

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peran penting dalam upaya peningkatan sumber daya manusia yang lebih baik, dalam hal ini pemerintah juga sangat memperhatikan mutu dari pendidikan itu sendiri. Upaya pemerintah sekarang yang kita ketahui bersama bahwa tenaga kependidikan pada taman kanak-kanak harus benar-benar memiliki keahlian dalam bidangnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan pada anak. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan kearah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (motorik halus dan motorik kasar), maupun kecerdasan kognitif. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang ada ditaman kanak-kanak melalui program pendidikan yang dirancang secara khusus ini tentu membutuhkan pemahaman yang luas dan utuh bagi para guru, sehingga kesalahan-kesalahan yang sering terjadi misalnya : guru menganggap bahwa program pendidikannya untuk siapa saja intinya sama, tidak terjadi lagi

kegiatan merencanakan, mengembangkan penilaian kegiatan pendidikan anak usia dini memiliki beberapa prinsip yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan program-program yang dikembangkan di SD (sekolah dasar) dan seterusnya.

Proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah sering membuat kita kecewa, karena sebagian besar terutama di desa menganggap bahwa belajar di tingkat Taman Kanak-kanak identik dengan pensil dan buku saja. Bahkan hal yang sudah ada di sekitarnya terabaikan. Keadaan tersebut terjadi karena kurang menariknya model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Masih banyak ditemui guru yang mengajar hanya berada di dalam kelas, mempergunakan sistem ceramah di depan kelas, dan hanya mempergunakan portofolio saja. Anak menjadi bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Keadaan yang seperti ini berakibat menurunnya motivasi siswa dalam belajar, yang berdampak pada rendahnya ketercapaian kompetensi bahasa, psikomotorik, dan afektif pada anak.

Diperlukan strategi pengembangan yang sesuai dengan karakteristik anak Taman Kanak-kanak dan pengembangannya harus tetap berpijak pada prinsip-prinsip dasar yang hakiki. Pendidikan Taman Kanak-kanak sebagai taman bermain, bersosialisasi dan juga sebagai wahana untuk mengembangkan berbagai kemampuan pra kognitif yang lebih substansial. Strategi belajar sebagai “tingkah laku atau tindakan yang dipakai oleh pembelajar agar pembelajaran bahasa lebih berhasil, terarah, dan menyenangkan”.

Pendidik dan penyelenggara pendidikan sering kali tidak dapat berlutut dengan tuntutan orang tua untuk menyelenggarakan berbagai macam aktifitas pembelajaran yang sebenarnya tidak tepat atau belum pada saatnya. Oleh karena itu pihak pendidik dan penyelenggara pendidikan, selain memberikan pengertian tentang pembelajaran dan pendidikan yang tepat pada anak usia dini, juga hendaknya mengadakan suatu konsep kurikulum dan desain pembelajaran yang tetap berdasarkan pada psikologi anak, serta mengacu pada kegiatan dan pendidikan pada suasana yang ceria menyenangkan dan menarik serta mengasyikan.

Bagaimana cara terbaik untuk melakukan hal ini guru harus mampu menandai anak yang telah siap untuk menerima pengajaran dari kemampuan yang lebih tinggi dan mampu memberikan bimbingan yang bersifat individual atau kelompok kecil, karena tidak semua anak dikelas tersebut mampu menerima kegiatan yang lebih tinggi. Artinya melatih keterampilan membaca tidak diberikan secara klasikal perkembangan yang sama. Bila hal ini dilakukan berarti melakukan pemaksaan kepada anak yang pada gilirannya akan merugikan perkembangan anak selanjutnya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, kemampuan bahasa di Taman Kanak-kanak 'aisyiyah sumpiuh banyumas masih rendah karena anak belum mampu mengenal dan mengerti beberapa huruf, anak belum bisa menulis dan membaca beberapa huruf. Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda dalam menerima setiap materi pembelajaran yang disampaikan. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam memahami huruf dan suku kata masih kurang optimal.

Dalam rangka memenuhi kebutuhan dan masa peka anak pada aspek bahasa dapat disusun dan dikembangkan berbagai bentuk permainan. Salah satunya adalah melalui metode bermain bentuk huruf abjad menggunakan tanah liat Pada untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak pada anak Tk Aisyiyah Kecamatan Sumpiuh Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2012-2013.

## **B. Rumusan Masalah dan Pemecahannya**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas maka peneliti mengajukan rumusan masalah sebagai berikut : “Apakah melalui metode bermain bentuk huruf abjad menggunakan tanah liat dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak pada anak TK Aisyiyah Kecamatan Sumpiuh Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2012-2013?”.

### **2. Pemecahan Masalah**

#### **a. Masalah :**

Kemampuan mengenal huruf abjad anak msih rendah.

#### **b. Akar Masalah :**

Metode pembelajaran monoton sehingga anak menjadi cepat bosan dan tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

#### **c. Alternatif pemecahan masalah :**

Penggunaan alat atau media yang lebih menarik dan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi anak melalui permainan tanah liat sehingga memudahkan anak dalam mengenal huruf abjad.

### **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui metode bermain bentuk huruf abjad tanah liat pada anak TK Aisyiyah Ketanda Kecamatan Sumpiuh Kabupaten Banyumas.

#### **2. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, yaitu :

- a. Bagi siswa, anak menjadi termotivasi dalam pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menghafal huruf abjad melalui permainan tanah liat sehingga anak menjadi bersemangat dalam belajar dan sekaligus dapat mengasah kemampuan memahami bentuk-bentuk huruf abjad secara maksimal.
- b. Bagi guru, memotivasi guru untuk mengembangkan kreatifitas dalam mengajar, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tidak monoton dan dapat selalu menyenangkan bagi anak.
- c. Bagi sekolah, kegiatan penelitian ini dapat meningkatkan kreatifitas dan kinerja guru dalam mengajar sehingga dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas anak didik.