

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan proses awal pendidikan anak sejak lahir hingga enam tahun untuk diberikan stimulasi terhadap seluruh aspek perkembangan anak. Pendidikan AUD menurut Suryana (2014) adalah pendidikan yang melayani anak lahir sampai delapan tahun. Anak usia dini merupakan sosok yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini juga ditujukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal, agar memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Sofyan, 2015).

Anak usia dini bersifat unik yaitu pola pertumbuhan dan perkembangan, intelegensi, sosial emosional, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada dasarnya anak usia dini adalah peniru, apa yang dilihat dan didengar akan mereka lakukan, jadi sebagai pendidik harus mampu memberikan contoh yang baik. Selanjutnya menurut Hasni,(2021) anak merupakan amanah di tangan kedua orangtuanya, hatinya yang bersih merupakan permata yang berharga, lugu dan bebas dari segala macam ukiran dan gambaran. Masa usia dini juga disebut sebagai masa golden age, masa golden age ini juga merupakan salah satu kesempatan guna mempercepat pertumbuhan anak terutama potensi anak(Rijkiyani & Mauizdati, 2022).

Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 dijadikan acuan sebagai kompetensi dasar yang terdiri dari 6 kemampuan dasar meliputi, nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Sedangkan

STPPA dalam Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022 dijadikan acuan sebagai Standar Kompetensi Lulusan yang terdiri dari 6 kemampuan dasar meliputi, nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Salah satu aspek yang perlu dipersiapkan dan dikembangkan pada prasekolah untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya yaitu aspek bahasa

Bahasa merupakan hal yang paling penting dalam berkomunikasi baik dengan orang tua, teman, maupun dengan guru, dalam bahasa orang tua dituntut untuk memberikan stimulasi kepada anak dalam kegiatan sehari-hari. Bahasa merupakan salah satu dasar penting dalam proses perkembangan literasi pada anak-anak usia dini (Setyaningsih & Syamsudin, 2019). Terdapat empat perkembangan dalam bahasa anak usia dini yaitu berbicara, mendengarkan, menulis dan membaca. Lingkup perkembangan bahasa meliputi tiga ranah yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan salah satu yang menjadi topik bahasan dalam penelitian ini adalah kemampuan keaksaraan.

Kemampuan keaksaraan ialah bagian dari aspek perkembangan bahasa anak yang merupakan kemampuan anak dalam memahami dan menggunakan bahasa seperti mengenali huruf, mengeja kata sederhana, dan membentuk kalimat sederhana serta pengenalan huruf vokal dan konsonan pada anak. Kemampuan keaksaraan sangat penting dibangun sedini mungkin sesuai dengan tahapan usia anak agar kemampuan bahasa anak berkembang yang kemudian berpengaruh pada pribadi anak di Masyarakat (Matin, Rohaety, & Nuraeni, 2019).

Permasalahan yang terkait kemampuan keaksaraan menurut Laily et al., (2022) yaitu kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun masih rendah seperti rendahnya kemampuan anak dalam mengenal simbol huruf, menyebutkan huruf

awal dari suatu benda, mengklasifikasikan bunyi dan huruf dan menulis simbol huruf. Selanjutnya menurut Safitri et al.,(2022) permasalahan di Tk Tunas Remaja Surabaya bahwa kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun masih belum berkembang. Hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan media yang kurang yaitu bahan ajar lembar kerja anak, sehingga anak merasa bosan dan kurang bersemangat.

Berdasarkan permasalahan di lapangan yang dilakukan peneliti tanggal 26-28 agustus di Tk Harokatil Islamiah peneliti mengamati anak dikelas B2 dengan jumlah 12 orang anak dengan menemukan permasalahan yaitu terdapat 7 dari 12 orang anak yang belum mampu menyebutkan huruf abjad secara acak, anak masih kesulitan membedakan huruf. Anak belum mampu mengenali huruf vokal dan konsonan, guru hanya menulis huruf abjad a-z dipapan tulis, belum pernah menggunakan model *make a match*, disekolah masih menggunakan metode kovesional seperti ceramah,penugasan, serta duduk melingkar yang berpusat pada guru. Hal ini dapat membuat anak menjadi monoton dan bosan.

Adanya solusi dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dapat membantu anak agar tidak monoton dan bosan dalam proses belajar. metode *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Curran (1994)”. Adapun kelebihan dari model *make a match* ini yaitu pembelajaran yang lebih menyenangkan karna lebih melibatkan media pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru, manfaat dari model ini yaitu dapat meningkatkan kerjasama dan keterampilan sosial model ini memungkinkan siswa bekerja sama dalam mencari pasangan kartu, sehingga meningkatkan kerjasama dan keterampilan sosial siswa.

Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian oleh (Hasan et al., 2024) menggunakan model pembelajaran dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Make A Match* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap perilaku sosial anak dikarenakan anak mampu memperhatikan penjelasan dari guru, mampu menghargai temannya dalam bermain tanpa bimbingan guru, anak mampu bekerjasama dalam menyelesaikan permainan, anak mampu berbicara dengan temannya tanpa rasa takut, dan anak mampu mendengarkan ketika bercerita dengan meresponnya. Terdapat 3 anak pada kategori Berkembang Sangat Baik.

Flash card merupakan sebuah media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenalkan huruf abjad, kemampuan motorik anak, anak aktif dan menjadi percaya diri. Media *flash card* yaitu media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar yang dilengkapi tulisan pada bagian bawah gambar atau pada bagian belakang kartu. Pelatihan menggunakan media flashcard juga dapat mendorong keterlibatan aktif anak-anak dalam proses belajar (Pangastuti, 2017).

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Make A Match* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Harokatil Islamiah”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang terkait pada penelitian ini yaitu :

1. Terdapat 7 dari 12 orang anak yang belum mampu menyebutkan huruf abjad secara acak
2. Anak masih kesulitan membedakan huruf
3. Anak belum mampu mengenali huruf vokal dan konsonan
4. Guru hanya menulis huruf abjad a-z dipapan tulis
5. Belum pernah menggunakan model *make a match* berbantuan *flash card*
6. Disekolah masih menggunakan metode kovesional seperti ceramah, penugasan, serta duduk melingkar yang berpusat pada guru.

1.3 Batasan Penelitian

Berdasarkan identifikasi yang dipaparkan diatas, maka peneliti hanya membatasi masalah penelitian ini pada:

1. Model *make a match* dalam penelitian ini hanya dibatasi untuk kemampuan keaksaraan
2. Kemampuan keaksaraan dalam penelitian ini yaitu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal (a-z), menggunakan tema binatang dan tema tanaman buah.
3. Anak didalam penelitian ini dibatasi pada anak kelompok B dengan rentan usia 5-6 tahun.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model *make a match* berbantuan media *flash card* terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di Tk Harokatil Islamiah?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dengan bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *make a match* berbantuan *flash card* terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di Tk Harokatil Islamiah.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi pengembangan ilmu mengenai penerapan model *make a match* berbantuan media *flash card* terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di Tk Harokatil Islamiah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai bahan informasi untuk mengetahui manfaat penerapan model *make a match* berbantuan media *flash card* terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di Tk Harokatil Islamiah.

b. Bagi Anak

Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat melaksanakan model pembelajaran yang menarik agar anak tidak monoton atau bosan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Guru

Sebagai acuan dikemudian hari terkait penerapan model *make a match*, Dan dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan dengan penggunaan metode yang tepat

1.7 Defenisi Operasional

1. Model *Make a Match*

Model *make a match* merupakan model pembelajaran yang menggunakan kartu-kartu untuk mencari pasangan kartu, kartu tersebut terdiri dari kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Model pembelajaran ini dapat menyenangkan bagi anak dimana anak harus mencari pasangan dari kartu tersebut dengan teman-temannya guru menyiapkan dua kelompok kartu huruf abjad a-z dan kartu huruf gambar dan kalimat.

2. Kemampuan Keaksaraan

Kemampuan Keaksaraan adalah kemampuan anak dalam memahami bahasa seperti mengenal simbol huruf, megeja kata sederhana, dan membentuk kalimat sederhana. Keaksaraan juga sebagai proses anak belajar terkait pengetahuan dan keterampilan menggunakan tanda dan simbol untuk berkomunikasi. Kemampuan ini sangat penting dibangun sejak dini karna akan mempengaruhi perkembangan pribadi anak.