

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Efendi (2020:7) Pendidikan adalah suatu pembimbingan yang dilakukan oleh orang yang dewasa kepada anak yang belum dewasa untuk mencapai suatu tujuan. Pendidikan akan mengubah perilaku manusia agar lebih menjadi baik. Oleh karena itu, PAUD termasuk sebuah pelayanan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan kehidupan selanjutnya.

Lebih lanjut Handayani (dalam, Liza Fidiawati, 2022:59) menjelaskan, anak usia dini merupakan individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat. Usia dini merupakan kesempatan baik bagi anak untuk belajar. Agar dapat mengembangkan serta menstimulasi setiap perkembangan anak maka disediakanlah suatu wadah dalam jenjang pendidikan, yang disebut dengan Pendidikan Anak Usia Dini.

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini yaitu 0 sampai 6 tahun merupakan masa keemasan (golden age) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan yang menitik

beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan pada kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini.

Terdapat 6 aspek perkembangan yang dapat dikembangkan pada pendidikan anak usia dini, yaitu aspek agama dan moral, bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik dan seni. Salah satu aspek perkembangan kognitif. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan otak digunakan untuk bernalar, berpikir dan memahami suatu informasi yang diperoleh lingkungan sosial. Kemampuan kognitif juga dapat diartikan sebagai kemampuan verbal, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan beradaptasi dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari.

Menurut Juita, 2017:15 kognitif merupakan suatu aktivitas mental yang tinggi didalamnya melibatkan kegiatan menangkap, menyeleksi, mengelola, menyimpan informasi yang berasal dari luar dan menggunakannya saat dibutuhkan. Perkembangan kognitif merupakan suatu proses dimana individu atau seseorang dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Perkembangan kognitif anak dimulai sejak dini, melalui interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangannya terhadap suatu kejadian dalam lingkungan. Keterampilan kognitif disebut juga dengan keterampilan matematis mencakup kemampuan proses mental masalah logis dan persamaan serta untuk memahami huruf dan hubungan satu sama lain (Sher, 2013:107).

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan anak usia 5 – 6 Tahun menjelaskan bahwa lingkup perkembangan kognitif meliputi; dapat melatih anak dalam mengenal berbagai macam huruf vocal

dan konsonan, mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan dan mengklasifikasikan benda berdasarkan warna bentuk dan ukuran.

Menurut Soflet dan Barbara (dalam Rahayuningsih dkk 2019:12) kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan dengan mengenal dengan tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara yang melambangkan bunyi dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Pentingnya mengenalkan huruf pada anak sebagai dasar awal anak untuk menguasai kemampuan membaca. Pentingnya mengenalkan huruf menurut Calor dan Barbara (dalam Siregar 2019:60-61) membaca merupakan keterampilan bahasa yang merupakan suatu proses berfikir fisik, dan psikologis keterampilan yang dikembangkan adalah konsep tentang huruf cetak. Anak yang berinteraksi huruf cetak, belajar mengenal huruf untuk mencapai kemampuan membaca awal bagi anak-anak.

Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan yang terlihat sederhana. Tetapi kemampuan itu harus dikuasai anak karena pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca. Keterampilan membaca merupakan landasan utama seseorang untuk mengenali berbagai cabang ilmu pengetahuan, dengan kemampuan dan keterampilan membaca seseorang mengetahui segala informasi yang ada disekitarnya dengan mudah. Dengan demikian ketereampilan membaca merupakan hal penting untuk memperoleh pengetahuan dan informasi dan perlu dikembangkan untuk anak usia dini. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 1, butir

14 menyatakan bahwa “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun”.

Tujuan utama memahami konsep huruf abjad adalah agar anak-anak memahami apa yang mereka baca, sehingga membaca huruf dan suara yang serasi itu juga harus menghubungkan kata-kata dan makna. Belajar membaca adalah proses yang realitas panjang yang dimulai sangat awal dalam pembangunan dan jelas sebelum anak-anak memasuki sekolah formal. Anak-anak yang menerima stimulasi pengalaman keaksaran sejak lahir dan seterusnya tampak memiliki kelebihan dalam hal pengembangan kosa kata, memahami tujuan membaca, dan mengembangkan kesadaran keaksaran cetak dan konsep. Sebagai anak-anak yang terkena kegiatan keaksaran diusia muda mereka mulai untuk mengenali dan untuk membedakan huruf.

Ada beberapa macam media untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak salah satunya adalah media puzzle. Media puzzle terdapat beberapa macam desain, salah satunya adalah media puzzle huruf. Media ini terbuat dari huruf-huruf yang terpisah dan dapat disusun kembali menjadi rangkaian kata-kata sesuai dengan puzzle huruf yang digunakan menurut (Y.R.Sari, 2019). Melalui permainan ini, anak dirangsang membuat rangkaian kata dari huruf- huruf yang disediakan dan untuk melatih penguatan memori terhadap huruf. Dalam penggunaan media puzzle huruf dapat merangsang anak untuk berinteraksi dengan huruf sehingga anak akan menyukai kegiatan membaca.

(Y.D.M. Sari, 2016:55) menjelaskan media puzzle dapat dikatakan media visual yang menarik minat bagi anak untuk belajar karena melalui media puzzle huruf anak diharapkan dapat menemukan hal baru aspek belajar huruf (mengenal huruf, menulis, menyebutkan atau membedakan huruf) sehingga anak merasa gembira dan tidak merasa bosan. Selain itu, anak dapat memahami huruf dan mampu menyebutkan huruf dari sebuah kata dengan benar (Trisniwai,2014:54).

Berdasarkan data hasil observasi dari tanggal 22 Juli sampai dengan 26 Juli 2024 terhadap anak kelompok B3 di TK Khalifah Aceh 3, diketahui bahwa anak belum mampu mengenal huruf dengan baik, anak belum bisa menyebutkan huruf. Hal ini terlihat pada Kegiatan pembelajaran yang selama ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf di TK Khalifah Aceh 3 melalui tugas seperti meniru tulisan di dalam lembar kerja anak, dan kurangnya media dalam pembelajaran. Hasil pengamatan awal sebanyak 3 (18,75%) anak belum berkembang kemampuan dalam mengenal huruf, sebanyak 11 (68,75) anak mulai berkembang kemampuan dalam mengenal huruf. Dari hasil pengamatan awal belum ditemui anak berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik dalam kemampuan mengenal huruf.

Berdasarkan permasalahan tersebut salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf adalah media puzzle. Media puzzle adalah media yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi dan emosional anak. media puzzle ini memiliki model penyelesaian dengan cara menyusun potongan gambar-gambar menjadi

gambar kesatuan yang utuh. Media puzzle dapat dikatakan media visual yang menarik minat anak untuk belajar (Y.D.M.Sari,2016).

Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok B3 di TK Khalifah Aceh 3”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan anak dalam mengenal huruf belum berkembang secara optimal
2. Penggunaan media puzzle huruf dalam pembelajaran belum pernah dilakukan
3. Belum tersedia media puzzle di sekolah

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan diatas maka penulis membatasi masalah dengan penelitian ini yaitu efektivitas media puzzle untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B3 di Tk Khalifah Aceh 3.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus dan batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini bagaimana tingkat efektif media puzzle untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini di TK Khalifah Aceh 3?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektif media puzzle untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini di TK Khalifah Aceh 3.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan peneliti maka manfaat penelitian ini adalah:

a. Manfaat teoritis

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah pengetahuan terkait pengaruh media puzzle untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini.

b. Manfaat Praktis

media puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok B3 DI Tk Khalifah Aceh 3. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat kebijakan tentang penigkatan kualitas sekolah.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran dikelas.

3. Bagi Anak

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pemicu dan motivasi belajar, sehingga hasil belajar anak meningkatkan.

4. Bagi Peneliti

Dapat mengetahui bagaimana pengaruh media puzzle untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B3 DI TK Khalifah Aceh

3.