**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Anak usia dini selalu ingin bermain karena bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif (Smith & Pellegrini dalam Musfiroh 2016: 1.5). Hal ini berarti, bermaian merupakan kegiatan yang menyenangkan yang seringkali dilakukan sendiri maupun berkelompok karena bermain itu menyenangkan dan dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan pula bagi pemainnya.

Kegiatan bermain tidak bisa dilepaskan dari kehidupan anak usia dini, hal ini sejalan dengan pernyataan Rohmah (2016: 2) bahwa kegiatan bermain selalu kita temui dimana ada anak-anak, baik disekolah, dirumah, maupun di tempat fasilitas umum. Anak-anak dan bermain bagai dua sisi mata uang yang tak dapat dipisahkan. Anak-anak tak akan lepas dengan kegiatan bermain dan bermain tidak akan terjadi ketika tidak ada anak-anak yang ingin bersenda gurau. Jadi, dapat dikatakan bahwa bermain sangat sering kita temui pada anak usia dini dimana didalam bermain anak akan merasa bahagia.

Bermain pada dasarnya mementingkan proses dari pada hasil menurut Froebel (Masitoh dkk 2008: 1.20) bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di TK adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan. Hal ini berarti dalam proses belajar dan pembelajaran untuk anak usia dini haruslah dengan kegiatan yang menyenangkan agar anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, tidak saja pada potensi fisik, tetapi juga pada perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosi, kreatifitas, dan pada akhirnya prestasi akademik (Eheart Leavit dalam Sujiono 2013: 145).

Bermain adalah cara tepat bagi anak untuk belajar dan memperoleh pembelajaran, karena kegiatan bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan bermakna dalam proses pembelajaran sehingga bermain sangat penting bagi perkembangan anak (Rosalina 2011: 21). Bermain juga merupakan cara untuk anak menjalani suatu proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membuat anak bosan.

Menurut Catron Allen (Sujiono 2013: 9). Berpendapat bahwa tujuan program kegiatan bermain yang utama adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh serta terjadi komunikasi interaktif. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan perkembangan anak yaitu dengan bermain huruf dimana didalam bermain ini dapat mengembangkan perkembangan bahasa anak khususnya perkembanan keaksaraan anak. Permainan yang dilakukan haruslah yang menyenangkan untuk anak usia dini agar anak tidak merasa bahwa dirinya sedang belajar, karena bermain yang penting ialah prosesnya, proses yang terjadi saat anak melakukan permainan.

Masalah perkembangan bahasa khususnya keaksaraan anak usia dini juga ditemukan oleh peneliti di TK Negeri Sungai Bengkal di mana kurangnya pengetahuan anak terhadap simbol huruf. Masalah keaksaraan ini juga terjadi di daerah pekanbaru khususnya di TK Al-Fitiyah pekanbaru pada kelompok B yang dimana sebagian besar peserta didiknya masih belum berkembangan dengan baik aspek perkembangan bahasa terutama pada bidang keaksaraan (Sari 2018: 3).Ada juga pada penelitian di TK Aisyah 23 banjarmasin pada saat mewawancarai guru kelas A2 masih banyak anak yang kurang mampu dalam mengenal simbol-simbol, dari seluruh anak kelompok A2 yang berjumlah 18 orang anak hanya 3 anak yangmendapatkan nilai bintang 3 dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) (Ramadi & Rizqi 2017:78). Pada penelitian ketiga masalah juga terjadi di samarinda disebutkan bahwa di TK Ar-Rahman Makroman Sambutan terutama dalam penguasaan kosa kata masih minim (Brantasari & Hanita 2017: 22).

Pada penelitian Sumaliwati di Perean berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok B di TK Wija Kusuma II Perean, diperoleh bahwa aspek perkembangan bahasa dalam ketereampilan kemampuan mendengarkan dan kemampuan berbicara, terdapat beberapa anak masih tergolongrendah (Sumaliwati Dkk 2015: 2).

Dilanjutkan dengan penelitian di kota Lhokseumawe khususnya di beberapa taman kanak-kanak yang ada di kecamatan Banda Sakti yang dimana pemerolehan bahasa tidak sesuai dengan apa yangdiharapkan, anak kuranglancar atau tersendat-sendat ketika mengungkapkan pengalamannya (Santi & Jakfar 2015: 6). Terdapat juga masalah pada PAUD Kenanga I yang merupakan PAUD rintisan yangdidirikan atas partisipasi dan dukungan masyarakat Nagari Sungai Pulai, berdasarkan kenyataan di lapangan yang ditemui selama 2 tahun belakangan anak belum sepenuhnya mampu mengenal huruf, kalaupun ada itupun hanya sebagian kecil saja (Muflikha 2013: 20).

Menurut informasi yang didapat pada penelitian Yulianti Dkk (2013: 67) khususnya di lembaga PAUD Bina Angsa kota Bengkulu proses belajar mengenalkan huruf abjad masih bersifat tradisional, yaitu menggunakan media gambar atau poster, papan tulis dan buku, sehingga belajar mengajar terasa membosankan. Pada pemasalahan di TK Mekar Sari adalah dari 14 orangsiswa hanya 5 orang anak yangmengerti huruf selebihnya anak mampu menyebutkan kata namun ketika ditanya huruf apa saja yang terdapat pada kata yang disebutkan anak-anak bellum mengerti (Tarsiyem & Hanita 2018: 41).

Selanjutnya ada juga permasalahan yang terjadi di Kabupaten Kediri khususnya di kelompok A TK Kusuma Mulia 2 Banyakan, dalam keegiatan menunjukkan atau mengenalkan huruf yang ada dilingkungan anak seperti mencari kata yang diawali dengan huruf yangtelah disebutkan, didapatkan bahwa dari 24 anak didik, hanya lima anak mendapat bintang tigga, sepuluh anak mendapat bintang dua dan sembilan anak mendapat bintang satu dari hal tersebut dapatdikatakan kurangnya anak dalam mengenal huruf (Rislina & Rosa 2015: 158). Berdasarkan beberapa paparan yang telah diuraikan ternyata dapat dikatakan bahwa permasalahan dari bahasa anak khususnya mengenal huruf atau keaksaraan memang terjadi di mana-mana dan harus segera diatasi dengan cepat dan menggunakan berbagai cara agar keaksaraan ini dapat diatasi.

Sejalan dengan permasalahan yang telah diuraikan hal ini juga sejalan dengan observasi di TK Negeri Sungai Bengkal. Peneliti melihat beberapa anak yang tidak bersemangat dalam proses pembelajaran yang sangat monoton yang hanya terpaku kepapan tulis dan guru, ada juga anak yang sedang sakit dan tidak hadir pada saat pratindakan ini berlangsung. Masih sedikit media yang digunakan untuk proses pembelajaran dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Banyak anak didik yang tidak mengetahui bagaimana bentuk huruf melainkan anak cuman bisa menyebutkan hurufnya saja tanpa tau bentuk hurufnya,pengucapan kata yang kurang tepat, ada juga anak yang kurang bisa menulis huruf dengan benar.

Tabel 1.1 Nilai pencapaian dan persentase perkembangan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Sungai Bengkal

**Tabel 1.1 Hasil Pratindakan**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kategori** | **BB** | **MB** | **BSH** | **BSB** | **Jumlah** |
| Anak | 0 | 17 | 0 | 0 | 17 |
| Persentase | 0% | 28,32% | 0% | 0% |  |

Permasalahan yang terjadi diakibatkan karena tidak adanya kegiatan permainan yang dapat memicu meningkatnya keaksaraan anak dalam perkembangan bahasa. Kurangnya media pembelajaran yang diperlihatkan kepada peserta didik sehingga anak merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran yang sangat monoton dan tidak bervariasi.

Dari beberapa permasalahan perkembangan bahasa khususnya di bagian perkembangan keaksaraan haruslah diatasi, dan untuk mengatasi permasalahan ini sangat cocok dilakukan dengan kegiatan bermain huruf, dimana didalam bermain huruf anak akan belajar mengenal huruf-huruf yang ada dan dapat mengatasi permasalahan keaksaraan yang terjadi. Menurut Amini (2016: 675). Keaksaraan bisa diartikan sebagai sesuatu yang berhubungan dengan bahasa. Keaksaraan sendiri menurut kamus bahasa indonesia berasal dari kata dasar aksara yang artinya huruf. Segala sesuatu yang berhubungan dengan huruf bisa disebut keaksaraan baik berupa membaca ataupun menulis. Media yang digunakan dalam bermain huruf juga menggunakan berbagai macam media dan permainan yang dapat meningkatkan perkembangan keaksaraan anak usia dini.

Berdasarkan paparan tersebut peneliti tertarik ingin “Meningkatkan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Huruf di TK Negeri Sungai Bengkal, Jambi”. Dimana peneliti menggunakan berbagai macam media permainan yang dapat meningkatkan perkembangan keaksaraan anak suai 5-6 tahun dengan cara yang menyenangkan. Menurut Dhieni dkk (2008: 9.22) permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari ketegangan dan kecemasn. Yang dimana kita ketahui bahwa anak usia dini anak yang ingin selalu bermain, maka dari itu peneliti mengajak anak untuk bermain huruf dan dalam proses bermain huruf secara tidak langsung peneliti mengenalkan huruf-huruf yang dapat meningkatkan perkembangan keaksaraan anak karena dalam bermain yang diutamakan ialah proses bukan hasil akhir.

* 1. **Identitifikasi Masalah**

Pada penelitian ini sipeneliti akan meneliti tentang Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Huruf Di TK Negeri Sungai Bengkal Tahun Ajaran 2018/2019. Peneliti melihat beberapa anak yang tidak bersemangat dalam proses pembelajaran yang sangat monoton yang hanya terpaku kepapan tulis dan guru, ada juga anak yang sedang sakit dan tidak hadir pada saat pratindakan ini berlangsung. Masih sedikit media yang digunakan untuk proses pembelajaran dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Banyak anak didik yang tidak mengetahui bagaimana bentuk huruf melainkan anak cuman bisa menyebutkan hurufnya saja tanpa tau bentuk hurufnya,pengucapan kata yang kurang tepat, ada juga anak yang kurang bisa menulis huruf dengan benar. Maka dari itu peneliti tertarik meneliti perkembangan bahasa (keaksaraan) anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain huruf agar bisa menarik perhatian dan minat anak didik dalam proses pembelajaran. Apakah keaksaraan anak usia 5-6 tahun bisa meningkat melalui kegiatan bermain huruf di TK Negeri Sungai Bengkal.

* 1. **Batasan Masalah**
     1. Penelitian ini hanya di fokuskan pada keaksaraan anak usia dini.
     2. Penelitian ini untuk anak usia 5-6 tahun.
     3. Kegiatan yang digunakan ialah menggunakan kegiatan bermain huruf.
  2. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

* + 1. Bagaimana tingkat keaksaraan anak sebelum diberikan tindakan dari kegiatan bermain huruf?
    2. Bagaimana tingkat keaksaraan anak setelah diberikan tindakan dari kegiatan bermain huruf ?
    3. Apakah bermain huruf dapat meningkatkan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Sungai Bengkal ?
  1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan penelitian ini ialah :

* + 1. Untuk mengetahui tingkat keaksaraan anak sebelum diberikan tindakan dari kegiatan bermain huruf.
    2. Untuk mengetahui tingkat keaksaraan anak setelah diberikan tindakan dari kegiatan bermain huruf.
    3. Untuk mengetahui apakah bermain huruf dapat meningkatkan keaksaraan anak usia 5-6 tahun.
  1. **Manfaat Penelitian**
     1. Bagi peneliti

Sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian tentang meningkatkan keaksaraan anak usia dini dan memahami perkembangan bahasa anak usia dini melalui kegiatan bermain huruf.

* + 1. Bagi sekolah

Sebagai bahan evaluasi dalam mengembangkan kemampuan keaksaraan anak usia dini.

* 1. **Definisi Operasional**

Untuk menghindari perbedaan penafsiran mengenai istilah—istilah dalam penelitian ini, maka peneliti menyususn definisi operasional sebagai berikut :

1. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dikelas yang dialami langsung dalam interaksi anatara guru dengan anak saat proses pembelajaran.
2. Mengenalkan keaksaraan pada anak usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengenalkan simbol huruf kepada anak, membaca simbol huruf, dan menulis simbol huruf dalam kegiatan pembelajaran.
3. Bermain huruf merupakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, pada proses bermain sambil belajar dengan mengenalkan simbol huruf ke anak didik melalui sebuah permainan yang dinamakan bermain huruf.