

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan seorang manusia. Pendidikan memungkinkan seseorang untuk lebih meningkatkan kualitas diri mereka yang tidak tahu apa yang perlu mereka ketahui tentang berbagai ilmu yang mereka buruhkan. seseorang membutuhkan pendidikan sejak lahir, dan pendidik pertama baginya adalah orang tuanya. pendidikan dibagi menjadi tiga bagian: pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan nonformal.

Pendidikan formal adalah pendidikan yang biasanya dilaksanakan di sekolah pada umumnya. Menurut Pasal 1 ayat 6 Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan, jalur pendidikan ini mempunyai jenjang pendidikan yang jelas, dimulai dengan pendidikan prasekolah, pendidikan dasar, pendidikan menengah, sampai pendidikan tinggi (Tk, Sd, Smp, Sma/Sederajat) (Peraturan Pemerintah Nomor 17, 2010) dan salah satunya didedikasikan untuk pendidikan prasekolah atau pendidikan anak usia dini.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) secara umum adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan kepada anak sejak lahir sampai dengan berusia enam tahun. PAUD memiliki tujuan untuk membantu anak-anak tumbuh dan berkembang secara fisik dan spiritual, dan juga mempersiapkan anak untuk belajar pada tingkat selanjutnya. Sesuai Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada pasal 28 menyebutkan bahwa: (1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. (2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal. (3) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), raudatul athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. (4) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk

kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat (Undang undang Nomor 20, 2003).

Raudhatul Athfal dalam KMA792 Tahun 2018 adalah bagian dari layanan pendidikan anak usia dini untuk anak berusia 4 sampai 6 tahun. Raudhatul Athfal (RA) adalah satu kesatuan dari pendidikan anak usia dini formal dibawah Kementerian Agama Republik Indonesia. Dalam implementasi dilapangan, RA dapat berbentuk lembaga berupa raudhatul athfal (RA), Bustanul Athfal (BA), dan Tarbiyyatul Athfal (TA). Pendidikan ini dilakukan dalam rangka pemberian stimulus pendidikan untuk membantu anak-anak tumbuh dan berkembang, baik secara fisik maupun secara spiritual untuk mempersiapkan mereka dikemudian hari yang berisikan pendidikan umum dan pendidikan agama islam bagi anak yang berusia 4 sampai 6 tahun (Mushlih, 2018, hal. 52). muhsih hal 52.

Menurut Soemiaarti Patmonodevo (Wardhani, 2018, hal. 72) kurikulum RA mewakili semua upaya/kegiatan sekolah untuk merangsang pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Anak-anak tidak terbatas pada apa yang mereka pelajari di sekolah. Kurikulum mencakup semua aspek perkembangan anak, baik fisik maupun intelektual, sosial dan emosional. Oleh karena itu, Kurikulum RA adalah seperangkat Kurikulum, buku teks dan metode yang digunakan sebagai pedoman untuk memberikan pendidikan yang mendorong anak-anak untuk belajar mengembangkan semua aspek/potensi yang ada di dalam dan di luar kelas, di luar kelas dan lingkungan.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Raudhatul Athfal (RA) merupakan satu dari beberapa pendidikan anak usia dini pada pendidikan formal yang memberikan pendidikan dengan kekhasan agama islam untuk anak usia 4 sampai 6 tahun dengan tujuan mempersiapkan anak untuk masa yang akan datang, dalam sisi jasmani dan rohani.

Dalam pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak usia dini yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut,

yang diselenggarakan (Depdiknas, 2002). Untuk yang mendapatkan pendidikan pada jenjang prasekolah adalah anak usia dini yang berusia antara 3-6 tahun, merupakan individu unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pada pasal 5 dinyatakan bahwa aspek-aspek pengembangan dalam kurikulum PAUD mencakup: nilai agama, nilai moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146, 2014). Masa usia dini adalah masa emas (*the golden age*) yang hanya ada sekali dan tidak bisa terulang kembali.

Pada masa ini, anak-anak sangat peka terhadap berbagai pengaruh pelajaran dari lingkungan sekitar yang memungkinkan anak untuk mengembangkan otaknya secara optimal, yang akan memiliki dampak besar bagi kehidupannya di masa depan salah satunya terdapat dalam aspek perkembangan bahasa anak usia dini. Konteks perkembangan bahasa meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis awal. Menurut Otto, jika berbicara tentang perkembangan anak dalam segi bahasa, ada dua jenis perkembangan bahasa yaitu lisan dan tulisan. Membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang meliputi beberapa kegiatan seperti mengenal huruf abjad dan kata, menghubungkannya dengan bunyi dan makna, serta meringkas dari bacaan yang telah dibaca. (Otto, 2015:17).

Menurut Anderson (Dhieni, 2010:5.5) "Membaca adalah proses untuk memahami makna dari apa yang tertulis. Proses yang dialami dalam membaca adalah kegiatan ekspresi dan interpretasi kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dengan pengenalan huruf, kata, ungkapan, frasa, kalimat, dan ucapan serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya".

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan membaca berkaitan dengan pengenalan huruf atau lambang, bunyi atau urutan huruf dalam suatu

kata, makna atau maksud, dan pemahaman tentang makna atau maksud berdasarkan konteks tuturannya. Hal ini menunjukkan pentingnya mengoptimalkan aspek perkembangan anak, termasuk mengenalkan huruf sejak usia dini, mengingat otak anak pada usia dini berada pada masa yang sangat *impresif* dan perkembangan potensi yang tidak terbatas untuk dikembangkan.

Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik (2008:357) pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan dalam mengenali tanda atau ciri-ciri huruf yang merupakan unsur-unsur alfabet yang melambangkan bunyi suatu bahasa. Kemampuan mengenal huruf seharusnya sudah dilatih sebelum anak memasuki tingkat pendidikan prasekolah. Akan lebih mudah bagi anak untuk belajar menulis dan membaca dengan kemampuan mengenal huruf yang baik. Menurut Slamet Suyanto (2003:156), tidak mudah bagi anak untuk mengenal huruf. Salah satunya karena ada banyak huruf yang terlihat mirip tetapi dibaca berbeda seperti D dan B, W dan M, sehingga kita membutuhkan media untuk mengenalkan huruf abjad.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa memahami pentingnya mengenal huruf untuk anak usia dini, guru harus dapat memberikan stimulus yang tepat untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. Pengenalan huruf pada tingkat prasekolah bertujuan agar anak dapat memahami dan mengenal bentuk serta bunyi huruf. Dengan kemampuan anak dalam mengenal huruf akan membantu perkembangan bahasa anak seperti kemampuan mendengar, kemampuan menulis, menyimak dan membaca dengan mudah. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak adalah dengan melalui penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Alphabeth Match Board adalah sebuah media yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengenal huruf, baik disekolah atau dirumah. Memiliki bentuk huruf yang nyata sehingga anak mampu mengenal huruf melalui indra perabanya, serta kegiatan yang dapat dikreasikan sedemikia rupa mampu menambah daya tarik anak dalam bermain media *Alphabeth Match Board* .

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, kemampuan mengenal huruf abjad kelompok A1 di RA Bina Ilmu Anak Shaleh Ciwastra Kota Bandung adalah kurang sekali (37,33%). Guru telah memberikan stimulus dengan menggunakan metode konvensional yaitu menuliskan huruf pada papan tulis dan menyebutkan bunyi hurufnya. Media papan tulis juga digunakan saat pembelajaran berlangsung untuk mengenalkan huruf yang membentuk sebuah kata maupun nama benda yang ada dalam pembelajaran tersebut. Akan tetapi media yang digunakan belum sepenuhnya dapat membantu seluruh anak untuk mengenal huruf abjad.

Dengan demikian, peneliti menemukan hal yang menarik untuk diuji dengan menggunakan media berbeda pada pembelajaran untuk mengenal huruf di RA Bina Ilmu Anak Sholeh Ciwastra Kota Bandung dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk memilih judul proposal **“MENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD PADA ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA *ALPHABETH MATCH BOARD*”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan mengenal huruf anak kelompok A1 di RA Bina Ilmu Anak Shaleh Ciwastra Bandung sebelum menggunakan media *Alphabeth Match Board* ?
2. Bagaimana kemampuan mengenal huruf anak kelompok A1 di RA Bina Ilmu Anak Shaleh Ciwastra Bandung pada setiap siklus saat menggunakan media *Alphabeth Match Board* ?
3. Bagaimana kemampuan mengenal huruf anak kelompok A1 di RA Bina Ilmu Anak Shaleh Ciwastra Bandung pada seluruh siklus saat menggunakan media *Alphabeth Match Board* ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun sesuai dengan rumusan masalah di atas terdapat beberapa tujuan penelitian untuk mengetahui:

1. Realitas kemampuan mengenal mengenal huruf abjad anak kelompok A1 di RA Bina Ilmu Anak Shaleh Ciwastra Kota Bandung sebelum menggunakan media *Alphabeth Match Board*.
2. Realitas kemampuan mengenal mengenal huruf abjad anak kelompok A1 di RA Bina Ilmu Anak Shaleh Ciwastra Kota Bandung pada setiap siklus penelitian dengan menggunakan mendia *Alphabeth Match Board*.
3. Realitas kemampuan mengenal mengenal huruf abjad anak kelompok A1 di RA Bina Ilmu Anak Shaleh Ciwastra Kota Bandung pada seluruh siklus setelah menggunakan media *Alphabeth Match Board*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan diharapkan mampu memberikan manfaat baik bagi siswa, guru dan sekolah.

1. Bagi sekolah

Memberikan masukan kepada sekolah dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meingkatkan kualitas pembelajaran mengenal huruf abjad.
2. Bagi guru
 - a. Mendapatkan pengalaman baru menggunakan media baru yaitu *Alphabeth Match Board*.
 - b. Memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran..
3. Bagi siswa
 - a. Memberikan pengalaman baru bagi anak untuk mengenal huruf dengan media *Alphabeth Match Board*.
 - b. Meningkatkan kualitas kemampuan anak untuk mengenal huruf abjad.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini tentunya akan sangat dirasakan manfaatnya oleh peneliti. Adapun manfaatnya yaitu:

- a. Terjawab permasalahan yang ditemukan oleh peneliti
- b. Mengetahui pengaruh kemampuan anak dalam mengenali abjad melalui media *Alphabeth Match Board*.

E. Kerangka Pemikiran

Huruf dapat diartikan sebagai bagian dari abjad yang dapat melambangkan sebuah bunyi. Sedangkan huruf abjad adalah suatu kumpulan huruf berdasarkan urutan yang umum atau baku. Huruf abjad dapat dibedakan menjadi 2 yaitu huruf kapital (besar) dan huruf kecil. Dari bunyinya huruf abjad juga ada bagian huruf vokal dan huruf konsonan. Huruf vokal (a, i, u, e, o) adalah bunyi ketika adanya udara yang keluar dari paru-paru tidak ada yang menghalanginya. Sedangkan huruf konsonan (b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z) adalah bunyi huruf seperti ada udara yang keluar dari paru-paru lalu ada yang menekannya

Seefeld dan Wasik (Purwanti, 2016: 95-99) menemukan bahwa pembelajaran mengenali huruf merupakan tiang kurikulum pada pendidikan anak usia dini yang diberikan secara berulang-ulang pada kegiatan membaca dan menulis, untuk membantu anak memahaminya yang kemudian akan membuat anak mengerti bahwa dari huruf-huruf abjad yang tersusun dapat menjadi sebuah kata dan kalimat yang memiliki arti.

Menurut Hariyanto (2009:82) dengan strategi pengenalan huruf abjad sejak dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak karena membantu mempersiapkan mereka untuk dapat membaca dengan mudah. Slamet Suyanto (2005: 165) berpendapat bahwa anak yang dapat mengenali huruf abjad dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik.

Maka berdasarkan uraian para ahli dapat dipahami bahwa mengenali huruf bagi anak usia dini adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki dimana anak mampu mengenali bentuk dan bunyi huruf yang beragam, dan juga membuat anak lebih mudah untuk belajar membaca pada tahap selanjutnya.

Fungsi dari mengenali huruf abjad menurut Dewi (2009:43) adalah dasar dalam belajar membaca awal. Karena kegiatan mengenali huruf abjad itu sendiri

adalah hal yang kompleks, ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan seorang anak untuk mengenal abjad yaitu:

1. Kematangan

Kematangan seorang anak sangat berpengaruh signifikan terhadap kegiatan pengenalan huruf abjad dan dapat menentukan waktu yang tepat kapan seorang anak dapat dinyatakan siap untuk belajar membaca.

2. Belajar

Suryabrata (2001: 232) menyatakan bahwa belajar adalah tindakan yang disengaja yang menghasilkan suatu perubahan ketika situasinya berbeda dari tindakan tersebut.

Menurut Permendiknas No.58 (2009: 11) indikator kemampuan mengenal huruf abjad bagi anak usia 4-5 tahun adalah: (1) Mengenal simbol-simbol, (2) mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya, (3) Membuat coretan yang bermakna, (4) Meniru huruf.

Dalam prosesnya, anak usia 4-5 tahun lebih menyukai hal yang menyenangkan sebagai media untuk memperoleh informasi, yaitu melalui berbagai macam media dan metode yang memberikannya stimulus untuk belajar. Menurut Gagne (1970) media diartikan sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran yang merangsang minat siswa agar memiliki kemauan untuk belajar. Arif S.Sadiman (2009: 7) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mendukung berlangsungnya pembelajaran agar pesan yang dikirimkan pada siswa dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat agar terjadi suatu proses pembelajaran.

Bermain menurut Suyadi (2013: 34) merupakan salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan pada anak usia dini. Dengan menggunakan strategi metode materi/bahan dan media yang menarik. Anak-anak dapat mengikuti permainan dengan cara yang menyenangkan, dan itu adalah sifat alami anak-anak untuk bermain, bermain yang tidak penting menurut orang dewasa adalah hal yang penting bagi anak. Menurut Nakita dalam Kamtini (2005: 54) ada tiga manfaat dari bermain yaitu:

1. Fisik Fisik - Motorik

Anak akan terlatih motorik kasar dan halus. Melalui bergerak, ia akan memiliki otot-otot tubuh yang terbentuk dengan baik dan secara sehat fisiknya lebih sehat. Dengan menggerakkan motorik halus dan motorik kasar anak juga akan tumbuh dan berkembang dengan baik.

2. Sosial emosional

Sosial emosional yaitu, anak akan merasa senang ketika memiliki teman bermain. Selama beberapa tahun pertama kehidupannya, orang tua adalah teman bermain yang utama bagi anak. Hal ini membuat anak merasa disayang dan juga ada kedekatan, selain itu anak juga belajar berkomunikasi dua arah. Saat anak berteman dan bermain dengan lingkungan, akan mengembangkan rasa emosionalnya seperti adanya kerjasama kelompok, rasa saling menyayangi, menolong dan memberi.

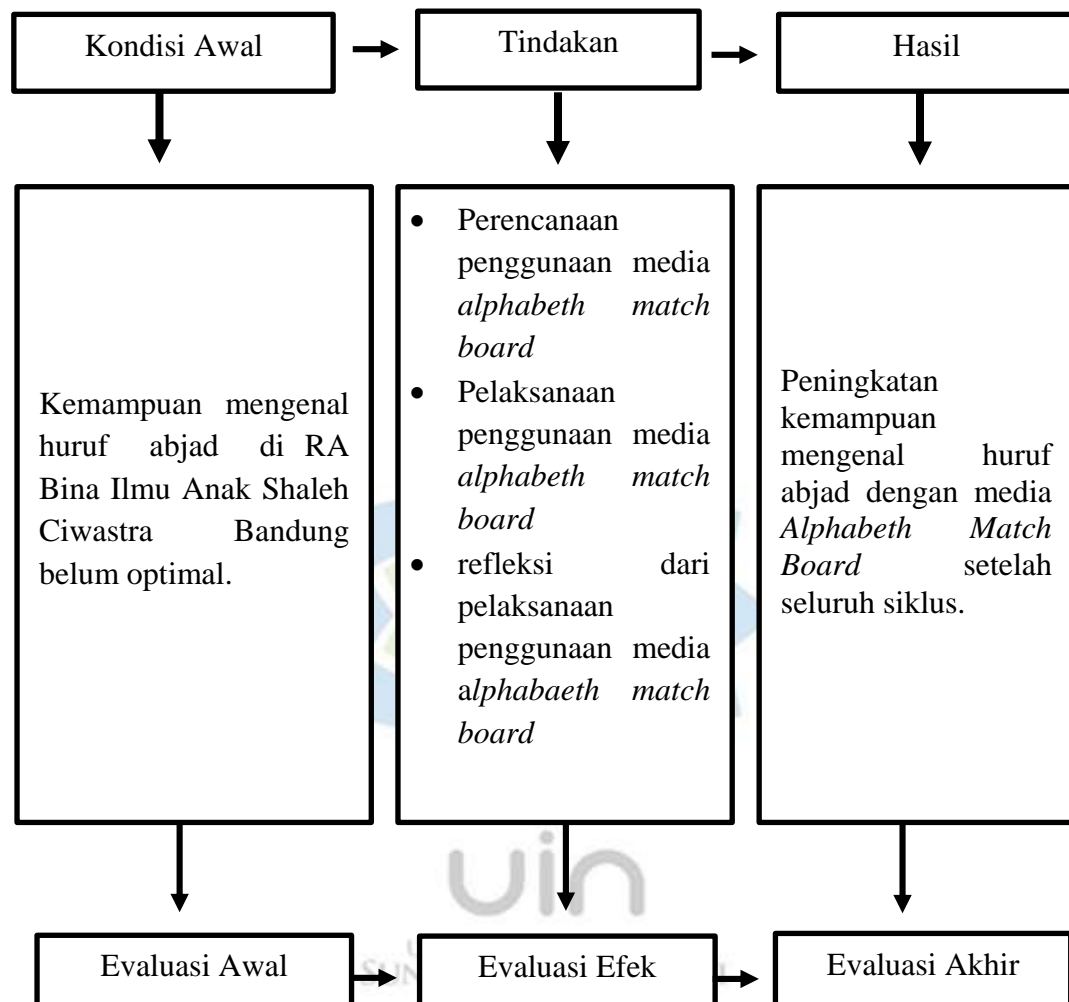
3. Kognisi

Kemampuan kognitif anak-anak apabila belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar halus, rasa asam, manis, dan asin. Anak juga belajar kosa kata, bahasa, dan komunikasi dua arah. Anak mengalami semua proses kognitif, motorik, verbal dan sosial emosional.

Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa mengajarkan sesuatu pada anak usia dini tidak hanya melalui pengajaran langsung, namun bisa juga melalui permainan, seperti mengenalkan huruf abjad menggunakan media *Alphabeth Match Board*. *Alphabeth Match Board* adalah media permainan berupa papan huruf yang digunakan sebagai alas untuk memasang huruf sesuai bentuknya. Contoh, jika anak mengambil huruf a maka guru akan menyebutkan bunyi hurufnya dan anak akan diminta untuk mengcap ulang huruf a lalu anak mencari bentuk yang sesuai dan memasangkannya pada pola yang sesuai dengan huruf.

Menggunakan media *Alphabeth Match Board*. secara rutin diharapkan anak mampu mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan dan memudahkan anak dalam tahap pembelajaran selanjutnya seperti membaca dan menulis. Dengan adanya sebuah media yang menyenangkan, diharapkan anak akan memiliki ketertarikan dan mengajak anak merasakan pengalaman positif

dari berbagai aspek, seperti pengembangan iman dan takwa, daya pikir, daya cipta, kemampuan olah tubuh atau jasmani (Depdiknas, 2003).



Gambar 1. 1
Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam sebuah proses pembelajaran salah satunya adalah bagaimana seorang pendidik membuat suasana pembelajaran yang membuat anak senang dan memberikan pembelajaran bermakna yang mampu menstimulus anak untuk meningkatkan kemampuannya. Oleh karena itu, berdasarkan rumusan masalah serta kerangka pemikiran yang telah dikemukakan, maka hipotesis penelitian tindakan ini yaitu

melalui alat peraga edukatif sederhana *Alphabeth Match Board* diduga dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan mengenai MENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD PADA ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA *ALPHABETH MATCH BOARD* (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelompok A1 RA Bina Ilmu Anak Shaleh Ciwastra Bandung) pernah diteliti sebelumnya oleh beberapa peneliti yaitu:

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Dona Marlinda, Universitas Bengkulu tahun 2014 yang berjudul “upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media pohon huruf”. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengenalan huruf melalui media pohon huruf mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat terlihat dari hasil presentase yaitu tuntas/berhasil secara individual apabila siswa memperoleh nilai kemampuan ≥ 75 dan dikatakan tuntas/berhasil secara klasikal apabila anak yang memperoleh nilai kemampuan ≥ 75 dalam persentase ketuntasan $\geq 75\%$ dari jumlah anak yang diteliti. Sehingga penelitian PTK dikatakan berhasil apabila 75% anak atau mencapai ketuntasan dalam proses pembelajaran baik secara individual maupun secara klasikal.

Perbedaannya terdapat pada media yang digunakan oleh peneliti menggunakan media pohon huruf sedangkan saya menggunakan media *Alphabeth Match Board* dan setting waktu serta tempat yang dilaksanakannya oleh peneliti. Persamaannya terdapat pada variabel yang akan ditingkatkan oleh peneliti.

2. Jenis penelitian skripsi yang dilakukan oleh Tri Nurmiarsih (April 2012) dengan judul Peningkatan Kemampuan Pemahaman Huruf Abjad Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Glinggang Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2011/2012. Hasil penelitian tersebut menunjukkan terjadi peningkatan rata-rata pada siklus I sampai siklus III yaitu pada siklus I dengan rata-rata

67,66 siklus II dengan rata-rata 79,33 dan siklus III dengan rata-rata 93,00. Peningkatan yang signifikan itu dapat dicapai karena media gambar.

Perbedaannya terdapat pada media yang digunakan oleh peneliti menggunakan media gambar sedangkan saya menggunakan media *Alphabeth Match Board* dan setting waktu serta tempat yang dilaksanakannya oleh peneliti. Persamaannya terdapat pada variabel yang akan ditingkatkan oleh peneliti.

3. Jenis penelitian skripsi yang dilakukan oleh Eva Mirmiyanti (September 2012) dengan judul Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Pohon Pintar di Taman Kanak-kanak Lubuk Basung. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa bahwa kegiatan membaca menggunakan kartu kata dengan pohon pintar dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak di lihat dari adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Perbedaannya terdapat pada media yang digunakan oleh peneliti menggunakan permainan pohon pintar sedangkan saya menggunakan media *Alphabeth Match Board* dan setting waktu serta tempat yang dilaksanakannya oleh peneliti. Persamaannya terdapat pada variabel yang akan ditingkatkan oleh peneliti.