

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah proses memberikan stimulasi dan perawatan kepada anak untuk mengembangkan aspek perkembangan mereka. UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan PAUD sebagai pelatihan untuk anak usia 0-6 tahun yang berfokus pada rangsangan pendidikan, pertumbuhan, dan perkembangan fisik dan mental, sehingga mereka siap untuk pendidikan selanjutnya. Masa ini, sering disebut sebagai masa emas, sangat penting karena perkembangan anak usia dini memiliki dampak besar pada pembentukan karakter mereka, seperti pondasi yang kuat untuk bangunan yang kokoh dan ideal. Oleh karena itu, stimulasi dan perawatan dalam pendidikan anak usia dini, terutama dalam perkembangan bahasa, sangat penting. Perkembangan bahasa atau komunikasi pada anak merupakan aspek penting dalam perkembangan anak yang tidak boleh diabaikan oleh para pendidik.

Perkembangan anak diukur melalui enam indikator: moral, nilai dan agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni. Bahasa merupakan salah satu indikator penting yang harus dicapai anak, terutama pada usia dini. Kemampuan komunikatif anak mencakup bahasa reseptif (memahami) dan ekspresif (mengungkapkan). Bahasa mengacu pada pemahaman anak terhadap kata-kata (simbol lisan) (Widyastuti, 2018). Materi pembelajaran bahasa untuk anak usia 5-6 tahun yaitu, anak dapat memahami Bahasa yang

artinya memahami beberapa perintah bersamaan, mengulang kalimat kompleks, memahami aturan permainan, menikmati dan menghargai bacaan. Mengungkapkan bahasa artinya anak menjawab pertanyaan kompleks, menyebutkan kelompok gambar dengan bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, mengenal simbol untuk persiapan membaca, menulis, dan berhitung, menyusun kalimat sederhana dengan struktur lengkap, memiliki banyak kata untuk mengekspresikan ide, melanjutkan cerita/dongeng, menunjukkan pemahaman konsep dalam buku cerita. Keaksaraan: dimana anak mengenalkan simbol huruf, mengenalkan suara huruf awal dari nama benda, mengenalkan kelompok gambar dengan bunyi/huruf awal yang sama, mengenalkan bentuk huruf dan bunyinya Sumartini (dalam Widyastuti, 2018).

Perkembangan bahasa merupakan salah satu perkembangan yang penting dalam perkembangan anak, sehingga di perlukan strategi yang efektif dalam pendekatan pengembangan bahasa terutama pada pengenalan huruf. Pendekatan ini melibatkan kegiatan untuk pemberian treatment terhadap perkembangan bahasa yang dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan cara belajar sambil bermain, melalui belajar sambil bermain anak terlibat dalam aktivitas sendiri, dalam kelompok kecil, dan dalam kelompok besar. Penting juga untuk memperhatikan kesesuaian motif dan minat anak agar mereka dapat belajar dengan baik.

Selanjutnya peneliti melakukan observasi awal, dengan menggunakan angket di empat TK di Kecamatan Jambi Luar kota dengan 9 guru menjadi respondennya. Dimana pertanyaan mengenai permainan belajar, dan proses pembelajaran untuk mengenalkan huruf, dengan

hasil angket yang di dapat dari indikator media berdasarkan analisis 9 guru ada 6 guru dari 2 lembaga TK menyatakan membutuhkan media, dengan hasil presentase 66,66% sedangkan ada 3 guru dari 2 lembaga tidak terlalu membutuhkan media dengan hasil presentase sebesar 33,33%. Kemudian dari indikator proses pembelajaran, analisis yang di dapat dari 9 guru menyatakan kesulitan dalam mengajarkan huruf dan 9 guru juga menyatakan menyetujui adanya pengembangan permainan pembelajaran.

Hasil wawancara mengenai proses pembelajaran di 4 lembaga, dengan 9 guru, menggunakan metode demonstrasi berupa media kartu huruf, pohon huruf, dan metode bernyanyi. Kemudian media yang digunakan di 4 TK pada Kecamatan Jambi Luar Kota baru menggunakan media seperti kartu huruf, *puzzle* huruf, poster huruf, IKA dan pohon huruf. Selanjutnya dari hasil wawancara kepada 9 guru tentang kemampuan anak dalam mengenal huruf di setiap sekolah, masih banyak anak yang belum dapat menyebutkan simbol-simbol huruf, contohnya dari kelas B1 di TK Fania Salsabila Barokah yang berjumlah 23 siswa hanya 3 orang anak yang dapat menyebutkan simbol huruf A-Z.

Pada TK Islam Qonita dari 8 anak dalam satu kelas hanya 2 anak yang dapat menyebutkan simbol huruf, di TK Negeri 15 Mendalo Darat dari 14 anak dalam satu kelasnya hanya 5 anak yang dapat menyebutkan simbol huruf A-Z dan di TK Labora Islam Mulia dari 8 anak di dalam satu kelas hanya ada 3 anak yang dapat menyebutkan simbol huruf "A-Z". Selain itu dari hasil wawancara di 4 TK, guru menyatakan masih banyak anak yang belum dapat menyebutkan atau mencocokkan simbol awalan huruf dari kata, dan masih banyak anak yang hanya bisa menyebutkan simbol huruf, namun belum dapat menunjukan dengan benar

simbol huruf, dan masih banyak anak yang belum dapat membedakan mana simbol huruf besar dan kecil.

Salah satu permainan yang bisa digunakan untuk meningkatkan perkembangan bahasa terutama pemahaman dalam pengenalan huruf dapat menggunakan permainan domino, di mana permainan domino adalah sebuah permainan yang melibatkan pencocokkan antara satu dengan yang lain. Hal ini sejalan dengan salah satu indikator pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun yaitu dimana melibatkan kegiatan mencocokkan huruf dengan awalan kata pada benda. Untuk itu kita bisa mengembangkan permainan domino *card* ini untuk mengenalkan huruf pada anak, pengembangan permainan dapat dilakukan sesuai dengan konsep permainan domino konvensional.

Pada TK di Kecamatan Jambi Luar Kota belum adanya penggunaan atau pengembangan mengenai permainan domino *card* untuk pengenalan huruf di TK Kecamatan Jambi Luar Kota diperkuat dengan hasil pengisian angket dan wawancara. Untuk mengenalkan huruf dalam menggunakan permainan domino ini perlu adanya modifikasi pada permainan yang digunakan yaitu pada komponen pembentuk suatu permainan yang berupa alat permainan domino *card*, Langkah-langkah permainan, pemain, tujuan, tema dan aturan permainan. Dalam konteks ini, kartu domino digunakan sebagai alat permainan sarana untuk mengenalkan huruf kepada anak-anak yang belum menguasai huruf melalui pendekatan bermain.

Peneliti melakukan studi literatur mengenai permainan domino *card*, Berdasarkan analisis studi literatur mengenai penelitian terdahulu mengenai permainan domino untuk

pengenalan huruf hanya ada permainan domino yang berfokus kepada media domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak Wulandari dkk, (2022) kemudian untuk kegiatan permainan domino untuk mengenalkan huruf hanya ada domino untuk mengenalkan huruf vocal pada anak usia 4-5 tahun Waskita dkk, (2023) dan belum ada pengembangan permainan domino *card* untuk mengenalkan huruf yang sesuai dengan tema pembelajaran di PAUD.

Peneliti juga melakukan studi lapangan survei pasar mengenai permainan domino *card* untuk pengenalan huruf pada 4-6 agustus 2024. Hasil survei hanya ada domino kartu huruf yang berbahasa inggris dengan keterbatasan tema dan kartu yang tidak sampai dengan huruf “Z”. Peneliti juga melakukan survei produk tentang domino *card* untuk pengenalan huruf hasil survei belum di temukan permainan domino *card* pengenalan huruf di jual pada pusat perbelanjaan yang ada di kota jambi hal tersebut di perkuat dengan dokumentasi hasil survei.

Berdasarkan pemaparan diatas mengenai perkembangan bahasa, dan hasil studi literatur dan studi lapangan mengenai permasalahan kemampuan pengenalan huruf, proses belajar dan permainan dalam upaya pengenalan huruf, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan mengenai **“Pengembangan Permainan Domino Card Sebagai Upaya Pengenalan Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kecamatan Jambi Luar Kota.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian sebelumnya, penelitian ini ingin mengkaji beberapa hal penting terkait pengembangan permainan domino card untuk pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Kecamatan Jambi Luar Kota:

1. Apa saja yang diperlukan dalam pengembangan permainan domino *card* sebagai upaya pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana kelayakan permainan domino *card* yang dikembangkan sebagai permainan pembelajaran mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Kecamatan Jambi Luar Kota.?
3. Bagaimana respon guru terhadap pengembangan permainan domino *card* sebagai permainan pembelajaran mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Kecamatan Jambi Luar Kota?

### **1.3 Tujuan Pengembangan**

1. Untuk mengetahui apa saja yang diperlukan dalam pengembangan permainan domino *card* sebagai permainan pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Kecamatan Jambi Luar Kota.
2. Untuk mengetahui kelayakan permainan domino *card* sebagai permainan pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Kecamatan Jambi Luar Kota.
3. Untuk mengetahui respon guru terhadap permainan domino *card* sebagai alat pembelajaran mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Kecamatan Jambi Luar Kota.

### **1.4 Spesifik pengembangan**

Pengembangan permainan domino *card* ini memiliki beberapa spesifikasi:

1. Produk yang dikembangkan berupa permainan yang dikembangkan dari permainan domino konvensional, dengan pengembangan pada komponen pembentuk permainan yaitu pada alat permainan, langkah-langkah, aturan, tujuan, pemain, dan tema agar sesuai dengan materi pengenalan huruf untuk anak usia 5-6 tahun.
2. Bahan yang digunakan untuk membuat alat permainan domino *card* adalah bahan *id card*.
3. Ukuran kartu, setiap kartu domino berukuran 86 x 54 mm.
4. Jumlah kartu, permainan ini terdiri dari 27 kartu.
5. Tema permainan, permainan ini menggunakan beberapa tema, yaitu hewan, buah dan sayuran, dilengkapi dengan kata dari gambar yang ada di kartu dan huruf abjad A-Z.

### **1.5 Pentingnya dan Asumsi Pengembangan**

1. Permainan domino *card* yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alat bantu belajar yang menarik dan menyenangkan untuk mengenalkan huruf pada anak usia 5-6 tahun.
2. Permainan domino *card* ini membantu guru mengajarkan huruf pada anak secara lebih mudah dan menyenangkan.
3. Permainan ini mendorong kerja sama, rasa ingin tahu, dan antusiasme anak, serta meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik. Anak pun lebih mudah memahami materi.

### **2. Asumsi Pengembangan**

Mengacu pada rumusan masalah di atas, beberapa asumsi berikut menjadi dasar pengembangan permainan domino *card* sebagai permainan pembelajaran pengenalan huruf untuk anak:

1. Permainan domino *card* ini dirancang dengan beberapa indikator untuk mengenalkan huruf, sehingga menjadi permainan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.
2. Permainan domino *card* ini dapat menjadi salah satu alternatif permainan yang menarik dalam mengenalkan huruf pada anak.
3. Belum adanya permainan domino *card* dalam pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Kecamatan Jambi Luar Kota, sehingga permainan ini diharapkan dapat menjadi inovasi baru dalam pembelajaran.
4. Permainan domino *card* di rancang dengan 3 tema permainan yaitu tema sayur, buah, dan hewan sebagai inovasi atau novelty, karena belum ada permainan domino *card* dalam pengenalan huruf yang sesuai dengan tema.
5. Penggunaan permainan domino *card* mudah dimplementasikan oleh guru, baik di dalam maupun di luar kelas, memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran.

## **1.6 Keterbatasan Pengembangan**

Ada beberapa keterbatasan dalam penelitian pengembangan permainan domino *card* ini:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan alat permainan berupa kartu domino, aturan, langkah-langkah, pemain, tujuan, dan tema permainan. Pada tema permainan yang akan dikembangkan yaitu 3 tema, sayur, buah dan hewan.



2. Pengembangan permainan domino *card* ini terbatas untuk anak usia 5-6 tahun.
3. Pengembangan permainan domino *card* ini terbatas pada kartu 2D.
4. Penelitian ini hanya menguji kepraktisan permainan domino *card* berdasarkan tanggapan guru TK, tanpa uji coba lapangan yang lebih luas pada anak-anak. Hal ini disebabkan keterbatasan waktu, biaya, dan pengalaman peneliti sebagai mahasiswa S1.
5. Evaluasi penelitian didasarkan pada validasi produk dan uji kepraktisan oleh guru, tanpa melibatkan pengumpulan data langsung dari anak-anak atau observasi penggunaan permainan.

## **1.7 Definisi Operasional**

Berikut definisi istilah dari variabel yang digunakan dalam penelitian ini:

### **1. Kemampuan Mengenal Huruf**

Kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak ketika mereka mulai belajar mengenali simbol-simbol huruf dan bunyi-bunyi huruf. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah kemampuan anak untuk menyebutkan simbol huruf a-z dengan tepat.

### **2. Permainan Domino Card**

Permainan domino *card* adalah permainan yang menggunakan kartu berbentuk persegi panjang dengan dua sisi. Sisi pertama berisi simbol huruf, sedangkan sisi kedua berisi gambar dan tulisan kata dari gambar tersebut.

