**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Usia dini merupakan masa keemasan perkembangan anak atau yang biasa disebut *golden age,* dimana pada usia ini anak mempunyai posisi paling vital. Perkembangan intelektual anak terjadi sangat pesat pada awal tahun kehidupan anak. Karena periode ini datang hanya sekali dan tidak dapat diulang kehadirannya maka haruslah dimanfaatkan semaksimal mungkin dengan memberikan pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya.[[1]](#footnote-2)

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 ayat 14 berbunyi bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan satu program prioritas pembangunan pendidikan nasional yang pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.[[2]](#footnote-3)

Lebih lanjut dalam Peraturan Mentei Pendidikan Nasional Republik IndonesiaNomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, dikemukakan bahwa PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar melalui pendidikan formal, non formal dan informal.[[3]](#footnote-4) Artinya periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkembangkan semua potensi yang ada pada nak melalui Pendidikan Anak Usia Dini.

Tujuan di atas dapat menyiratkan bahwa pendidikan anak pra sekolah memfokuskan pada upaya anak untuk mengembangkan aspek perkembangan yang dimiliki anak diantaranya perkembangan fisik, sosial emosional, kognitif dan bahasa melalui rangsangan.[[4]](#footnote-5) Sebagaimana yang diungkapkan Montesori bahwa usia 3-6 tahun merupakan periode dimana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya.[[5]](#footnote-6)

Departemen Pendidikan Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa:

Aspek perkembangan kognitif salah satu perkembangan yang tidak kalah penting dari keselururhan perkembangan anak usia dini. Perkembangan kognitif adalah kemampuan individu dalam berpikir dan bertindak atau yang berkaitan dengan proses berpikir. Dengan pemberian stimulus atau rangsangan yang optimal maka perkembangan kognitif anak akan berkembang dengan baik. Tahap perkembangan kognitif pada anak ditandai dengan dua tahap yaitu berpikir objek yang realistis sehingga proses berpikir anak harus dirangsang dan berpikir simbolisatau sistematis, dimana berpikir dengan menggunakan simbol-simbol anak sudah mengetahui huruf juga angka.[[6]](#footnote-7)

Pernyataan tersebut di atas diperkuat oleh pernyataan Piaget bahwa

Anak usia 2-7 tahun termasuk ke dalam fase pra operasional yang mana anak berpikir secara simbolik yaitu kemampuan berpikir tentang objek dan peristiwa secara abstrak, kemampuan berpikir simbolik, dtambah dengan perkembangan kemampuan baahasa dan fantasi shingga anak mempunyai dimensi baru dalam bermain. Pada usia tersebut anak mengalami masa peka (*sensitive-periode*) khususnya pada usia 4-5 tahun dimana anak telah mencapai kesiapan untuk belajar salah atunya, anak sudah siap untuk mengenal huruf.[[7]](#footnote-8)

Mashar dalam bukunya Emosi Anak Usia Dini menyatakan bahwa:

Pengenalan huruf pada anak merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dikembangkan yaitu kemampuan bahasa, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mendengar, berkomunikasi (baik secara lisan maupun tulisan), menambah perbendaharan kata anak dan melatih kemampuan membaca dan menulis awal dengan simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis sebagai landasan untuk memasuki usia pendidikan formal.[[8]](#footnote-9)

Membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan, proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenali huruf, kata, ungkapan, frase, kalimat dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya. Tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun diantaranya adalah (a) mengenal simbol-simbol, (b) mengenal suara-suara hewan atau benda disekitarnya, (c) membuat coretan yang bermakna dan (d) meniru huruf.[[9]](#footnote-10)

Memahami uraian tersebut dan pentingnya mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan juga mengingat pada saat tersebut otak anak berada pada masa-masa yang sangat mengamumkan dan memiliki potensi yang tidak terbatas untuk dikembangkan, maka tidak ada salahnya memperkenalkan huruf pada anak, asal diberikan dengan proses pembelajaran tepat yang sesuai dengan dunia karakteristik anak

Setelah menyimak paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa:

Menanamkan konsep dasar untuk mengenalkan huruf pada anak haruslah dengan cara yang menyenangkan dengan tujuan memberikan pembelajaran tanpa memberi beban melebihi kematangan belajar di usia mereka dan mengingat karakteristik anak yang diantaranya mudah bosan, penguasaan bahasa yang kurang dan jangka konsentrasi yang pendek, dengan demikian pendekatan pembelajaran dan strategi pendidikan bagi anak haruslah lebih integratif dan komprehensif serta sesuai dengan duia dan kebutuhnnya.[[10]](#footnote-11)

Pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini adalah dengan kegiatan bermain, karena dengan bermain anak tanpa sadar sedang belajar, anak usia dini tidak bisa membedakan antara bermain dan belajar, dan bagi mereka bermain adalah hidup dan merupakan kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari.[[11]](#footnote-12)

Piaget mengatakan bahwa

Belajar dengan kegiatan bermain yang berulang-ulang akan meningkatkan kognitif dan keterampilan mereka secara rileks akan menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi seorang anak. Dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan lainnya seperti kognitif, bahasa, fisik dan sosial emosional.[[12]](#footnote-13)

Fenomena yang terjadi di Indonesia masih banyak praktik di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini demi mengejar kemampuan baca-tulis-hitung (calisting), guru sering menggunakan teknik hafalan dan latihan yang mengandalkan kemamuan kognitif. Conny Rioskina Semiawan, seorang pakar pendidikan mengkritik model pendidikan pra sekolah di Indonesia yang menurutnya anak-anak terlalu dipaksa untuk hafalan, tetapi kehilangan masa bermaain.[[13]](#footnote-14)

Senada yang diungkapkan Prof. Lydia Freyani Hawadi, Psi sebagai Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Non Formal dan Informal Kementerian Pendidikan daan Kebudayaan dalam acea Pekan Olahraga dan seni Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Indonesia di Jakarta meminta kepada guru PAUD untuk:

Berhenti mengajarkan membaca, menulis dan berhitung dan proses belajar dan mengajar, karena pada usia 0-6 tahun adalah masa bermain bagi anak-anak, jadi calistung bisa diajarkan di PAUD asal tidak dipaksakan dan menggunakan metode yang baik dan benar dan juga tanpa paksaan dan melalui cara yang menyenangkan.[[14]](#footnote-15)

Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini boleh dikenalkann huruf, asal unsur utama dalam program pembelajarannya adalah bermain.

Berdasakan observasi peneliti di TK Wasintalalo Kota Baubau pada kelompok usia 4-5 tahun menyimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf kurang maksimal. Sebagian anak belum bisa mengenal huruf, dalam hal ini peneliti melihat dan mempelajari beberapa kegiatan dalam mengenal huruf di rasa kurang menarik bagi anak untuk diikuti. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya karena keterbatasan guru dalam metode pengajaran dimana dalam kegiatan pembelajaran berpusat pada guru sehingga anak menjadi pasif, kemampuan guru yang kurang mengeksplor permainan mengenal huruf sehingga anak menjadi cepat bosan, dan media pembelajaran yang kurang lengkap sehingga kurang memberi peluang kepada anak untuk bereksplorasi. Dengan demikian perkembangan kemampuan anak dalam mengenal huruf di TK Wasintalalo masih rendah seperti ketika anak diajak menebak huruf awal namanya dengan permainan kartu huruf, anak kesulitan menyebut, juga ketika anak diajak dalam kegiatan lompat kartu huruf, anak cenderung kurang konsentrasi malah mereka terfkus pada kegiatan melomptnya dan tidak menyebutkan huruf-huruf yang mereka lompati, dan ketika permainan oper kartu huruf anak terlihat bosan dan tertarik pada objek lain. Selain itu ketika kegiatan bernyanyi huruf, guru tidak memperlihatkan media huruf sehingga anak tidak mengenal huruf-huruf yang disebut dalam nyanyiannya.

Mengingat pentingnya mengembangkan kemampuan mengenal huruf sebagai aspek keterampilan baca tulis awal guna persiapan jenjang akademik berikutnya, juga untuk menambah wawasan pengetahuan anak, maka berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, peneliti bersama-sama dengan rekan guru mencari metode yang sarat dengan aktivitas bermain. Seperti yang diungkapkan Frobel bahwa dalam belajar bagi anak usia dini harus lebih menekankan unsur bermain, karena kegiatan bermain maupuan mainan yang dinikmati anak akan menarik perhatian dan mengembangkan pengetahuan mereka.[[15]](#footnote-16)

Dalam mengimplementasiakan kegiatan bermain sebagai wahana belajar anak di kelas, ada dua cara utama yang dapat digunakan oleh guru, yaitu:

Pertama bermain diimplementasikan secara tidak langsung, yaitu dengan cara melengkapi ruang bermain (*play center*) atau ruang kelas dengan anak permainan pendidikan; kedua, bermain diimplementasikan secara langsung sebagai suatu metode pembelajaran.[[16]](#footnote-17) Untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf, peneliti memilih cara yang kedua, yaitu guru menggunakan langsung aktivitas bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak, dalam hal ini peneliti dan rekan guru berkolaborsi menyajikan suatu permainan. Salah satu jenis permainan untuk pembelajaran anak usia dini yaitu permainan eksploratif (*exploratory play*), dalam jenis permainan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan dan mencari serta merangsang rasa ingin tahu anak.[[17]](#footnote-18)

Melihat dari karakteristik jenis permainannya, permainan Peti Harta Karun Huruf karya Cindy Bossed dan Crystal Spring, termasuk dalam permainan eksploratif dimana dalam permainan ini merangsang rasa ingin ahu anak dengan mengajak bereksplorasi mencari dan menemukan huruf bersama, dan dihubungkan dengan beenda atau gambar yang dimulai dengan huruf yang sama.[[18]](#footnote-19)

Seperti yang diungkapkan oleh Montesori, dalam memperkenalkan permainan membaca dimulai dari unsur huruf, permainan membaca yang Montesori lakukan permainan mengenal huruf dengan menggunakan bantuan gambar pada setiap memperkenalkan huruf, misal huruf a disertai dengan gambar ayam atau huruf i disertai dengan gambar ikan dalam tema binatang. Maka permainan Peti Harta Karun, peneliti simpulkan sangat tepat untuk mengenalkan huruf pada anak karena dalam teknik permainannya selain mengenalkan huruf pada anak juga mengajak anak untuk eksplorasi, memecahkan masalah, bergerak secara motorik dan meningkatkan kompetensi sosial secara menyenangkan. Dalam mengenalkan huruf berikan permainan yang dapat memberikan situasi belajar yang santai dan informal, anak terbebas dari tegangan dan kecemasan, anak-anak dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan membuat keputusan.

Merujuk pada permasalahan di atas, maka penelitian ini difokuskan pada **Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Peti Harta Karun Huruf Pada Anak Kelompok A TK Wasintalalo Kecamatan Batupoaro Kota Baubau.**

1. **Identifikasi Masalah**

Permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran mengenal huruf di TK Wasintalalo Kecamatan Batupoaro Kota Baubau adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf masih belum maksimal;
2. Sebagian anak masih belum bisa mengenal huruf;
3. Pembelajaran mengenal huruf dirasa kurang menarik bagi anak;
4. Keterbatasan guru dalam metode pembelajaran dimana kegiatan pembelajaran berpusat pada guru sehingga anak menjadi pasif;
5. Kemampuan guru yang kurang mengeksplor permainan mengenal huruf sehingga anak menjadi cepat bosan;
6. Media pembelajaran yang kurang lengkap sehingga kurang memberi peluang kepada anak untuk bereksplorasi.
7. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah permainan peti harta karun dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A TK Wasintalalo Kecamatan Batupoaro Kota Baubau?

1. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan permainan peti harta karun dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A TK Wasintalalo Kecamatan Batupoaro Kota Baubau.

1. **Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai referensi perbendaharaan penelitian di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya penggunaan kegiatan kolase untuk meningkatkan kreativitas anak.

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

 Anak akan memperoleh pembelajaran mengenal huruf yang menarik, menyenangkan dan memungkinkan bagi dirinya untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

b. Bagi Guru

 Meningkatkan pemahaman guru tentang permainan Peti Harta Karun Huruf, serta memberikan pengalaman kepada guru dalam merancang pembelajaran di kelompok berrmain dengan menggunakan permainan Peti Harta Karun berisi huruf.

c. Bagi Peneliti

 Memberikan pengalaman dan wawasan pribadi dalam mengembangkan penelitian mengenai permaianan Peti Harta Karun Berisi Huruf terhadap kemampuan mengenal huruf di TK Wasintalalo Kecamatan Batupoaro Kota Baubau.

1. **Definisi Operasional**

Untuk mempelajari fokus penelitian ini, peneliti merumuskan defenisi operasional mengenal hal-hal yang berhubungan dengan variabel penelitian yang akan diteliti.

1. Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan dalam mengenal huruf dimana anak bisa membedakan dalam menyebutkan dan menunjukkan huruf.
2. Permainann Peti Harta Karun Berisi Huruf adalah sebuah permainan yang membantu anak mempelajari huruf-huruf dalam situasi yang menyenangkan, dimana dalam permainan ini anak akan mencari huruf dalam sebuah peti yang disembunyikan untuk dihubungkan dengan gambar atau benda yang dimulai dari huruf yang sama.

Adapun langkah-langkah permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf adalah sebagai berikut:

1. Guru menyembunyikan peti harta karun yang berisi huruf-huruf.
2. Guru menunjukkan dan menyebutkan huruf yang akan dicari anak.
3. Anak mencari huruf yang ditunjukkan dan disebutkan oleh guru.
4. Anak mencocokkan huruf dengan gambar atau benda yang dimulai dari huruf yang sma.
5. Gantilah huruf di peti harta karun jika anda akan mengajarkan huruf baru dan berilah semangat pada anak selama kegiatan mencari huruf.
6. **Hipotesis Tindakan**

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah bahwa dengan permainan mencari Peti Harta Karun Berisi huruf maka kemampuan mengenal huruf anak akan meningkat.

1. Hurlock, E, *Psikologi Perkembangan Anak (Terjemahan),* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2008), h. 8 [↑](#footnote-ref-2)
2. Sujiono, Y, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* (Jakarta: PT. Indeks, 2009), h. 6 [↑](#footnote-ref-3)
3. Mulysa, E, *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini,* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), h. 5 [↑](#footnote-ref-4)
4. Solehuddin, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), h. 36 [↑](#footnote-ref-5)
5. Hurlock, E, *Op cit,* h. 13 [↑](#footnote-ref-6)
6. Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum dan Hasil Belajar Anak Usia Dini,* (Jakarta: Balitbang, 2010), h. 1 [↑](#footnote-ref-7)
7. Mashar, *Emosi Anak Usia Dini,* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011I, h. 10-11 [↑](#footnote-ref-8)
8. Dhieni, dkk, *Metode Pengembangan Bahasa,* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2006), h. 4 [↑](#footnote-ref-9)
9. Badan Standar Nasional Pendidikan, *Peraturan Menteri Standar PAUD Formal dan Nonformal,* (Jakarta: Balitbang, 2009), h. 13 [↑](#footnote-ref-10)
10. Solehuddin. *Op cit,* h. 7 [↑](#footnote-ref-11)
11. Sujiono, Sujiono, Y. *Op cit,* h. 144 [↑](#footnote-ref-12)
12. Upton, P. *Psikologi Perkembangan Jilid I (Terjemahan).* Jakarta: Penerbit Erlangga, 2012, h. 133-141 [↑](#footnote-ref-13)
13. Sujiono, Y. *Op cit,* h. 131 [↑](#footnote-ref-14)
14. Farizi. *PAUDNI, Tersedia di* [*http://www.paudni.kemendikbud.go.id/calistung-bukan-kewajiban-anak-usia-dini/*](http://www.paudni.kemendikbud.go.id/calistung-bukan-kewajiban-anak-usia-dini/)(Diakses 9 Agustus 2015) [↑](#footnote-ref-15)
15. Mutiah, D, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini,* (Jakarta: kencana Prenada Media Group, 2012), h. 92 [↑](#footnote-ref-16)
16. Solehuddin, *Op cit,* h. 81 [↑](#footnote-ref-17)
17. Sujiono, Y. *Op cit,* h. 146 [↑](#footnote-ref-18)
18. Charner, K, *Brain Power Aktivitas Tematik untuk Anak,* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2003), h. 7 [↑](#footnote-ref-19)