

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat penting diberikan pada anak-anak pra sekolah di taman kanak-kanak (TK) agar tumbuh kembangnya optimal. Pada anak usia 4-5 tahun pendidikannya berfokus pada pertumbuhan dan perkembangannya terutama perkembangan motorik, bahasa dan sosial emosional. Namun, bukan berarti perkembangan lainnya tidak penting namun memang belum saatnya, karena pada usia selanjutnya 5-6 tahun anak barulah dipersiapkan untuk lanjut ke jenjang pendidikan sekolah dasar. Selain itu, pemberian stimulus pada kemampuan anak untuk mengenal berbagai macam objek atau simbol juga sangat penting. Maka dari itu, pendidikan pada anak pra sekolah berperan penting dalam proses perkembangannya yang terjadi bersamaan dengan masa keemasan (*golden age*)

Masa keemasan (*golden age*) merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif terhadap segala macam rangsangan yang ia terima. Walaupun demikian, setiap anak memiliki masa peka yang berbeda-beda sesuai dengan laju percepatan pertumbuhan dan perkembangannya. Masa peka ini dimulai saat terjadinya kematangan fungsi organ fisik dan psikis anak dalam menerima respon dari lingkungan. Pada masa ini merupakan pondasi awal bagi keenam aspek perkembangan anak meliputi motorik, bahasa, sosial emosional, moral, kognitif dan seni.

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak pra sekolah. Lingkup perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun meliputi memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Tingkat pencapaian perkembangan anak dalam keaksaraan antara lain: mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya, membuat coretan yang bermakna dan meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z. Kemampuan anak dalam mengenal huruf penting untuk dikembangkan agar anak siap untuk membaca kata-kata.

Perkembangan bahasa erat kaitannya dengan membaca, karena membaca adalah tingkatan tertinggi dalam keterampilan berbahasa. Untuk dapat membaca, anak terlebih dahulu dikenalkan pada bentuk dan bunyi simbol-simbol huruf abjad a sampai z. Setelah anak memahami satu persatu bentuk dan bunyi huruf maka anak akan siap untuk diajarkan membaca. Biasanya pada awal kegiatan membaca anak akan membaca kata-kata yang terdiri dari 4 huruf yang isinya biasanya adalah 2 huruf konsonan dan 2 huruf vokal contohnya “ba ca, da fa, ga ha dst”.

Anak-anak yang baru mengenal huruf biasanya di sekolah dilakukan dengan cara bernyanyi ataupun bermain. Guru atau orang tua biasanya mengajak anak mengenal huruf abjad dengan bernyanyi. Sebagian orang tua membelikan buku mengenal huruf abjad, dan di sekolah biasanya terdapat alat permainan edukatif yang bisa digunakan untuk mengenalkan huruf. Namun, kadang-kadang masih ada anak yang mengalami kesulitan untuk memahami bentuk dan bunyi huruf abjad. Biasanya mereka kebingungan ketika huruf abjad di acak urutannya, anak-anak tidak bisa menyebutkan nama huruf yang ditunjuk. Padahal saat anak bernyanyi

sesuai urutan huruf abjad anak dapat menyebutkan seluruh nama huruf abjad. Begitu juga ketika diminta untuk membaca huruf abjad sesuai urutan anak dapat melakukannya.

Hal ini akan sangat berisiko dan berdampak buruk apabila anak telah masuk dalam usia persiapan ke jenjang selanjutnya namun ia masih belum bisa menuliskan dan mengucapkan huruf abjad dengan benar. Kemudian, masalah lain muncul ketika anak harus mengenal bunyi huruf yang digabungkan (huruf konsonan dan vokal) padahal ia masih belum bisa memahami bunyi satu huruf. Terlalu banyak hal yang harus diingat dan di hafal anak jika guru dan orang tua tidak memiliki cara atau strategi yang tepat. Jika guru atau orang tua hanya berfokus pada hapalan dan ingatan maka anak cepat lupa. Kemampuan mengenal huruf dapat distimulasi dengan permainan. Prinsip pendidikan anak usia dini salah satunya adalah bermain, karena bermain adalah dunia anak usia dini.

Permainan merupakan aktivitas yang dikerjakan dengan senang hati tanpa adanya unsur paksaan. Selain itu, permainan memiliki manfaat penting pada perkembangan anak. Permainan Melalui perkembangan bahasa anak terutama pada kemampuan mengenal huruf. Salah satu permainan yang dapat menstimulus kemampuan mengenal huruf anak adalah permainan pohon kata. Permainan pohon kata menggunakan alat permainan edukatif yang dibuat menyerupai bentuk pohon. Pada permainan ini anak akan terlibat secara langsung dengan melihat huruf-huruf yang ada di pohon tersebut. Biasanya anak usia dini akan lebih tertarik untuk belajar apabila media yang digunakan berbentuk unik dan memiliki banyak warna.

Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan tentang kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun, yang pertama penelitian dari Putri Hidayah Firdaus (2019) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf”, pada penelitian ini hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada sisa Kober Darussalam kelompok A setelah dilakukan pembelajaran dengan media kartu huruf, yang awalnya berada pada persentase sebesar 45,44 % menjadi 86,26%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media kartu huruf dalam pembelajaran Melalui kemampuan mengenal huruf anak kelompok A Kober Darussalam.

Penelitian yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Kurniatisyah (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 4-5 Tahun Di KB Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues”, hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan anak terhadap mengenal huruf abjad selama proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga tergolong meningkat dengan kategori BSB dengan rata-rata persentase 80,0%.

Selanjutnya, penelitian yang ketiga dari Fazriah dkk (2021) yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Permainan Kotak Huruf Usia 4-5 Tahun”, hasil penelitian data yang diperoleh sebelum tindakan adalah 30,48% dengan kategori BB, lalu pada tindakan siklus I rata-rata meningkat menjadi 68,84% dengan kategori MB dan pada tindakan siklus II meningkat menjadi 83,76% dengan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun di TK Fathurrahman menunjukkan bahwa perkembangan bahasa dalam kemampuan mengenal huruf yang dimiliki oleh anak masih belum berkembang dengan baik. Hal ini ditandai dengan anak belum mampu dalam menyebutkan dan mengurutkan huruf, pengucapan huruf masih terbolak-balik dan belum mampu meniru dan menuliskan kembali huruf yang disebutkan.

Untuk itu, guru harus bisa merangsang, mencontohkan dan menyampaikan informasi dengan jelas dan baik kepada anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf agar anak mampu mengenal simbol-simbol huruf dengan benar dan tepat. Salah satu cara untuk mengembangkan perkembangan bahasa agar anak memiliki kemampuan mengenal huruf secara baik adalah dengan melakukan Permainan Pohon Kata. Permainan Pohon Kata merupakan permainan yang menggunakan alat berbentuk pohon dan memiliki berbagai macam kata dari huruf-huruf alpabet. Pada permainan ini anak diminta untuk menyebutkan huruf-huruf pada kata yang ditempel di pohon kata, kemudian menyusun huruf-huruf menjadi kata tertentu dan menempelkannya di pohon kata. Agar anak tidak merasa bosan guru dapat mengajak anak bermain tepuk tangan.

Berdasarkan permasalahan di atas, diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf anak di TK Fathurrahman belum terstimulasi secara optimal, oleh sebab itu saya tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Permainan Pohon Kata Melalui Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Fathurrahman”**.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan melihat permasalahan-permasalahan yang muncul dari hasil observasi, maka peneliti perlu mengidentifikasi masalah antara lain: belum mampu dalam menyebutkan dan mengurutkan huruf, pengucapan huruf masih terbolak-balik dan belum mampu meniru dan menuliskan kembali huruf yang disebutkan.

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka batas lingkup masalah dari penelitian ini adalah Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Fathurrahman.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, “Bagaimana efektivitas permainan pohon kata terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Fathurrahman?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan pohon kata melalui kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 Tahun di TK Fathurrahman.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian sering diidentikkan dengan tujuan. Manfaat penelitian menyatakan sampai seberapa penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan bagi kegunaan praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1.4.1 Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan bidang keilmuan Pendidikan Anak Usia Dini, yang berkaitan dengan permainan pohon kata melalui kemampuan mengenal huruf anak usia dini dalam perkembangan bahasa.

1.4.2 Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi:

- a) Guru: Meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini dan menambah wawasan tentang permainan pohon kata.
- b) Sekolah: Sebagai bahan pertimbangan atau masukan dalam menentukan fasilitas sarana media yang lebih baik untuk meningkatkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.
- c) Peneliti: Sebagai bahan masukan dan dapat dijadikan acuan apabila melakukan penelitian dengan topik permasalahan yang sama.