

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak Usia Dini merupakan masa keemasan (*The Golden Age*), dimana anak memiliki keunikan tersendiri dalam perubahan pertumbuhan dan perkembangan secara cepat baik pada fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, moral agama dan seni. Pada masa ini anak usia dini identik dengan kecerdasan, kesenangan, dan kegembiraan.

Kemampuan membaca sangat penting dimiliki anak usia dini. Lonhardt dalam Suryana, (2016: 128-129) menyatakan, ada beberapa alasan mengapa kita perlu menumbuhkan cinta membaca pada anak. Alasan-alasan tersebut yaitu, anak yang senang membaca akan membaca dengan baik, sebagian waktunya digunakan untuk membaca, anak-anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan gagasan rumit secara baik, membaca akan memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal dan membuat belajar lebih mudah, kegembiraan membaca akan memberikan beragam perspektif kepada anak, membaca dapat membantu anak-anak memiliki rasa kasih sayang, anak-anak yang gemar membaca dihadapkan pada suatu dunia yang penuh dengan kemungkinan dan kesempatan, dan anak yang gemar membaca akan mampu mengembangkan pola berpikir kreatif dalam diri mereka.

Banyak penelitian mutakhir membuktikan bahwa anak dapat membaca sebelum dia mencapai usia sekolah. Durkin (1996:196) dalam Suryana, (2016:

132-133) telah mengadakan penelitian tentang pengaruh membaca dini pada anak-anak. Dan menyimpulkan bahwa tidak ada efek negatif pada anak-anak dari membaca dini. Anak-anak yang telah diajar membaca sebelum masuk sekolah dasar pada umumnya lebih maju disekolah dari anak yang tidak memperoleh membaca dini.

Stimulasi kemampuan membaca sejak usia dini sangat penting untuk diberikan, menurut Olivia & Ariani, (2009: 39-41) mengatakan bahwa anak-anak di usia 2 tahun sudah bisa dstimulasi kemampuan berfikir lurus, terutama mengenai asosiasi (hubungan) antara kata-kata sederhana. Dalam belajar membaca, anak menggunakan otak kiri yang menggunakan huruf atau alfabet. Pada metode membaca yang menggunakan otak kanan, anak dilatih melihat citra (image).

Anak-anak yang belajar untuk melihat gambar dapat mengembangkan kemampuan membaca dengan sangat mudah. Karena gambar memungkinkan anak untuk membaca sekaligus memahami pada saat yang bersamaan. Proses belajar membaca memerlukan sinergi antara peran otak kiri dengan otak kanan, menurut Olivia & Ariani, (2009: 18-23) ada beberapa cara yang dapat kita kembangkan untuk menstimulasi kemampuan belajar membaca pada anak, yakni jadikan anak sebagai subjek, ciptakan variasi suasa belajar yang menyenangkan untuk anak, manfaatkan tokoh idola, membuat games agar lebih seru, memberi label (labelling) dan bernyanyi sambil belajar.

National Association for the Education of Young Children (NAEYC) merekomendasikan kegiatan-kegiatan dalam menstimulasi kemampuan membaca berupa, membaca buku bersama anak, menunjukkan tulisan dan

konsep tentang tulisan yang terdiri dari susunan huruf yang memiliki suara yang berbeda ketika diucapkan, memperkenalkan huruf dengan media seperti buku, poster, kartu huruf bergambar, bermain kata dan membaca tulisan disekitar.

Hasil penelitian dari jurnal peningkatan kemampuan membaca melalui metode permainan kartu huruf (prabawati,2014) mengatakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca yang dilihat dari anak sudah mampu membaca gambar, mampu menunjuk simbol huruf yang diminta, mampu membaca kata sederhana dan membunyikan huruf yang ada didalam kata, mampu menghubungkan gambar dengan kata, mampu menyusun huruf menjadi kata yang bermakna serta mampu mengelompokkan huruf vokal dan konsonan. Selain dengan metode permainan kartu huruf, dari jurnal peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan memancing kartu huruf bergambar (Pesona PAUD, Vol 1.Nike Fransiska) telah dibuktikan dari hasil penelitiannya bahwa melalui permainan mmancing kartu huruf bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. Dengan bermain, tanpa disadari anak banyak belajar tentang huruf-huruf kemudian dirangkai menjadi sebuah kata dan anak mampu untuk membaca gambar kemudian menyebutkan huruf yang terdapat didalamnya.

Berdasarkan dari jurnal penelitian kemampuan membaca melalui permainan yang telah dibuktikan dengan adanya hasil peningkatan, peneliti tertarik dan tertantang untuk melakukan sebuah penelitian tindakan kelas dengan judul peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui permainan memancing kartu huruf bergambar. Peneliti memiliki kekhasan

atau keunikan tersendiri yang membedakan dari penelitian yang telah dilakukan, kekhasan tersebut berupa, peneliti menggunakan media pembelajaran berupa alat pancing, kartu huruf dan poster yang berisi gambar dan huruf, mulai dari huruf vokal dan konsonan. Gambar dibuat menyerupai benda nyata sehingga mudah dipahami oleh anak.

Agar anak dapat belajar dengan efektif serta tergalih semua kemampuannya terutama kemampuan membaca, maka perlu memilih metode yang sesuai dengan hasil belajar yang ingin dicapai. Metode pembelajaran seharusnya disesuaikan dengan dunia anak, yang dapat memacu keberanian dalam berbicara, dan mengungkapkan ide gagasannya yang ada difikirkannya. Dalam pembelajaran hendaknya memberi kesempatan kepada anak untuk ikut terlibat langsung secara aktif dalam kegiatan.

Dalam anak usia dini proses belajarnya adalah dengan memadukan antara belajar dan bermain yang merupakan salah satu cara efektif untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Karena pada dasarnya tidak hanya dengan buku tugas saja tetapi belajar bisa dilakukan dengan cara bermain atau permainan. Dengan bermain anak mendapatkan kegembiraan dengan kegembiraan inilah yang dirasakan oleh anak, secara otomatis akan menciptakan cara belajar yang menarik dan menyenangkan. Dengan bermain juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi keanak.

Masih banyak anak-anak yang memiliki semangat belajar membaca rendah, itu semua dapat disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan tidak menarik, dan strategi yang digunakan oleh pendidik tidak variatif (monoton), sehingga anak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan

belajar membaca. Pembelajaran perlu diperhatikan dengan media pembelajaran yang tepat dan menarik untuk anak usia dini dan disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran agar menumbuhkan semangat, motivasi dan minat anak yang tinggi dalam mengembangkan kemampuan membaca.

Terbukti dalam pengamatan awal yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kedungwuluh Lor, peneliti menemukan bahwa kemampuan membaca permulaan dalam mengucapkan bunyi huruf abjad, mencocokkan gambar dan huruf yang sesuai, membaca gambar yang memiliki kata yang sesuai pada gambar, dan merangkai huruf sehingga menjadi sebuah kata masih belum berkembang secara optimal. Pengamatan awal yang peneliti lakukan dari total 15 anak yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki usia 5-6 tahun. Diperoleh data pengamatan awal sebagai berikut: terdapat 4 anak (27%) yang belum berkembang (BB), 8 anak (53%) yang mulai berkembang (MB), 2 anak (13%) yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan 1 anak (7%) berkembang sangat baik (BSB)

Hal tersebut disebabkan karena kegiatan yang dilakukan anak dalam pembelajaran membaca hanya menggunakan buku, lembaran kerja, menghubungkan gambar dan tulisan menggunakan pensil, dari situlah anak akan merasa bahwa kegiatan membaca merupakan sesuatu yang tidak menyenangkan, padahal minat membaca harus ditumbuhkan sejak awal.

Melakukan perbaikan dalam pembelajaran, agar kemampuan membaca anak meningkat peneliti mencoba menggunakan media yang baru, yang lebih menarik dan tidak membosankan untuk anak. Salah satu upaya peneliti untuk meningkatkan kemampuan membaca adalah melalui permainan memancing

kartu huruf bergambar. Melalui media pancing yaitu alat permainan edukatif yang sengaja dirancang peneliti berupa pancing sebagai umpannya adalah magnet dan kartu huruf ,kartu kata bergambar yang dipasang dengan penjepit kertas sebagai sasarnya.

Dalam prosesnya permainan memancing kartu huruf bergambar membuat anak menjadi tertantang dan memiliki rasa ingintahu yang tinggi untuk anak semangat dalam mengikuti kegiatan belajar membaca sambil bermain. Dengan permainan tersebut anak terfokuskan terhadap huruf dan gambar untuk anak pancing sesuai dengan instruksi. Tanpa disadari anak akan hafal dengan sendirinya tentang huruf abjad dan rangkaian sebuah huruf menjadi kata.

Adapun peneliti tertarik melakukan penelitian tersebut karena peneliti ingin meningkatkan kemampuan membaca anak, sebab dengan adanya penggunaan huruf, tulisan dan gambar akan bisa membantu anak pandai membaca. Oleh karena itu, peneliti merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik sesuai dengan prinsip pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, karya yang peneliti buat berjudul: “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Memancing Kartu Huruf Bergambar pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kedungwuluh Lor”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah permainan memancing kartu huruf bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B TK Aisyiyah Kedungwuluh Lor ?”.

C. Tujuan Peneliti

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak dapat meningkat melalui permainan memancing kartu huruf bergambar pada kelompok B TK Aisyiyah Kedungwuluh Lor.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung atau tidak langsung bagi siswa, guru dan sekolah dalam upaya meningkatkan mutu proses dan hasil belajar siswa, serta meningkatkan mutu pendidikan.

1. Manfaat Bagi Siswa

- a. Anak belajar membaca lebih semangat dan termotivasi serta aktif dalam kegiatan pengembangan aspek bahasa.
- b. Anak lebih tertarik dan memiliki minat belajar membaca yang tinggi dalam kegiatan menghafal, mengenal dan merangkai huruf.

2. Manfaat Bagi Guru

- a. Guru bertambah wawasan dalam menstimulasi dan meningkatkan minat baca anak (merangkai huruf)
- b. Dapat memperbaiki proses pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas dalam mengajar sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

3. Manfaat Bagi Sekolah

- a. Dapat digunakan sebagai acuan dalam menciptakan kegiatan yang menarik, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan mutu pendidikan disekolah yang sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak-anak.

