

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak yang perlu dikembangkan dengan memberikan stimulasi yang optimal sejak dini. Tadkirotun Musfiroh, (2009: 10) mengungkapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah untuk merangsang anak mengenal, memahami, dan menggunakan lambang-lambang tertulis untuk berkomunikasi.

Upaya pembinaan melalui pendidikan anak usia dini yang ditunjukkan bagi anak-anak perlu diberikan agar nantinya anak-anak dapat mengembangkan aspek perkembangan yang dimiliki, salah satunya perkembangan bahasa. Melalui rangsangan dengan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Menurut Imas Kurniawan, (2009: 13) mengungkapkan bahwa “Pertumbuhan adalah perubahan ukuran dan bentuk tubuh, dan perkembangan adalah perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam kurun waktu tertentu”. PAUD terutama pendidikan Raudatul Atfhal (RA) merupakan pendidikan yang penting sebagai wadah untuk membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya (Trianto, 2010: 24).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini disebutkan bahwa salah satu standar PAUD adalah standar tingkat pencapaian perkembangan, yang berisi kaidah pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman yaitu nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, serta social emosional..

Sehubungan dengan hal tersebut, dari hasil diskusi dan observasi yang dilakukan di Kelompok B di RA AT-TAQWA, diperoleh hasil kemampuan bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf belum berkembang secara optimal dibandingkan dengan kemampuan-kemampuan lainnya, seperti kemampuan fisik motorik, kognitif, dan sosial-emosional. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut terdapat permasalahan yang terkait dengan kemampuan Bahasa anak.

Diantaranya sebagian besar anak belum mengenal semua huruf-huruf, hal ini terlihat pada saat anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Kemampuan anak dalam mengenal huruf belum berkembang, dari 10 anak dalam kelas baru 4 anak yang mampu mengenal huruf dengan baik. Anak nampak kesulitan saat menyebutkan huruf-huruf. Anak juga terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuknya mirip, misalnya “d” dengan “b”, “f” dengan “v”, “m” dengan “n”, “p” dengan “b”, “m” dengan “w”. Anak juga kesulitan saat diminta menyebutkan kata dari sebuah huruf, begitu pula sebaliknya saat diminta untuk menyebutkan huruf depan dari sebuah kata. Kegiatan mengenalkan huruf dilakukan dengan cara guru menulis huruf di papan tulis menyebutkan lafal huruf

tersebut. Anak diminta untuk menyebutkan dan menulis huruf tersebut pada buku tulis yang sudah dibagikan.

Selain menulis sesuai contoh yang diberikan guru, kegiatan mengenal huruf juga dilakukan dengan menghubungkan garis putus-putus yang membentuk pola suatu huruf dengan menggunakan lembar kerja anak (LKA), dan majalah dalam kegiatan pembelajarannya. Setelah selesai mengerjakan, guru mengajak anak untuk menyebutkan huruf yang sudah ditulis anak. Selain permasalahan tersebut penggunaan media pembelajaran juga belum maksimal, hal tersebut dapat mempengaruhi ketertarikan anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Disisi lain penggunaan metode bermain yang belum dimanfaatkan secara optimal.

Melihat dari permasalahan yang ada tersebut, maka kemampuan anak dalam mengenal huruf perlu dikembangkan dengan cara yang tepat, yaitu dengan tetap berpedoman pada bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain karena menurut Moeslichatoen, (2004: 25) bagi anak Taman Kanak-kanak belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar. Slamet Suyanto (2005: 25) mengungkapkan bahwa pada dasarnya pendidikan Anak Usia Dini lebih menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar yang mengandung arti setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan. Melalui bermain, banyak konsep dasar dari pengetahuan dapat diperoleh, seperti konsep dasar warna, ukuran, bentuk, dan arah yang merupakan dasar dari perkembangan bahasa. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti akan berkolaborasi untuk menggunakan metode bermain. Metode bermain dalam penelitian ini berbentuk Permainan Game Edukasi Marbel. Permainan adalah kegiatan yang menimbulkan

kesenangan Sofia Hartati, (2005: 95). Melalui permainan, anak dapat mengembangkan potensi dirinya pada anak. Penelitian ini menerapkan permainan Game Edukasi Marbel dalam pembelajaran agar anak dapat belajar secara aktif, bersenang-senang, sehingga kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat meningkat.

Penelitian ini menggunakan game edukasi sebagai media/benda konkret yang dapat digunakan anak saat belajar mengenal huruf, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal huruf dan bentuknya. Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan Game Edukasi Marbel dapat memberikan stimulasi pada anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengenal huruf.

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa apakah dengan pengenalan huruf dengan metode Bermain Menggunakan Game Edukasi Marbel dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini yang berada di RA AT-TAQWA. Adapun dalam kegiatan yang disebut dengan penelitian tindakan kelas yang difokuskan pada peserta didik kelompok B usia 5-6 tahun. Maka kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan Game Edukasi Marbel dapat memberikan stimulasi pada anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengenal huruf. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul “Penggunaan Game Edukasi Marbel Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Setelah dilihat dari paparan latar belakang masalah dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul pada anak usia 5-6 tahun di RA AT TAQWA adalah:

1. Teridentifikasi kurangnya kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru dan menulis di papan tulis.
3. Kurangnya pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran kemampuan mengenal huruf yang masih menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA)

## **C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

### **1. Rumusan Masalah**

Apakah benar penggunaan Game Edukasi Marbel efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

### **2. Pertanyaan Penelitian**

Untuk menjawab masalah yang dirumuskan diatas diajukan beberapa pertanyaan sebagai guiding dalam pengumpulan data sebagai berikut :

- a. Bagaimana efektivitas permainan Game Edukasi Marbel pada pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini?
- b. Bagaimana proses penerapan permainan Game Edukasi Marbel untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini?

- c. Apakah kendala yang dihadapi oleh Guru dan anak dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan Game Edukasi Marbel?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui efektivitas permainan Game Edukasi Marbel pada pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.
2. Untuk mengetahui proses penerapan permainan Game Edukasi Marbel untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini
3. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh Guru dan anak dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan Game Edukasi Marbel.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran terhadap pengembangan Ilmu / Teori / Konsep, Pembelajaran Paud, Konsep Kebahasaan, Media Pembelajaran dan Efektivitas pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dengan menggunakan metode permainan Game Edukasi Marbel.

## 2. Manfaat Praktis

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi :

### 1. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan kajian / pembelajaran bagi guru dalam meningkatkan kompetensi pembelajaran sesuai dengan standar pendidikan Nasional dan memberikan pengalaman dan membantu guru untuk memperbaiki pembelajaran yang dilakukan di sekolah yang diberikan pada anak-anak sesuai dengan karakteristik belajarnya dengan menggunakan Game Edukasi Marbel.

### 2. Sekolah / Lembaga

Bahan kajian atau pertimbangan dalam meningkatkan system manajemen kelembagaan khususnya peningkatan SDM Guru dan Manajemen kelembagaan Sarana dan Prasarana dan Kemitraan. Hasil dari penelitian penggunaan Game Edukasi Marbel dapat digunakan sebagai acuan dalam menciptakan kegiatan yang menarik, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan mutu pendidikan di sekolah yang sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak-anak.

### 3. Siswa RA Kelompok B

Penelitian ini dilaksanakan pada anak kelompok B di RA AT-TAQWA, dengan rentang usia anak-anak 5 sampai 6 tahun. Jumlah anak Kelompok B

RA AT-TAQWA adalah 10 anak, yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 3 anak laki-laki.

## **F. Definisi Operasional**

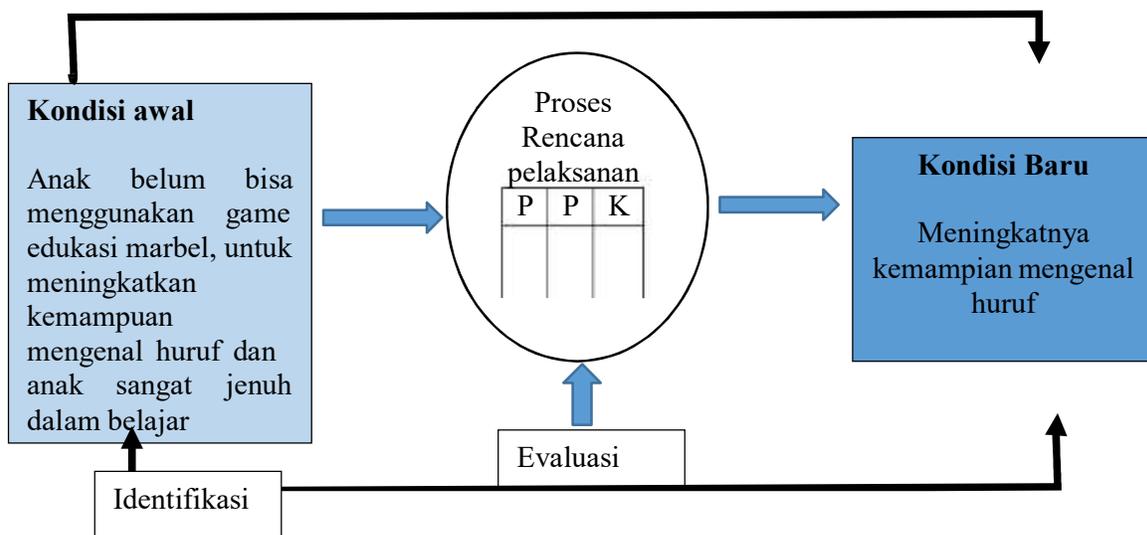
### **1. Kemampuan Mengenal Huruf**

Dalam penelitian ini kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa pada anak. Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan anak untuk mengetahui atau mengenali dan memahami tanda-tanda naskah dalam tulisan yang merupakan huruf-huruf alfabet yang melambangkan bunyi bahasa. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua kemampuan, yang pertama anak dapat mengenal huruf abjad, hal ini terlihat pada kemampuan anak dalam melafalkan lambang huruf a-z dengan benar. Kedua, anak dapat memahami huruf, hal ini terlihat dari kemampuan anak dalam mengartikan huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf pertama dari sebuah kata dengan benar.

### **2. Game Edukasi Marbel**

Marbel Belajar Membaca merupakan aplikasi pendidikan untuk anak usia 6-8 tahun. Aplikasi ini membantu anak-anak belajar mengenal huruf abjad A sampai Z, membedakan antara huruf konsonan dan huruf vokal, serta mengajarkan cara mengeja per suku kata. Anak-anak bisa belajar cara mengeja dua suku kata hingga satu kata. Kata yang digunakan dalam aplikasi ini

merupakan kata-kata umum sehingga mudah dipahami oleh anak. Marbel menggabungkan konsep belajar dan bermain menjadi satu sehingga melahirkan cara belajar yang lebih menyenangkan. Materi akan disajikan dalam bentuk yang menarik dilengkapi dengan Gambar + Sound Narasi + Animasi untuk menarik minat anak-anak dalam belajar. Selanjutnya, mereka bisa mengasah kemampuan melalui permainan edukasi yang disediakan.



**Gambar 1.1**  
Paradigma