

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada UU No. 20 Tahun 2003 perihal Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 butir 14 memberitahukan kalau “Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Dalam PERMENDIKBUD Nomor 146 Tahun 2014 perihal Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pada Pasal 5 diklaim, kalau anak umur dini mempunyai 6 penilaian perubahan yang bisa dibesarkan menjadi ideal pada diri anak. Perspektif perubahan itu antara lain; penilaian perubahan raga motorik, penilaian perubahan sosial emosional, penilaian perubahan kognitif, penilaian perubahan agama, penilaian perubahan bahasa, serta penilaian perubahan seni

Sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 137 tahun 2014 perihal Standar Nasional Pendidikan Anak Umur Dini memasang pengembangan bahasa di PAUD ialah; memahami bahasa reseptif, mengekspresikan bahasa, serta keaksaraan.

Selaku etimologis, aksara datang dari bahasa Sanskerta, ialah pangkal tutur *a* “tidak” serta ksara “termusnahkan”. Jadi, aksara merupakan benda yang tidak termusnahkan alias kekal (senantiasa). Dituturkan kekal alias tidak termusnahkan sebab peranan aksara ialah mengabadikan serta memvideokan kesibukan komunikasi maka bisa diwariskan dari satu keturunan ke keturunan selanjutnya. Secara ideologis, keaksaraan yaitu “jiwa” dari sesuatu program pembelajaran serta pikiran yang memberikan serangkai ponten yang berkhasiat guna membuat bermacam opsi yang bijaksana. Tidak hanya itu pada biasanya keaksaraan diujarkan selaku tutur, suku kata, serta huruf (Fitria & Holisoh, 2022:23).

Keaksaraan dibentuk oleh pikiran seperti keadaanya keaksaraan pula mendirikan pikiran. Keaksaraan menolong mendirikan balik peradaban yakni

dengan keinginan-keinginan masyarakat dalam sesuatu publik, dengan demikian publik yang bersinggungan yang mengakhiri perubahan-perubahan apa yang mau mereka buat guna peradaban mereka, terhitung budaya baca tulis/keaksaraan (Hartati & Tejaningrum, 2019:10).

Masa anak umur dini yaitu era kegemilangan (*golden age*). Sebab pada umur ini terjalin perubahan yang sungguh kilat, terjadi sekali dalam hidup, dan era terbaik pada umur dini hingga pada era ini harus dilakoni usaha pengembangan utuh yang mengaitkan segala penilaian perubahan pada anak umur dini.

Pendidikan keaksaraan yaitu pembelajaran kesatu serta mendasar dalam memperlengkapi anak umur dini dalam kecakapan membaca, mencatat, berhitung, berdiskusi serta mencermati. Identifikasi keaksaraan pada anak dilakoni dengan mempromosikan huruf-huruf/tanda yaitu dasar dalam membaca. Identifikasi huruf sungguh dibutuhkan selaku metode mula dalam mengetahui keaksaraan.

Pemberlatihaan keaksaraan berguna dilakoni upaya guna menambah keahlian anak, maka kali merambah pendidikan dasar, anak telah mengenal keaksaraan mula yang dasar dari membaca. Oleh sebab itu kedudukan orang tua serta guru sungguh diperlukan guna menstimulus keahlian keaksaraan pada anak. Orang tua yaitu pengajar mendasar seseorang anak sebab dari orang tualah anak kesatu kali menerima pembelajaran, serta guru di sekolah menolong anak belajar supaya perubahan anak meningkat optimal.

Bersumber pada hasil pengamatan yang dijalani ke anak di RA Aisyiyah Sei Rakyat, periset memperoleh perkara di RA itu. Kedapatan anak yang sedang kesulitan berinteraksi dengan sahabat sebayanya, anak kesulitan menuturkan serta menyambung antara pengucapan huruf dengan tanda, dan rendahnya tindakan yang sanggup meningkatkan keterampilan keaksaraan anak. Pengkajian keterampilan keaksaraan dahulu pada anak ialah salah satu kemampuan anak dalam membukukan serta menyuarakan huruf A-Z. Buat menggiatkan anak umur dini guna meningkatkan keterampilan keaksaraannya dibutuhkan tindakan serta alat yang pas serta efisien. Salah satunya yakni dengan memakai perkakas permainan UNO *Stacko*.

Schmorrow serta Fidopiastis dalam (Angelina serta Hamdun, 2019:213) menyatakan kalau UNO *Stacko* yaitu serupa perkakas games edukatif yang berupa kayak batangan yang mempunyai variasi warna yang menarik dan mempunyai angka serta tanda pada batangan itu. Perlengkapan games ini pula sanggup pengaruhi keahlian bahasa anak paling utama keahlian keaksaraan. Games UNO *Stacko* pula mempunyai faedah ialah sanggup menambah kemahiran kognitif, melatih keluasan pikiran, melatih ilmu logic, serta menambah kemahiran sosial yang berpautan dengan keahlian interaksi dengan orang lain.

Dari penjelasan perkara di atas, sehingga periset harus menjalankan pengecekan “apakah permainan UNO *Stacko* berpengaruh terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di RA Aisyiyah Sei Rakyat Kecamatan Panai Tengah Kabupaten Labuhanbatu”. Pemakaian alat pengajaran UNO *Stacko* dalam penjelasan huruf di harapkan dapat selaku jalan keluar pada perkara ini sebab dengan pemakaian alat yang pas dan pantas bisa memicu anak dalam memahami bermacam ragam simbol huruf, vokal, dan sapaan.

B. Identifikasi Masalah

1. Anak kesusahan berinteraksi dengan sahabat sebayanya.
2. Anak kesusahan menuturkan serta menyambung pengucapan huruf/angka memakai simbol.
3. Tidak cukupnya tindakan yang sanggup meningkatkan keterampilan keaksaraan anak.

C. Batasan Masalah

Bersumber pada perkara, hingga batasan masalah pada riset ini yakni **“Pengaruh Permainan UNO *Stacko* terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun di RA Aisyiyah Sei Rakyat Kecamatan Panai Tengah Kabupaten Labuhanbatu.”**

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di Ra Aisyiyah Sei Rakyat Kecamatan Panai Tengah Kabupaten Labuhanbatu?
2. Bagaimana teknik pengaplikasian permainan UNO *Stacko* pada anak usia 5-6 tahun di RA Aisyiyah Sei Rakyat Kecamatan Panai Tengah Kabupaten Labuhanbatu?
3. Apakah terdapat pengaruh permain UNO *Stacko* terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di RA Aisyiyah Sei Rakyat Kecamatan Panai Tengah Kabupaten Labuhanbatu?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengidentifikasi kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di RA Aisyiyah Sei Rakyat Kecamatan Panai Tengah Kabupaten Labuhanbatu.
2. Untuk mendeskripsikan teknik pengaplikasian permainan UNO *Stacko* pada anak usia 5-6 tahun di RA Aisyiyah Sei Rakyat Kecamatan Panai Tengah Kabupaten Labuhanbatu.
3. Untuk memaparkan pengaruh permainan UNO *Stacko* terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di RA Aisyiyah Sei Rakyat Kecamatan Panai Tengah Kabupaten Labuhanbatu.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan mendapat kenyataan tentang prinsip yang ada serta memberi pemahaman terbaru dibidang pembelajaran, spesialnya game UNO *Stacko* kepada keterampilan keaksaraan pada anak umur 5-6th di RA Aisyiyah Sei Rakyat Kecamatan Panai Tengah Kabupaten Labuhanbatu.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, bisa dijadikan rujukan dalam memakai sumber pengajaran paling utama dalam meninggikan keterampilan keaksaraan pada anak.
- b. Bagi anak, mampu memperoleh pemahaman pada keaksaraannya.
- c. Bagi pengamat, bisa dijadikan tambahan referensi dalam meriset