

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk membantu anak-anak sejak lahir hingga enam tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan rohani mereka sehingga mereka siap untuk meneruskan atau memasuki sekolah dasar dan kehidupan selanjutnya.¹ Menurut Pasal 28 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini (PAUD) diberikan sebelum jenjang pendidikan dasar melalui jalur pendidikan formal, seperti Taman Kanak-Kanak (TK) Raudlatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang setara, jalur pendidikan informal, seperti Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-Kanak Anak (TPA), atau bentuk lain yang setara, dan penyelenggaraan pendidikan kelompok. Taman Kanak-Kanak (TK) dan Raudlatul Athfal adalah pendidikan formal untuk anak usia dini yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan mereka.²

Kategori dasar dari penggolongan aspek perkembangan anak usia dini ada empat adalah; 1. perkembangan kognitif (misalnya belajar, berpikir, dan memecahkan suatu masalah), 2. Sosial dan emosional anak, 3. fisik dan motorik, serta 4. kemampuan berkomunikasi atau berbahasa. Memiliki kemampuan berbahasa yang baik pada anak-anak, dalam mengungkapkan pemikiran, menuangkan perasaan serta timbul tindakan interaktif dengan lingkungannya sejak usia dini.³ Kemampuan anak dalam berkomunikasi atau aspek perkembangan bahasa anak yakni dapat dilihat dari salahsatu kemampuan anak yang sederhana dengan kemampuan mengenal keaksaraan awal.

Sulastri Yusro menyatakan, melalui kontak terus-menerus dengan buku, bahasa, pengalaman motorik kasar dan halus, anak usia dini akan mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya. Melalui pengalaman menyenangkan yang diberikan kepada anak kecil saat

¹ Lutfina Mutia, Joni, and Amalia Rizki, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Pohon Huruf Pada Anak Kelompok A TK Kasih Ibu Kecamatan Kampar Utara," *Jurnal Pendidikan Terintegrasi Fakultas Ilmu Pendidikan* 1, no. 1 (2020):38.

² Sugiarto, "Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa Melalui Pendidikan Anak Usia Dini", *Jurnal Mubtadiin* 7, no.1 (2021): 193.

³ Rusti Alam Siregar, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017", *Jurnal Literasiologi* 2, no. 1 (2019): 55.

bermain, pengetahuan literasi harus dipelajari pada saat itu.⁴ Pengetahuan literasi harus dipelajari dari pengalaman menyenangkan yang diberikan kepada anak kecil saat bermain. Pengetahuan keaksaraan juga harus dipelajari dari pengalaman menyenangkan yang diberikan kepada anak usia dini saat bermain. Anak-anak antara usia empat dan lima tahun dapat belajar mengenal keaksaraan awal dengan melihat lingkungan mereka. Peran orang tua, lingkungan, dan guru (*practitioner*) sangat penting dalam proses pengenalan literasi dini dan kosa kata yang pertama kali ditangkap anak sebagai bahasa lisan. Selama proses pengenalan, anak-anak hanya mengenal huruf dan memahami bunyinya.⁵

Peraturan Menteri Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa perkembangan bahasa anak termasuk kemampuan untuk mengenal lambang huruf dan huruf pertama suatu benda.⁶ Pembelajaran melalui proses sosialisasi dan pengajaran membaca yang tidak membebani, dikombinasikan dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, sangat penting untuk pengenalan huruf sejak usia TK. Pengenalan huruf abjad dapat menggunakan alat pendukung menggunakan media untuk meningkatkan pemahaman huruf abjad. Media pembelajaran, menurut kustiawan, adalah segala sesuatu yang digunakan praktisi untuk menarik perhatian anak agar pelajaran disampaikan dan tujuan pembelajaran tercapai.⁷ Perkembangan bahasa adalah salah satu aspek perkembangan yang dapat distimulasi dengan menggunakan media yang dapat membantu guru dalam pembelajaran. Media yang menyenangkan dapat membuat anak lebih tertarik untuk belajar dan membuat anak lebih mudah memahami apa yang mereka pelajari. Oleh karena itu, adanya media dalam pembelajaran sangat penting.

Menerapkan media dalam pengenalan keaksaraan awal dengan mengenal huruf abjad yang dapat digunakan anak bermain. Ketika anak bermain, menurut Montessori, mereka akan mempelajari dan menyerap apa yang terjadi di lingkungan mereka. Dengan demikian,

⁴ Sulastris Yusro, "Pembelajaran Keaksaraan Untuk Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Anak* 11, no.2 (2013):343.

⁵ Zahrotun Nisa, Azizah Amal, Alia Nilawati, "Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Kegiatan Bermain Kartu Huruf Bergambar", *Profesi Pendidikan* 2, no.1 (2021):226.

⁶ Mashita Aini, Rahmah, dan Radhiyatul Fihtri, "Pengaruh Media Kancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan Anak Kelas B", *Talenta Journal: Journal of Early Childhood Education* 13, no.1 (2022): 13.

⁷ Novia Intan Krismawati, I Wayan Utama, dan Wuri Astuti, "Pengembangan Media Koptar Calista untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun", *SELING: Jurnal Program Studi PGRA* 5, no.1 (2021): 206.

merencanakan dan menyiapkan lingkungan belajar dengan media dapat membantu pendidik menyampaikan materi yang diajarkan sehingga proses pembelajaran tidak terkesan membosankan atau tidak menarik, dan membuat belajar menjadi pengalaman yang sangat menyenangkan bagi anak.⁸ Pembelajaran yang menyenangkan dapat menggunakan media yang bisa dimainkan oleh anak yaitu Alat Permainan Edukatif(APE).

Alat Permainan edukatif (APE) adalah alat pembelajaran yang dirancang atau di desain khusus untuk membantu kegiatan belajar-mengajar selama berlangsung dan dapat membantu pendidik atau guru dalam menyampaikan materi yang relevan, serta alat permainan edukatif juga dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan aspek perkembangan yang ada.⁹ Setiap alat permainan edukatif memiliki fungsi yang sesuai dengan tujuan diciptakan alat APE tersebut yaitu untuk mengembangkan aspek perkembangannanak.

Seperti yang ditunjukkan oleh observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di RA Raudlotusysyubban Tawangrejo, pembelajaran di sekolah dalam meningkatkan potensi anak dan membutuhkan media yang dapat digunakan, seperti APE. Sekolah RA Raudlotusysyubban Tawangrejo adalah salah satu institusi pendidikan anak usia dini yang memiliki dan menggunakan APE akan tetapi masih terbatas. Namundari beberapa alat permainan edukatif yang dimiliki oleh RA Roudlotusysyubban Tawangrejo pada kelompok A hanya memiliki 1 (satu) alat permainan edukatif yang dapat membantu untuk pengenalan keaksaraan awal berdasarkan perkembangan pada usia kelompok A yaitu usia 4-5 tahunyaitu kartu huruf.

Kartu huruf merupakan media yang digunakan oleh guru kelompok A di RA Roudlotusysyubban Tawangrejo dalam keaksaraan awal yaitu pengenalan huruf A-Z. Penggunaan kartu dengan simbol huruf didalamnya disebut kartu huruf.¹⁰ Kartu huruf ini hanya terdapat huruf-huruf A-Z disetiap kartunya sehingga anak-anak tidak bisa memainkan kartu huruf dengan sendirinya dan jumlah kartu huruf

⁸ Birru Muqdamien, Umayah, Juhri, dan Desty Puji Raraswaty, "Tahap Definisi dalam Four-D Model pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal Intersection* 6, no. 1 (2021): 24.

⁹ Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, dan Hayatun Nopus, "Alat Permainan Edukatif Berbasis Lingkungan Untuk Pembelajaran Saintifik Tema Lingkungan Bagi Guru Paud Korban Gempa", *Jurnal Pendidikan Anak* 8, no.1 (2019): 2.

¹⁰ Umi Maghfirohtun, dkk, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Media Kartu Huruf di Dusun Gambir Kelurahan Semono Kecamatan Pabelan", *Pendidikan Guru PAUD (Universitas Kristen Satya Wacana)*, (2018).

terbatas. Dari wawancara dengan guru Kelompok A di RA Roudlotusysyubban Tawangrejo proses pembelajaran dalam hal “pengenalan keaksaraan awal yaitu pengenalan huruf abjad” yang hanya menggunakan media kartu huruf yang tertulis huruf a-z sehingga hanya monoton dan kurang menarik untuk anak dalam semangat belajar mengenal keaksaraan awal yaitu pengenalan huruf abjad. Dan hanya terpusat pada LKA yaitu dengan menulis huruf a-z di buku tulis sampai selesai sehingga menjadikan anak mudah bosan dengan pembelajaran sehari-harinya. Hal tersebut menjadikan anak tidak kondusif serta tidak fokus pada saat proses pembelajaran dimulai. Oleh karena itu peneliti melakukan usaha dalam mengembangkan alat permainan edukatif pohon huruf perintah untuk pengenalan keaksaraan awal dengan mengenal huruf abjad pada anak kelompok A di RA Roudlotusysyubban Tawangrejo.

Nurlaita, dkk menyatakan bahwa karena huruf dan kata adalah abstrak, anak-anak harus dikenalkan dengan benda nyata dan mudah diingat. yaitu dengan menggunakan media yang memudahkan anak untuk belajar menganal huruf abjad seperti alat permainan edukatif.¹¹ Dari pernyataan tersebut maka pentingnya menyediakan media dalam pembelajaran untuk mencapai aspek perkembangan anak. Media yang digunakan adalah alat permainan edukatif yang sesuai dengan usia dan manfaat alat tersebut dalam perkembangan anak. Jadi, peneliti tertarik untuk mengembangkan alat permainan edukatif. pohon huruf perintah (PHP) mengingat pentingnya pengenalan keaksaraan awal dengan mengenal huruf abjad sejak usia dini yaitu usia 4-5 tahun.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk memberikan solusi dari permasalahan tersebut yaitu dengan melakukan penelitian pengembangan. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk memberikan solusi dari masalah tersebut melalui penelitian pengembangan. Peneliti mengambil judul “**Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pohon Huruf Perintah (PHP) Untuk Pengenalan Keaksaraan pada Anak di RA Roudlatusysyubban Pati**”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan peneliti tentang pengembangan alat permainan edukatif berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, adalah:

¹¹ Nurlaita, Fitriah Hayati, Riza Oktariana, “Pengembangan Media Pohon Huruf Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok B-5 di TK FKIP Unsyiah”, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa 2*, no.2 (2021).

1. Bagaimana spesifikasi alat permainan edukatif pohon huruf perintah (PHP) untuk pengenalan keaksaraan pada anak di RA Roudlatussyubban Tawangrejo Pati?
2. Bagaimana kelayakan alat permainan edukatif pohon huruf perintah (PHP) untuk pengenalan keaksaraan pada anak di RA Roudlatussyubban Tawangrejo Pati?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah, tujuan peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah Tujuan penelitian pengembangan ini, berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Untuk mengetahui spesifikasi produk alat permainan edukatif pohon huruf perintah (PHP) untuk pengenalan keaksaraan pada anak di RA Roudlatussyubban Tawangrejo Pati.
2. Untuk mengetahui kelayakan alat permainan edukatif pohon huruf perintah (PHP) untuk pengenalan keaksaraan pada anak di RA Roudlatussyubban Tawangrejo Pati.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, maka hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat bagi pihak yang terkait. Berikut manfaat penelitian:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan terhadap media pembelajaran anak usia dini, terkhusus pada pengembangan alat permainan edukatif. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahasan referensi untuk peneliti lain dalam pengembangan alat permainan edukatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga Sekolah

Hasil penelitian pengembangan diharapkan memberi mampu sarana pembelajaran sekolah yang dapat meningkatkan dan mengembangkan kualitas pendidikan di RA Roudlotusyubban Tawangrejo.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian pengembangan diharapkan mampu membantu guru dalam menggunakan alat permainan edukatif untuk menyampaikan materi belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian pengembangan dengan menghasilkan produk alat permainan edukatif pohon huruf perintah (PHP)

sebagai media pembelajaran siswa RA Roudlotusysyubban Tawangrejo diharapkan dapat memudahkan dalam pengenalan keaksaraan awal dengan mengenal huruf abajd.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian ini, media pembelajaran berupa alat permainan edukatif pohon huruf perintah (PHP) dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi:

- a. Dengan menggunakan alat permainan edukatif pohon huruf Perintah (PHP) peserta didik dapat belajar mengenal huruf dengan bentuk huruf-huruf A-Z yang terdapat beberapa warna dalam huruf yang menarik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini terdapat keterbatasan dalam pengembangan alat permainan edukatif yaitu:

- a. Produk pohon huruf perintah (PHP) yang dikembangkan hanya pengenalan keaksaraan awal yaitu dengan pengenalan huruf abajd dan hanya pada sampai tahap kelayakan suatu produk.
- b. Pengembangan produk hanya dilakukan pada kelompok A di RA Roudlotusysyubban-Tawangrejo-Pati.