

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 sampai 6 tahun yang biasa disebut dengan usia keemasan (*golden age*) karena anak sangat berpotensi mempelajari dan merangsang banyak informasi dengan mudah. Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang paling pesat pada semua aspek perkembangan baik dari segi nilai agama moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, maupun seni. Pada masa usia ini merupakan masa yang strategis untuk pembentukan karakter dan memberikan stimulus bagi perkembangan kecerdasan anak.¹ Menurut Hurlock, anak usia dini yaitu sekelompok manusia kecil sekitar umur 2 tahun sampai saat usia anak matang secara seksual dan mulai tumbuh dewasa tanpa bergantung pada orang lain untuk belajar mandiri.²

Anak usia dini merupakan individu yang mengalami tumbuh kembang anak dengan pesat diberbagai macam aspek perkembangan, maka dari itu pendidikan anak usia dini harus mengacu pada prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, karena hampir dalam kegiatan pembelajaran anak adalah bermain.³

Berdasarkan peraturan menteri Pendidikan nasional nomor 137 tahun 2014 tentang standar pendidikan usia dini (PAUD) yang di dalamnya tentang tingkat pencapaian standar perkembangan anak, berisi kaidah pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman yaitu nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional.⁴

¹ Mdyawati Lilis, "*Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*" (Jakarta, Prenadamedia Group). H.2-3

² Priyanto Aris, "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain" *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, No. 20/Tahun XVIII/November 2014 : 42.

³ Santi Kusuma Astuti, "Pelaksanaan Pembelajaran Membaca Permulaan Di Kelompok B". *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol, 2 No. 5 (2016), h.195.

⁴ Ibid.

Untuk tercapainya perkembangan bahasa anak tentu terdapat upaya-upaya agar tercapainya tujuan tersebut yaitu dengan adanya kemampuan membaca yaitu kecepatan membaca dan pemahaman isi bacaan.⁵ Menurut Munandar sebagaimana yang dikutip oleh Arijani, kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan.⁶ Sebagaimana pendapat tersebut kemampuan adalah keterampilan yang harus dimiliki oleh individu setiap anak untuk mempunyai keterkaitan dalam melakukan kegiatan untuk mendapatkan hasil yang diperoleh dari latihan yang dilakukan.

Bahasa merupakan bagian dari aspek perkembangan anak yang harus distimulus secara optimal. Bahasa yakni suatu alat untuk berpikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi. Keterampilan bahasa sangat penting dalam rangka pembentukan informasi, konsep dan pemecahan masalah. Serta melalui bahasa dapat memahami komunikasi perasaan dan pikiran.⁷

Selain terdapat pentingnya mengembangkan kemampuan bahasa dalam kehidupan, bahasa juga merupakan faktor awal yang menentukan anak untuk dapat berkomunikasi kepada lingkungannya, terdapat beberapa alasan mengapa kemampuan bahasa perlu dimiliki oleh setiap anak diantaranya: 1) kecerdasan bahasa dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, 2) kecerdasan bahasa dapat meningkatkan kemampuan menulis, 3) kecerdasan bahasa dapat membangun pembawaan-pembawaan diri dan keterampilan bahasa umum, 4) kecerdasan bahasa dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan.⁸ Kemampuan yang diperlukan dalam membaca diperoleh dari mengenal bentuk dan mengenal pola. Dan untuk mengembangkan kemampuan anak

⁵ D. P Tampubolon, *Kemampuan Membaca Teknik Membaca Efektif dan Efisien*, (Bandung: Angkasa Bandung, 2008), h. 11

⁶ Risah Arijani, *Jurnal Pendidikan Anak, Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Snade Game*, Volume II Edisi 2, Desember 2013, h. 320

⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta : kencana, 2011, h.74)

⁸ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2016), h.127.

dalam membaca permulaan sangat diperlukan peran guru yang dapat memfasilitasi dan mendukung keberhasilan anak.

Anderson Nurbiana Dheni, menyatakan membaca permulaan merupakan membaca yang diajarkan secara terpadu, yakni menitik beratkan pada pengalaman huruf dan kata lalu menghubungkan dengan bunyi. Menurut Farida Rahim menjelaskan bahwa membaca permulaan adalah proses perseptual yang mempunyai arti pengenalan korespondensi atau hubungan rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa. Menurut Munawir Yusuf pada tingkatan awal membaca anak belajar bahwa huruf fokal dan konsonan serta bunyinya. Anak belajar bahwa huruf i memberikan suara /i/ dan huruf b memberikan suara /be/ dan sebagainya, anak mulai menggabungkan bunyi b dengan /i/ menjadi /bi/ dan bunyi n dengan /a/ menjadi /na/.⁹

Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini adalah kemampuan anak dalam mengenal huruf, membedakan huruf, membedakan bunyi, membaca gabungan kata, rangkaian huruf, mengetahui awalan huruf setiap benda, melengkapi huruf menjadi sebuah kata sederhana, membaca nama sendiri, mengenal huruf vokal, memahami hubungan antara bunyi serta bentuk, dan dapat menyusun kalimat sederhana.

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Selain itu alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek anak usia dini.¹⁰ Ketersediaan alat permainan tersebut menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

⁹ Abdul Salim, Munawir Yusuf, *"Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Secara Inklusi"* (Surakarta Fkip Universitas 11 Maret. 2009). H. 32.

¹⁰ Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif* (Jakarta Timur : 2014) h. 161

Alat permainan edukatif memiliki peranan yang penting dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Alat permainan edukatif yang digunakan guru harus menarik agar dapat menarik perhatian anak untuk semangat belajar, alat permainan edukatif juga membantu anak dalam mengenal konsep-konsep yang abstrak, selain itu alat permainan edukatif juga dapat digunakan untuk menarik perhatian anak agar anak bisa lebih fokus terhadap kegiatan pembelajaran.

Menurut kreasi *busy book* adalah sebuah buku yang biasanya dibuat dari beberapa kain flannel yang berisi dari beberapa gambar-gambar yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan membaca anak. Manfaat *busy book* diberikan kepada anak usia dini adalah dapat merangsang rasa ingin tahu anak dengan cara menghibur, mendorong kemampuan motorik, keterampilan, mental dan emosional anak.¹¹

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Mutiara II menunjukkan bahwa kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum merdeka belajar. Dalam pembelajaran, belajar mengenal huruf dan membaca permulaan sudah dikenalkan sejak usia dini. Kondisi jumlah anak kelompok A PAUD Mutiara II sejumlah 15 anak, yang sudah mengenal huruf abjad sejumlah 5 anak, yang mulai bisa mengenal huruf abjad sejumlah 7 anak, dan yang belum mengenal huruf abjad sejumlah 3 anak.¹²

Anak yang mengalami kesulitan dalam hal belajar mengenal huruf dan membaca permulaan disebabkan karena faktor kurangnya konsentrasi anak dalam proses kegiatan belajar, kurang menariknya kegiatan pembelajaran yang digunakan pendidik kebanyakan hanya menggunakan buku dan majalah bergambar. Kondisi tersebut menjadikan anak dalam proses kegiatan pembelajaran merasa cepat bosan. Maka dari itu pendidik harus berusaha menarik minat anak dalam proses pembelajaran yaitu belajar sambil bermain,

¹¹ Azra Aulia Ulfah, Elva Rahmah "Pembuatan dan Pemanfaatan Busy Book Dalam Mempercepat Kemampuan Membaca Untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, Vol. 6 No.1 (September 2007).

¹² Hasil Pra Riset di PAUD Mutiara II pada tanggal 3 Oktober 2022

melalui kegiatan bermain dibutuhkan permainan yang dapat mengembangkan seluruh aspek anak sesuai tahap pencapaian. Dalam permasalahan yang diambil peneliti adalah kurang mampunya anak dalam membaca permulaan.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti menggunakan alat permainan edukatif untuk kegiatan pembelajaran membaca permulaan yaitu dengan alat permainan edukatif *Busy Book*. Mufliharsi menyatakan *busy book* adalah buku yang terbuat dari kain berisi aktivitas permainan sederhana yang didesain kreatif sebagai alat peraga.¹³ Selain itu alat permainan edukatif *busy book* dapat dikolaborasi oleh guru guna menstimulasi anak untuk mengenal abjad dan menambah perbendaharaan kosa kata anak walaupun anak belum bisa membaca secara lancar namun anak dapat mengenal abjad dari A sampai Z.

Dari permasalahan tersebut, maka harapan peneliti untuk meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran mengenal huruf abjad dan membaca permulaan perlu dilakukan, karena mengingat pentingnya membaca permulaan bagi anak usia dini. Selain dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, mereka juga dapat menambah wawasan atau pengetahuan dari membaca.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan sebelumnya, menjadi dorongan utama bagi peneliti untuk melakukan penelitian tentang “Efektivitas Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Alat Permainan Edukatif *Busy Book* Pada Anak Kelompok A di Paud Mutiara II Perumnas Made Lamongan”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

“Apakah ada efektivitas kemampuan membaca permulaan melalui alat permainan edukatif *busy book* pada anak kelompok A di Paud Mutiara II perumnas made lamongan?”

¹³ Sudjana , N, Ahmad Rifai “*Media Pengajaran (Penguasaan dan Pemanfaatannya)*, Bandung: CV Sinar Abadi Jaya (2011)

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut :

“Untuk mengetahui efektivitas kemampuan membaca permulaan melalui alat permainan edukatif *busy book* pada anak kelompok A di Paud Mutiara II perumnas made lamongan”

D. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas maka manfaat yang diharapkan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan pengetahuan ilmiah bagi bidang pendidikan anak usia dini mengenai perkembangan bahasa pengenalan huruf abjad atau membaca permulaan pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru dan Orang tua

Sebagai dorongan untuk mendidik anak dalam mengembangkan minat belajar dengan adanya alat permainan edukatif yang kreatif dan menarik serta menyenangkan dan peningkatan perkembangan anak yang kelak akan berguna dalam kehidupan bermasyarakat yaitu anak menjadi kreatif, memiliki komunikasi yang baik dan gemar dalam membaca.

b. Bagi Sekolah

Sebagai pemicu untuk mendukung dan memfasilitasi dalam mengembangkan alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan aspek perkembangan anak.

c. Bagi Penulis

Sebagai pengalaman atau pengetahuan tentang manfaat alat permainan edukatif *busy book* untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak dalam membaca permulaan anak usia dini, dan sebagai karya ilmiah bagi peneliti.

E. Definisi Operasional

Agar lebih mudah dalam memahami pengertian dan maksud dari judul penelitian ini “Efektivitas Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Alat Permainan Edukatif *Busy Book* Pada Anak Kelompok A di Paud Mutiara II Perumnas Made Lamongan.”

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian kemampuan membaca permulaan ini sebagai berikut :

1. Kemampuan membaca permulaan yang dimaksud dalam penelitian ini berfokus pada pengenalan huruf-huruf abjad. Agar kemampuan mengenal membaca permulaan dapat berkembang dengan baik maka perlu adanya aktivitas yang menyenangkan dalam proses kegiatan pembelajaran yaitu melalui kegiatan bermain alat permainan edukatif *busy book*. Pada proses kegiatan bermain *busy book* anak harus diajak untuk melihat gambar dan menyebutkan nama gambar yang ada di *busy book*.
2. Alat permainan edukatif *Busy Book* adalah sebuah alat permainan edukatif yang interaktif yang terbuat dari kain flannel yang berbentuk menjadi sebuah buku dengan warna yang cerah. *Busy book* merupakan alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk mengenalkan anak warna, gambar dan huruf abjad serta membaca permulaan anak, dengan alat permainan edukatif *busy book* dapat menarik perhatian anak dengan merangsang minat belajar anak yang lebih aktif serta menambah wawasan dalam membaca permulaan anak.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan skripsi ini digunakan untuk memberikan gambaran mengenai isi skripsi dengan mengelompokkan menjadi bagian awal, bagian isi dan bagian akhir untuk memudahkan pembaca dalam membaca maksud dari skripsi ini.

Dalam penelitian ini menggunakan sistematika pembahasan sebagai berikut :

Bab I berisi Pendahuluan : Pada bab ini penulis menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi Landasan Teori : Pada bab ini penulis menjelaskan tentang landasan teori, kajian pustaka, kerangka konseptual, dan hipotesis.

Bab III berisi Metode Penelitian : Pada bab ini penulis menjelaskan tentang jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, sumber dan jenis data, variabel dan indikator penelitian, uji validitas dan reabilitas, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV berisi Hasil Penelitian : Pada bab ini penulis menjelaskan tentang deskripsi umum objek penelitian dan data hasil penelitian.

Bab V berisi Analisis dan Pembahasan : Pada bab ini penulis menjelaskan tentang analisis dan pembahasan hasil penelitian.

Bab VI berisi Penutup : Pada bab ini penulis menjelaskan tentang kesimpulan dari pembahasan dan saran yang sifatnya membangun.