

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap aspek perkembangan harus dapat dioptimalkan oleh anak usia dini, salah satunya adalah aspek bahasa. Perkembangan Bahasa anak usia dini memiliki 3 ruang lingkup perkembangan yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Salah satunya aspek perkembangan bahasa yang perlu dipersiapkan dan dikembangkan adalah kemampuan mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu bagian dari kompetensi kemampuan bahasa dalam ruang lingkup keaksaraan. Mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak, yang perlu dikembangkan dengan cara memberi stimulasi secara optimal sejak dini.

Tadkiroatun Musfiroh (2009:10) mengungkapkan bahwa dalam stimulasi pengenalan huruf dapat merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi. Mengenal dan memahami huruf bukan hanya sekedar menghafal sejumlah deretan abjad ABCD. Akan tetapi, hal yang perlu ditanamkan pada anak adalah huruf merupakan simbol yang mewakili setiap satu bunyi bahasa, apabila simbol-simbol tersebut disusun maka akan membentuk kata yang memiliki makna. Misalnya, nama hewan, nama anak, nama buah dan nama benda yang dimiliki anak.

Agar anak mencapai perkembangan yang lebih optimal maka media sangat dibutuhkan untuk meningkatkan perkembangan anak, dalam hal ini media yang

lebih sederhana yang umum digunakan dalam media pembelajaran tersebut dimana bahannya yang mudah dicari atau didapatkan. Slamet Suyanto (2005:165), mengatakan bahwa bagi anak usia dini dalam mengenal huruf A-Z anak dapat mengingatnya, sebenarnya bukanlah hal yang sulit hal ini disebabkan karena anak-anak sudah mulai dapat mengenal huruf cetak dengan berinteraksi dengan buku dan bahan tertulis lainnya sejak dini (Seefeldt&Wasik, 2008:328). Rasyid (2009) menyatakan bahwa mengenal huruf bagi anak usia dini dapat menumbuhkan konsep dan gagasan berfikir dimana dapat mendukung kemampuan anak dalam berbahasa dan berbicara yang lebih lancar. Oleh karena itu, anak perlu pemahaman tentang konsep huruf yang meliputi bentuk dan bunyi huruf alphabet. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan pengalaman sebanyak-banyaknya kepada anak mengenai huruf, adanya pengalaman yang terus berulang dan sesering mungkin dikenalkan terhadap huruf, lama kelamaan anak akan mengerti akan fungsi dari huruf yang dihubungkan dengan kemampuan membaca.

Menurut Permendikbud 137 Tahun 2013 dalam bukunya Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun memiliki beberapa lingkup perkembangan antara lain memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Lingkup perkembangan bahasa pada lingkup perkembangan keaksaraan yaitu, menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi / huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, memahami arti kata dalam cerita.

Menurut Adenan (2008) menyatakan bahwa “Puzzle” atau games adalah materi yang digunakan untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya tarik yang kuat. Sedangkan menurut Yulianty I (2011:42) “permainan puzzle adalah permainan yang sudah tidak asing bagi anak-anak”. Biasanya anak-anak akan sangat senang menyusun dan mencocokkan “bentuk” dan “tempatya”. Anak-anak biasanya suka memainkan puzzle dengan berbagai macam gambar yang menarik. Berdasarkan pengertian tentang media puzzle, maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya. Puzzle ini merupakan media yang menarik dan menyenangkan bagi anak serta mengajak anak untuk berpikir kreatif.

Penelitian ini saya mengambil lokasi penelitian di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi, latar belakang peneliti ini penting untuk diteliti, dikarenakan terlihat bahwa dalam pembelajaran mengenal keaksaraan yaitu mengenal huruf guru menggunakan media, media adalah alat yang menghubungkan yang berkaitan dengan pembelajaran. Jadi guru di dalam mengenalkan huruf didalam pembelajaran menggunakan media puzzle huruf dalam mencapai tujuan dari keaksaraan yaitu mengenal huruf alphabet. Didalam pelaksanaan pembelajaran di kelas B3 terdapat 19 anak. Masalah-masalah yang terjadi pada anak yaitu, 1) kurangnya minat belajar dalam mengenal huruf alfabet. 2) Kurangnya pemahaman anak terhadap huruf alphabet, anak mengalami kesulitan membedakan huruf atau anak menulis huruf terbalik/tertukar. 3) Kurangnya pemahaman anak terhadap huruf besar dan huruf kecil alphabet.

Berdasarkan hasil observasi pertama yang dilakukan di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi di kelas B3 ada beberapa anak yang mengalami kesulitan atau belum memahami huruf alphabet dalam pembelajaran. Terlihat ketika berlangsungnya proses pembelajaran didalam kelas, yang mana terdapat 7 anak mengalami kesulitan dalam membedakan huruf alphabet satu dengan yang lain, anak baru mengetahui beberapa huruf alphabet, dan anak masih mengalami kesulitan dalam membedakan huruf kecil maupun huruf besar, tetapi terdapat 12 anak yang sudah dapat mengenal huruf alphabet. Hal ini terlihat ketika terjadinya proses belajar huruf alphabet, pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam memahami huruf alphabet ketika guru meminta anak menunjukkan salah satu huruf alphabet menggunakan media puzzle dan merangkainya menjadi sebuah kata seperti S-A-P-I, anak masih kesulitan dalam menentukan huruf alphabet apa saja yang benar. Melihat dari kondisi yang terjadi, peneliti menyimpulkan bahwa tingkat keterampilan mengenal huruf alpabet anak masih kurang berkembang. Kondisi ini disebabkan beberapa hal yaitu adanya peran orang tua yang masih kurang berperan dalam mengenalkan huruf alphabet ketika pembelajaran daring. Pengaruh dari efek virus COVID-19 pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan kurang maksimal.

Maka dapat disimpulkan dengan penggunaan media puzzle huruf akan memudahkan para guru dalam mengembangkan keterampilan mengenal huruf anak, karena media puzzle huruf dapat memudahkan pengenalan bentuk-bentuk dan pola-pola bagi anak. Puzzle merupakan permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, bangun-bangun, angka-angka dan huruf-huruf yang

dapat disusun menjadi sebuah permainan yang memiliki daya Tarik yang menarik. Sehingga media puzzle akan membuat anak menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan merangkai potongan-potongan puzzle tersebut secara cepat dan tepat. Dalam penelitian ini guru menggunakan media puzzle huruf dalam pembelajran dengan menunjukkan simbol huruf dan bentuk huruf dengan menggunakan puzzle yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan mengenal huruf alphabet anak. Berdasarkan latar belakang peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Keterampilan Mengenal Huruf Alphabet Melalui Media Puzzle Huruf di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan di atas dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut, Bagaimana penerapan mengenalkan huruf alphabet melalui media puzzle huruf dalam pembelajaran mengenal huruf alphabet anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan mengenalkan huruf alphabet melalui media puzzle huruf dalam pembelajaran mengenal huruf alphabet anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

- a. Dapat mengetahui media pembelajaran yang baik bagi anak di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi.
- b. Dapat mengetahui ada atau tidaknya perubahan dalam penggunaan media Puzzle Huruf dalam mengenal huruf alfabet anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan memberi manfaat bagi guru sebagai bahan acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, untuk menumbuhkan motivasi untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui perbaikan pembelajaran di kelas, dan menambah pengalaman guru dalam pelaksanaan pembelajaran melalui media Puzzle Huruf.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat termotivasi untuk belajar lebih efektif, dan dapat meningkatkan prestasi belajar dan meningkatkan keterampilan dalam melakukan pembelajaran di sekolah.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan bahan kajian dalam menentukan kebijakan pelaksanaan proses pembelajaran selanjutnya dan sebagai langkah awal dalam melaksanakan inovasi pembelajaran yang lebih kreatif.

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti yang sedang melakukan penelitian dan akan melakukan penelitian.

e. Bagi Kepustakaan

Dapat menambah koleksi kepustakaan yang dapat di gunakan sebagai bahan studi dalam melakukan penelitian lebih lanjut.