

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu Pendidikan Anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar.. Pembelajaran anak usia dini menganut pendekatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Lewat bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang. Melalui kegiatan bermain anak mengembangkan berbagai aspek perkembangannya, dengan permainan atau media pembelajaran edukatif dapat membantu mengoptimalkannya, melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi (penjajakan) menemukan dan memanfaatkan benda-benda di sekitarnya. orang dewasa yang sudah lebih dulu dapat menolong diri sendiri akan membantu seorang anak dalam masa perkembangannya dan diharapkan memberikan perhatian yang lebih kepada anak yang masih memerlukan bantuan.

Setiap anak memiliki kecerdasan dan kemampuan berbeda dalam memahami sebuah mata pelajaran. Mendengarkan dan membaca termasuk keterampilan berbahasa secara reseptif (menerima); sedangkan berbicara dan menulis merupakan keterampilan yang ekspresif. Disamping itu juga, bahwa perkembangan masing-masing faktor secara bertahap dan pentingnya memantau persepsi, ingatan, penglihatan dan pendengaran anak agar dapat mendeteksi kelemahan-kelemahan anak secara dini. Apabila orang dewasa memusatkan

perhatiannya pada kegiatan mendengarkan dan berbicara, maka anak diharapkan terampil mengemukakan pendapatnya secara mandiri tanpa takut sehingga dapat meningkatkan motivasi minat dan percaya diri serta membantu perkembangan kepribadiannya.

Membaca menurut Montessori bukanlah suatu proses belajar yang begitu rumit untuk diajarkan titik usia yang paling ideal untuk mengajarkan membaca adalah pada usia 4,5 tahun hingga 6 tahun. Saat membaca akan terkait dengan masalah panca indera. Untuk menjadi pembaca yang baik anak harus belajar membedakan suara huruf yang berbeda-beda dan mencocokkan suara-suara itu dengan tulisannya. Pada dasarnya, membaca adalah penerjemahan simbol-simbol dan suara-suara kedalam makna. Semakin sering anda memperkenalkan anak pada kata-kata tertulis, semakin senang anak dalam mempelajarinya. Peran semua pihak sangat di butuhkan untuk membantu dan menstimulasi agar anak mencapai perkembangan yang optimal, di butuhkan peran serta orang tua dan orang dewasa di sekitar anak untuk memberikan rangsangan dan menciptakan lingkungan yang kondusif untuk tumbuh kembang anak.

Pembelajaran anak usia dini menganut pendekatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Lewat bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang. Melalui kegiatan bermain dan media pembelajaran edukatif dapat membantu mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan anak, melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi (penjajakan) menemukan dan memanfaatkan benda-benda di sekitarnya. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran pada anak usia dini di

titik kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak.

Media dalam proses pembelajaran dapat membantu dalam proses pembelajaran anak yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan signifikan antara pembelajaran tanpa media dan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

Perlu tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya tinggi. Berdasarkan penelitian Rahmatika, Hartati, & Yetti (2019) menyatakan bahwa pada kelompok anak usia 5-6 tahun masih terdapat anak yang kesulitan mengenal huruf, merangkai huruf menjadi kata, dan adanya kesulitan guru dalam menerapkan metode yang menarik minat anak untuk menguasai keaksaraan secara optimal.

Berbicara tentang metode pembelajaran untuk menggali kemampuan keaksaraan anak, terdapat ragam metode yang digunakan guru untuk menyelenggarakan pembelajaran pada anak usia dini, diantaranya metode Montessori (Darnis, 2018). Metode ini menekankan salah satunya pada materi akademik untuk pengajaran menulis, membaca, dan matematika. Kelebihan metode Montessori yaitu fokus pada kemandirian individu anak, aktivitas stimulasi mengenai kemampuan menulis dan membaca secara terstruktur tertulis

dalam prosedur yang telah ditetapkan, serta semua aktivitas stimulasi tersebut telah disiapkan alat dan bahan khusus (Morrison, 2012). Salah satu bentuk media edukatif yang dapat digunakan yaitu *flashcard*.

Chatib (2011), menjelaskan bahwa media *flashcard* adalah kartu yang berisi gambar atau tulisan berhubungan dengan konsep. Definisi lain diungkapkan oleh Windura (2010), bahwa media *flashcard* atau kartu kilas adalah kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar. Sedangkan kemampuan keaksaraan merupakan bagian dari perkembangan bahasa. Aksara adalah sistem tanda grafis yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dan sedikit banyaknya mewakili ujaran; jenis sistem tanda grafis tertentu. Bahasa terdiri dari kata-kata yang digunakan oleh masyarakat beserta aturan-aturan untuk menyusun berbagai variasi dan mengkombinasikannya. Penelitian dengan media *flashcard* sebelumnya pernah dilakukan oleh Siti Rofi'ah, dkk (2018) dan oleh Rahel Ika Primadini Maryanto, dkk (2018). Hasil penelitian keduanya menunjukkan bahwa pembelajaran media *flashcard* memberikan dampak positif bagi perkembangan anak dan membantu perkembangan bahasa lebih optimal.

TK Islam An-nisa merupakan salah satu TK di Muaro Jambi yang menggunakan model pembelajaran area. Berdasarkan hasil observasi peneliti di TK Islam An-nisa Muaro Jambi, hasil belajar anak didik terlihat belum optimal. Beberapa masalah yang terjadi karena adanya beberapa anak yang belum memahami huruf dengan baik, belum memahami makna kata dalam cerita, menulis huruf dengan benar, dan anak belum bisa menjawab pertanyaan yang diberikan guru mengenai huruf a-z, hal ini terlihat saat anak melakukan kegiatan

di sekolah dan saat anak mengerjakan LKPD di kelas, serta kurangnya media pembelajaran yang bervariasi untuk perkembangan keaksaraan anak.

Bila masalah ini tidak segera mendapat solusi maka sangatlah sulit hasil belajar anak didik mencapai prestasi yang memuaskan. Bermula dari latar belakang diatas, untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti hanya berfokus pada area bahasa, tepatnya pengembangan kemampuan keaksaraan anak di TK Islam An-nisa Muaro Jambi sebagai tempat penelitian. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh permainan *flashcard* flanel terhadap kemampuan keaksaraan di TK Islam An-nisa Muaro Jambi Tahun Ajaran 2021/2022.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi apa saja permasalahan yang terjadi dilapangan, antara lain :

1. Terdapat beberapa anak yang belum bisa menyebutkan huruf dengan benar
2. Terdapat beberapa anak yang belum bisa menuliskan kosa kata dengan benar
3. Terdapat beberapa anak yang belum mampu menunjuk benda yang disebutkan guru dengan tepat
4. Terdapat beberapa anak yang belum mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitar
5. Beberapa anak belum menguasai konsep menulis dan menyebutkan huruf dengan benar
6. Beberapa anak belum memahami arti kata dalam cerita

7. Media pembelajaran edukatif dan permainan untuk perkembangan bahasa tepatnya untuk mengembangkan kemampuan keaksaraan belum lengkap dan kurang bervariasi

1.3 Pembatasan masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya. Penulis memfokuskan masalah pada :

Kemampuan keaksaraan anak melalui permainan *flashcard* flanel terhadap anak usia 5-6 tahun kelas B3 di TK Islam An-nisa Muaro jambi. Kemampuan yang akan dinilai dan ditingkatkan yaitu menyebutkan kosa kata dan membaca huruf, menulis, dan menyebutkan benda di sekitar dengan menggunakan media *flashcard* flanel tersebut.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, Rumusan masalah “Pengaruh permainan *flashcard* flanel terhadap kemampuan keaksaraan di TK Islam An-nisa Muaro Jambi tahun angkatan 2021/2022.” adalah :

Apakah terdapat pengaruh media *flashcard* flanel terhadap kemampuan keaksaraan anak di TK Islam An-nisa Muaro jambi?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan Khusus dari Penerapan permainan *flashcard* flanel terhadap kemampuan keaksaraan di TK Islam An-nisa Muaro jambi tahun angkatan 2021/2022 ini adalah :

Menganalisis pengaruh permainan *flashcard* flanel terhadap kemampuan keaksaraan di TK Islam An-nisa Muaro jambi.

1.6 Manfaat penelitian

Manfaat yang diperoleh berdasarkan penelitian ini adalah :

1. Bagi peserta didik :
 - a. Dapat meningkatkan perkembangan bahasanya, khususnya kemampuan keaksaraannya
 - b. Permainan *flashcard* flanel ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi anak berupa pengalaman dan pengetahuan baru
 - c. Dapat meningkatkan aspek perkembangan lainnya seperti perkembangan kognitif, motorik dan perkembangan sosial emosional anak.
2. Bagi guru :
 - a. Memberikan informasi terkait media atau alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak yang berupa alat permainan edukatif *flashcard* flanel yang dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran di kelas.
 - b. Diharapkan hasil penelitian ini dapat mengembangkan dan meningkatkan keterampilan mengajar guru.
3. Bagi lembaga pendidikan

Sebagai pengetahuan baru tentang media pembelajaran edukatif dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan anak.