

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pendidikan yang dilakukan terhadap anak mulai usia 0-6 tahun. Usia ini merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam kehidupan manusia. Usia 4-6 tahun merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Melalui pendidikan prasekolah, seperti pendidikan Raudhatul Athfallembaga pendidikan non-formal yang berada dibawah naungan Kementerian Agama, bermain sembari menjelajah, mengenal, mencintai, mendapat pengalaman dari dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya sehingga dapat mengembangkan seluruh aspek kepribadiannya.

Pemahaman akanteori dan tahapan bermain anak dan interaksi dengan orang dewasa, dalam konteks ini, guru memiliki alat untuk menggunakan bermain sebagai dasar untuk kurikulum. Secara ilmiah bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu yang lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan kemampuan membaca dari perbendaharaan huruf menjadi kata melalui apa yang mereka lihat dan terima dari guru dan mereka temukan secara alamiah. Dengan bermain, anak mendapat kesempatan bereksperimen untuk menemukan sendiri, dan memahami konsep-konsep sesuai dengan perkembangan mereka. Anak usia tersebut dipandang memiliki karakteristik yang berbeda.

Disamping itu setiap anak juga memiliki keunikannya sendiri sekalipun mereka adalah kembar siam.

Keunikan atau kebiasaan anak dalam hal membaca dapat tumbuh sejak kecil. Kebiasaan itu sangat baik selain untuk perkembangan otak anak, juga untuk kegiatan berpikir rasional dan pengendalian diri. Kebiasaan membaca sejak kecil akan menjadikan anak yang berwawasan luas dan memiliki jati diri. Kegiatan membaca, dapat meningkatkan perkembangan otak kiri dan kanan, yang akhirnya kecerdasan anak berkembang secara maksimal.

Pembelajaran bahasa untuk anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan (simbolis). Untuk memahami bahasa simbolis, anak perlu belajar membaca dan menulis. Waktu terbaik untuk anak mulai belajar membaca adalah pada usia yang sangat muda, bahkan sebelum anak memasuki prasekolah. Setelah anak mampu berbicara, ia dapat mulai mengembangkan kemampuan membaca melalui rangsangan-rangsangan gambar yang ada di dalam buku.

Membaca merupakan salah satu diantara empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) yang penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh setiap individu. Dengan mengajarkan membaca kepada anak cara membaca, berarti memberi anak tersebut sebuah masa depan, yaitu memberi kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi apa yang ada di lingkungannya. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan anak dalam membaca seperti guru, siswa, kondisi lingkungan, materi pelajaran, serta teknik, metode, media dan strategi dalam mempelajari cara membaca.

Guru sebagai salah satu komponen dalam proses pembelajaran merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran. Proses pembelajaran adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan anak didik dalam satuan pembelajaran. Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses pembelajaran, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses pembelajaran itu dilaksanakan, karena itu guru harus dapat membuat anak didik merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut.

Pembelajaran membaca tidak akan berhasil apabila tidak didasarkan pada dua hal, yakni kemunculan literacy anak (*emergency literacy*) dan kebermaknaan belajar membaca bagi anak. Ini berarti pembelajaran membaca akan efektif ketika diberikan pada saat anak membutuhkan dan menginginkan. Oleh karena itu, langkah terbaik adalah menstimulasi anak agar mereka tertarik membaca, senang terhadap tulisan, dan memiliki kesadaran fonem dan leksikal.

Cara-cara yang dilakukan di Raudhatul Athfal dalam persiapan membaca antara lain dengan menggunakan sarana pendukung berupa media atau permainan yang digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran. Media tersebut dapat memberikan informasi atau menghasilkan pengertian, memberikan kesempatan serta menggambarkan imajinasi anak.

Penggunaan media dalam pembelajaran juga dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa serta dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Diperlukan pengetahuan wawasan, pengetahuan dan keterampilan guru untuk dapat

melakukannya dengan tepat, sehingga media yang diambil sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

Pada dasarnya pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Hal ini berarti seorang guru harus menyesuaikan media pembelajaran yang digunakannya dengan kondisi anak didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran.

Kurangnya pemanfaatan media pada kegiatan pembelajaran anak, khususnya untuk mengembangkan keterampilan menulis huruf. Dalam keterampilan menulis huruf, pada umumnya guru hanya mengandalkan spidol, papan plannel dan karton yang bergambar huruf.

Dari hasil wawancara peneliti dan guru kelompok B di RA Al-Ikhlas Konggo Sei Semayang Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang terhadap pembelajaranyang dilakukan guru masih bersifat konvensional. Salah satu contoh dalam mengajarkan huruf, media yang digunakan tidak beragam dan berwarna dimana guru hanya menuliskan huruf besar dan huruf kecil, anak diminta untuk menyebutkan huruf demi huruf satu per satu secara berurut dengan metode klasikal. Contoh lain guru mengajarkan membaca juga dengan cara menuliskan kalimat kepapan tulis lalu guru meminta anak untuk membacanya dengan mengeja.

Guru mengajarkan membaca tidak menggunakan media, dengan memperhatikan tahapan pengenalan huruf, tahapan pengenalan suku kata dan kata yang membentuk kalimat-kalimat sederhana. Pelaksanaan pembelajaran membaca

yang kurang bervariasi, menimbulkan kejenuhan bagi anak sehingga tidak memperhatikan guru bahkan ingin cepat pulang atau bermain diluar ruangan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada kelompok B kelas RA^a di Raudhatul Athfal Al-Ikhlas Konggo Sei Semayang Kecamatan Sunggal Kabupaten Deliserdang, pembelajaran membaca sudah diterapkan, akan tetapi metode dan media pembelajaran yang dilakukan belum sesuai dengan tingkat kebutuhan dan perkembangan anak. Guru hanya menggunakan poster huruf dan tulisan yang tidak bergambar dengan menggunakan papan tulis. Hal ini dapat terlihat dengan jelas melalui Gambar 1.1 berikut ini



Gambar 1.1 Aktifitas saat pembelajaran

Pembelajaran berpusat pada guru, yang biasanya anak duduk diam dikursinya. Hal ini menyebabkan anak bosan dan tidak tertarik dengan guru yang sedang mencontohkan huruf, suku kata, kata dan kalimat sederhana di depan kelas, sehingga kemampuan anak untuk membaca menjadi rendah.

Hal ini sesuai dengan penuturan UP selaku wali kelas kelompok B kelas RA^a di Raudhatul Athfal Al-Ikhlas Konggo Sei Semayang Kecamatan Sunggal Kabupaten Deliserdang, bahwa metode pembelajaran yang digunakan selama ini adalah metode lama, sehingga keterampilan membaca anak, hanya sampai pada kategori tidak memuaskan, dilihat pada buku laporan perkembangan anak (raport) semester II tahun pelajaran 2015/2016 pada Tabel 1.1 berikut:

**Tabel 1.1 Hasil Evaluasi Kelompok B RA^a Raudhatul Athfal Al-Ikhlas
Konggo**

No	Jumlah Siswa	Kategori	Keterangan	Hasil Evaluasi
1	0	BSB	Berkembang sangat baik	Mampu membaca lancar
2	9	BSH	Berkembang sesuai harapan	Mampu membaca kata (penggabungan dua suku kata tanpa awalan, sisipan, akhiran)
3	13	MB	Mulai berkembang	Mampu membaca suku kata atau penggabungan dua huruf (konsonan divariasi dengan vokal)
4	5	BB	Belum berkembang	Mampu menyebut huruf lepas satu per satu secara urut dan acak
5	3	TB	Tidak berkembang	Mampu menyanyikan abjad A – Z (tidak kenal huruf)

Melihat begitu rendahnya hasil tingkat pencapaian perkembangan keaksaraan di RA Al-Ikhlas Konggo Sei Semayang Kecamatan Sunggal

Kabupaten Deliserdang, maka diperlukan upaya dan kesungguhan guru melalui tindakan perbaikan metode, media, pendekatan, dan teknik belajar yang berorientasi pada anak. Salah satu strategi teknik yang dapat digunakan untuk menarik perhatian anak dalam belajar membaca adalah dengan menggunakan *mediawalk puzzle* melalui program membaca berimbang.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama 17 tahun menjadi Guru di Raudathul Athfal Al-Ikhlas Konggo, Kecamatan Sunggal Kabupaten Deliserdang, Sumatera Utara. Dalam hal meningkatkan kemampuan membaca Anak Usia Dini (RA) dapat dikembangkan melalui program membaca berimbang dimana anak dikelompokkan berdasarkan kemampuan yang paling dasar, kelompok pertama siswa yang belum kenal huruf, kelompok kedua siswa yang sudah bisa huruf, kelompok ketiga siswa yang sudah bisa suku kata, dan kelompok keempat siswa yang sudah bisa kata.

Setiap kelompok diberikan layanan yang berbeda, dengan tujuan yang berbeda pula. Anak-anak dikelompok pertama akan diberikan layanan pohon huruf dengan tujuan bisa huruf. Kelompok kedua diberikan layanan pembelajaran membaca menggunakan media pohon suku kata dengan tujuan bisa suku kata. Kelompok yang ketiga menggunakan media rumput kata dengan tujuan bisa kata. Kelompok keempat menggunakan rumput kalimat dengan tujuan bisa kalimat sederhana. Dan keempat kelompok tersebut dapat juga dilayani dengan robot Si Dayev yang merupakan perpaduan dari kartu huruf, kartu suku kata, kartu kata dan pembentukan kalimat, yang dimodifikasi dengan kepingan-kepingan gambar puzzle sesuai tema di Raudhatul Athfal.

Selain dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini media *walk puzzle* juga dapat dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak kelas rendah di sekolah dasar. Layanan pembelajaran membaca diatas disajikan melalui program membaca berimbang yaitu mengindividu, membaca bersama, membaca terbimbing dan membaca mandiri.

Dengan media pembelajaran, proses pembelajaran membaca akan berjalan dengan aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat dicapai. Media yang dimaksud diantaranya pohon huruf, pohon suku kata, rumput kata dan rumput kalimat yang selanjutnya disebut media *walk puzzle*.

Media *walk puzzle* memiliki kekuatan besar dalam merespon otak anak dan menarik minat anak, serta mampu menstimulus anak sehingga termotivasi untuk ikut terlibat dalam permainan-permainan yang disajikan guru. Melalui permainan-permainan tersebut anak akan mulai mengenal bentuk, simbol, bunyi lambang dan urutan huruf karena permainan tersebut secara otomatis akan mempengaruhi respon otak anak dalam proses mengenalkan huruf.

Pencapaian tujuan pembelajaran, tidak hanya tergantung pada guru, tetapi ditentukan oleh banyak faktor, diantaranya adalah faktor media pembelajaran yang tersedia. Media pembelajaran akan sangat membantu guru dan anak didik dalam upaya memahami konsep-konsep atau simbol-simbol dari materi yang akan mereka pelajari.

Berdasarkan fakta diatas, dipandang perlu ada suatu perubahan yang harus dilakukan untuk membantu anak dalam pembelajaran membaca dan membantu pengajar dalam menyampaikan materi dengan media yang tepat. Sebab dengan

adanya media dan pendekatan yang tepat akan membuat anak lebih berminat dalam membaca.

Padazaman sekarang ini proses pembelajaran dapat terwujud secara optimal tidak cukup dengan kata – kata saja, karena pengetahuan anak usia dini di dapat dari pengalaman,penglihatan,pendengaran sehingga indra penglihatan,pedengaran,perabaan anak menjadi sumber masuknya pengetahuan yang utama.

Dalam pengajaran membaca dibutuhkan metode yang bervariasi, penggunaan media pembelajaran yang melibatkan indra penglihatan,perabaan dan pendengaran, diharapkan mampu membantu proses belajar pada tahap orientasi pembelajaran yang akan membantu efektifitas proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pelajaran yang sedang berlangsung.

Media *walk puzzle* yang akan dibuat untuk meningkatkan stimulus rangsangan pada anak usia 5-6 tahun yang terdapat dikelompok B kelas RA^aRaudhatul Athfal Al-Ikhlas Konggo Sei Semayang Kecamatan Sunggal Kabupaten Deliserdang.Berdasarkan paparan diatas, maka penelitian ini berfokus pada pengembangan media *walk puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. Sebab salah satu cara untuk mengatasi kesulitan anak belajar bahasa adalah dengan menerapkan pembelajaran latihan membaca dini karena metode latihan membaca dini melalui media grafis (*media walk puzzle*) merupakan metode yang menyajikan fakta, ide, atau gagasan melalui penyajian huruf-huruf, suku kata, kata, kalimat sederhana, angka-angka, dan simbol/gambar.

Media pembelajaran biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran dan mengilustrasikan materi yang akandiajarkan.

Jika hanya dilakukan dalam penjelasan verbal atau penjelasan secara lisan maka akan mudah terlupakan. Kemampuan membaca dapat lebih ditingkatkan melalui permainan-permainan yang bertujuan untuk mengenal huruf, suku kata, kata dan kalimat sederhana yang ada dalam media *walk puzzle*.

Agar anak dapat memahami sesuatu, ia harus membangun pengertian itu sendiri, dan ia harus mengemukakannya sendiri, melalui aktifitas pembelajaran yang menarik minat anak dalam membaca. Cara berpikir anak usia dini masih terbatas pada hal-hal nyata saja atau masih bersifat konkret.

Terdapat banyak penelitian terdahulu yang membahas tentang pengembangan kemampuan membaca permulaan anak usia dini, seperti yang ditulis oleh Setianingsih (2014), "Pengembangan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Melalui Media *Flash Card* Pada Kelompok B Di Paud Gratis Asy-Syifa Cinderejo Lor RT 01, RKL 05 Gilingan, Banjarsari, Surakarta Tahun 2013/2014". Dalam penelitian tersebut dilaporkan bahwa berdasarkan hasil perhitungan tahap siklus tindakan pengembangan kemampuan membaca permulaan melalui media *Flash Card* diperoleh hasil pada sebelum dilakukan tindakan 25%, Siklus I mencapai 34,72%, Siklus II mencapai 73,91%, Siklus III mencapai 93,6%. Dengan demikian upaya mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B PAUD Asy-Syifa Gilingan Surakarta tahun ajaran 2013/2014 dinyatakan berhasil karena hasil pada Siklus III mencapai 93,6% melebihi target keberhasilan yaitu 80%.

Penelitian lainnya mengenai media puzzle yang di tulis oleh Sucahyo (2013), "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase aktivitas guru

mengalami peningkatan 71,8% pada siklus I dan menjadi 88% pada siklus II. Aktivitas siswa mengalami peningkatan 73,2% pada siklus I dan menjadi 89,2% pada siklus II. Hasil tes menulis puisi mengalami peningkatan 63% pada siklus I dan menjadi 88% pada siklus II. Hasil tes tentang jenis pekerjaan mengalami peningkatan 63% pada siklus I dan menjadi 88% pada siklus II. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle pada pembelajaran tematik tema pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN Sembung, Sukorame Lamongan berhasil.

Penelitian lainnya mengenai pengembangan kemampuan membaca yang ditulis oleh Karmila (2012), "Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Rolet Kata di Taman Kanak – Kanak Aisyiyah Kubang Agam". Dalam penelitian tersebut dilaporkan bahwa berdasarkan hasil observasi yang sudah dilaksanakan pada siklus I dengan tiga kali pertemuan terlihat bahwa hasil yang di capai setiap aspek sudah mencapai batas KKM yaitu 75%, walaupun masih ada dua orang anak lagi yang memperoleh nilai rendah karena anak tersebut memiliki IQ yang lemah, dengan demikian penelitian tidak dilanjutkan lagi ke siklus II seperti yang direncanakan sebelumnya.

Dalam kegiatan pembelajaran membaca menggunakan media *walk puzzle* dapat diterapkan melalui program membaca berimbang dengan pengelompokan anak didik berdasarkan kemampuan dasar anak dalam pelajaran membaca. Prinsip dasar yang perlu diterapkan dalam pembelajaran membaca menggunakan media *walk puzzle* ini adalah : (1) memiliki strategi membaca berimbang, (2) menetapkan kegiatan pembelajaran melalui pengelompokan berdasarkan kemampuan dasar anak, (3) memahami pembelajaran membaca

melalui tahapan-tahapan sesuai dengan usia 5 sampai dengan 6 tahun di Raudhatul Athfal, (4) memahami konteks Pendidikan Anak Usia Dini, (5) tidak mengurangi waktu bermain anak karena *walk puzzle* dikembangkan untuk menstimulasi proses belajar membaca anak melalui bermain.

Berdasarkan uraian di atas, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca Anak Usia Dini (AUD) khususnya dalam kemampuan mengenal huruf, membaca suku kata dan membaca kata dan kalimat sederhana dengan tepat dan lancar di buku yang digunakan oleh guru untuk latihan membaca.

Media *walk puzzle* saat ini belum maksimal penggunaannya oleh guru, yang banyak ditemukan dan digunakan oleh guru Raudhatul Athfal adalah buku untuk panduan membaca bagi anak usia dini. Media pohon huruf dalam prakteknya sangat disenangi anak-anak karena media tersebut dapat disajikan melalui permainan bongkar pasang, permainan lomba lari berantai, permainan lomba cepat tepat, permainan lomba pengelompokan huruf-huruf yang sewarna, permainan susun abjad, permainan tebak huruf, dan bisa juga melalui permainan-permainan lain yang lebih kreatif.

Media yang kedua juga sangat disukai anak-anak, karena media pohon suku kata ini dapat mengukur pemahaman anak tentang huruf lepas, setelah anak-anak mahir huruf lepas, tahap berikutnya anak menghimpun antara satu huruf dengan huruf lainnya. Anak-anak akan kita ajak menggabung-gabungkan huruf demi huruf dengan konsep konsonan divariasi dengan vocal, selanjutnya ditambah dengan “ng” dan “nya” divariasi dengan huruf vocal, setelah mahir yang berikutnya adalah akhiran yang sejenis dilanjutkan dengan sisipan dengan bunyi

suku, yang sama dan sejenis untuk merangsang kemampuan menggabungkan huruf-huruf lepas tersebut.

Media yang ketiga juga tidak kalah menarik karena berbentuk media kata yang didalamnya merupakan kata-kata hasil penggabungan suku per-suku yang sudah dipelajari anak-anak sebelumnya pada media pohon suku kata, anak akan secara otomatis dapat menyebutkan kata-kata tersebut melalui penggalan-penggalan suku kata yang ada didalamnya tanpa mengeja. Media yang keempat merupakan buku berjenjang yang memiliki variasi warna sebagai pembeda yaitu jenjang A, B, C, D, E, dan F yang merupakan satu kesatuan utuh yang tak bisa dipisahkan yang berisi tingkatan cara membaca anak usia dini dengan melewati 4 tahapan melalui *walk puzzle* kegiatan belajar membaca akan sangat disukai oleh anak.

Banyak media yang dapat meningkatkan kemampuan membaca untuk anak usia dini diantaranya adalah media flash card, media pohon huruf, media puzzle huruf, media *walk puzzle*, pictorial word puzzle dan sebagainya. Dari semua media yang disebutkan maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media *walk puzzle* dikarenakan belum ada penelitian sebelumnya yang mengembangkan media *walk puzzle* tersebut.

Sedikitnya penelitian yang mengembangkan media membaca untuk Anak Usia Dini (AUD), penelitian-penelitian terdahulu lebih berfokus pada peningkatan kemampuan membacanya, bukan mengembangkan medianya. Dalam mengembangkan kemampuan membaca sudah banyak peneliti yang menggunakan media, namun media yang digunakan berdiri sendiri, antara pohon huruf dan buku bacaan. Selain itu di beberapa toko buku juga terdapat media

membaca tetapi juga terpisah antara huruf, suku kata, dan kata serta tidak jarang media tersebut langsung mengenalkan kata dan kalimat–kalimat yang sifatnya lebih panjang pada anak. Ada juga penelitian yang berfokus pada penguasaan suku kata setelah anak menguasai suku kata, tidak tersedia media buku yang dapat mengembangkan kemampuan membaca sesuai dengan tahapan sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang ”Pengembangan Media *walk puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Pada Program Membaca Berimbang”.

Berdasarkan paparan diatas penelitian ini berfokus pada dua hal. *Pertama*, pengembangan media *walk puzzle*. *Kedua*, peningkatan kemampuan membaca anak usia dini dalam pembelajaran membaca program berimbang (mengindividu, bersama, terbimbing dan mandiri) tanpa mengurangi waktu bermain anak tersebut. Dengan demikian penelitian ini dilaksanakan untuk melihat validitas media *walk puzzle*, dan validitas peningkatan kemampuan membaca anak usia dini dalam pembelajaran membaca program berimbang.

Pembelajaran membaca menggunakan media *walk puzzle* sangat menarik untuk dijadikan salah satu teknik dalam peningkatan kemampuan membaca tanpa mengurangi waktu bermain anak. Dalam hal ini kemampuan anak untuk mengenal huruf berdasarkan urutan abjad, mengenal dan memahami huruf secara acak, kemampuan anak menggabungkan huruf konsonan dengan huruf-huruf vokal, serta kemampuan anak menggabungkan suku kata dengan suku kata yang lain sehingga membentuk kata, kemampuan akhir yang diharapkan dari proses pembelajaran membaca sambil bermain menggunakan media *walk puzzle* ini adalah

kemampuan anak untuk membaca kalimat-kalimat sederhana di Raudhatul Athfal Al-Ikhlas Konggo Kecamatan Sunggal Kabupaten Deliserdang.

1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

- (1) belum maksimalnya penggunaan media yang sesuai dengan tuntutan kurikulum AUD 2013;
- (2) teknik pembelajaran yang selama ini digunakan kurang melibatkan anak secara aktif;
- (3) penggunaan media dalam proses pembelajaran belum maksimal sehingga anak kurang termotivasi untuk belajar membaca;
- (4) belum maksimalnya penerapan variasi strategi pembelajaran membaca dalam kegiatan pembelajaran;
- (5) proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah atau konvensional yang hanya sekedar menyampaikan materi pembelajaran sehingga hasil belajar anak belum maksimal;
- (6) pembelajaran membaca hanya disajikan dengan media spidol dan papan tulis saja;
- (7) belum tersedianya media yang sesuai dengan tahapan belajar membaca sambil bermain untuk anak usia dini sehingga anak tidak diperlakukan sesuai dengan latar belakang kemampuannya dalam proses belajar membaca.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus pada masalah yang akan diteliti. Permasalahan utama dibatasi sebagai batasan pada pengembangan media *walk puzzle* (pohon huruf, pohon suku kata dan pohon kata serta rumput kalimat) melalui program membaca berimbang untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- (1) bagaimana pengembangan media *walk puzzle*?
- (2) bagaimana kualitas media *walk puzzle* ditinjau dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli teknologi pendidikan?
- (3) Bagaimana hasil belajar membaca anak usia dini setelah menggunakan media *walk puzzle*?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengembangkan kemampuan membaca melalui media *walk puzzle* dengan layanan program membaca berimbang. Sedangkan tujuan penelitian secara khusus yaitu untuk :

- (1) mengembangkan media *walk puzzle* yang terdiri dari pohon huruf, kartu suku kata, pohon kata dan rumput kalimat pada program membaca berimbang untuk anak usia dini.

- (2) mendeskripsikan hasil belajar anak berupa kemampuan praktek membaca kata dan kalimat sederhana oleh setiap individu anak menggunakan media *walk puzzle*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari pencapaiannya tujuan. Seandainya dalam penelitian, tujuan dapat tercapai dan rumusan masalah dapat dipecahkan secara tepat dan akurat, maka ada manfaatnya dalam suatu penelitian. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat hasil penelitian ini bertitik tolak dari pengujian atas teori yang berhubungan serta mengukuhkan atau pun merevisi teori tersebut. Adapun manfaat secara teoritis penelitian ini antara lain:

- (1) untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang media *walk puzzle* yang terdiri dari pohon huruf, pohon suku kata, rumput kata, dan rumput kalimat serta robot si dayev
- (2) penerapan strategi pembelajaran yang tepat dari media pembelajaran yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar membaca
- (3) memperkaya sumber kepustakaan dan dapat disajikan sebagai bahan acuan dan penelitian lebih lanjut dimasa yang akan datang

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini bermanfaat untuk memecahkan masalah praktis dalam pembelajaran di sekolah. Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini antara lain:

- (1) bagi guru yaitu dalam bentuk tindakan nyata membantu usahanya dalam meningkatkan hasil belajar bahasa, serta membuka wawasan guru dalam merancang pembelajaran
- (2) bagi anak yaitu layanan program membaca berimbang dengan menggunakan *mediawalk puzzle* memberi kesempatan memperkaya pengalaman belajar anak terutamamenumbuhkan motivasi dan keberanian setiap individu siswa atau kelompok siswa tertentu untuk ikut serta dalam permainan-permainan yang disajikan guru.