

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Anak usia dini diartikan sebagai anak dengan usia 0-6 tahun (golden age). Pada masa emas tersebut penting untuk seorang individu mengembangkan aspek pertumbuhan dan perkembangannya karena dimasa emas tersebutlah terjadi kemajuan pertumbuhan, yang dimana aspek perkembangan ini sangat berpengaruh untuk kehidupan anak selanjutnya.

Menurut Bab 1 Ayat 14 dari Undang-Undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun dan dilakukan melalui rangsangan pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak siap untuk memasuki pendidikan di masa mendatang.

Menurut Yuliani (2014:15) usia dini merupakan langkah penting dalam membentuk karakter, kepribadian, dan kemampuan intelektual seorang anak.

Dalam Penyelenggaraan pendidikan PAUD terdapat berbagai aspek yang menjadi fokus pengembangan yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, bahasa dan nilai pancasila.

Salah satu komponen penting untuk dikembangkan adalah aspek bahasa. Salah satu aspek bahasa yang penting dikembangkan adalah kemampuan membaca, agar dapat membaca anak-anak terlebih dulu mengenal huruf. Menurut Papalia (Rahayuningsih et al., 2019), mengenal huruf bagi anak adalah sebagai fungsi simbolis dimana anak mampu untuk mengartikan kata, angka, dan gambar.

Disebutkan dalam perkembangan keaksaraan awal anak umur 5-6 tahun yaitu salah satunya adalah kemampuan untuk mengenal simbol huruf, menyebutkan huruf, membaca dan menulis nama sendiri. Ini juga didukung oleh teori Bronson (Musfiroh 2005:194) menyatakan salah satu perkembangan bahasa anak berumur lima dan enam tahun sudah mampu memungkinkan mereka untuk membedakan huruf. Mengenal huruf pada anak-anak harus disesuaikan dengan tahapan usia anak. Kemampuan anak untuk membedakan lambang huruf yang mirip adalah masalah yang sering ditemui di lapangan. Pengucapan beberapa huruf masih sulit, sebagian anak sering menyebutkan huruf salah, dan sebagian anak kurang mampu membedakan huruf dan beberapa anak belum mampu mengenali beberapa huruf.

Menurut (Nurgiyantoro 2013:54) menyatakan bahwa Pengenalan huruf merupakan salah satu syarat pertama anak dalam menulis dan membaca. Dengan anak dapat mengenal huruf maka akan mendorong anak untuk mengembangkan kemampuannya salah satunya mengenal huruf.

Burnet dalam Rasyid dkk, dkk (2013:241) berpendapat tujuan mengenal huruf bagi anak 5-6 tahun adalah supaya anak mampu mengetahui huruf huruf dan menulis serta membaca.

Berdasarkan hasil observasi awal Di TK Maitreyawira, peneliti menemukan bahwa anak-anak Di TK tersebut sebagian anak masih kurang menguasai huruf dan kosakata, dan pelafalan yang disampaikan tidak jelas. Permasalahan lainnya adalah ketika huruf ditunjuk secara acak, ada beberapa peserta didik yang tidak tahu huruf apa yang ditunjuk dan ada peserta didik yang salah menyatakan jenis huruf yang ditunjuk, terdapat juga beberapa anak belum mampu mengenal huruf

dan belum bisa menulis nama sendiri. Adapun faktor faktor yang menghambat anak belum mampu mengenal huruf secara optimal dikarenakan guru belum terampil dalam membuat media pembelajaran yang menyenangkan, setiap kali guru hanya menggunakan lembar kerja siswa, kemudian guru menulis di depan dan meminta anak menuliskan kembali di buku jurnal anak. Oleh sebab itu, guru diharapkan untuk memberikan rangsangan kepada anak supaya anak dapat mengetahui tentang huruf. Dengan media variatif yang menstimulasi. Dengan demikian, anak diharapkan dapat termotivasi dalam belajar mengenal huruf.

Permasalahan tersebut diupayakan dapat teratasi dengan penggunaan sebuah media, Satu dari sekian banyak media yang dapat dimanfaatkan guru untuk menumbuhkan keterampilan anak dalam mengenal huruf yaitu menggunakan *Puzzle Box*.

*Puzzle Box* adalah sebuah media kartu huruf berbentuk potongan-potongan yang terdiri dari huruf abjad. Melalui media *Puzzle Box* tersebut diharapkan dapat meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal huruf.

Hal ini didukung oleh penelitian (Tika dkk., 2019:101) yang berjudul *Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di Tk Ar-Rahman Kecamatan Suka Hening*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara media puzzle huruf dan kemampuan anak untuk mengenal huruf.

Penelitian dilakukan oleh Lintang (2021) berjudul *Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Literasi Pada Anak Usia Dini Di Tk It Mekar sari Natar*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa antara kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol media permainan puzzle huruf mempengaruhi kemampuan literasi anak usia dini di TK Mekar Sari Natar.

Selanjutnya Penelitian yang dilakukan oleh Luh dkk (2014) berjudul *Penggunaan Teknik Pemberian Tugas Berbantuan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak Tk*. Hasil menunjukkan bahwa kategori I yang berada pada peningkatan sedang . pada kategori II mengalami sangat tinggi.

Suciaty Al-azizy (2010:78) menyatakan fungsi penggunaan media *puzzle*, di antaranya: dapat meningkatkan kemampuan otak, meningkatkan koordinasi tangan dan mata, meningkatkan pemahaman, meningkatkan kesabaran, dan dapat meningkatkan pengetahuan.

Ernawati (2020:121) menyatakan bahwa media pembelajaran *Puzzle* memiliki keunggulan yaitu: (a) dapat melatih siswa untuk fokus, melatih ketelitian siswa, serta melatih kesabaran; (b) Mengajar anak untuk menciptakan dan menyimpulkan sesuatu; (c) Melatih berpikir anak; (d) Mendorong semangat belajar anak; (e) melatih anak untuk berpikir matematis; (f) Menanamkan sikap bersosialisasi; (g) Meningkatkan pemahaman anak dalam melihat dan melaksanakan percobaan; (h) Meningkatkan keahlian dalam memecahkan masalah. Media pembelajaran ini membantu dan dapat sebagai penguat bagi anak dalam proses pembelajaran.

Penggunaan Media Puzzle Box dapat memberikan kesempatan belajar dengan melibatkan anak khususnya kemampuan anak dalam memahami huruf. Puzzle Box adalah salah satu alat atau media yang menyajikan slide berupa potongan huruf yang menarik sehingga anak akan terangsang untuk menyukainya

dan memberikan kesan yang menyenangkan. Melalui penggunaan media puzzle box tersebut diharapkan dapat membantu menangkap pelajaran sekaligus mendorong minat mereka untuk belajar mengenal huruf, serta dapat membantu guru menyampaikan pelajaran kepada anak-anak.

Berdasarkan permasalahan latar belakang tersebut, maka peneliti terdorong dalam melaksanakan penelitian dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle Box* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Usia 5-6 Tahun Di TK Maitreyawira T.A 2023/2024.**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan dari latar belakang di atas tentang kemampuan mengenal huruf, maka peneliti dapat mendeskripsikan masalah berikut :

1. Penggunaan media dalam pembelajaran masih kurang diterapkan.
2. Pemahaman anak dalam mengenali huruf masih belum berkembang dengan optimal.
3. Keaktifan peserta didik belum optimal dalam belajar mengenal huruf.

## **1.3 Batasan Masalah**

Permasalahan yang disebutkan sangat luas dan kompleks. Peneliti membatasi subjek ini menjadi : **Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle Box* Terhadap kemampuan mengenal Huruf Usia 5-6 tahun di TK Maitreyawira T.A 2023/2024.**

## **1.4 Rumusan masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah tersebut ialah: **Terdapat Pengaruh Signifikan Penggunaan Media *Puzzle Box***

Terhadap Kemampuan mengenal huruf Usia 5-6 tahun Di TK Maitreyawira  
T.A 2023/2024?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media *Puzzle Box* berdampak pada kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun Di TK Maitreyawira T.A 2023/2024.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan kepada pendidik pada pelaksanaan pembelajaran, terutama mengenai media pembelajaran yang tepat dalam peningkatan kemampuan belajar siswa terhadap kemampuan mengenal huruf.

#### **1.6.2 Manfaat Praktis**

a. Bagi Anak

Dapat sebagai sumber pembelajaran tambahan agar terbiasa belajar secara aktif sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan hasil belajar anak serta sebagai masukan dalam peningkatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dipergunakan sebagai bahan pembelajaran media untuk mengenal huruf.

d. Bagi Peneliti

Sebuah terobosan baru dalam menggunakan media untuk mengenal huruf untuk usia 5-6 tahun.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY