

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut (Fauziddin, 2016).

Anak usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Selain itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang lambat dalam mencerna materi pembelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan

guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah “perubahan”, maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan”(Dasopang & Pane, 2017, h. 339).

Permainan adalah suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak dan membuat anak senang untuk memainkan permainan tersebut. (Euis, 2016, h. 1) permainan (play) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan suatu kreativitas bermain yang di dalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama. permainan adalah suatu aktivitas yang menyenangkan untuk mendapatkan kesenangan bagi anak itu sendiri, dan membuat anak dapat saling bersosialisasi dan interaksi kepada temannya. Karena itu kebanyakan hubungan teman sebaya dalam masa ini terjadi dalam bentuk permainan.

Media adalah alat bantu yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar, dengan menggunakan alat bantu dapat menghindari kemungkinan terjadinya kesalahan komunikasi antara guru dan anak didik. Media atau alat bantu tersebut dapat berupa benda, langsung dan tidak langsung yang bertujuan untuk membantu guru dalam mengajar dan memudahkan anak dalam belajar. Dalam hal ini media merupakan salah satu sarana yang ikut menunjang proses belajar mengajar (Jahita, 2018, h. 321).

Media kartu huruf termasuk media visual yang terbuat dari kertas dan terdapat unsur huruf-huruf abjad baik latin atau arab. Pelaksanaan permainan dengan menggunakan media kartu huruf digunakan untuk mengetahui kemampuan menulis awal pada anak. Sehingga anak tertarik dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar (Rahma & Dkk, 2020, h. 19).

Kartu huruf hijaiyah merupakan alat peraga yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan huruf-huruf hijaiyah. Kartu huruf hijaiyah yang dituliskan pada potongan-potongan kertas karton atau tripleks. Penggunaan kartu huruf hijaiyah sangat menarik perhatian anak dan sangat mudah digunakan dalam pembelajaran membaca huruf hijaiyah sebagai dasar belajar Al-Quran. Kartu huruf hijaiyah yang berfungsi untuk mempermudah anak dalam pemahaman suatu konsep sehingga prestasi pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih efektif (Rahma,2020, h. 15-23).

Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa kartu huruf hijaiyah merupakan huruf abjad yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media seperti kertas origami, kertas karton atau tripleks, papan tulis dan gardus. Pada dasarnya anak lebih menyukai hal-hal yang baru dan menarik, anak juga lebih peka terhadap bentuk dan warna. Oleh karena itu, dalam upaya mengenalkan media huruf hijaiyah dengan media kartu huruf pada anak usia dini merupakan salah satu permainan yang memudahkan anak untuk mengingat materi pembelajaran yang telah diajarkan. Permainan ini juga dapat menimbulkan kesan dihati anak sehingga anak tidak mudah melupakan proses pembelajaran yang telah di lalunya dan lebih mudah meresap dalam memori ingatan anak. Dengan menggunakan kartu huruf hijaiyah pembelajaran tidak terkesan membosankan karena seolah olah mereka sedang bermain, sehingga anak akan lebih mudah menerima materi pembelajaran.

Carol Seefelt dan Barbara A.Wasik, mereka menjelaskan bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan dengan mengenali

ciri-ciri dari tanda aksara dalam suatu tulisan yang merupakan bentuk abjad yang melambangkan bunyi bahasa (Anjelina dkk, 2017, h. 3).

Mengenal huruf merupakan salah satu pondasi utama yang harus dimiliki oleh setiap anak sebagai kemampuan dasar mereka sebelum mempelajari ke tahap selanjutnya yaitu belajar membaca. Anak juga dapat belajar mengenal huruf di lingkungan sekitarnya. Namun alangkah lebih baik, dalam belajar mengenal huruf menggunakan media permainan yang menarik, yang dapat digunakan secara berulang-ulang, serta dapat digunakan dimana saja

Berdasarkan penelitian awal yang telah peneliti lakukan dari bulan januari sampai dengan bulan april 2021, pembelajaran mengenal huruf hijaiyah di TK Budi Mulia Desa Lapodi khususnya anak kelompok B, teridentifikasi dari 15 anak yang bisa hanya 5 anak (33%) yang memiliki kemampuan mengenal huruf hijaiyah dengan baik, mengurutkan huruf hijaiyah dengan benar, menulis huruf hijaiyah dengan benar, melafalkan *makhrajul* huruf hijaiyah dengan fasih sedangkan 10 anak (67%) lainnya masih belum bisa. Setelah diteliti lebih lanjut, ternyata pembelajaran huruf hijaiyah memiliki 30 huruf yang bentuknya hampir sama, namun yang membedakan adalah bunyi dan pelafalannya. Dalam 30 huruf hijaiyah terdapat beberapa huruf yang memiliki bentuk hurufnya yang sama dan pelafalannya berbeda.

Diantara huruf tersebut adalah huruf ب (ba) ت (ta) ث (tsa) ن (na) ي (ya) biasanya anak bingung membedakan titiknya, ج (ja) ح (ha) خ (kho) anak juga sering terbolak-balik karena perbedaan titiknya, د (da) ذ (dza) biasanya juga membuat anak sering salah melafalkannya bunyinya, ر (ro) ز (za) س (sa) ش (sya) ص (sho) ض (dho) ط (tho) ظ (dho) ع (Ain) غ (Ghain) ف (fa) dan ق (qof) dari

beberapa huruf tersebut yang membedakan bunyinya adalah terletak pada titiknya. Huruf hijaiyah bentuknya yang hampir terlihat mirip menjadikan anak bingung untuk melafalkannya. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media poster huruf hijaiyah kemudian guru menyuruh anak untuk menirukan apa yang ditulis oleh guru, mengulang, menebalkan huruf, menyalin kembali huruf/kata/kalimat. Hal itu menyebabkan kejenuhan dan kebosanan pada anak, karena proses pembelajaran tidak dipadukan dengan permainan yang menyenangkan dan menarik perhatian anak. Oleh karena itu, anak membutuhkan metode yang menarik dalam proses pembelajaran seperti permainan kartu huruf yang peneliti terapkan.

Alasan digunakan permainan kartu huruf dalam penelitian ini adalah karena permainan kartu huruf dianggap memudahkan anak untuk mengingat materi pembelajaran yang diajarkan. Permainan ini juga dapat menimbulkan kesan dihati anak, sehingga anak tidak mudah melupakan proses pembelajaran yang telah dilaluinya. Pelaksanaan proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan permainan kartu huruf diasumsikan pembelajaran lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah.

Selain permasalahan tersebut diatas kurangnya peran aktif orangtua dalam mengajarkan huruf hijaiyah di rumah. Dikarenakan orangtua sendiri kurang faham akan betapa pentingnya membaca Al-Qur'an dan mendidik anak-anak mempelajari Al-Qur'an bahkan seolah-olah banyak orangtua menganggap sekolah sebagai basis pembelajaran bagi anak untuk mempelajari huruf hijaiyah. Oleh karena itu, sebagian anak tidak mampu mengenal huruf hijaiyah dengan baik dan benar.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti perlu melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B Di TK Budi Mulia Desa Lapodi”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan metode yang bervariasi dalam hal ini menggunakan kartu huruf.
2. Pengetahuan huruf hijaiyah anak usia 5-6 Tahun Kelompok B TK Budi Mulia Desa Lapodi masih tergolong rendah.
3. Kegiatan pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah masih kurang atau jarang diajarkan.
4. Guru lebih fokus kegiatan pembelajaran menulis, mewarnai, menggunting dari pada pengenalan huruf hijaiyah di TK Budi Mulia Desa Lapodi Kec. Pasarwajo Kab. Buton.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah penggunaan permainan kartu huruf dapat meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia 5-6 tahun di TK Budi Mulia Desa Lapodi?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan permainan kartu huruf untuk meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia 5-6 tahun di TK Budi Mulia Desa Lapodi.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dari segi teoritis maupun praktis sebagai berikut:

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas keilmuan serta mendukung kebenaran teori tentang permainan kartu huruf.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, memberikan pengalaman dan wawasan baru sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- b. Bagi sekolah, dijadikan sebagai sumbangsih penguatan pembelajaran, khususnya bagi TK Budi Mulia Desa Lapodi yang nantinya dapat digunakan sebagai salah satu solusi dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.
- c. Peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk dilakukannya penelitian lanjut yang relevan sehingga dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dalam mengenal huruf hijaiyah pada anak.

## 1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan dan lebih mengarahkan pembaca memahami judul skripsi ini penulis merasa perlu menjelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam judul tersebut, adapun istilah-istilah yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Permainan merupakan suatu kegiatan bermain yang dikendalikan dan ditandai oleh aturan yang telah disepakati bersama dan memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya.
2. Pengenalan huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan dengan mengenal tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa atau kemampuan seseorang dalam menuliskanya, mengetahui serta membaca huruf-huruf hijaiyah dengan fasih dan benar sesuai dengan *makhrjanya*.
3. Kartu huruf hijaiyyah adalah alat peraga yang digunakan untuk proses belajar mengajar agar dapat mempermudah atau menyampaikan materi pembelajaran. Huruf-huruf yang digunakan sebagai dasar pembelajaran membaca Al-Qur'an.
4. Anak usia dini dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 5-6 tahun di TK Budi Mulia Desa Lapodi Kec. Pasarwajo Kab. Buton.