

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mengenal huruf adalah salah satu aspek pengembangan membaca terhadap anak. Sebelum dapat membaca kalimat secara utuh, anak akan mengalami proses membaca kata per kata, membaca sebuah kata hingga yang mendasar yaitu mengenal huruf-huruf alfabet. Proses akhir tersebut menjadi proses dasar yang akan dialami anak sebelum dapat membaca utuh.

Huruf-huruf yang digunakan dalam penulisan secara umum terdapat 26 buah yaitu huruf A hingga huruf Z. Hal tersebut dalam sistem alfabetis merupakan lambang bunyi karena hakikat bahasa adalah sistem bunyi¹. Bunyi dari suatu huruf merupakan hal yang penting karena mereka satu kesatuan yang utuh. Penggabungan antar huruf akan menghasilkan bunyi-bunyi tertentu yang berwujud kosa kata bermakna dan penggabungan kosa kata menghasilkan sebuah kalimat yang mengandung suatu pengertian tertentu.

¹ <https://www.kbbi.web.id/bahasa> diakses 11 Februari 2018 (pukul 10.33)

Berdasarkan hasil pengamatan di Kelompok A PAUD Siaga, Jakarta Selatan, pembelajaran mengenal huruf alfabet menggunakan (LK) lembar kerja dengan ukuran kertas A4. Lembar kerja tersebut berisi huruf A sampai huruf Z, di setiap lembar pada bagian atas terdapat sebuah gambar yang mewakili awalan huruf tertentu, contohnya untuk huruf A terdapat gambar buah apel yang dapat anak warnai setelah selesai menulis dengan krayon. Pada bagian bawah gambar terdapat kotak-kotak yang berisi huruf A, baris pertama dituliskan dengan huruf A sebagai contoh kemudian tiga baris berikutnya terdapat huruf A yang ditulis dengan garis putus-putus untuk latihan menulis huruf A dengan menebalkan garis-garis tersebut dan tiga baris terakhir terdapat kotak kosong untuk menuliskan huruf A tanpa bantuan garis putus-putus dan seperti itu untuk huruf selanjutnya di halaman berikutnya.



Gambar 1.1 Contoh Lembar Kerja²

² Catatan observasi pra penelitian, 27 Agustus 2018

Anak melihat huruf-huruf alfabet seperti sesuatu yang abstrak, serupa dengan orang dewasa yang mempelajari bahasa asing. Diperlukan kiat-kiat untuk mengajarkan huruf-huruf alfabet kepada anak, salah satu hal yang utama yaitu menciptakan suasana bermain. *Play is a child's work*³, bermain pada anak sama seperti bekerja pada orang dewasa sehingga hal tersebut sesuai dan tepat untuk digunakan. Mengenalkan huruf-huruf alfabet sudah harus dimulai dari anak berusia 4-5 tahun untuk mulai memahami bentuk dan bunyi huruf. Hal yang harus dilakukan oleh orang tua bersama anak adalah menulis namanya sendiri di kertas dan mengucapkannya serta nama-nama benda yang berada di sekitarnya⁴. Jadi dalam mengenalkan huruf-huruf alfabet dimulai dari yang terdekat yaitu nama anak hingga yang terjauh yaitu benda-benda di sekitar anak.

Kenyataan di lapangan dalam pengenalan huruf, guru menggunakan lembar kerja setiap hari dengan cara penugasan yang sama yaitu diberikan lembar kerja lalu dikerjakan dalam waktu tertentu. Lembar kerja tidak hanya untuk pengenalan huruf tetapi juga pembelajaran lainnya seperti pengenalan angka (matematika) dan pengenalan garis (motorik halus). Hal tersebut mendominasi kegiatan di kelas sehingga berpengaruh pada kurangnya intensitas gerak anak.

³ Jona K, "*The Importance of Play in Early Childhood Development*", (Bozeman: Montana State University, 2010), h.1.

⁴ Margareth Spellings, "*Helping Your Child Become A Reader*", (Washington DC : ED Pubs, 2005), h.14.

Kondisi ruang kelas di PAUD Siaga terdiri dari 2 kelas yaitu kelompok bermain dan penggabungan antara kelompok A dan kelompok B. Untuk jumlah anak dari kelompok A sebanyak 10 anak dan kelompok B 4 anak dengan jumlah guru kelas sebanyak 2 orang. Hal tersebut menjadi kemungkinan faktor penggunaan lembar kerja secara terus menerus. Hasil pengamatan menunjukkan sebagian besar anak ketika guru menuliskan huruf A,B,C,D,E,F dan diminta untuk menyebutkannya, rata-rata mereka hanya mengetahui 1-2 huruf dari jumlah keseluruhan huruf dan bahkan ada anak yang belum mengetahui huruf alfabet sama sekali, terdapat beberapa faktor lainnya yang membuat terhambatnya pengenalan huruf diantaranya.

Metode pembelajaran yang sering digunakan adalah metode bernyanyi pada saat masuk kelas, metode ceramah yang berpusat pada guru sehingga anak menjadi pasif dan anak tidak diberikan kesempatan untuk bertanya dan metode pemberian tugas dengan memberikan lembar kerja tanpa adanya kegiatan awal seperti bercerita atau penjelasan mengenai materi pembelajaran. Hal tersebut membuat kurangnya kreativitas dari anak karena penggunaan metode pembelajaran yang sama secara terus-menerus.

Media pembelajaran yang digunakan sangat minim. Belum adanya alat peraga untuk pengenalan huruf membuat guru lebih mendominasi

memberikan tugas kepada anak. Untuk menjelaskan suatu materi guru cenderung menggunakan lembar kerja anak dan menjelaskan secara singkat. Hal tersebut membuat pembelajaran kurang menarik dan anak cepat bosan.

Dari beberapa fakta lapangan yang telah dijabarkan sebelumnya terdapat permasalahan dalam pengenalan huruf di PAUD Siaga. Permasalahan tersebut secara umum kurangnya media pembelajaran yang membuat anak lebih menarik, bergerak secara bebas dan lebih menyenangkan sehingga yang terlihat sebagai data empirik anak hampir semuanya tidak atau belum mengenal huruf dengan baik. Untuk menangani masalah yang muncul, pendidik dapat menggunakan salah satu sarana yang cocok dan disenangi oleh anak yaitu melalui permainan. Jumlah permainan banyak sekali sehingga kita dapat memanfaatkan salah satu dari permainan tersebut atau dapat memodifikasi permainan yang sudah ada, tergantung kepada kreatifitas pendidik yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Permainan engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang hingga kini masih dimainkan oleh anak-anak. Cara bermainnya adalah dengan melompat pada kotak-kotak di sebidang tanah dan mengumpulkan petak-petak untuk menjadi pemenangnya. Kelebihan permainan ini antaranya adalah mudah dalam bermain, aturan permainan

yang dapat disesuaikan dengan keinginan pemain, menggunakan lahan yang tidak terlalu luas, dapat memanfaatkan berbagai bahan-bahan yang sudah ada, dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak⁵ dan kelebihan lainnya sehingga permainan ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Permainan engklek yang akan digunakan adalah permainan engklek modifikasi yang ditujukan untuk mengenalkan huruf alfabet anak usia 4-5 tahun. Bentuk modifikasinya adalah dengan mengubah angka menjadi huruf alfabet pada kotak-kotak permainan. Bentuk kotak-kotak permainan juga disesuaikan dengan jumlah huruf alfabet yang akan diajarkan.

Nilai manfaat yang dapat diberikan dalam permainan engklek anak khususnya dalam pengenalan huruf diantaranya dengan mengganti angka menjadi huruf pada kotak-kotak akan membuat anak mengingat huruf-huruf tersebut karena anak melihat huruf-huruf tersebut selama permainan. Permainan membuat suasana lebih menyenangkan sehingga anak tidak bosan. Membuat anak lebih aktif sehingga pengenalan huruf dapat lebih efektif. Membuat anak menjalin komunikasi dan bersosialisasi dengan teman sebayanya mengenai huruf-huruf dalam kotak karena letak batu atau gacuk mereka yang berbeda-beda. Dapat dideskripsikan bahwa

⁵ Novi Mulyani, "*Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*", (Yogyakarta: DIVA Press, 2016), h. 45

permainan tradisional engklek dapat mengembangkan aspek perkembangan anak dan manfaat lainnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dian Febriani, dkk dengan permainan engklek dapat mengenalkan konsep huruf vokal bagi anak berkebutuhan khusus⁶. Penelitian lain yang menggunakan permainan engklek yaitu Zahrata dan Nurhenti yang memodifikasi permainan engklek dapat digunakan untuk kemampuan membaca permulaan anak di kelompok B⁷. Berdasarkan kedua pendapat tersebut bahwa permainan engklek dapat digunakan sebagai media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa bagi anak. Walaupun permainan engklek lebih condong untuk motorik anak, dengan memodifikasi permainan tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa khususnya pengenalan huruf alfabet.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan khususnya dalam pembelajaran pengenalan huruf di PAUD Siaga. Pembelajaran pengenalan huruf di PAUD tersebut kurang maksimal, sehingga peneliti menggunakan modifikasi permainan engklek dengan mengganti angka pada kotak menjadi huruf-huruf alfabet sehingga pembelajaran pengenalan huruf lebih menyenangkan dan menarik bagi anak. Metode

⁶ Dian Febriani, dkk, *"Efektivitas Permainan Engklek Untuk Mengenalkan Konsep Huruf Vokal Bagi Anak Berkesulitan Belajar"*, volume 4 nomor 1 (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, 2015).

⁷ Nur Aeni dan Joko, Skripsi: *"Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Kelompok A di TK Al-Huda"*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2014), h.4.

pengenalan huruf yang akan digunakan adalah metode fonik. “*Phonics is a way of decoding written letters and spoken language*”⁸ yaitu salah satu metode dengan cara membaca huruf tertulis dan suara lisan dengan pendekatan memecahkan kata-kata dengan suara daripada mengenali keseluruhan kata-kata. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Pengenalan Huruf melalui Permainan Engklek pada Kelompok A di PAUD Siaga”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Masih banyaknya anak di PAUD Siaga yang belum mengenal huruf-huruf alfabet.
2. Penggunaan lembar kerja secara terus menerus yang menjadikan pembelajaran menjadi sistem *drilling*.
3. Kurang tepatnya metode pembelajaran yang digunakan dalam pengenalan huruf.
4. Metode pembelajaran yang kurang variatif sehingga kegiatan anak monoton pada hal tersebut saja.
5. Penggunaan media pembelajaran yang masih minim, sehingga pembelajaran kurang menarik dan kurang menyenangkan untuk anak.

⁸ John Bald, “*Using Phonics to Teach Reading and Spelling*”, (Cambridge: SAGE, 2007) h. 10

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian dengan tujuan agar permasalahan yang timbul tidak terlalu meluas dan kurang efektif.

Pengenalan huruf alfabet adalah salah satu aspek pengembangan membaca terhadap anak yang menjadi proses dasar sebelum dapat membaca utuh. Media permainan engklek modifikasi adalah suatu alat perantara pendidik untuk mengajar huruf melalui permainan engklek yang dimodifikasi dengan menggunakan huruf-huruf alfabet. Bentuk modifikasi lainnya yaitu menggunakan kartu huruf alfabet, menggunakan gacuk yang berbeda, dan juga bentuk papan engklek yang disesuaikan dengan huruf-huruf alfabet. Dalam penerapannya, peneliti menggunakan permainan engklek modifikasi bertujuan untuk membantu anak mengenal huruf-huruf alfabet.

Kegiatan pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek diberikan pada anak usia 4-5 tahun. Hal ini dikarenakan anak dengan usia tersebut seharusnya sudah mengenal lambang huruf dan meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z, permainan ini juga sesuai dengan perkembangan motorik kasar anak 4-5 tahun untuk melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi sehingga anak tidak kesulitan dalam bermain engklek. Permainan engklek

modifikasi tersebut diharapkan dapat membantu anak mengenal huruf-huruf alfabet, bentuk dan bunyi huruf-hurufnya.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah penelitian yang telah dijabarkan. Perumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: "Bagaimana meningkatkan pengenalan huruf melalui permainan engklek?".

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan pengenalan huruf melalui permainan engklek pada anak Kelompok A di PAUD Siaga, Jakarta Selatan.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih yang dapat memperkaya dan memperluas pengetahuan di bidang ilmu pendidikan khususnya terkait tentang meningkatkan pengenalan huruf pada anak kelompok A.

2. Secara Praktis

a. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Sebagai bahan informasi atau masukan untuk mengembangkan konsep dan teori pendidikan yang berkaitan dengan peranan pendidikan dalam membantu upaya meningkatkan pengenalan huruf anak di Kelompok A.

b. Mahasiswa

Sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam penerapan teori-teori yang sudah diperoleh di perkuliahan.

c. Anak

Sebagai bahan dalam melaksanakan pembelajaran untuk mengembangkan tentang meningkatkan pengenalan huruf anak melalui permainan engklek di Kelompok A.

d. Guru

Sebagai bahan masukan untuk mengevaluasi diri dan meningkatkan strategi dalam upaya meningkatkan pengenalan huruf anak Kelompok A di PAUD.

e. Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan masukan untuk memecahkan masalah bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan upaya meningkatkan pengenalan huruf pada anak Kelompok A melalui permainan engklek.