

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Semua anak yang lahir di dunia ini istimewa. Mereka memiliki keunikannya masing-masing. Masa kanak-kanak awal juga disebut sebagai Masa Keemasan. Tahap ini memiliki ruang lingkup yang luas untuk pembelajaran dan perkembangan. Pengalaman tidak menyenangkan apapun yang dialami selama tahap ini dapat memengaruhi perkembangan selanjutnya. Faktanya segala sesuatu yang berkaitan dengan anak dapat mempengaruhi perkembangan mereka. Misalnya, perkembangan kognitif membutuhkan strategi untuk menggunakan permainan yang sesuai dengan dunia anak.

Mulyana (2017), mendefinisikan pendidikan anak usia dini sebagai upaya pembinaan anak usia 0 - 6 tahun dengan tujuan tumbuh kembang optimal guna mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Sebagaimana dikutip Sutrisno (2021), menjelaskan bahwa masa kanak-kanak perlu diberikan konsep kunci yang bermakna bagi anak melalui pengalaman nyata dan mengembangkan aktivitas serta rasa ingin tahunya secara optimal.

Sebagaimana tercantum dalam Peraturan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, salah satu standar PAUD mencakup standar tingkat pencapaian perkembangan. Standar ini mencakup norma-norma pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini hingga usia 6 tahun.

Perkembangan yang dicapai mencakup unsur pemahaman nilai-nilai agama dan moral, motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Semua unsur tersebut membutuhkan paparan yang kuat pada anak.

Bahasa merupakan alat komunikasi. Sebagaimana yang dikemukakan (Yulika Eka Salnita, 2019), bahasa sebagai alat untuk berinteraksi satu sama lain juga sebagai alat pengaturan/sintaksis atau sistem simbolisasi yang digunakan untuk berkomunikasi dan mendapi lingkungannya. Tindakan ini dilakukan dengan tujuan untuk bertukar gagasan, pikiran, dan perasaan.

Bagi anak usia 3-4 tahun anak terlebih dahulu diberikan stimulasi untuk mengenal huruf vokal. Kelompok usia ini akan membiasakan anak-anak dengan konsep. Perkembangan linguistik anak-anak akan menjadi proses bertahap, yang membutuhkan ketekunan dari pihak anak-anak itu sendiri dan guru serta orang tua yang memfasilitasi stimulasi.

Sebagaimana dijelaskan oleh Soenjono Dardjowidjojo, pengenalan huruf merupakan tahap menuju pembelajaran tentang hubungan antara bentuk dan bunyi agar dapat mengenali dan memahami bentuk huruf. Tahap mengenal huruf ini memiliki arti penting bagi anak.

Mengenal huruf bukanlah hal yang mudah bagi anak-anak. Namun, anak-anak harus diajari mengenali huruf sejak dini karena keterampilan ini menjadi dasar bagi mereka. Berdasarkan penelitian Kusumawardani (Risa Anggita 2023), anak-anak tidak menguasai membaca hanya ketika mata mereka hanya terpapar buku bergambar. Sebaliknya, penguasaan atau pencapaian yang menginspirasi terjadi. Dalam hal ini, memberikan inspirasi bagi anak-anak dalam pencapaian akademik mereka tidak hanya datang dari dalam sekolah. Hal ini melengkapi orang tua yang menginspirasi anak-anak.

Pentingnya mempelajari huruf vokal di usia dini untuk membantu anak-anak dalam literasi. Kesulitan yang dihadapi anak-anak saat belajar huruf dan permainan coding dapat menjadi alat pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif. Coding mengacu pada penulisan perintah untuk komputer menggunakan bahasa pemrograman untuk menginstruksikan komputer agar melakukan tugas seperti membuat program. Coding lebih dari sekadar mengajarkan konsep pemrograman kepada anak-anak. Coding membantu anak-anak berpikir logis dan kreatif. Permainan coding membantu anak belajar lebih menyenangkan dan inovatif.

Yang dimaksud dengan coding?

- 1) Memberikan instruksi pada komputer: Coding adalah cara manusia berkomunikasi dengan komputer dengan menulis serangkaian perintah yang dapat dipahami dan dijalankan oleh mesin.
- 2) Menggunakan bahasa pemrograman: Untuk berkomunikasi dengan komputer, digunakan bahasa pemrograman seperti Python, JavaScript, atau Java, yang menjadi "bahasa" yang dipahami komputer.
- 3) Meningkatkan kemampuan berpikir: Melatih logika, pemikiran sistematis, dan kemampuan pemecahan masalah dengan memecah masalah besar menjadi bagian-bagian kecil.
- 4) Mengembangkan kreativitas: Memungkinkan seseorang untuk menciptakan ide dan solusi baru, seperti aplikasi atau permainan.

5) Mempersiapkan masa depan: Di era digital, kemampuan coding sangat berguna dan dibutuhkan di hampir semua bidang karena teknologi semakin terintegrasi dalam kehidupan.

Meningkatkan literasi digital: Membekali diri dengan kemampuan berinteraksi secara aman, etis, dan bertanggung jawab di dunia digital.

Pembelajaran coding dapat dilakukan dengan berbagai cara:

1. Dapat dilakukan dengan perangkat (plugged coding) atau tanpa perangkat (unplugged coding), seperti menggunakan permainan, puzzle, atau cerita digital, terutama untuk anak-anak.
2. Bisa diintegrasikan dalam berbagai kegiatan pembelajaran, bahkan kegiatan bermain, untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan dan efektif.
3. Menggunakan platform dan alat yang sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman, seperti Scratch untuk anak-anak yang menggunakan blok

★ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 mengatur mengenai standar tingkat pencapaian perkembangan anak. Perkembangan anak terjadi sebagai hasil dari kombinasi konsep-konsep seperti standar agama, moral, konsep motorik, konsep kognitif, konsep bahasa, serta konsep sosial dan emosional. Konsep yang terlibat dalam perkembangan anak juga membutuhkan stimulasi yang tepat. Konsep perkembangan bahasa seperti keterampilan mengenal huruf juga membutuhkan stimulasi yang tepat.

Sebagaimana dijelaskan oleh Mulyono (2003), membaca dimulai dengan pengenalan simbol bahasa berdasarkan perkembangan bahasa anak. Hal ini dimulai dengan memperkenalkan simbol bahasa sebagai stimulus untuk membantu mengingat pengalaman dan memberikan pemahaman bacaan.

Upaya peningkatan kemampuan pengenalan vokal dalam proses belajar mengajar di TK Kartini Cilacap menggunakan media visual dengan alat peraga melalui permainan coding. Diharapkan, alat ini dapat memudahkan guru PAUD dalam mengajarkan lebih optimal. Sebagaimana dijelaskan dalam kamus Bahasa Indonesia (Hasan Alwi, 2002), bahasa mengacu pada sistem lambang bunyi yang digunakan secara universal untuk bekerja sama satu sama lain dalam berinteraksi dan mengekspresikan diri dengan tutur kata dan bahasa yang baik berupa tutur kata yang baik, perilaku yang baik, dan sopan santun.

★ Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, ★ dapat disimpulkan bahwa bahasa berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh informasi. Oleh karena itu, kemampuan mengenal huruf dalam perkembangan bahasa anak perlu dipersiapkan dan dikembangkan melalui pemberian stimulasi sejak dini. Anak yang memiliki keterampilan pengenalan huruf yang baik akan mampu mengenali dan mengidentifikasi huruf secara lebih cepat dan mudah.

Kemampuan dalam pengenalan huruf yang baik anak perlu dipersiapkan dan dikembangkan. Dengan demikian anak yang memiliki kemampuan pengenalan huruf yang kuat dapat mengenali huruf dengan

mudah dan membantu anak tersebut mengenali kata-kata baru dan memperlancar proses membaca.

Anak usia 4-5 tahun memiliki kemampuan berbicara sekitar 1.000-1.500 kata. Kosakata mereka akan terus berkembang. Oleh karena itu untuk belajar huruf membutuhkan inovasi dalam hal permainan dengan menggunakan media dalam membaca. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan saat mengajarkan huruf kepada anak-anak adalah Gambar akan menjadi media pembelajaran yang akan membantu mengembangkan potensi anak-anak dalam aspek pendengaran, penglihatan, dan memori.

Guru perlu merancang serta mengembangkan proses pembelajaran pengenalan huruf secara optimal agar anak dapat membangun pemahaman terhadap huruf secara bermakna dalam kondisi belajar yang menyenangkan. Lingkungan pembelajaran sebaiknya diciptakan secara kondusif dan menarik, salah satunya melalui pemanfaatan media gambar. Media gambar merupakan jenis media pembelajaran yang dapat diamati secara langsung dan termasuk ke dalam kategori media visual.

. Media visual paling sering digunakan yaitu dengan melihat gambar daripada membaca. Selain itu, ketika gambar dibuat akan lebih menarik dan memikat perhatian anak dan yang pasti akan lebih antusias untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Satu hal yang perlu dikembangkan untuk anak TK dalam mempersiapkan jenjang pendidikan selanjutnya adalah pengenalan huruf.

Pemahaman tentang pengenalan huruf merupakan keterampilan yang digunakan untuk melatih anak menggunakan bahasa secara efektif dan tepat, bahkan sejak usia dini, agar anak lebih paham dalam mengenal huruf. Pendidikan bahasa Literasi membaca untuk anak usia 4-5 tahun meliputi:

- a. Mampu mengenali berbagai bentuk simbol.
- b. Dapat mengidentifikasi bunyi yang berasal dari hewan maupun benda di sekitar lingkungannya.
- c. Menunjukkan kemampuan menghasilkan coretan yang lebih terarah dan bermakna.
- d. Mampu menirukan huruf A–Z, baik dalam bentuk tulisan maupun pelafalan.

Pembelajaran pengenalan huruf yang berjalan secara efektif dapat didukung melalui penyediaan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan beragam sehingga anak tidak mudah merasa jenuh serta lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Namun, pada praktiknya di TK Kartini Cilacap, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pengenalan huruf masih belum diterapkan secara optimal.

B. Rumusan Masalah

1. Efektivitas permainan coding sederhana seperti belajar menunjukkan, menyebut dan membentuk huruf vokal (a,i,u,e,o)
2. Peningkatan dan keaktifan dalam belajar mengenal huruf vokal dengan menggunakan metode permainan coding dibandingkan dengan metode konvensional
3. Tantangan yang dihadapi guru dan siswa dalam mengimplementasikan permainan coding untuk pengenalan huruf vokal.
4. Langkah pembelajaran yang efektif dalam merancang permainan coding agar anak dapat memahami konsep dan pola huruf vokal secara menyenangkan.

C. Tujuan penelitian

Tujuan Penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal melalui penerapan permainan coding pada anak Kelompok A di TK Kartini Cilacap. Melalui kegiatan tersebut, anak diharapkan mampu mengidentifikasi huruf vokal (**a, i, u, e, o**) serta mengenali bentuk masing-masing huruf dengan lebih baik dalam kata-kata sederhana, dan menirukan atau menulis huruf vokal sederhana.

1. Tujuan umum

Menganalisis peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak setelah bermain coding

2. Tujuan khusus

Mendeskripsikan pelaksanaan permainan coding dalam Upaya peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Pengamatan ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran dalam pengenalan huruf vokal dengan permainan coding secara lebih efektif dan menyenangkan. Hal ini akan menjadi katalis dan implementasinya di bidang pendidikan karena akan memberikan pengetahuan bagi orang tua dan guru.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi anak: Membantu anak dalam proses belajar dalam membaca dengan cara yang menyenangkan.
- b. Bagi guru: Menjadi alternatif media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.
- c. Bagi sekolah: menjadi referensi dalam pengembangan kurikulum dan metode pengajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan meningkatkan kemampuan pengenalan huruf vokal melalui permainan coding.