

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan amanat terbesar bagi kedua orang tua yang harus dipertanggungjawabkan kelak di hari kiamat dihadapan Allah SWT. Anak memiliki hak yang harus dipenuhi oleh orang tua mereka, salah satu kewajiban terpenting orang tua adalah mendidik mereka. Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia yang harus dipenuhi.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ialah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non-formal, dan informal.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (motorik kasar dan motorik halus), kecerdasan (dayapikir, dayacipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini.

Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan yang berarti bahwa tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap diharapkan dapat meningkat sehingga pada tahap selanjutnya perkembangan anak akan lebih baik. Agar anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal, dibutuhkan keterlibatan guru dan orang tua untuk memberikan rangsangan yang bersifat menyeluruh salah satunya di bidang pendidikan. Perkembangan berfikir anak usia pra-sekolah sangat pesat, dalam masa-masa ini segala potensi kemampuan anak dapat dikembangkan.

Menurut Mongkar dalam Hariyanto (2009:29) mengatakan bahwa otak

anak sejak mereka masih nol tahun atau sejak mereka masih berada dalam kandungan sudah distimulus, sehingga sel-sel otaknya dapat berkembang dengan cepat. Oleh karena itu tidak mengherankan jika anak yang berusia 2,5 tahun sudah bisa membaca buku. Membaca merupakan jalan pintas untuk meningkatkan IQ anak, karena membaca adalah pengetahuan yang paling langsung dan efektif. Membaca bahkan merupakan salah satu fungsi tertinggi dari otak manusia, dan dapat dikatakan bahwa semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca menurut Burns, Roe dkk dalam Tilong (2014:46) mengemukakan bahwa membaca merupakan suatu proses yang kompleks. Tidak hanya proses membaca itu yang menjadi penting, tetapi setiap aspek yang ada selama proses membaca juga bekerja dengan sangat kompleks. Menurut Tilong (2014: 46) ada delapan aspek yang bekerja saat seorang anak membaca, yaitu sensorik, persepsi, seksuensial (tata urutan kerja), pengalaman, berpikir, belajar, asosiasi, dan afeksi. Kedelapan aspek ini bekerja selama anak membaca. Menurut Farr (Dalman 2014:5) mengemukakan, *“Reading is the heart of education”* yang artinya membaca merupakan jantung pendidikan. Dalam hal ini, orang yang sering membaca, pendidikannya akan maju dan ia akan memiliki wawasan yang luas. Maka dari itu kegiatan membaca perlu di perkenalkan kepada anak sejak di usi dini.

Menurut Dalman (2014: 85) membaca permulaan merupakan suatu keterampilan awal yang harus dipelajari atau dikuasai oleh pembaca. Membaca awal adalah tingkat awal agar orang bisa membaca. Menurut Dalman (2014: 85) membaca permulaan mencakup:

1. Pengenalan bentuk huruf
2. Pengenalan unsure-unsur linguistic
3. Pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis)
4. Dan kecepatan membaca bertaraf lambat

Kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan minat belajar anak maka diperlukan suatu permainan pembelajaran yang menarik bagi anak karena salah satu fungsi utama

pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar.

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap anak kelompok A di B.A Aisyiyah Sonorejo II Sukoharjo Tahun Ajaran 2016/ 2017 bahwa sekolah masi hmenggunakan buku AISM saat kegiatan membaca, penggunaan AISM dalam pembelajaran kurang menarik dan monoton karena anak hanya membaca buku tanpa ada interaksi langsung dengan guru atau pun dengan teman-temannya. Pembelajaran membaca di B.A Aisyiyah Sonorejo II Sukoharjo dilakukan setiap hari Selasa, Kamis, dan Sabtu sebelum melakukan pembelajaran inti, anak membaca satu persatu dengan disimak guru kelas. Walaupun sudah ada pembelajaran membaca dengan buku AISM masih terdapat beberapa anak yang lambat dalam membaca permulaan. Kemampuan anak beragam, ada anak yang sudah bisa membaca suku kata akan tetapi masih banyak anak yang tidak mengenal symbol huruf, ada anak yang tidak bisa membedakan huruf. Pembelajaran membaca menggunakan buku AISM tersebut anak membaca suku kata yang tidak bermakna, dan pada saat mengenalkan huruf alfabet alat peraga yang digunakan guru berupa papan tulis, anak diminta membaca yang sudah ditulis guru, pembelajaran tidak dilakukan dengan cara bermain sehingga anak cepat merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung.

Dengan adanya paradigma tersebut diatas maka peneliti menggunakan permainan *Alphabetic Puzzle* dalam pembelajaran dengan upaya memberikan pengaruh untuk membaca permulaan di kelompok A. *Alphabetic Puzzle* yang peneliti gunakan untuk memperkenalkan membaca permulaan terbuat dari busa (*foam*) memiliki warna yang berwarna warni sehingga anak dapat tertarik untuk memainkannya. Dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif *Alphabetic Puzzle* peneliti bertujuan agar kegiatan pembelajaran dapat dicapai secara mudah, dan dalam proses belajar di dalam kelas anak tida kmerasa jenuh. Alat Permainan Edukatif *Alphabetic Puzzle* digunakan sebagai permainan untuk menumbuhkan minat anak mengenal huruf alfabet.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti menggunakan Alat Permainan Edukatif *Alphabetic Puzzle* sebagai permainan pembelajaran. Peneliti mengambil judul “Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Alphabetic Puzzle*

Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A Di B.A Aisyiyah Sonorejo II Sukoharjo Tahun Ajaran 2016/2017”.

B. Identifikasi Masalah

Dalam pembelajaran membaca anak kelompok A di B.A Aisyiyah Sonorejo II Sukoharjo Tahun Ajaran 2016/2017 masih banyak mengalami kesulitan dalam mengenal huruf pada suku kata, dikarenakan ada beberapa masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran adalah:

1. Guru menyampaikan materi dalam pelajaran banyak menggunakan metode ceramah dan tanpa menggunakan alat bantu pembelajaran/ APE.
2. Pembelajaran yang tidak bervariasi

C. Rumusan Penelitian

Dalam penelitian ini dapat diketahui rumusan masalah yaitu “Apakah Alat Permainan Edukatif *Alphabetic Puzzle* Berpengaruh terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok A di B.A Aisyiyah Sonorejo II Sukoharjo Tahun Ajaran 2016/2017”?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Alphabetic Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok A di B.A Aisyiyah Sonorejo II Sukoharjo Tahun Ajaran 2016/2017.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan. Berikut manfaat penelitian, yaitu:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini akan memberikan masukan dan wawasan mengenai penggunaan permainan *Alphabetic Puzzle* untuk

mengetahui pengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak Kelompok A di B.A Aisyiyah Sonorejo II Sukoharjo Tahun Ajaran 2016/2017.

2. Manfaat praktis

a. Bagi sekolah

- 1) Dapat menyediakan fasilitas atau sarana prasarana yang mendukung sesuai dengan yang dibutuhkan anak usia dini dalam proses pembelajarannya.
- 2) Sekolah dapat memberikan pembelajaran yang menarik

b. Bagi pendidik

- 1) Dapat memberikan pembelajaran yang menarik
- 2) Dapat mengetahui permainan yang tepat yang dapat digunakan dalam proses kegiatan membaca permulaan
- 3) Dapat menambah wawasan guru mengenai permainan pembelajaran yang menarik anak

c. Bagi Anak

- 1) Anak merasa senang dan tertarik dengan adanya permainan *Alphabetic Puzzle* sehingga selama pembelajaran anak tidak merasa bosan.
- 2) Memudahkan anak dalam belajar membaca