

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk dua dimensi, fisik dan non fisik. Sebagai makhluk fisik ia memiliki kebutuhan-kebutuhan biologis dan sebagai makhluk non fisik, ia memiliki kebutuhan psikologis, dan spiritual. Kebutuhan psikologisnya terdiri dari kebutuhan intelektual dan emosional. Kebutuhan spritualnya membuat dia berhubungan secara intuitif dengan Sang Pencipta Yang Mengatur semua urusannya (Dalimunthe, 2018:42). Keaktifan manusia menjadi semangat untuk mencari pengetahuan tentang banyak hal di alam semesta ini, karena manusia telah memiliki potensi daya-daya yang harus dioptimalkan untuk memenuhi kebutuhannya sebagai makhluk individu dan sosial (Farida, 2012:1).

Ketika semuanya sudah mapan dan aman, selanjutnya manusia akan merasakan perlunya hubungan yang penuh arti dan penuh kasih dengan orang lain, seperti: persahabatan, kekasih, kekerabatan, keharmonisan pernikahan, keluarga, dst. Pada tingkat kebutuhan ini manusia menginginkan hubungan yang didasari oleh rasa memiliki dan dimiliki, kasih sayang, penerimaan, dan persahabatan. Kebutuhan bersosial dengan kelompok atau lingkungan manusia, akan menjadi prioritas yang Anda perjuangkan dan pertahankan (Wirawan, 2013:81).

Perubahan sosial akan menimbulkan berbagai dampak, baik yang bersifat positif maupun negatif. Salah satu dampak positifnya, yaitu banyaknya penemuan baru di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (Tim Edu Penguin, 2018:586). Kesadaran ini didasari atas sebuah fakta, bahwa kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang bersifat positif ternyata dinilai telah membawa implikasi yang sangat serius baik di lingkungan alam maupun sosial. Dalam batasan pemahaman demikian, maka pendidikan dengan sendirinya telah menempati posisi yang sangat sentral dan strategis.

Pendidikan anak usia dini merupakan bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada

tuhan yang maha esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan sesuai dengan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Muflikha, 2013:18).

Dunia anak adalah dunia bermain. Dalam setiap kehidupan anak mempunyai arti sangat penting yaitu bermain yang merupakan ciri khas pada anak (Susanto, 2011:4). Anak asyik bermain pada suatu permainan tertentu selama permainan itu masih dianggapnya menarik, minatnya dan menyenangkan. Bermain menjadi prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Melalui bermain seorang anak dapat belajar berbagai hal baru yang belum ia ketahui sebelumnya. Selain itu, bermain dapat pula menstimulasi berbagai perkembangan anak, seperti fisik-motorik, kognitif, logika-matematika, bahasa, moral-agama, sosial-emosional, dan seni. Melalui bermain pula kreativitas anak akan terbangun dan berkembang dengan mak-simal. Dalam rangka mengetahui peran penting bermain bagi perkembangan anak, berikut akan diuraikan mengenai konsep dasar bermain bagi anak usia dini, mulai dari pengertian sampai prinsip-prinsip dan manfaat bermain bagi anak usia dini (Fadlillah, 2016).

Bermain juga mempunyai nilai-nilai perkembangan pada aspek-aspek yang meliputi: aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, berbahasa, kognitif dan fisik motorik. Berkait dengan perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini. Anak akan menunjukkan sikap rasa ingin tahu yang tinggi ketika terlihat dan menanyakan segala sesuatu yang dilihat. Karena anak dapat mengembangkan daya ingat, dan dapat memahami permasalahan yang harus dipecahkan atau diselesaikan secara individu (Nayazik, Suwignyo, & Meidika, 2019).

Anisa, Jaya, & Yeni, (2019) menjelaskan “Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh beberapa periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya, bahwa perkembangan anak pada usia tersebut berkembang pesat. Oleh karena itu, pentingnya fase pendidikan anak usia dini maka pemerintah berupaya mengatur pengelolaannya”. Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah 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 (Darmadi, 2017). Pendidikan anak usia dini mulai lahir sampai baligh adalah tanggung jawab sepenuhnya orang tua (Mushlih et al., 2018). Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 37 tahun 2014 Pasal 1 ayat (2), standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini disebut STTPPA yang merupakan kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, yang mencakup aspek nilai agama dan moral fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni (Anisa et al., 2019).

Kemampuan dasar yang dikembangkan di PAUD meliputi kemampuan bahasa, fisik/motorik, seni dan kemampuan kognitif (Zulherma & Suryana, 2019). Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir anak (Putri, 2019). Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sains dan matematika sederhana (Nurhayati & Kharizmi, 2020). Pada perkembangan anak mempunyai peran yang penting karena berkaitan dengan otak. Sesuai dengan penelitian tentang otak menunjukkan bahwa sampai usia 4 Tahun, tingkat kapabilitas kecerdasan anak telah mencapai 50%, pada usia 8 Tahun mencapai 80%, dan sisanya sekitar 20% diperoleh pada saat berusia 8 Tahun ke atas. Artinya, jika pendidikan baru dilakukan pada usia 7 Tahun atas sekolah dasar, stimulasi lingkungan terhadap fungsi otak yang telah berkembang 80% tersebut akan terlambat dalam pengembangan. Otak yang kurang di fungsikan tidak hanya membuat anak kurang cerdas, tetapi dapat mengurangi optimalisasi potensi otak yang seharusnya dimiliki oleh anak (Asmani, 2009 dalam (Anisa et al., 2019). Dengan demikian perlu perhatian yang lebih pada anak, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan.

Penggunaan media pembelajaran selain dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar, media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar (Rohani, 2019). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan

pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Rusman, 2017).

Menurut Sujiono (2012) dalam (Anisa et al., 2019) istilah kognitif yang sering dikemukakan oleh Piaget sebenarnya meliputi aspek struktur kognitif yang digunakan untuk mengetahui sesuatu. Berdasarkan yang dikemukakan Piaget bahwa kemampuan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak terletak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur dalam berbagai aspek. Cara anak memperoleh pengetahuan melalui logika mathematical, yaitu meliputi pengertian tentang angka, seri, klasifikasi, waktu, ruang, dan konversi (Anisa et al., 2019).

Menurut Profesor Janet W. Lemer seorang guru besar pada universitas Northeastern Illinois dalam bidang ilmu kemampuan dan ketidakmampuan belajar, motorik halus adalah keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan. Sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik agar keterampilan dasar yang meliputi garis horizontal (—), garis vertical (|||), garis miring kiri (\\\\) atau miring kanan (///), lengkung (X), atau lingkaran (O O) dapat terus ditingkatkan. Sehingga dengan memiliki keterampilan gerakan dasar maka anak mulai bereksplorasi membuat bentuk-bentuk huruf (Sudono, 2000:54). Anak belajar tentang huruf dan suku kata melalui kata-kata yang dibutuhkan dan menarik minatnya. Anak dapat belajar huruf S dan M, misalnya, melalui buku dongeng, kartu huruf, huruf plastik, susunan balok, label gambar (Musfiroh, 2009:56).

Guru memegang peranan penting dalam proses belajar siswa melalui pembelajaran. Untuk itu guru perlu menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses interaksi yang baik dengan siswa agar mereka dapat melakukan berbagai aktivitas belajar dengan efektif. Dalam menciptakan interaksi yang baik diperlukan profesionalisme dan tanggung jawab yang tinggi dari guru dalam usaha untuk membangkitkan serta mengembangkan keaktifan siswa dalam belajar sangat menentukan bagi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya tingkat keaktifan belajar siswa dalam suatu proses pembelajaran juga merupakan tolok ukur dari kualitas pembelajaran itu sendiri.

Kemampuan mengenal huruf awal pada kelompok A PAUD As-Salam Kendal Sewu Tarik Sidoarjo selama ini sudah berkembang dengan baik. Hal ini terlihat pada rutinitas keseharian saat antri untuk mencuci tangan dan saat makan bekal bersama. Namun yang menjadi persoalan pada aspek kemampuan mengenal huruf awal yaitu menunjukkan huruf N-A-S-I secara terpisah dan menunjukkan huruf awal benda dari unsur N-A-S-I masih kurang sempurna. Sehubungan dengan hal tersebut kemampuan mengenal huruf awal pada 14 anak melalui kegiatan pembelajaran tradisional dan menggunakan media yang monoton pada kelompok A PAUD As-Salam Kendal Sewu Tarik Sidoarjo masih kurang, hal ini terlihat pada observasi pra penelitian ketika guru memberikan pertanyaan bagaimana menunjukkan huruf N-A-S-I secara terpisah dan bagaimana menunjukkan huruf awal benda dari unsur N-A-S-I, sebagainya anak masih malu-malu, bingung dan kurang antusias untuk menanggapi perintah dari guru. Terkait dengan permasalahan yang terjadi pada kelompok A PAUD As-Salam Kendal Sewu Tarik Sidoarjo tersebut, peneliti ingin menerapkan pembelajaran menggunakan media flashchart sebagai solusi agar kemampuan mengenal huruf awal anak meningkat.

Penerapan pembelajaran menggunakan media flashchart sebagai diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf awal anak. Terkait dengan uraian latar belakang di atas serta permasalahan yang dihadapi maka diadakannya penelitian dengan judul “Penerapan pembelajaran menggunakan media flashchart untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf awal pada kelompok A PAUD As-Salam Kendal Sewu Tarik Sidoarjo”.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan observasi pra penelitian, kemampuan mengenal huruf awal pada 14 anak melalui kegiatan pembelajaran tradisional pada kelompok A PAUD As-Salam Kendal Sewu Tarik Sidoarjo masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan bagaimana Menunjukkan huruf N-A-S-I secara terpisah dan menunjukkan huruf awal benda dari unsur N-A-S-I, anak masih

malu-malu, bingung dan kurang antusias untuk menanggapi perintah dari guru.

2. Terkait dengan permasalahan yang terjadi pada kelompok A PAUD As-Salam Kendal Sewu Tarik Sidoarjo tersebut, Penerapan pembelajaran menggunakan media flashchart belum digunakan sebagai solusi agar kemampuan mengenal huruf awal anak meningkat.

1.3. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan peneliti, maka pada penelitian ini membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Subyek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun pada kelompok A PAUD As-Salam Kendal Sewu Tarik Sidoarjo yang berjumlah 14 anak.
2. Fokus dalam penelitian ini terbatas pada peningkatan kemampuan mengenal huruf awal anak.
3. model/strategi pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran menggunakan media flashchart.
4. Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu pembelajaran semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 (1. Juli Sd. 31 Agustus 2020)

1.4. Rumusan Masalah

Dari uraian diatas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf awal anak yang diajar sebelum menggunakan pembelajaran menggunakan media flashchart dan setelah menggunakan pembelajaran menggunakan media flashchart pada kelompok A PAUD As-Salam Kendal Sewu Tarik Sidoarjo?
2. Apakah terdapat interaksi pembelajaran menggunakan media flashchart terhadap kemampuan mengenal huruf awal pada kelompok A PAUD As-Salam Kendal Sewu Tarik Sidoarjo?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Mendeskripsikan perbedaan kemampuan mengenal huruf awal anak yang diajar sebelum menggunakan pembelajaran menggunakan media flashchart dan setelah menggunakan pembelajaran menggunakan media flashchart pada kelompok A PAUD As-Salam Kendal Sewu Tarik Sidoarjo.
2. Mendeskripsikan interaksi pembelajaran menggunakan media flashchart terhadap kemampuan mengenal huruf awal pada kelompok A PAUD As-Salam Kendal Sewu Tarik Sidoarjo.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah:
 - a. Sebagai sumbangan pemikiran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model /strategi pembelajaran pembelajaran menggunakan media flashchart.
 - b. Sebagai bahan referensi untuk memperoleh gambaran mengenai penerapan pembelajaran menggunakan media flashchart dalam kegaitan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf awal anak.
2. Bagi guru:
 - a. Memberikan motivasi kepada guru khususnya guru Pendidikan Anak Usia Dini untuk mengembangkan pembelajaran menggunakan media flashchart.
 - b. Menambah wawasan guru tentang model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf awal anak.
 - c. Sebagai rujukan atau gambaran bagaimana penerapan pembelajaran menggunakan media flashchart dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf awal anak.
3. Bagi Anak:

Pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal khususnya aspek kemampuan mengenal huruf awal dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media flashchart.
4. Bagi peneliti:

Untuk menambah pengetahuan dan sebagai referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian selanjutnya.