BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spititual (Lestari, 2014:9).

Pendidikan anak usia dini penting dilaksanakan sebab anak usia 0-6 tahun berada pada masa peka yaitu masa dimana seluruh potensi anak dapat dikembangkan secara optimal dalam aspek fisik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, maupun moral-agama (UU No. 20 tahun 2003, pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Menurut Sukma, S., Hayati, F., & Marlini, C. (2021) dalam Hayati, F., Fidiawati, L., Helnita, H., & Afdal, A. (2024:115), yaitu pemahaman orang tua terhadap pentingnya pendidikan anak usia dini sangatlah penting, orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak- anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan sebagai dasar bagi kehidupan yang akan datang. Tentunya peran guru juga sangat penting dalam Pendidikan anak usia dini, sehingga perlu adanya keseimbangan antara guru dan orang tua.

Dunia anak-anak adalah dunia yang menyenangkan, anak dapat bermain sambil belajar, yang Dimana bermain identik dengan aktivitas yang menyenangkan, seru, dan penuh keceriaan. Kegiatan pembelajaran dapat diajarkan pada anak usia dini melalui permainan agar anak tetap merasa nyaman. Hal ini sesuai dengan pendapat Fadlillah (2014:151) dalam Susanti, N. D., dkk. (2023:32). menyatakan bahwa pembelajaran pada anak usia dini dapat dilaksanakan dengan kegiatan bermain dengan memilih dan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan karena anak usia dini menganggap semua yang dilakukan adalah bermain.

Hal terpenting dari suatu permainan adalah belajar sambil bermain maupun bermain sambil belajar dengan menggunakan media ataupun alat peraga yang menarik minat anak, sehingga dapat memberikan pembelajaran untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Kegiatan bermain bagian dari mengekspresikan diri tanpa paksaan dengan perasaan senang, bagi anak usia dini hal tersebut merupakan wadah belajar banyak hal, seperti memahami aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, serta kerja sama. Dengan bermain dan permainan dapat membantu anak meningkatkan aspek yang dimiliki secara terpadu dan menyeluruh. Sehingga, lingkungan bermain yang aman dan nyaman diperlukan anak untuk penjelajahan serta mendapat stimulasi untuk tumbuh kembang anak. Menurut (Rivai, 2015) dalam (Nabila, R., dkk 2023:2).

Proses bermain anak pastinya identik dengan penggunaan alat permainan, dengan alat permainan anak akan bermain dan bereksplorasi sesuai dengan

kebutuhan dan perkembangannya. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak usia dini agar mendapatkan pengalaman belajar (Purnawati et al., 2022) dalam. (Nabila, R., dkk 2023:2).

Seorang anak yang lahir ke dunia ini memiliki potensi, salah satu potensi yang akan diperolehnya adalah bahasa. Bahasa inilah yang akan membantu anak untuk berkomunikasi dengan lingkungannya. Tanpa bahasa anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi. Dalam berbahasa ada empat komponen yang harus dikuasai, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut mempunyai hubungan yang sangat erat, karena antara keterampilan yang satu dengan yang lain saling berkaitan. Salah satu keterampilan yang sangat diperlukan pada tahap awal pendidikan adalah keterampilan membaca.

Membaca merupakan salah satu alat dalam proses transfer ilmu pengetahuan, kemampuan ini tentulah krusial pada anak untuk menguasai berbagai pengetahuan. Kemampuan membaca permulaan usia 5-6 tahun dalam Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) di dalam lingkup perkembangan keaksaraan anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, dan memahami arti kata dalam cerita (Permendiknas No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak

Usia Dini). Oleh karena itu untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan sangat diperlukan peranan guru yang dapat memfasilitasi dan mendukung keberhasilan anak.

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Tarigan (2015:7) dalam Ghilman, F. (2019: 8). Kegiatan membaca merupakan aktivitas yang unik dan rumit, sehingga seseorang tidak dapat melakukan hal tersebut tanpa mempelajari lebih dahulu, terutama anak usia sekolah dasar yang baru mengenal huruf atau kata-kata. Mengembangkan aspek kemampuan membaca permulaan hendaknya dilakukan melalui aktifitas belajar sambil bermain. agar anak tertarik dan termotivasi dalam belajar membaca.

Membaca permulaan adalah membaca yang dilaksanakan di TK yang dilakukan secara terprogram kepada anak prasekolah, dimulai dengan mengenalkan huruf-huruf dan lambang-lambang tulisan yang menitik beratkan pada aspek ketepatan menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang wajar, kelancaran dan kejelasan suara (Manik, R., Harfiandi, H., & Oktariana, R. (2021:7).

Menurut Hamka (2018) dalam Nurfadhillah S. (2021:13), bahwa Media Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu beupa fisik maupun non-fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Guru harus menyediakan media dalam proses pembelajaran, media loncat alfabet dapat

dikreasikan sendiri atau di rancang sesuai tema pembelajaran, guru bisa mengkreasikan semenarik mungkin supaya siswa tertarik dan termotivasi untuk membaca. Media yang digunakan akan meransang fikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga membangkitkan motivasi belajar siswa.

Guru merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Guru diharapkan untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, dengan adanya dorongan motivasi dari seorang guru maka siswa akan termotivasi untuk belajar. Untuk keberhasilan sebuah proses pembelajaran maka guru harus kreatif dalam menyampaikan sebuah pembelajaran tersebut, dan akan dibutuhkan media yang menarik untuk menyampikan pesan yang akan disampaikan oleh guru.

Dalam sebuah proses pembelajaran, kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting. Media adalah satu sumber yang membantu guru memperkaya wawasan siswa. Berbagai macam bentuk media yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi siswa. Hal ini berarti kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan pembelajaran yang lebih baik dari pada tanpa menggunakan media.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada melakukan asistensi mengajar dari bulan September sampai nulan desember 2024 di Tks Khairani Aceh besar pada kelompok B4, peneliti menemukan bahwasanya pembelajaran untuk meningkatkan membaca permulaan pada anak belum maksimal, hal ini terlihat pada kemampuan anak yang masih sulit untuk membedakan huruf seperti huruf M dan N, huruf P dan Q, dan huruf B dan D.

Selama masa observasi peneliti juga melihat bahwasanya guru masih menulis di papan tulis dan menggunakan kartu huruf sebagai media untuk membantu anak meningkatkan kemampuan membaca permulaannya. Oleh karena itu peneliti memberikan solusi untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan Media Loncat Alfabet Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tks Khairani Aceh Besar.

Media Loncat Alfabet adalah media yang berbentuk loncat alfabet, yang berisi huruf alfabet, kartu pertanyaan dan warna yang menarik. Dalam proses pembelajaran siswa lebih termotivasi untuk belajar dikarenakan tersedianya media yang menarik. Media Loncat Alfabet sangat membantu siswa dalam membaca permulaan, karena dalam loncat alfabet terdiri dari huruf-huruf, dan warna yang menarik dan juga anak dapat melompat sesuai kata dari jawaban pertanyaan yang ditanyakan oleh guru, sehingga siswa dapat menguasai perbendaharaan kata untuk membaca permulaan. Hal ini selaras dan didukung oleh penelitian yang relevan oleh Yuniarni, D. (2013). Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan lompat Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK), 3(4).

Penggunaan media loncat alfabet atau loncat huruf merupakan salah satu faktor yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan bagi peserta didik. Kemampuan membaca yang diperoleh tersebut akan menjadi dasar pembelajaran di kelas berikutnya. Dalam pembelajaran membaca permulaan tidak hanya menggunakan satu media saja tetapi ada beberapa media

yang digunakan seperti media loncat alfabet, melompat sesuai suku kata, menjawab pertanyaan dari kartu acak dan melompat alfabet sesuai benda-benda yang ada disekitar siswa. Hal ini akan menjadikan pembelajaran menjadi menarik yang nantinya dapat memberi semangat serta motivasi belajar siswa semakin meningkat.

Untuk itu dalam pembelajaran membaca permulaan dan pengenalan huruf alfabet harus disampaikan secara menarik sehingga anak akan tertarik dan mudah untuk mengingat pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti membahas permasalahan ini dalam suatu penelitian dengan judul "Pengembangan Media Loncat Alfabet Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tks Khairani Aceh Besar".

1.2 Fokus Penelitian

1. Pengembangan Media Pembelajaran

   Mengembangkan media pembelajaran berupa alat permainan loncat alfabet sebagai media pembelajaran inovatif yang dirancang untuk membantu anak-anak usia 5-6 tahun dalam mengenal huruf dan bunyi awal kata.

2. Peningkatan Kesiapan Membaca permulaan

   Mengeksplorasi bagaimana media loncat alfabet ini dapat meningkatkan keterampilan dasar membaca pada anak, seperti mengenal huruf, melafalkan bunyi huruf, dan mampu melompat sesuai kata.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan media loncat alfabet untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TKS Khairani?
2. Bagaimanakah kepraktisan media loncat alfabet untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TKS Khairani?
3. Bagaimanakah keefektifan media loncat alfabet untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TKS Khairani?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk melihat bagaimana kevalidan media loncat alfabet untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TKS Khairani
2. Untuk melihat bagaimana kepraktisan media loncat alfabet untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TKS Khairani
3. Untuk melihat bagaimana keefetktifan media loncat alfabet untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TKS Khairani

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan siswa di TKS Khairani
2. Bagi guru, memberi masukan pada guru sebagai pedoman untuk mengambil kebijakan di kelas tersebut dan sangat bermanfaat dalam rangka perbaikan sistem pembelajaran, Juga mempermudah guru dalam menerapkan membaca pada tahap membaca permulaan atau pada tahap awal membaca menggunaakan media loncat alfabet.
3. Bagi peneliti, meningkatkan kreativitas dalam mengajar dengan perencanaan dan pelaksaan yang tepat.
4. Bagi sekolah, dapat memberikan masukan dan kreasi media baru untuk