

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan Pendidikan yang diselenggarakan sejak usia lahir sampai usia enam tahun. Dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak guna menghadapi Pendidikan selanjutnya. Anak usia dini merupakan pribadi yang unik dan tidak dapat disamaratakan perkembangannya. Pada masa ini merupakan masa keemasan bagi anak atau disebut *Golden Age* dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual.

Pada masa *Golden Age* dibutuhkan stimulasi yang tepat dan dapat membantu perkembangan anak karena masa ini merupakan masa-masa paling kaya dan tidak dapat diulang kembali. Tercantum pada Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab I pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk

membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.¹

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling dasar sebelum anak memasuki pendidikan lebih lanjut. Oleh karena itu pemberian stimulus yang tepat akan membantu mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Aspek-aspek perkembangan anak usia dini yang harus dikembangkan sesuai yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 tahun 2013 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini yang tercantum Tingkat Pencapaian Perkembangan anak usia dini meliputi, nilai, moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni.

Salah satu perkembangan anak yang sangat penting ialah perkembangan bahasa. Bahasa merupakan awal bagi anak dapat berbicara, membaca, serta menulis. Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tingkat pencapaian perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun dibagi menjadi tiga, yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Pada lingkup perkembangan mengungkapkan bahasa tingkat pencapaian perkembangan anak yang harus dicapai oleh anak usia 5-6 tahun

¹ Indonesia, Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab I pasal 1 butir 14

yaitu berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol- simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung. Aspek perkembangan bahasa ada 4 yaitu mendengar, berbicara, membaca menulis. Dalam aspek membaca anak harus memiliki kemampuan mengenal huruf, mengenal kata dan dapat membaca kalimat.

Namun ada anak yang perkembangan bahasanya belum terstimulasi dengan baik sesuai dengan perkembangan usianya, khususnya kemampuan mengenal kata. Hal ini diperoleh berdasarkan hasil pengamatan di TK Bina Karsa Bandar Lampung. Pada proses pembelajaran di kelas siddiq TK Bina Karsa kemampuan mengenal kata belum sesuai harapan, hal ini terlihat ketika guru meminta anak untuk membaca kata, anak dapat menyebutkan beberapa huruf pada kata namun belum dapat merangkai bunyi huruf dari kata tersebut. Media yang sederhana, yaitu sebuah gambar yang menjelaskan tema pada hari itu, serta spidol dan papan tulis membuat minat anak belum timbul untuk ingin tahu, sehingga media tersebut belum dapat menstimulasi minat anak khususnya dalam mengenal kata. Hal ini terlihat ketika guru menjelaskan, anak bermain dengan temannya, anak tidak fokus

memperhatikan. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat anak dengan bermain.

Penelitian ini dilakukan di TK Bina Karsa Bandar Lampung. TK Bina Karsa memiliki guru sejumlah 5 orang yang berkualifikasi Sarjana dan D3. 1 orang pendidikan terakhir S2 berstatus PNS, 3 orang pendidikan terakhir S1, 1 orang sedang menjalani pendidikan S1 berstatus Honorer. Dari kelima guru tersebut, dua diantaranya memiliki kualifikasi S1 PAUD dan S2 PAUD. Pada kunjungan pertama di TK Bina Karsa, perhatian tertuju kepada kelas Siddiq dengan usia anak 5-6 tahun, dimana guru melakukan proses pembelajaran masih klasikal..

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis, ditemukan proses pembelajaran yang dilakukan guru selama 3 hari, hanya berkisar pada kegiatan membaca, menulis menggunakan buku tulis dan penjelasan yang sangat minim.. Hasil pengamatan empirik pra penelitian didapati masih banyak anak-anak yang dapat mengenali beberapa huruf namun belum dapat merangkai bunyi huruf tersebut menjadi sebuah kata, tetapi kegiatan menulis (motorik halus) sudah cukup baik.

Selain itu, dalam proses terlihat guru menggunakan beberapa media sederhana untuk sebagai penunjang kegiatan pembelajaran,

contohnya adalah media berupa sebuah gambar dan spidol serta papan tulis untuk menulis. Berdasarkan temuan hasil pengamatan kemampuan anak dalam mengenal kata masih tergolong rendah, hal ini terbukti ketika anak diminta membaca salah satu kata, anak dapat menyebutkan beberapa huruf namun tidak dapat merangkai huruf tersebut menjadi kata. Sebagaimana kita ketahui adapun upaya untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak khususnya kemampuan mengenal kata adalah melalui bermain, agar anak tidak merasakan kejenuhan pada proses pembelajaran.

Bermain adalah aktivitas atau kegiatan sebagai sarana sosialisasi yang dapat membuat anak bereksplorasi menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Oleh karena itu, anak belajar atau menambah pengetahuannya melalui bermain.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu ada pendekatan untuk anak usia dini, oleh karena itu penelitian ini akan merujuk pada pembuatan media pembelajaran berupa kotak permainan yang bernama Kotak Ajaib Menenal Kata (KOJIB META) untuk membantu menstimulasi kemampuan mengenal kata pada anak usia 5-6 tahun. Alat permainan tersebut dapat menjadi suatu hal yang menarik bagi anak, karena anak dapat bermain sambil belajar

sehingga anak mempunyai ketertarikan dalam mengenal kata. Anak yang memiliki kemampuan mengenal kata anakn memiliki sikap kesadaran terhadap gambar, huruf, kesadaran terhadap tulisan serta kesadaran akan membaca lancar.

Pengembangan karya inovatif ini akan menghasilkan sebuah produk berupa permainan Kotak Ajaib Mengenal Kata (KOJIB META) yang diharapkan dapat digunakan dalam membantu mengoptimalkan kemampuan mengenal kata pada anak usia 5-6 tahun di sebuah Lembaga PAUD.

Identifikasi Masalah

Sesuai dengan hasil temuan lapangan yang dilakukan di TK Bina Karsa Bandar Lampung. Pada TK tersebut masih banyak anak khususnya usia 5-6 tahun yang belum dapat mengenal kata, hanya mengenal huruf secara lepas, serta kurangnya media pembelajaran yang menarik dan aspek bermain yang kurang dirasakan oleh anak.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak belum dapat menyebutkan kata dengan tepat.
2. Anak belum dapat merangkai huruf menjadi kata dengan benar.

3. Rendahnya perkembangan bahasa anak khususnya kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun.
4. Kurangnya variasi media dalam penyampaian materi pembelajaran.
5. Media pembelajaran dikelas yang kurang menarik untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata pada anak.
6. Aspek bermain yang kurang dirasakan oleh anak.
7. Diperlukan pengembangan permainan KOJIB META untuk menstimulasi kemampuan mengenal kata anak 5-6 tahun
8. Bagaimana penerapan pengembangan permainan KOJIB META dalam pembelajaran untuk menstimulasikemampuan mengenal kata anak 5-6 tahun

Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti membatasi permasalahan yaitu “ Pengembangan Permainan Kotak Ajaib Menenal Kata (KOJIB META) untuk menstimulasi kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun”. Adapun Batasan ruang lingkup pengembangan karya inovatif sebagai berikut :

1. Jenis masalah

Berdasarkan dengan masalah diatas, maka peneliti membatasi masalahnya hanya sampai tahap pengembangan produk media dan kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun.

2. Media pengembangan

Hasil pengembangan karya inovatif ini merupakan sebuah produk baru berupa permainan KOJIB META yang berisikan kegiatan-kegiatan mengenal kata. Peneliti mengembangkan permainan ini guna untuk menstimulasi kemampuan mengenal kata anak usia 6 tahun.

3. Lingkup lokasi pengembangan

Pengembangan karya inovatif ini difokuskan pada anak usia dini dengan kelompok usia 5-6 tahun pada TK Bina Karsa Bandar Lampung yang memiliki keterbatasan mengenai permainan yang digunakan dalam kegiatan mengenal kata dengan tujuan untuk menstimulasi kemampuan mengenal kata pada anak dengan permainan yang menarik minat anak.

Fokus Pengembangan

Berdasarkan analisis masalah, identifikasi masalah dan ruang lingkup yang telah dipaparkan, maka penelitian ini berfokus pada

bagaimana mengembangkan karya inovatif yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Merancang pengembangan permainan KOJIB META untuk menstimulasi kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun.
2. Implementasi pengembangan permainan Kotak Ajaib Mengenal Kata (KOJIB META) untuk menstimulasi kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun.

Kegunaan Pengembangan

Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran mengenal kata anak usia 5-6 tahun melalui permainan Kotak Ajaib Mengenal Kata (KOJIB META)

Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ditujukan untuk :

a. Guru

Memotivasi guru agar dapat menambah kemampuan dalam mengembangkan kemampuan mengenal kata pada anak.

b. Anak

Bagi anak, pengembangan ini dapat memberikan stimulus terhadap kemampuan mengenal kata dengan cara menyenangkan yaitu permainan KOJIB META.

c. Orang tua

Bagi orang tua pengembangan ini dapat memberikan informasi serta masukan tentang menstimulasi kemampuan mengenal kata anak usia 5-6 tahun

c. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, pengembangan ini diharapkan dapat memberikan informasi serta sebagai bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya dalam pengembangan media untuk menstimulasi kemampuan mengenal kata pada anak usia 5-6 tahun.