

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Literasi merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini karena menjadi fondasi bagi keberhasilan akademik di masa depan. Dalam pendidikan anak usia dini, pembelajaran literasi dilakukan melalui metodologi yang menarik dan menyenangkan. Salah satu bentuk literasi awal yang krusial adalah membaca awal, yaitu kemampuan anak mengenali huruf, memahami bunyi, dan mulai mengaitkan simbol dengan makna (Mardiyani & Aulina, 2024). Membaca awal bukan sekadar mengenal kata, tetapi juga membangun keterampilan berpikir, berbahasa, dan berimajinasi. Anak-anak usia dini belajar dengan cara yang berbeda dengan anak yang lebih tua atau dengan orang dewasa. Mereka lebih mudah terlibat dalam kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini disebabkan oleh karakteristik mendasar pembelajaran anak usia dini adalah melalui bermain (Hasbi & Sri Wahyuni, 2020). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang tidak hanya edukatif tetapi juga menghibur.

Bermain adalah dunianya anak-anak. Orang tua, pendidik, dan orang dewasa dalam lingkungan anak harus menyadari bahwa bermain dan anak secara intrinsik saling berhubungan, mirip dengan dua sisi mata uang. Terlibat dalam bermain berfungsi sebagai bentuk kerja bagi anak-anak kecil, secara bersamaan mendorong pertumbuhan di enam aspek perkembangan, termasuk bahasa dan literasi (Asip, 2023). Dengan mengintegrasikan membaca awal ke dalam aktivitas bermain, anak-anak dapat mengembangkan kecintaan terhadap buku dan kata-kata sejak dini, yang akan menjadi bekal penting dalam perjalanan pendidikan mereka.

Bagi anak, bermain berfungsi sebagai media untuk pengembangan dalam berbagai aspek seperti fisik motorik, bahasa, kognitif (pengetahuan), sosial

emosional dan seni (Septiani, 2021). Melalui kegiatan bermain tersebut, anak-anak diberi kesempatan untuk menggali minat, bakat, dan keterbatasan mereka. Bermain dapat merangsang hasrat untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, sekaligus memelihara kreativitas dan imajinasi anak.(Nurhayati et al., 2021). Dengan bermain memastikan bahwa anak mengalami perjalanan belajar yang memuaskan yang selaras dengan tahap perkembangan mereka. Pada masa usia dini anak sangat membutuhkan alat untuk bermain. Melalui alat permainan dapat memuaskan semua dimensi kegembiraan anak (Rahma, 2017). Bentuk umum dari alat permainan yang digunakan dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah Educational Play Tool (APE).

APE mencakup objek atau peralatan apa pun yang digunakan sebagai media atau instrumen untuk bermain yang memiliki nilai pendidikan intrinsik, sehingga dapat memfasilitasi pengembangan komprehensif kemampuan peserta didik (Mirawati & Justicia, 2022). Menurut Permendikbud No.11 Tahun 2020 tentang Petunjuk Operasional Dana Alokasi Khusus Fisik Pendidikan, APE adalah beragam bahan dan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, sehingga menjadi lebih efektif dalam rangka mengoptimalkan perkembangan peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa APE adalah bahan ajar yang disediakan dan dipersiapkan untuk peserta didik untuk memaksimalkan perkembangan anak sesuai standar tingkat pencapaian perkembangan anak.

Salah satu permainan edukatif (APE) yang inovatif dan menarik adalah “STIKA” (Stik Kata), yaitu permainan sederhana yang ditulis dengan huruf atau kata-kata. Pada permainan ini peserta didik diminta untuk melempar stik kemudian mengambil stik tanpa menyentuh/ menyenggol stik lainnya kemudian menyusun huruf-huruf tersebut menjadi kata atau menyusun kata-kata menjadi kalimat. Aktivitas ini membantu peserta didik mengenali huruf, mengembangkan keterampilan fonetik dan memahami struktur kata dan kalimat. Stika sangat bermanfaat untuk pengenalan huruf dan kata, pengembangan ketrampilan fonetik, penguasaan kosakata, meningkatkan ketrampilan motoric halus, meningkatkan

konsentrasi dan focus dan mendorong kreativitas peserta didik. Dengan menggabungkan elemen bermain dan belajar, permainan ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga memberikan dasar yang kuat bagi ketrampilan membaca dan menulis ana-anak dimasa depan.

Berdasarkan observasi awal di salah satu sekolah TK di kabupaten Jember dari siswa kelompok B sebanyak 30 anak, ditemukan bahwa 25 anak sudah memiliki kemampuan membaca kata dengan baik, namun mereka masih belum bisa untuk merangkai kata menjadi sebuah kalimat sederhana. Padahal pada tingkat capaian siswa usia 5-6 tahun, salah satunya adalah mampu merangkai kalimat sederhana dalam struktur lengkap, sehingga peneliti menilai perlu adanya pengembangan alat permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pengembangan literasi khususnya kemampuan anak untuk merangkai kata menjadi sebuah kalimat sederhana. Salah satu alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan siswa merangkai kata menjadi sebuah kalimat sederhana adalah stika atau stik kata.

Dengan stika siswa dapat belajar merangkai kata menjadi kalimat dengan cara yang menyenangkan melalui bermain. Stika dirancang dengan desain yang sederhana namun dapat menarik ketertarikan anak. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan alat permainan edukatif "STIKA" Dalam meningkatkan kemampuan siswa kelompok B dalam merangkai kata menjadi sebuah kalimat di sekolah TK di Kabupaten Jember. Stik kata ini dikembangkan oleh pengembang melalui observasi terhadap alat peraga lain yang selama ini terdapat dan digunakan di PAUD. Subjek observasi ini adalah siswa kelompok B di sekolah TK di Kabupaten Jember. Uji coba produk dan pemakaian dilakukan di di sekolah TK di Kabupaten Jember.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengembangan stik membaca awal untuk anak usia 5-6 tahun”

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran stik membaca awal (STIKA) Untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun, khususnya dalam merangkai kata menjadi kalimat.

1.4 Manfaat

Penelitian ini dilakukan dengan harapan memberikan manfaat positif kepada pihak terkait :

1. Bagi Pendidik:

- a. Meningkatkan Metode Pembelajaran: Penelitian ini memberikan informasi mengenai efektifitas alat permainan edukatif STIKA, sehingga pendidik dapat mengimplementasikan metode yang terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi anak.
- b. Panduan Implementasi: Pendidik memperoleh panduan praktis dalam menggunakan alat permainan edukatif STIKA di kelas, yang dapat membantu dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

2. Bagi Anak Usia Dini:

- a. Peningkatan Kemampuan Literasi: Penggunaan alat permainan edukatif STIKA diharapkan dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan membaca, merangkai huruf/suku kata menjadi kata dan merangkai kata menjadi kalimat dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.
- b. Stimulasi Kreativitas dan Kemandirian: Alat permainan edukatif STIKA dapat merangsang kreativitas dan kemandirian anak dalam belajar, meningkatkan kemampuan berpikir kritis (critical thinking) serta meningkatkan minat mereka terhadap literasi.

3. Bagi Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini:

- a. Peningkatan Kualitas Pendidikan: Lembaga pendidikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengintegrasikan alat permainan edukatif STIKA ke dalam kegiatan belajar mengajar.

1.5 Spesifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa stik membaca awal yang dapat meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun. Media pembelajaran hasil pengembangan berupa alat permainan edukatif berbentuk stik dengan kata yang beragam sesuai dengan tema dan diberi warna yang berbeda sesuai jenis kata.

1.6 Definisi Operasional

1. Pengertian Literasi Anak Usia Dini

Literasi anak adalah sebuah proses yang berkelanjutan dan sangat dinamis, diawali dengan rasa ingin tahu, diikuti dengan kemampuan berpikir kritis dan berkomunikasi secara lisan, hingga akhirnya berkembang menjadi kemampuan membaca dan menulis.

2. Pengertian Membaca Awal

Membaca awal adalah tahap dasar dalam proses belajar membaca yang biasanya diperkenalkan pada anak-anak usia dini yang mencakup :

- Pengenalan huruf dan bunyi, di mana anak mulai memahami bahwa setiap huruf memiliki suara tertentu yang membentuk dasar bahasa lisan.
- Penggabungan huruf menjadi kata, dimana anak mulai memahami bahwa huruf-huruf bisa disusun menjadi kata yang bermakna.
- Pemahaman makna: Anak tidak hanya membaca secara teknis, tetapi juga mulai memahami isi dan pesan dari bacaan

3. Pengertian Alat Permainan Edukasi

Alat Permainan Edukatif merupakan bahan dan media pembelajaran yang mendukung kegiatan pembelajaran dengan cara menyenangkan, sehingga menjadi lebih efektif dalam memaksimalkan perkembangan peserta didik.

