

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik dan sangat pesat.¹ Dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi sangat pesat tersebut, maka anak usia dini memerlukan media atau rangsangan pendidikan, pendekatan, strategi, metode, dan sarana bermain untuk membantu potensi anak berkembang secara optimal.

Bahasa merupakan aspek yang perlu diperhatikan dalam proses perkembangan anak agar dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan manusia lain. Pada anak usia dini, perkembangan bahasa dimulai pada usia 1 (satu) tahun saat anak mulai mengoceh (artinya tidak jelas).² Sudah menjadi tanggung jawab lingkungan anak untuk mengembangkan kemampuan berbahasa secara benar sejak dini agar anak dapat mengekspresikan dirinya dengan baik.³ Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 disebutkan bahwa untuk anak usia 4 (empat) sampai 5 (lima) tahun, indikator pencapaian perkembangan literasi

¹ Husnuziadatul. K, "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0 – 6 Tahun". Jurnal Warna. Vol. 2. No. 2. 2018, H. 16.

² Mulianah. K, "Perkembangan Anak Usia Dini". Jurnal Golden Age Hamzanwadi University Vol. 3 No. 1. 2018, H. 8.

³ Putri. H. F, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf". Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal. 2019, H. 67.

yang harus dikuasai adalah mengenal simbol, mengenal suara binatang atau benda – benda di sekitarnya, membuat coretan yang bermakna, meniru (menulis dan mengucapkan) huruf A – Z.

Sejak usia dini kemampuan pengenalan huruf perlu diterapkan, dan pembelajaran tentang keaksaraan pada PAUD bisa menjadi kegiatan yang akan membantu perkembangan kemampuan keaksaraan pada anak.⁴ Mengetahui huruf salah satu hal yang penting bagi anak usia dini untuk persiapan membaca dan menulis ketika memasuki sekolah yang lebih tinggi, tetapi dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini, perlu memperhatikan kemampuan memori pada anak usia dini agar anak tidak merasa dipaksa untuk menghafal huruf dalam waktu yang cepat. Berdasarkan wawancara terhadap Kepala Sekolah TK Labschool Rawamangun, terdapat kesulitan tersendiri bagi anak usia dini dalam mengenal huruf, seperti terdapat huruf yang bentuknya mirip namun cara membacanya berbeda atau pengucapan huruf yang sulit, misalnya d dengan b, f dengan v, m dengan n, dan m dengan w. Diharapkan alat permainan edukatif dapat memudahkan anak usia dini dalam mengenal huruf tersebut.

Pembelajaran yang paling efektif pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau Taman Kanak – Kanak (TK) adalah melalui aktivitas konkret dan pendekatan berbasis bermain.⁵ Anak usia dini cenderung

⁴ *Ibid.*

⁵ Ade. H, "Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini". Jurnal Pendidikan Universitas Garut. Vol. 09. No. 01. 2016, H. 24.

bermain – main dan kurang fokus, maka latihan yang cukup sering harus diberikan dengan bermain.

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI No. 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD, menyatakan bahwa prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran PAUD adalah “belajar sambil bermain”. Bermain memungkinkan untuk memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak usia dini, serta dapat memenuhi semua aspek kebutuhan perkembangan baik kognitif, emosional, sosial, emosional, motorik maupun linguistik mereka.⁶

Bermain merupakan kegiatan utama bagi anak yang dilakukan sendiri, bersama pendidik, keluarga, teman maupun orang tua yang mana kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, menyenangkan, dan bebas dari paksaan, dan selama bermain, anak-anak dapat memahami aturan – aturan, bekerja sama, berkomunikasi, dan bersosialisasi.⁷ Bermain bagi anak tidak hanya dapat memuaskan mereka, tetapi juga memperkuat kepribadian mereka dan membentuk sikap dan kepribadian mereka.⁸ Maka, perlu dirumuskan metode yang dapat menyatukan belajar dan bermain untuk anak usia dini. Cara belajar anak berbeda dengan orang dewasa, sehingga pembelajarannya pun harus dilakukan dengan strategi yang berbeda.

Berbeda dengan orang dewasa, belajar untuk anak memiliki

⁶ Wiwik. P, “*Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini*”. Jurnal Manajemen Pendidikan Islam. Vol. 5. No. 2. 2017, H. 107.

⁷ Naili. R, “*Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini*”. Jurnal Tarbawi, Vol. 13. No. 2. 2016, H. 29 – 30.

⁸ Wiwik. P, *Op. cit.*, H. 110.

karakteristik yang unik seperti bermain sambil belajar, belajar secara alami, dan membangun pengetahuan sendiri.⁹

Dalam pendidikan anak usia dini, orang tua dan guru bukanlah guru, melainkan motivator dan fasilitator. Orang tua dan guru diharapkan dapat memberikan stimulus bagi anak – anaknya, sehingga proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Biarkan anak melakukan apa yang mereka mau, memegang, menggambar, membentuk, atau membuat, dan menjelaskan pengalaman mereka.¹⁰

Masalah lain yang terjadi ketika pengenalan huruf yaitu guru terkadang kesulitan dalam pembelajaran mengenal huruf karena jumlah huruf yang banyak cukup sulit untuk dihafal oleh anak-anak. Salah satu cara untuk memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran adalah dengan menggunakan media.¹¹ Dalam menunjang kegiatan anak usia dini untuk mengembangkan diri, diperlukan fasilitas dan media pendidikan dalam berbagai bentuk dan jenis seperti alat peraga dan alat bermain. Semakin beragam fasilitas dan media pendidikan yang disajikan kepada anak, semakin besar

⁹ Fitri. W & Suci. M. A, "Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini". Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan. Vol. 15. No. 1. 2020, H. 161.

¹⁰ Ade. H, *Op. cit.*, H. 25.

¹¹ Nur. A, & Nina. K, "Pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Pada Anak Kelompok A Paud Kota Bengkulu)". Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan. 2021, H. 52.

keinginan untuk mencoba.¹² Penggunaan alat permainan edukatif diharapkan dapat memberikan dampak positif pada proses pembelajaran seperti proses pembelajaran yang lebih kondusif, timbulnya umpan balik, dan tercapainya hasil yang optimal.¹³

Busy book merupakan alat permainan dari kain flanel berupa buku. Buku ini memiliki variasi tambahan seperti *resleting (zipper)*, kancing baju, kain perca, dan variasi lainnya. Desain *busy book* sendiri dengan bernuansa warna – warni, sehingga meningkatkan minat dan kegembiraan anak – anak dalam belajar. Biasanya ditujukan untuk anak usia 6 bulan sampai pra sekolah.¹⁴ *Busy book* dapat dijadikan sebagai alat permainan edukatif yang berupa buku besar berwarna – warni dan yang merupakan kunci utama *busy book* adalah dalam terdapat berbagai kegiatan pembelajaran dan permainan yang menyenangkan bagi anak, sehingga dapat menarik perhatian anak selama proses pembelajaran.¹⁵ Dengan menggunakan *busy book*, guru dapat dengan mudah menentukan materi ajar, hanya perlu disesuaikan konten pembelajaran dengan perintah yang ada dalam *busy book*. *Busy book* terbuat dari kain, sehingga buku tersebut akan tahan lama. Dalam memfasilitasi pengenalan huruf, kegiatan yang ada

¹² R. Maryam. N. A, Mubiar. A & Cucu. E, “Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Busy Book Terhadap Perkembangan Kecerdasan Visualspasial Anak”. 2017. Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini, H. 237.

¹³ Guslinda & Rita. K, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Surabaya: Jakad Publishing, 2018), h. 1.

¹⁴ Qonitah. F. F, dkk, “Pengembangan Media Busy Book dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun”. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 6. 2021, H. 720 – 721.

¹⁵ Nur. A, Nina. K, *Op.cit.*, H. 53.

di dalam *busy book* dibuat berdasarkan huruf abjad, sehingga anak – anak dapat mengenal huruf serta melakukan kegiatan permainan yang ada. Dengan adanya kegiatan – kegiatan sederhana di dalam *busy book*, maka akan membantu dalam perkembangan motorik anak. Perkembangan bahasa anak juga dapat berkembang dengan adanya audio di dalam *busy book* karena membantu anak mendengarkan dan meniru cara membunyikan setiap hurufnya.

Berdasarkan observasi awal penelitian ini dengan mewawancarai anak usia 4 – 5 tahun, rata – rata anak kesulitan untuk mengenal huruf abjad karena dalam mengenal huruf abjad hanya menggunakan buku, puzzle huruf dan *flashcard*. Anak memerlukan media atau alat permainan edukatif dalam pembelajaran untuk menstimulasi setiap aspek perkembangan anak terutama bahasa. Untuk itu, sebagai guru harus memiliki selalu bisa berpikir kreatif dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik agar anak semangat dan tidak mudah bosan ketika kegiatan pembelajaran.

TK Labschool Rawamangun kelompok A, alat permainan edukatif *busy book* belum digunakan dalam pembelajaran mengenal huruf. Dalam pembelajaran mengenal huruf, TK labschool Rawamangun kelompok A menggunakan buku, kartu huruf, huruf kayu, dan puzzle huruf. Dalam pembelajaran mengenal huruf, peserta didik mengalami kesulitan dalam mengucapkan beberapa huruf

seperti huruf r, s, x, dan v. TK Labschool Rawamangun Kelompok A terdiri dari 69 peserta didik, yaitu 37 laki – laki dan 32 perempuan. Kelompok A dibagi menjadi 3 (tiga) kelas, dengan masing – masing kelas dibimbing oleh 2 (dua) guru.

Dengan uraian permasalahan tersebut, akan dilakukan penelitian dan pengembangan sebuah produk yaitu *Busy Book*. *Busy book* ini diharapkan dapat menambah variasi penggunaan media pembelajaran dan alat permainan edukatif dalam pembelajaran. Pengembangan *Busy Book* yang dikembangkan yakni pada pengenalan huruf abjad. Kebaruan yang terdapat pada penelitian ini adalah audio yang memberikan contoh membunyikan huruf.

Sehubungan dengan hal tersebut maka akan diadakan penelitian dan pengembangan dengan judul “**Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Busy Book* Untuk Pengenalan Huruf bagi anak 4 – 5 tahun**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah, identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah masalah yang terjadi dalam pembelajaran mengenal huruf kelompok A pada TK Labschool Rawamangun?
2. Bagaimana memfasilitasi belajar untuk mengenal huruf kelompok A pada TK Labschool Rawamangun?

3. Bagaimana metode yang dilakukan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di TK Labschool Rawamangun?
4. Apakah permainan edukatif berupa *busy book* memiliki pengaruh untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan mengenal huruf peserta didik?
5. Bagaimana mengembangkan alat permainan edukatif berupa *busy book* untuk mengenal huruf peserta didik?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas penelitian ini akan meneliti “Bagaimana mengembangkan alat permainan edukatif berupa *busy book* untuk pengenalan huruf pada kelompok A usia 4 – 5 Tahun di TK Labschool Rawamangun?”

D. Ruang Lingkup

Mengingat keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga, maka penelitian ini akan difokuskan pada:

1. Alat permainan edukatif *busy book* untuk pengenalan huruf abjad
2. Sasaran yang dituju yaitu kelompok A di TK Labschool Rawamangun

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan alat permainan edukatif berupa *busy book* untuk pengenalan huruf pada kelompok A di TK Labschool Rawamangun yang menarik dan mudah dipelajari, serta dapat dipergunakan di dalam kelas.

F. Kegunaan Pengembangan

1. Teoritis

Memper memudahkan anak untuk belajar mengenal huruf melalui alat permainan edukatif berupa *Busy Book*.

2. Praktis

a. Peserta didik

Bagi peserta didik diharapkan dari penelitian ini dapat membantu peserta didik untuk mengenal huruf.

b. Guru

Bagi guru kelompok A di TK Labschool Rawamangun, diharapkan dari penelitian ini dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf peserta didik menggunakan *busy book*.

c. Sekolah

Bagi sekolah diharapkan hasil penelitian ini menjadi salah satu bahan rujukan yang bermanfaat untuk perbaikan mutu pendidikan.

d. Peneliti

Menambah wawasan tentang cara meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui alat permainan edukatif berupa *busy book*.

