

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Anak usia dini adalah sosok individu yang memiliki karakter unik. Pada periode ini, anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat untuk menentukan aspek perkembangan selanjutnya. Menurut Berk "masa-masa tersebut merupakan masa proses pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia" (Andiyani, 2015). Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa anak usia dini merupakan masa dimana yang paling mendasar dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak untuk menentukan perkembangan selanjutnya.

Perkembangan masa usia dini sangat mempengaruhi proses perkembangan selanjutnya, karena pada masa usia dini disebut juga dengan masa "*Golden Age*" yang artinya masa keemasan pada pertumbuhan anak. Perkembangan otak pada anak usia dini telah mencapai 80% dari otak orang dewasa (Suyadi, 2014). Berdasarkan pernyataan di atas bahwa perkembangan otak pada anak usia dini memiliki peran yang sangat penting, yaitu mencapai 80%. Dalam seluruh aspek perkembangan akan berkembang secara optimal

melalui pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu orang tua maupun orang dewasa memiliki peranan penting dalam mengoptimalkan perkembangan anak. Sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Pemerintah Indonesia, 2003). Sesuai dengan peraturan perundang-undangan tersebut dapat dikatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pembinaan yang ditujukan pada anak usia 0-6 tahun. Tujuan diadakan pendidikan anak usia dini yaitu untuk merangsang perkembangan anak yang sesuai dengan tahapan usianya agar semua aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal.

Dalam perkembangan anak usia dini terdapat enam aspek perkembangan seperti aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosial, dan seni yang harus dikembangkan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Diantara dari enam aspek perkembangan anak tersebut, ada aspek perkembangan yang harus dikembangkan sejak dini yaitu aspek

perkembangan bahasa anak. Hal ini sesuai dengan Vygotsky mengungkapkan bahwa :

“Language is critical for cognitive development. Language provide a means for expressing ideas and asking question and it provides the categories and concept for thinking” (Ahmad Susanto, 2011).

Hal tersebut menjelaskan bahwa bahasa sangat penting untuk perkembangan kognitif. Selain itu bahasa juga menyediakan sarana untuk mengekspresikan ide dan mengajukan pertanyaan serta menyediakan kategori dan konsep untuk berpikir. Berdasarkan pernyataan tersebut, bahwa bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi serta berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga melalui bahasa dapat memecahkan suatu masalah, memahami suatu pikiran dan perasaan.

Kemampuan perkembangan bahasa dapat diperoleh anak secara alamiah dengan lingkungannya yang digunakan untuk beradaptasi. Kemampuan bahasa terdiri dari empat bentuk bahasa yaitu kemampuan mendengar, kemampuan berbicara, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis. Sedangkan ketika anak-anak mempelajari aspek perkembangan bahasa, ada lima aspek-aspek pengetahuan bahasa yang harus dikembangkan yaitu fonetik, semantik, sintaksis, morfemik, dan pragmatik (Novi Mulyani, 2018). Hal tersebut menunjukkan bahwa aspek pengetahuan fonetik merupakan pengetahuan akan pemahaman mengenai perbedaan

bunyi didalam bahasa. Aspek pengetahuan semantik merupakan pengetahuan yang merujuk kepada penanaman kata yang menjelaskan suatu konsep tujuan. Aspek pengetahuan sintaksis merupakan pengetahuan tentang penggabungan kata-kata menjadi arti yang bermakna. Aspek pengetahuan morfemik merupakan pengetahuan tentang struktur kata. Dan aspek pengetahuan pragmatik merupakan pengetahuan dalam berkomunikasi yang digunakan untuk memperoleh maksud tersebut. Jadi dari kelima aspek-aspek pengetahuan bahasa tersebut tidak dapat berkembang secara individu, namun kelima aspek tersebut saling berhubungan dan saling berkontribusi terhadap aspek perkembangan bahasa anak.

Untuk menambah pengetahuan anak dalam kemampuan membaca, dapat dilakukan dengan cara mengenalkan benda-benda yang berada disekitar anak dengan mengucapkan simbol-simbol huruf untuk menjadi sebuah kata atau kalimat. Pada tingkat pencapaian perkembangan anak terdapat lingkup perkembangan bahasa bagian keaksaraan untuk anak usia 5-6 tahun, menguraikan bahwa "lingkup keaksaraan mencakup menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, memahami arti kata dalam cerita (Pemerintah Indonesia, 2014). Dapat

terlihat bahwa aspek kemampuan membaca anak usia dini masuk ke dalam ruang lingkup keaksaraan karena didalam ruang lingkup keaksaraan, anak dapat memahami bunyi huruf, memahami kata dan kalimat, dapat menuliskan serta membaca nama sendiri.

Dizaman modern saat ini, membaca menjadikan kebutuhan sehari-hari seseorang, setiap kegiatan pasti melibatkan kemampuan membaca sehingga kemampuan membaca tersebut menjadikan salah satu rutinitas atau kebutuhan sehari-hari. Dengan kemampuan membaca anak-anak akan menentukan masa depan. Karena dengan kemampuan membaca, anak-anak akan mendapatkan informasi dari tulisan yang telah dibaca. Semakin anak suka membaca, semakin banyak pula informasi atau ilmu yang diterimanya guna memperluas wawasan. Maka dari itu kemampuan untuk meningkatkan minat baca anak dapat ditanamkan sejak usia dini serta dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan *survey* yang dapat diperoleh dari data UNESCO (2015), minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan, hanya 0,001%. Artinya, dari 1000 orang Indonesia, cuma 1 orang yang rajin membaca. Penelitian lainnya berjudul "Most Littered Nation In the World" yang dilakukan oleh Central Connecticut State Univesity pada Maret 2016, Indonesia dinyatakan berada pada posisi ke-60 dari 61 negara dalam hal minat membaca. Ini artinya, Indonesia berada tepat di bawah Thailand (59) dan di atas Botswana (61). Hasil survei

penilaian siswa pada PISA 2015 bahwa Indonesia berada di urutan ke 64 dari 72 negara. Menurut survei BPS tahun 2015 91,47 % anak usia sekolah lebih suka menonton televisi dan 13,11 % yang suka membaca (Fiska Arianti, 2018). Hal tersebut menunjukkan bahwa kondisi Negara Indonesia sangat memprihatinkan karena dilihat dari segi kemampuan minat membaca, Indonesia masih tergolong sangat rendah. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya minat membaca anak, salah satunya faktor lingkungan. Lingkungan keluarga sangat penting perannya dalam menciptakan minat baca anak (Fiska Arianti, 2018). Oleh karena itu, apabila orangtua tidak mengajarkan kepada anak betapa pentingnya kemampuan membaca pada anak usia dini, anak akan sering meluangkan waktunya hanya untuk menonton televisi atau bermain *gadget* dibandingkan dengan kegiatan membaca buku.

Hal ini sesuai dengan artikel hasil penelitian yang dilakukan oleh Rusti Alam Siregar di Tk Negeri Pembina I Kota Jambi tahun 2016 menyatakan bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok B di Tk Negeri Pembina I Kota Jambi masih rendah. Rendahnya kemampuan mengenal huruf pada anak Tk Negeri Pembina I Kota Jambi masih mengikuti cara-cara lama yang kurang efektif, dan dengan menggunakan media yang masih kurang. Pembelajaran mengenal huruf di Tk Negeri Pembina I Kota Jambi hanya menggunakan majalah LKA (Lembar Kerja Anak) (Siregar, 2019).

Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa proses pembelajaran mengenalkan huruf belum menggunakan media yang lebih efektif untuk mengenalkan huruf. Media yang digunakan selama proses pembelajaran masih kurang, monoton, dan belum dikemas menjadi sebuah media yang menarik bagi anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kelompok B di Tk Cikal Bangsa daerah Jakarta Utara, Kecamatan Penjaringan, Kelurahan Penjaringan mengenai kesiapan membaca awal pada anak usia 5-6 tahun, anak belum mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, anak masih keliru dalam menyebutkan huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, terdapat beberapa anak yang masih kurang tepat dalam menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama dan ada beberapa anak yang tidak memperhatikan guru pada saat guru menjelaskan. Rendahnya kemampuan minat membaca awal pada anak dalam menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, menyebutkan huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, dan menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama disebabkan karena kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan observasi di Tk Cikal Bangsa pada saat kegiatan membaca guru dalam mengenalkan huruf kepada anak hanya menggunakan buku paket dan bahkan hanya melalui tulisan yang ditulis di papan tulis,

kemudian mengajak anak untuk membaca dengan cara mengeja huruf demi huruf secara bersama-sama namun saat proses kegiatan tersebut ada anak yang tidak memperhatikan sehingga anak merasa kurang semangat dalam belajar.

Proses belajar terjadi pada manusia yang dimulai sejak masih bayi sampai sepanjang hayat dan menghasilkan beberapa teori. Menurut teori belajar behavioristik, belajar merupakan perubahan tingkah laku hasil interaksi antara stimulus dan respon yaitu proses manusia untuk memberikan respon tertentu berdasarkan stimulus yang datang dari luar (Wiranataputra, 2008). Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa teori belajar behavioristik sangat menekankan pada hasil belajar. Stimulasi untuk memperoleh hasil belajar yang diinginkan meliputi segala sesuatu yang dapat dilihat dirasakan, dan diraba oleh seseorang secara berkesinambungan.

Menurut teori kognitivisme, belajar diartikan sebagai proses interaksional seseorang memperoleh pemahaman baru dan mengubah hal-hal yang lama (Wiranataputra, 2008). Dapat dijelaskan bahwa teori belajar kognitivisme menjelaskan bagaimana seseorang mencapai pemahaman atas dirinya dan lingkungannya untuk membentuk kemampuan belajar tersebut.

Teori belajar sosial atau sering dikenal teori belajar humanistik percaya bahwa belajar merupakan suatu proses dimana siswa mengembangkan kemampuan pribadi yang khas dalam bereaksi

terhadap lingkungan sekitar (Wiranataputra, 2008). Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa teori belajar sosial atau teori belajar humanistic dianggap berhasil jika siswa memahami lingkungannya dan diri sendiri. Serta teori belajar humanistik berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya.

Berdasarkan beberapa paparan teori diatas mengenai teori belajar dapat ditarik kesimpulan bahwa teori belajar merupakan upaya yang memungkinkan manusia memodifikasi tingkah lakunya secara permanen sehingga memahami proses yang kompleks dalam belajar. Dari ketiga teori belajar yang telah dipaparkan diatas, ada salah satu teori belajar yang sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu teori belajar behavioristik. Karena teori belajar behavioristik sangat menekankan pada tingkah laku manusia dan terjadi melalui rangsangan stimulus respon yang dapat dilihat, dirasakan, dan diraba oleh seseorang.

Penggunaan media pembelajaran membuat anak akan lebih aktif selama proses pembelajaran, karena media yang dibuat harus menarik dan sesuai dengan tingkat kebutuhan anak sehingga anak senang untuk memainkan media tersebut. Media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk pembelajaran (Jalinus & Ambiyar, 2016). Dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran yang dibuat harus menarik agar kegiatan

pembelajaran tidak monoton dan anak tidak merasa bosan sehingga menjadikan anak lebih aktif.

Aktivitas penggunaan media dapat dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Apa pun aktivitas belajar yang dilakukan oleh anak dapat dilakukan dengan cara bermain. Bermain merupakan melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. (Fadhillah, 2017). Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa bermain sebagai upaya menjadikan anak merasa senang, nyaman, dan ceria.

Adapun pendapat serupa menurut Piaget dan Mayesty yang mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang yang menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang (Yuliani & Sujiono, 2010). Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang diberikan pada anak untuk memberikan kesenangan atau kepuasan saat bermain. Dijelaskan juga oleh Gallahue mengatakan bahwa bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar saat anak berinteraksi dunia sekitarnya, melalui bermainlah ia lakukan (Novi Mulyani, 2016). Artinya dengan adanya aktivitas bermain, dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan lingkungan yang digunakan pada saat berinteraksi.

Melalui bermain anak-anak memperoleh pengalaman yang bermakna bagi dirinya. Hal ini senada yang diungkapkan oleh

Johnson menyatakan bahwa bermain adalah jendela dan kesempatan untuk belajar (Masitoh, 2008). Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa anak-anak bermain dengan cara menggambarkan apa yang telah dilihat dan dilakukan oleh anak.

Berdasarkan beberapa paparan teori diatas mengenai bermain maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang sangat dibutuhkan oleh anak. Dengan adanya aktivitas bermain yang diberikan oleh anak dapat memberikan kesenangan atau kepuasan saat bermain, serta dapat menambah pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dalam diri anak dan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan yang digunakan. Selain itu juga melalui bermain anak-anak dapat membangun keterampilan dalam memecahkan suatu masalah.

Dalam penelitian ini peneliti memilih media Dadu Putar Huruf, hal ini dikarenakan dapat memudahkan guru untuk mengetahui sejauh mana anak dapat mengenal huruf dan merangkai huruf menjadi sebuah kata dari gambar yang sudah didapatnya serta bagaimana cara membacanya. Media dadu putar huruf digunakan dalam sebuah pembelajaran anak usia dini agar dalam proses kegiatan pembelajaran anak tidak cepat bosan dan kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan. Sehingga penerapan media Dadu Putar

Huruf merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan membaca awal pada anak.

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan yaitu pengembangan media dadu putar huruf untuk mengembangkan kesiapan membaca awal pada anak usia 5-6 tahun yang diharapkan agar anak dapat menambah pengetahuan akan huruf, menghubungkan antara huruf dengan bunyinya, dan menghubungkan simbol huruf dengan gambar yang didapat. Hasil penelitian pengembangan akan dinilai oleh para ahli (*expert judgement*). Sehubungan dengan adanya pandemic COVID-19 (*Coronavirus Disease-2019*) ini, maka uji coba penelitian karya inovatif berupa media Dadu Putar Huruf hanya pada 5 anak yang berusia 5-6 tahun dilakukan dalam bentuk *one to one*. Peneliti akan menguji cobakan produk media Dadu Putar Huruf selama 1 hari dengan memperhatikan *protocol* kesehatan yang berlaku yakni menerapkan *protocol* 3M (memakai masker dengan benar, menjaga jarak aman, dan mencuci tangan sebelum dan sesudah melakukan kegiatan).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang ada sebagai berikut:

1. Kemampuan membaca awal anak pada kelompok B masih belum berkembang.
2. Tidak semua anak kelompok B dapat membedakan bunyi huruf.
3. Masih kurangnya kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca awal pada anak.

C. Ruang Lingkup

Setelah mengidentifikasi masalah mengenai media pembelajaran yang kurang menarik pada saat digunakan proses pembelajaran disekolah, maka penelitian lebih memfokuskan untuk memilih masalah “Bagaimana mengembangkan media dadu putar huruf untuk mengembangkan kesiapan membaca awal pada anak usia 5-6 tahun?”. Penelitian ini ditunjukkan untuk mengingat pentingnya media dadu putar huruf dalam mengenal dan memahami simbol-simbol huruf kepada anak.

Kegiatan pembelajaran menggunakan media dadu putar huruf sangat cocok digunakan untuk anak usia 5-6 tahun. Hal ini dikarenakan pada usia tersebut seharusnya sudah memiliki perkembangan bahasa yang baik, misalnya sudah memiliki kosakata yang luas. Media dadu putar huruf ini mengajarkan anak bagaimana cara menyusun huruf menjadi kata yang sesuai dengan gambar yang didapat sehingga dengan penggunaan media dadu putar huruf ini diharapkan anak dapat menambah pengetahuan akan huruf,

menghubungkan antara huruf dengan bunyinya, dan menghubungkan simbol huruf dengan gambar yang didapat. Penelitian ini akan dilaksanakan di Tk Cikal Bangsa daerah Jakarta Utara, Kecamatan Penjaringan, Kelurahan Penjaringan.

D. Fokus Pengembangan

Berdasarkan ruang lingkup masalah yang telah ditetapkan, maka penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran. Produk yang dikembangkan dari penelitian ini adalah produk media “Dadu Putar Huruf” untuk mengembangkan kesiapan membaca awal pada anak usia 5-6 tahun. Maka penelitian ini akan difokuskan pada:

1. Pengembangan media pembelajaran dadu putar huruf untuk mengembangkan kesiapan membaca awal pada anak usia 5-6 tahun.
2. Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran dadu putar huruf untuk mengembangkan kesiapan membaca awal pada anak usia 5-6 tahun.