru.

Media pembelajaran *busybook* huruf memiliki peranan dan fungsi yang sangat penting. Selain sebagai perantara penyampaian suatu pembelajaran, juga memiliki banyak manfaat dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti perlu adanya melakukan pengembangan pada media *busybook* tersebut. Hal ini dilakukan supaya *busybook* memiliki beberapa permainan yang menarik dan inovatif bagi anak yang nantinya akan menunjang proses

keberhasilan anak dalam mengenal lambang huruf melalui alat permainan *busybook* huruf ini.

Peneliti mengembangkan alat permainan edukatif *busybook* ini dengan memberikan beberapa permainan atau kegiatan yang lebih inovatif lagi, sehingga anak tidak akan merasa bosan dan tertarik dalam memainkan *busybook* tersebut, yang biasanya berbahan dasar dari kain flanel akan dikembangkan oleh peneliti menggunakan bahan akrilik. Dimana bahan akrilik ini tahan air dan juga tidak mudah patah serta memiliki banyak warna yang beragam sehingga lebih menarik untuk minat belajar anak. Hal ini disebabkan karena, pemikiran anak usia dini masih abstrak dan perlu sesuatu yang konkret dan bersifat nyata. Berbeda dengan *busybook* yang dimiliki oleh sekolah, isi dari *busybook* itu sendiri masih bersifat abstrak dan sederhana. Sehingga tidak sedikit anak yang tidak mengerti pada isi *busybook* tersebut, selain itu isi kegiatan pada *busybook* tersebut terlalu sederhana dan anak bisa menebak akhir dari permainan tersebut dan juga monoton, hal itulah yang menyebabkan anak tidak tertarik dan bosan pada *busybook* tersebut.

Pada pengembangan *busybook* kali ini, peneliti akan memberikan kegiatan-kegiatan yang membuat anak sibuk yang nantinya akan menunjang anak untuk mengenal lambang-lambang huruf sehingga anak tidak hanya tahu hurufnya saja tetapi juga mengenal lambang huruf tersebut tidak hanya dari segi tulisannya saja tetapi dari segi bentuk huruf tersebut maupun warna huruf tersebut. Peneliti menggunakan bahan akrilik, kertas duplek, dan stiker karena menurut peneliti, bahan akrilik dan duplek ini mudah dibuat, didesain, lebih menarik bagi anak sehingga ketika anak memainkan alat permainan edukatif ini, anak tidak akan merasa takut mengotori *busybook* huruf tersebut karena mudah dibersihkan dan

tidak menyerap air bahkan mudah dibawa kemana-kemana oleh anak dan dapat dimainkan di dalam kelas atau ruangan dapat juga di mainkan di luar kelas.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan alat permainan edukatif *busybook* untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Kartini 02 Sabiyan. Pentingnya mengembangkan alat permainan edukatif *busybook* huruf ini sebagai stimulasi kemampuan anak dalam mengenal huruf sehingga anak akan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru jika menggunakan alat permainan edukatif *busybook* huruf ini daripada hanya disampaikan secara lisan/verbal. Dengan demikian, anak diberi kesempatan untuk belajar sesuai dengan tahapan perkembangannya. Ada beberapa hal penting mengenai sumber belajar atau media dalam pembelajaran anak usia dini, yaitu:

- 1) Sumber belajar atau media memberi kesempatan untuk mendapatkan pengetahuan dan memperkaya wawasan anak dengan menggunakan berbagai pilihan sumber belajar seperti buku, alat, narasumber, metode, lingkungan, dan lain lain. Hal ini, dalam media pembelajaran dapat memfasilitasi anak dalam menyalurkan keingintahuannya yang kuat dan antusias terhadap berbagai hal. Alat permainan edukatif *busybook* huruf ini dirancang secara khusus untuk menunjang pembelajaran yang menarik bagi anak disekolah.

- 2) Sumber belajar atau media dapat menumbuhkan motivasi belajar anak sehingga perhatian anak meningkat. Media yang beragam dan bervariasi akan menimbulkan rasa ketertarikan anak terhadap materi yang akan disampaikan oleh guru. Dengan adanya media yang beragam dan bervariasi seperti *busybook* huruf ini dapat menimbulkan suasana belajar yang dinamis mengingat anak memiliki

motivasi semangat yang tinggi untuk belajar. Alat permainan edukatif *busybook* huruf ini tersedia beberapa kegiatan yang menarik bagi anak sehingga dapat menunjang anak dalam menstimulus kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf.

3) Sumber belajar atau media memungkinkan anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. Pemanfaat media yang beragam dapat meningkatkan pemahaman anak menjadi lebih baik.

4) Sumber belajar atau media mendukung anak untuk lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, dan mempraktekkan. Berbagai kegiatan yang terdapat pada media *busybook* huruf ini, akan mendorong anak melakukan kegiatan belajar yang sangat beragam dan bermakna bagi mereka yang nantinya akan terbangun suasana dalam pembelajaran yang menyenangkan.

5) Sumber belajar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan langsung. Ketertarikan anak terhadap sumber belajar atau media ini dapat menarik perhatian anak, karena pemberian pengalaman belajar yang nyata atau konkret akan meningkatkan kebermanaknaan dalam proses belajar anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. *Busybook* yang digunakan di TK Kartini 2 Sabiyan sering digunakan sehingga *busybook* sudah rusak dan sudah ketinggalan jaman.

2. Kegiatan yang ada pada *busybook* tersebut kurang menarik lagi sehingga perlu adanya pengembangan untuk menghasilkan sebuah inovasi dan kegiatan yang menarik bagi anak.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Penelitian dilakukan dengan mengembangkan alat permainan edukatif *busybook* berbahan akrilik, kertas dupleks, dan stiker.
2. Penelitian dilakukan pada anak usia 4-5 tahun atau kelompok A di TK Kartini 02 Sabiyan.
3. Tema yang digunakan untuk mengembangkan *busybook* ini adalah stimulasi huruf-huruf A sampai Z.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan alat permainan edukatif *busybook* huruf untuk stimulasi kemampuan mengenal lambang huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Kartini 02 Sabiyan?
2. Bagaimana kelayakan alat permainan edukatif *busybook* huruf untuk stimulasi kemampuan mengenal lambang huruf?
3. Apa saja kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan *busybook* huruf pada kegiatan pembelajaran?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan alat permainan edukatif *busybook* untuk stimulasi kemampuan mengenal lambang huruf pada anak adalah

1. Untuk mengetahui cara stimulasi alat permainan edukatif *busybook* huruf dalam stimulasi kemampuan mengenal lambang huruf anak usia 4-5 tahun di TK Kartini 02 Sabiyan.
2. Untuk mengetahui kelayakan alat permainan edukatif dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang huruf anak usia 4-5 tahun.
3. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada alat permainan edukatif *busybook* huruf

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Media yang dikembangkan adalah *busybook* huruf
2. Bahan yang digunakan adalah akrilik, kertas dupleks, dan stiker.
3. Ukuran *busybook* huruf 30cm x 30cm
4. Warna *busybook* yang digunakan menggunakan warna-warna cerah dan beragam.
5. Bagian dalam *busybook* diberikan permainan yang dapat menarik anak dan juga dapat dimainkan oleh anak

G. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Teoritis
 - a. Untuk menambah wawasan dan mengembangkan ilmu yang berkaitan dengan perkembangan kognitif

- b. Untuk memperoleh wawasan dan ilmu yang berkaitan dengan alat permainan edukatif kepada anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf

2. Praktis

a. Guru

- Guru dapat mengetahui perkembangan kognitif anak dengan menggunakan alat permainan edukatif *busybook* huruf
- Guru dapat menggunakan media yang lain untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf

b. Anak

- Stimulasi anak dapat berkembang dengan menggunakan alat permainan edukatif *busybook* huruf
- Anak dapat diharapkan terstimulus perkembangan kognitifnya dengan alat permainan edukatif *busybook* huruf yang dikembangkan oleh peneliti.