

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan menulis merupakan keterampilan fundamental yang sangat penting bagi anak usia dini, karena menjadi salah satu dasar dalam proses pembelajaran dan perkembangan mereka. Pada tahap ini, anak-anak mulai belajar untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, dan ide-ide mereka melalui tulisan. Menulis tidak hanya membantu mereka dalam berkomunikasi dengan orang lain, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan kognitif, motorik halus, dan kreativitas. Selain itu, kemampuan menulis yang baik dapat meningkatkan kepercayaan diri anak dalam berinteraksi di lingkungan sosial dan akademis.

Pada tahap ini, anak-anak masih berada dalam proses eksplorasi dan pembelajaran, sehingga penting bagi pendidik untuk menyediakan metode yang menarik dan interaktif guna meningkatkan minat dan kemampuan menulis mereka.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, media pembelajaran berperan sangat penting. Wina Sanjaya dalam Sagita Krissandi (2021:100) menjelaskan bahwa media dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Riskayanti dan S. Suwardi (2021) yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Finger Painting”. Tujuan dari penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan permulaan anak usia 4-5 tahun di Kelompok A TK Neheri Latihan II.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui kegiatan *finger painting* yang dilakukan selama 3 siklus dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak. Pada siklus ke-3, 0% anak berada pada kategori “Belum Berkembang”, 12,28% berada pada kategori “Mulai Berkembang”, 33,33% berada pada kategori “Berkembang Sesuai Harapan”, dan 54,39% berada pada kategori “Berkembang Sangat Baik”.

Penelitian Hutasoit dan Handayani (2024) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Roulette* Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Lambang Bilangan pada Kelompo B Usia 5-6 Tahun TK Pelangi Medan T.A 2023/2024”. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan media *roulette* angka dapat memberikan hasil yang signifikan terhadap kemampuan kogniti anak dalam mengenal lambang bilangan pada kelompok B usia 5-6 tahun bila dibandingkan dengan tidak diberi perlakuan. Hasil perhitungan uji Wilcoxon yaitu berdasarkan dari output SPSS, terlihat bahwa Asymp. Sig (2-tailed) bernilai 0,000 Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka H_a diterima, yang artinya ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan sehingga dapat dikatakan “ada pengaruh yang signifikan melalui penggunaan media rouletteangka terhadap kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan pada kelompok B usia 5-6 tahun di TK Pelangi Medan T.A 2023/2024”.

Selanjutnya Penelitian Ropikoh, Aisyah dan Karyawati (2021) yang berjudul “Penggunaan Media Pasir untuk Kemampuan Menulis Permulaan pada Anak Usis 4-5 Tahun”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah

penggunaan media pasir dapat membantu anak dalam mengotimalkan menulis permulaan di PAUD Arropi Pangkalan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran menulis meningkat dengan adanya aktivitas bermain dengan media pasir, hal ini terbukti pada saat penelitian setiap harinya yang ditulis oleh anak makin banyak dari hari sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa sebagian besar anak di Kelompok A TK Harapan Bangsa 03 Palembang masih mengalami kesulitan dalam menulis permulaan, seperti memegang alat tulis dengan benar, membentuk huruf, serta menyalin tulisan sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis anak perlu ditingkatkan melalui pendekatan yang lebih menarik dan menyenangkan. Menulis merupakan keterampilan dasar yang sangat penting bagi anak usia dini karena berkaitan dengan perkembangan kognitif, motorik halus, kemampuan berkomunikasi, serta kepercayaan diri mereka. Anak-anak pada tahap ini masih berada dalam proses eksplorasi dan belajar, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan memotivasi. Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa media kreatif seperti finger painting dan pasir dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak. Selain itu, media roulette angka juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, penulis tertarik untuk menerapkan media *roulette* sebagai inovasi pembelajaran yang belum banyak digunakan dalam konteks menulis permulaan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis

permulaan anak melalui penggunaan media *roulette* di Kelompok A TK Harapan Bangsa 03 Palembang.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “**Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan dengan Menggunakan Media *Roulette* Anak Kelompok A TK Harapan Bangsa 03 Palembang**”. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan menulis anak usia dini terutama di TK Harapan Bangsa 03 Palembang.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun yang menjadi masalah dalam penelitian ini yaitu ;

1. Keterampilan motorik halus anak kelompok A di TK Harapan Bangsa 03 Palembang yang dibutuhkan untuk menulis belum berkembang secara optimal.
2. Kurangnya kegiatan yang memfokuskan pada motorik halus anak kelompok A di TK Harapan Bangsa 03 Palembang.
3. Belum optimalnya penggunaan media *roulette* dalam pembelajaran menulis permulaan kelompok A di TK Harapan Bangsa 03 Palembang.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan pembahasan tidak terlalu luas, maka penelitian ini difokuskan pada kemampuan menulis permulaan dengan

menggunakan media *Roulette* untuk anak kelompok A di TK Harapan Bangsa 03 Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang terjadi di lapangan maka rumusan masalah penelitian ini bagaimana upaya meningkatkan kemampuan menulis permulaan dengan menggunakan media *Roulette* anak Kelompok A TK Harapan Bangsa 03 Palembang?”

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan dengan menggunakan media *roulette* anak Kelompok A TK Harapan Bangsa 03 Palembang.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Dengan Menggunakan Media *Roulette* Anak Kelompok A TK Harapan Bangsa 03 Palembang” diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain ;

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memperkaya ilmu pengetahuan di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya terkait dengan pengembangan kemampuan menulis permulaan dengan menggunakan media pembelajaran *Roulette*, dan juga

mampu memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan pembelajaran menulis permulaan yang menarik, kreatif, inovatif serta efektif bagi anak usia dini.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi ;

1) Guru

Penelitian ini dapat memberikan alternatif metode dan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak, serta menjadi evaluasi dan refleksi bagi guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

2) Anak Usia Dini

Membantu anak meningkatkan minat, motivasi, dan kemampuan menulis permulaan anak, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna melalui penggunaan media *Roulette*.

3) Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pengembangan kemampuan menulis permulaan anak usia dini menggunakan media *Roulette*.

4) Peneliti Lain

Menjadi referensi dan sumber informasi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan tema serupa. Serta memotivasi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lebih lanjut serta mendalam terkait penggunaan media *Roulette* untuk pembelajaran inovatif di tingkat pendidikan anak usia dini.