

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemerintah menetapkan bahasa sebagai salah satu aspek perkembangan bagi anak usia dini yang harus dicapai yang terdapat dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA). Hal ini menandakan bahwa betapa pentingnya bahasa bagi anak untuk kelangsungan hidup anak selanjutnya, terutama pada usia 5-6 tahun. Anak mulai mengembangkan ketrampilan bahasa lisan dan tulisan, termasuk pengenalan simbol huruf, kata, dan kemampuan bicara dimulai saat berusia 5-6 tahun. Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan serta Kebudayaan (Permendikbud) No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang meliputi perkembangan memahami bahasa, perkembangan mengungkapkan bahasa, dan perkembangan anak dalam keaksaraan.

Kemampuan bahasa keaksaraan merupakan hal yang perlu diperhatikan, karena mampu membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi anak dengan berpikir secara kritis dan kreatif, selain itu dengan kecakapan yang dimilikinya dapat menjadikan bekal berkomunikasi yang baik. Masalah perkembangan bahasa keaksaraan dapat muncul dan merusak kapasitas anak untuk komunikasi yang efektif. Masalah-masalah ini dapat berkisar dari gangguan bicara, yang melibatkan kesulitan mengucapkan suara tertentu atau menyusun kata-kata dengan benar, hingga keterlambatan perkembangan bahasa, di mana seorang anak mengalami keterlambatan dalam mencapai tonggak perkembangan bahasa yang diharapkan pada usia tertentu (Madyawati, 2016). Jika masalah ini terus berkelanjutan, maka anak usia 5-6 tahun akan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, terganggunya kegiatan membaca dan menulis, serta kesulitan dalam pemahaman dan pengetahuan.

Kurangnya pengetahuan pada anak tentunya akan menghambat proses belajar mengajar. Dengan adanya masalah perkembangan bahasa keaksaraan

pada anak usia 5-6 tahun maka dapat diatasi salah satunya menggunakan alat permainan edukatif (APE). Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak (Fadillah 2018:56). Sesuai dengan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, salah satu permasalahan yang ada di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng adalah anak belum bisa mengenal huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, kemudian kurangnya APE kreasi yang mendukung perkembangan bahasa. Maka dari itu, permasalahan yang harus ditangani di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng adalah dengan menciptakan APE baru yang menarik perhatian anak untuk mengembangkan bahasa keaksaraan anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu anak usia dini tidak boleh jauh dari alat permainan edukatif karena sangat membantu perkembangan anak dan keseruan dalam proses belajar mengajar. Maka diperlukan bantuan untuk mendukung pembelajaran anak yaitu alat permainan edukatif (APE). Adapun fungsi dari permainan edukatif yaitu dapat membantu merangsang berbagai aspek, salah satunya adalah aspek perkembangan bahasa. Dalam pendidikan dasar dinyatakan (Borre et al., 2019) bahwa keaksaraan sebagai kunci bagi anak usia dini dan merupakan fondasi untuk mereka belajar tidak hanya membaca dan menulis namun dalam bidang akademik lainnya.

Semua aspek pada perkembangan anak tentunya mendukung berjalannya pendidikan anak. Berkaitan dengan pendidikan, perkembangan bahasa sangat diperlukan khususnya tentang keaksaraan. Berdasarkan pada pengamatan awal di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng, peneliti menemukan beberapa kendala perihal bahasa keaksaraan yaitu keterbatasan media pembelajaran yang kreatif dikarenakan pendidik yang sudah berusia lanjut jadi kurang mengetahui perkembangan belajar menggunakan media terbaru pada zaman sekarang. Dengan adanya permasalahan ini, maka menimbulkan permasalahan lain yaitu literasi anak yang masih rendah dan kurangnya stimulus untuk mengembangkan bahasa keaksaraan. Maka dari itu peneliti mempunyai ide untuk membuat APE untuk mendukung perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng menggunakan media ular tangga kreasi.

Putra (54:2009), mendefinisikan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh minimal dua orang siswa. Selain dapat menimbulkan kesenangan pada anak, permainan ular tangga kreasi juga dapat membantu anak untuk mencari solusi pada setiap masalah, melatih kesabaran, melatih kejujuran, melatih kerjasama, dan salah satunya adalah melatih keaksaraan. Untuk merangsang anak supaya dapat berkembang bahasa keaksaraannya yaitu dengan cara mendesain ular tangga menggunakan aksara atau huruf serta ejaan. Supaya lebih menarik, maka ditambahkan gambar dan warna untuk menarik perhatian anak. Dengan adanya pengulangan yang terjadi selama permainan berlangsung dapat membantu anak untuk mengingat dan mengenali huruf serta ejaan yang ada. Selain belajar berhitung dari angka yang ada di dadu, anak juga bisa belajar keaksaraan melalui kotak-kotak yang berada dalam ular tangga yang terdapat huruf atau ejaan tertentu. Dalam kotak-kotak tersebut terdapat gambar dan ejaan yang harus dibaca oleh anak. Dari situlah anak dapat konsisten melihat dan mengeja aksara yang telah disediakan untuk melatih daya ingat dan mengenali huruf dengan baik. Saat melakukan pendaratan pion pada kotak tertentu, anak akan berfokus pada ejaan huruf yang ada pada kotak. Contohnya: terdapat gambar ayam yang bertuliskan aku adalah? Setelah mengeja, anak diminta untuk menjawab pertanyaan pada kotak tersebut. Dalam permainan ular tangga kreasi ini, maka anak dapat mengembangkan bahasa keaksaraannya.

Hasil penelitian Fitriani (155:2023) menunjukkan bahwa manfaat media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Islam Al-Furqon yaitu memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental dan akhlak yang baik, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan, mengenal kalah dan menang, dan belajar bekerjasama dan menunggu giliran, menstimulasi perkembangan anak usia dini. Melalui permainan ular tangga, anak usia dini akan lebih mudah belajar dari pengalaman-pengalaman yang nyata (konkret) dan pemberian tugas akan mengakibatkan anak selalu membacanya,

memperhatikannya dan mempelajarinya. Dari penjelasan diatas permainan ular tangga terbukti menjadi alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan dalam berbagai aspek bahasa keaksaraan dan kemampuan literasi serta numerasi anak. Oleh karena itu peneliti menggunakan media ular tangga yang dapat meningkatkan perkembangan anak dalam bentuk pembelajaran yang tidak membosankan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada bulan September 2024 di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Sidoarjo menunjukkan 14 dari 18 anak cenderung kesulitan untuk membaca ejaan yang termasuk dalam bahasa keaksaraan. Peneliti juga tidak menemukan adanya alat permainan edukatif (APE) bahasa yang mendukung untuk sistem belajar mengajar terkait bahasa. Berdasarkan permasalahan yang ada maka diperlukan APE yang sesuai dan mendukung untuk perkembangan anak khususnya dalam segi bahasa keaksaraan, maka dari itu peneliti menggunakan media ular tangga yang dimodifikasi lebih menarik dan tentunya sesuai dengan kebutuhan sekolah.

Media permainan ular tangga ini memiliki permainan langkah demi langkah yang interaktif dan konsisten untuk memudahkan siswa mencapai tahap akhir. Apalagi, permainan ular tangga diyakini dapat mengeksplorasi serta merangsang berbagai kompetensi kecerdasan sosial peserta didik (Mulyana, 2017). Ular tangga kreasi merupakan permainan ular tangga yang dimodifikasi berbentuk kotak-kotak berisi soal mengenai literasi dan numerasi. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan cara melempar dadu yang berisi angka satu sampai enam lalu menjalankan pion pada kotak yang bergambarkan berbagai hewan yang berwarna-warni sesuai dengan angka dadu yang telah dilemparkan. Dalam permainan ular tangga kreasi ini terdapat ular sebagai simbol turun dan tangga sebagai simbol naik merupakan jalan pintas tercepat untuk mencapai kotak terakhir. Dalam design ular tangga kreasi terdapat kotak bergambar hewan yang diberikan tulisan atau ejaan untuk melatih perkembangan bahasa keaksaraan anak dengan diberi perpaduan warna-warni untuk menarik perhatian anak. Melalui media permainan ular tangga kreasi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bahasa keaksaraan

anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng, Sidoarjo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan kegiatan untuk meningkatkan perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 5-6 tahun melalui ular tangga kreasi pada siswa TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Sidoarjo, ditemukan berbagai masalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan media pembelajaran yang kreatif di sekolah
2. Tingkat literasi anak yang masih rendah
3. Kurangnya stimulus untuk mengembangkan bahasa

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu:

Apakah media ular tangga kreasi berpengaruh terhadap perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Sidoarjo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dalam penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh ular tangga kreasi untuk perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Sidoarjo.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional penelitian pemanfaatan permainan ular tangga kreasi untuk perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 5-6 tahun yaitu:

1. Variabel X : Ular tangga kreasi merupakan permainan ular tangga yang dimodifikasi berbentuk kotak-kotak berisi soal mengenai literasi dan numerasi. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan cara melempar dadu yang berisi angka satu sampai enam lalu menjalankan pion pada kotak yang bergambarkan berbagai hewan yang berwarna-warni sesuai dengan angka dadu yang telah dilemparkan.
2. Variabel Y : Kemampuan perkembangan bahasa keaksaraan merupakan kemampuan bahasa yang membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi anak dengan berpikir secara kritis dan kreatif, selain itu dengan kecakapan yang dimilikinya dapat menjadikan bekal berkomunikasi yang baik. Komponen-komponen bahasa keaksaraan yang diamati antara lain mampu mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf dan mampu memahami arti kata dalam cerita.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian secara teoritis dan praktis diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk mengembangkan kajian teoritis terkait pengembangan media untuk meningkatkan kemampuan bahasa keaksaraan awal pada anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan menambah wawasan dalam penggunaan APE ular tangga kreasi untuk meningkatkan perkembangan bahasa keaksaraan awal anak usia dini;
- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat membantu anak bermain

sambal belajar dan khususnya dapat membantu meningkatkan perkembangan bahasa keaksaraan melalui APE ular tangga kreasi.

- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan hasil penelitian dapat dikembangkan dalam bentuk ular tangga modifikasi lainnya untuk meningkatkan beberapa aspek perkembangan lainnya.

G. Penelitian yang Relevan

1. Hasil penelitian Nurbaizura dkk (2022) Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kognitif, Bahasa dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun.

Dari hasil penelitian yang dilakukan di Desa Montong Belae Kecamatan Keruak pada 3 orang anak dengan usia 5-6 tahun, didapatkan hasil bahwa dari pengembangan I (Pertemuan 1) sampai dengan pengembangan III (Pertemuan ke VI/ Akhir), desain yang dikembangkan pada permainan ini termasuk pada alat dan bahan yang digunakan sudah dapat menjadikan modifikasi pada permainan ular tangga ini menarik sehingga dapat dimainkan oleh anak dengan sangat menyenangkan, dilihat dari desain dadu yang sudah dikembangkan dengan menggunakan kardus yang dilapisi oleh kain flannel membentuk dadu, dan papan permainan yang sudah di cetak menggunakan X Banner supaya papan permainan tahan lama. Adanya persamaan pada penelitian yang dilakukan menggunakan media ular tangga, akan tetapi pada penelitian ini menggunakan dadu dari kardus sedangkan penelitian yang sudah diteliti oleh peneliti, menggunakan art paper. Adapun perbedaannya yaitu ukuran papan permainan dan metode yang digunakan. Peneliti menggunakan metode kuantitatif, sedangkan hasil penelitian yang sudah dijelaskan diatas menggunakan metode deskriptif kualitatif.

2. Hasil penelitian Agustina dkk (2024) Pengaruh Metode Mendongeng terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa peningkatan perkembangan bahasa anak dari kedua kelompok penelitian yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Pengujian homogenitas sesudah pemberian perlakuan yaitu metode mendongeng pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa

kedua kelompok data memiliki varian yang homogen. Pada akhir pembelajaran diberikan post tes pada kelas kontrol dan di peroleh nilai rata-rata 7,65 dengan standar deviasi 1,496. Sedangkan kelas eksperiment diperoleh nilai rata-rata 9,85 dengan standar deviasi 1,424. Bila dilihat dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperiment perlakuan metode mendongeng cukup berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak di TK Ar-Raudhatul Jannah Sigambal. Terdapat kesamaan yaitu penelitian kuantitatif dengan *pretest* dan *posttest control design group*, serta hasil pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji t. sedangkan perbedaannya adalah media yang digunakan dan tentunya tempat penelitian.

3. Hasil penelitian Prameswari dkk (2017) Terapi Bermain Ular Tangga untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun.

Penelitian ini dilakukan di TK Harapan Bangsa Banyuwangi bulan Agustus sampai September 2017. Hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test menunjukkan nilai $p = 0,000$ artinya ada perbedaan kemampuan bahasa anak sebelum dan sesudah intervensi. Permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa anak pra sekolah mengalami peningkatan perkembangan bahasa menjadi normal setelah diberikan terapi bermain ular tangga berjumlah 14 responden. Adapun persamaan pada penelitian yang dilakukan yaitu variabel x dan y, serta menggunakan *pre experimental one group pretest* dan *posttest design*. Sedangkan perbedaannya ada pada tempat penelitian.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang diuraikan diatas dapat dilihat persamaannya yaitu meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun. Sedangkan perbedaannya terdapat pada media yang digunakan serta metode dalam meningkatkan perkembangan bahasa. Maka dari itu, peneliti berencana akan membuat alat permainan edukatif sesuai kebutuhan berdasarkan kebutuhan dari hasil studi pendahuluan di lapangan. Adapun APE yang dimaksud dalam bentuk Media Ular Tangga Kreasi yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak dalam bentuk membantu mengenal huruf awal, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, serta

memahami arti kata dalam cerita pada perintah yang sudah tertulis pada Media Ular Tangga Kreasi.

