

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Anak usia dini sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang pesat dan mendasar bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang 0-8 tahun. Pada masa ini merupakan usia yang sangat potensial untuk mengembangkan kemampuannya, hal ini sebagaimana telah dituliskan dalam Undang-Undang (UU) No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 yang menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan delapan tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹ Anak perlu diberikan stimulus atau rangsangan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang ada pada diri anak, ini akan memiliki dampak positif pada tahap selanjutnya.

Anak usia 5-6 tahun salah satu kategori AUD yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan tahapan yang sedang

¹ Depdiknas, *UU RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Erlangga, 2008), h.2

dilalui oleh anak tersebut. Kemampuan membaca adalah salah satu kompetensi yang sangat berkaitan erat dalam membantu memahami konteks di kehidupan sehari-hari, salah satunya dalam pemahaman bidang pelajaran, sehingga membaca menjadi penting untuk tetap distimulasikan bagi anak usia dini sesuai dengan tahap perkembangannya. Anak yang sudah memasuki bangku sekolah seperti Taman Kanak-kanak atau sejenisnya, mereka sudah terbiasa dengan mengenal bunyi dan bentuk huruf yang dipelajari di sekolahnya.

Membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun dapat dikembangkan dengan adanya pengetahuan bunyi dan bentuk huruf. Dalam bukunya Bunanta mengungkapkan, sampai umur 7 tahun biasanya anak-anak digolongkan sebagai pembaca pemula.² Kemampuan membaca dapat diajarkan pada anak sedini mungkin, asalkan tidak menyalahi norma-norma perkembangan yang berlaku dan potensi anak dalam melakukan prosesnya.

Sering terjadi di banyak sekolah taman kanak-kanak dimana membaca menjadi tuntutan wajib bagi guru di karenakan permintaan atau tekanan dari orang tua yang beranggapan bahwa anak lulus dari taman kanak-kanak harus bisa membaca sehingga terkadang harus mengabaikan atau memupuskan kompetensi lain yang sedang muncul dan berkembang sesuai fitrahnya. Seperti yang dikutip oleh Eva Fauzah, bahwa:

² Murti Bunanta, *Buku Mendongeng dan Minat Membaca* (Jakarta: KPBA, 2008), h.128

hasil survey yang dilakukan oleh tabloid Nakita (Juli 2006) terhadap para orang tua mengenai kemampuan membaca, menulis dan berhitung anak, diketahui sebanyak 61,5% responden Nakita merasa gelisah kalau anak mereka yang berusia 4-6 tahun belum bisa membaca. Padahal mereka tahu bahwa lulusan TK tidak diwajibkan bisa membaca. Tetapi jika anak-anak mereka tidak di ajarkan membaca, bisa tidak lulus tes masuk SD favorit. Orang tua pun akhirnya memasukan anak-anak mereka ke TK yang memberikan pelajaran membaca. Bahkan ada orang tua yang mendaftarkan anak-anak mereka untuk mengikuti les membaca.³

Dilihat dari hasil survey diatas, orang tua masih menganggap bahwa membaca adalah kemampuan utama yang harus dimiliki setiap anak diusia 5-6 tahun.

Guru di TK harus menciptakan suasana bermain melalui permainan. Melalui permainan, anak akan belajar dengan banyak cara. Anak-anak tidak dapat belajar secara optimal jika merasa bosan, takut, atau bingung dengan yang sedang terjadi. Keadaan ini diperparah oleh orang dewasa (orang tua dan guru) yang mengajarkan membaca menggunakan medianya yang digunakan itu-itu saja. Hal ini tampak pada anak yang belum mengenal huruf, anak hafal huruf tapi tidak tahu bentuknya. Selain itu, anak belum bisa menghubungkan gambar dengan kata. Masalah di atas adalah masalah yang sangat penting dalam kesiapan membaca yang harus segera ditangani. Hal ini senada pendapat Padmodewo, bahwa peletakkan dasar kesanggupan

³ Eva Fauzah, (m.voa-islam.com/news/muslimah/2010/07/05/7754/jangan-paksakan-anak-belajar-membaca-bila-belum-siap/), diakses pada tanggal 16 Juni 2017 pukul 23.00 WIB.

belajar membaca, menulis dan berhitung harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan.⁴ Dengan atas dasar kesenangan, anak tidak sadar bahwasannya mereka sedang belajar sambil bermain.

Mengajarkan membaca memang bukan salah satu hal yang negatif untuk anak usia dini sebelum memasuki bangku Sekolah Dasar. Anak diperkenalkan pada huruf-huruf dengan cara yang menyenangkan tanpa paksaan. Semakin berkembang bahasa anak, semakin siap anak di ajarkan membaca. Perlu diingat bahwa prasekolah tempat untuk mempersiapkan anak didik untuk nantinya mampu menerima pelajaran membaca di bangku Sekolah Dasar.

Faktor yang berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan anak adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga sangat berpengaruh pada hasil belajar. Media pembelajaran yang digunakan selama ini sangat terbatas. Menurut Arsyad, media sering disebut dengan perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi.⁵ Media pembelajaran digunakan untuk membantu dalam proses penyampaian pesan berupa informasi atau materi pembelajaran secara lebih jelas, sehingga dapat membantu pencapaian

⁴ Dwi Yulianti, *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Indeks, 2010), h.2

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2002), h.3

tujuan pembelajaran dan memberikan proses pengalaman belajar yang lebih menyenangkan kepada peserta didik.

Metode yang dapat dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran anak usia dini untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan cukup bervariasi misalnya menggunakan metode bermain menggunakan berbagai macam media seperti buku cerita, balok permainan, boneka dan lain-lain. Dari berbagai media yang digunakan di TK, salah satunya adalah Alat Permainan Edukatif (APE). Alat Permainan Edukatif adalah permainan yang memiliki edukasi dan biasa digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini karena sifatnya yang berbasis permainan. Ariesta mengungkapkan, bahwa manfaat APE itu sendiri sebagai mengaktifkan alat indra secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik.⁶ Seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman, APE yang digunakan pun makin bervariasi, banyak inovasi yang dikembangkan sehingga memungkinkan APE semakin efisien dan efektif untuk pembelajaran anak usia dini.

Tugas orang tua atau pendidik adalah menyediakan jenis alat permainan edukatif yang sesuai dengan usia anak. Agar perkembangan anak optimal, saat ini berbagai APE beraneka ragam jenisnya. Diperlukan alat permainan edukatif untuk mempersiapkan kesiapan membaca

⁶ Riany Ariesta, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar Untuk Anak Usia 0-1 Tahun* (Bandung: PT Sandiarta Sukses, 2011), h.2

permulaan anak dengan cara menyediakan media yang menarik. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran itu salah satunya berupa media pembelajaran tiga dimensi. Dengan adanya bentuk tiga dimensi atau sering juga disebut 3D menggambarkan sesuatu hal yang dapat menarik disetiap pendengarnya. Dalam Wikipedia bahasa Indonesia, 3D singkatan dari 3 dimensi atau disebut ruang, adalah bentuk dari benda yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi.⁷ APE 3D sebagai media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi atau tebal.

Setelah peneliti mengadakan observasi dan wawancara dengan orang tua, ada beberapa permasalahan yang ditemui di lapangan. Permasalahan tersebut meliputi; (1) masih rendahnya kemampuan membaca yang dimiliki anak; (2) pembelajaran yang kurang efektif dan terkesan monoton yang mengakibatkan anak merasa jenuh; (3) serta guru yang mengalami kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat dan akurat untuk meningkatkan kesiapan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu dengan menggunakan alat permainan edukatif berupa 3D, peneliti dapat mengembangkan kesiapan membaca permulaan.

⁷ WIKIPEDIA, (https://id.m.wikipedia.org/wiki/3_dimensi), diakses pada tanggal 9 Agustus 2017 pukul 21.30 WIB.

Dari masalah-masalah yang telah dikemukakan dan beberapa alternatif pemecahannya, penelitian ini akan mengembangkan alat permainan edukatif, dalam hal ini media APE 3D diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang lebih baik untuk peserta didik, khususnya dapat diterapkan di lembaga pendidikan prasekolah, sehingga penggunaan media APE 3D dapat dijadikan sebagai salah satu formulasi dalam pembelajaran di sekolah agar lebih efektif. Berdasarkan analisis permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan karya inovatif dan mendalami penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media APE (Alat Permainan Edukatif) 3D Untuk Kesiapan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran APE 3D dapat membantu kesiapan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana bentuk pengembangan media kesiapan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun yang sebaiknya dikembangkan oleh orang dewasa (guru atau orangtua) ?

3. Seberapa efektif produk pengembangan media APE 3D dengan jenis-jenis kegiatan untuk mendukung kesiapan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa APE 3D untuk kesiapan membaca anak usia 5-6 tahun. Adapun ruang lingkup penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Jenis Masalah

Dari masalah yang telah dipaparkan diatas, peneliti membatasi masalah hanya sampai pada tahap pengembangan produk APE 3D.

2. Media Pengembangan

Hasil penelitian ini adalah sebuah produk baru berupa APE 3D, peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran untuk melatih kegiatan pengembangan kesiapan membaca permulaan.

3. Lingkup Lokasi Pengembangan

Pengembangan dilakukan di Desa Ngipik Kec.Pringsurat Kab.Temanggung, sebagai kewajiban mahasiswa PG PAUD untuk meneliti anak usia dini, jenjang yang diteliti adalah anak usia 5-6 tahun.

D. Fokus Penelitian

Berdasarkan pada analisis masalah, identifikasi masalah, serta ruang lingkup yang telah dikemukakan, maka fokus penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Bagaimana sebuah produk berupa APE 3D menghasilkan kegiatan untuk membantu anak usia 5-6 tahun dalam kesiapan membaca permulaan?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi anak didik, kontribusi hasil penelitian ini adalah bukti konkret untuk meningkatkan kualitas kesiapan membaca permulaan anak melalui pengembangan media APE 3D.
2. Bagi guru pendidikan anak usia dini, menambah pengetahuan dan pengalaman atau gambaran mengenai terciptanya suasana belajar yang disesuaikan dengan kondisi anak didik, namun tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Memberikan masukan dalam upaya mengembangkan kesiapan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini sebagai bahan pembelajaran dan pembuktian proses identifikasi permasalahan melalui produk yang dihasilkan, dan sebagai bahan referensi atau rujukan untuk pengembangan selanjutnya.