

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses belajar mengajar yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku. Setelah dilahirkan mulai terjadi proses belajar pada diri anak dan hasil yang diperoleh adalah kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pemenuhan kebutuhan. Pendidikan diselenggarakan dalam bentuk kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di sekolah maupun di luar sekolah.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini adalah investasi besar bagi keluarga dan juga bangsa. Sebab anak adalah generasi penerus keluarga dan bangsa. Alangkah bahagianya keluarga yang melihat anak-anaknya berhasil dalam bidang pendidikan, keluarga maupun masyarakat.

Pendidikan anak usia dini khususnya Taman Kanak-Kanak sangat penting sekali dan merupakan salah satu jenjang pendidikan yang perlu diperhatikan. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan

selanjutnya. Usia dini merupakan usia emas (*golden ege*) yang terjadi sekali selama kehidupan seorang manusia. Pada masa ini merupakan masa yang tepat untuk melakukan upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Anak usia dini adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karateritik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Mereka selalu aktif, antusias terhadap apa yang mereka lihat, rasakan, dengan serta mereka seolah-olah tak berhenti bereksplorasi. Masa ini merupakan masa paling tepat untuk meletakkan pondasi dasar dalam mengembangkan kemampuan moral serta nilai-nilai agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, seni dan fisik motorik. Aspek-aspek yang dimiliki anak perlu mendapatkan rangsangan dan perhatian yang baik.

Bahasa merupakan alat komunikasi bagi semua orang termasuk anak-anak. Anak perlu mendapatkan stimulus untuk mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Anak dapat mengekspresikan perasaannya dengan bahasa verbal dan mampu membangun interaksi sosial melalui kegiatan berbahasa. Anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya melalui berbahasa. Keterampilan bergaul dalam lingkungan sosial dimulai dengan penguasaan bahasa. Melalui bahasa, anak dapat mengekspresikan pikirannya melalui bahasa sehingga orang lain dapat menangkap apa yang dipikirkan oleh anak sehingga bisa menciptakan hubungan sosial dengan orang lain. Bahasa adalah suatu

system yang rumit dan melibat suatu unsur seperti huruf (simbol), kata, kalimat.

Salah satu kemampuan dasar anak usia dini adalah kemampuan bahasa. Anak mempunyai kemampuan berbahasa agar bisa memahami kata dan kalimat serta memahami hubungan bahasa lisan dan tulisan pra membaca awal. Peran guru sangat penting dalam memberikan stimulus kepada anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak dengan mengarahkan anak untuk menyimak, membaca, menulis dan berbicara.

Mengenal huruf merupakan kegiatan pertama yang dilakukan dalam proses membaca. Huruf adalah salah satu simbol yang bisa mengantarkan anak untuk bisa membaca. Huruf dapat berupa satuan kata, satu kata dan kosa kata bahkan bisa menjadi kalimat. Anak yang mampu mengenal huruf akan mudah dapat membaca dan mampu memperoleh wawasan yang seluas-luasnya dari membaca maupun dari media lain.

Aspek perkembangan bahasa, khususnya kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu dari perkembangan bahasa sejak dini yang bisa dikembangkan dengan cara memberikan stimulus sehingga kemampuan bahasa anak bisa berkembang secara optimal. Meningkatkan stimulus kemampuan perkembangan bahasa anak terutama dalam mengenal huruf dalam merangsang agar anak bisa untuk mengenali, memahami dan menggunakan simbol yang digunakan untuk komunikasi.

Kemampuan anak mengenal huruf agar dapat membaca adalah harapan para orang tua dan guru. Guru harus mampu menciptakan kemampuan mengenal huruf dengan cara menciptakan berbagai permainan menarik yang bisa memotivasi anak dalam belajar. Permainan yang digunakan bervariasi agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar. Melalui permainan juga dapat pesan apa yang di pelajari sehingga pembelajaran akan terlihat menarik, menyenangkan, interaktif dan kualitas pembelajaran tersebut dapat di tingatkan. Mengingat anak usia dini termasuk pada rentang usia pra sekolah, maka proses kegiatan pembelajaran harus sesuai dengan dunia anak agar aktivitas anak usia dini tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan bermain. Bermain sambil belajar bisa menjadikan pembelajaran terlihat lebih menarik, menyenangkan dan mudah di pahami oleh anak. Kegiatan mengenal huruf menggunakan permainan yang sangat menyenangkan anak- anak salah satunya permainan kartu huruf.

Sehubungan dengan hal tersebut, berdasarkan hasil diskusi dan hasil praobservasi di TK B1 Mutiara Hati pada tanggal 08 November 2021 diperoleh hasil kemampuan bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf belum berkembang secara optimal dibandingkan dengan aspek-aspek perkembangan lainnya seperti fisik motorik, kognitif, sosial emosional, nilai agama dan moral. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut terdapat permasalahan yang terkait dengan mengenal huruf. Diantaranya

sebagian besar anak belum mengenal huruf. Hal ini terlihat ketika anak mengalami kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran.

Kemampuan anak mengenal huruf belum berkembang secara optimal. Hal ini dibuktikan dari hasil praobservasi kemampuan mengenal huruf bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari kemampuan mengenal huruf pada TK B1 hanya mencapai 43,33%. Dari 12 anak dalam kelas TK B1 baru 4 anak yang mampu mengenal huruf dengan baik dan jika dipersentasekan anak yang mampu mengenal huruf 33,33%, sedangkan 8 anak belum mampu mengenal huruf dengan baik dan jika dipersentasekan anak yang belum mengenal huruf 66,66%. Anak terbalik dalam mengenal huruf, misalnya seperti huruf “b” dengan “d”, huruf “f” dengan “v”, huruf “n” dengan “u”, huruf “m” dengan “w”, huruf “p” dengan “q”. Anak masih sangat kesulitan dalam menyebutkan huruf dan bahkan anak terbalik dalam menyebutkan huruf-huruf tersebut. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan kartu huruf agar anak dapat dengan mudah mengenal huruf dan menyebutkan nama benda yang sesuai dengan awalan huruf tersebut.

Kegiatan mengenal huruf dilakukan dengan cara menulis huruf dipapan tulis serta menyebutkan lafal huruf yang di tulis di papan tulis. Anak-anak diminta menuliskan huruf pada kertas yang telah dibagikan guru. Selain menulis sesuai dengan contoh yang telah diberikan, guru terlebih dahulu mengajak anak-anak untuk menyebutkan lafal huruf yang sudah ditulis dipapan tulis bersama-sama. Setelah selesai menyebutkan

lafal huruf, selanjutnya anak-anak diberikan lembar kerja anak yang berupa garis putus-putus. Kemudian anak di minta untuk menebalkan huruf garis putus yang terdapat pola gambar huruf tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, media pembelajaran yang dilakukan di sekolah juga belum maksimal sehingga pembelajaran tersebut masih belum terlihat menarik dan sangat membosankan anak pada saat pembelajaran. Di sisi lain, penggunaan metode bermain sambil belajar belum dimanfaatkan dengan optimal. Melihat dari permasalahan tersebut, maka pembelajaran dalam kemampuan mengenal huruf perlu dilaksanakan dengan cara yang tepat, yaitu dengan cara bermain sambil belajar agar pembelajaran lebih menyenangkan, menarik perhatian anak dan tidak membosankan anak selama melaksanakan pembelajaran tersebut.

Melihat kenyataan tersebut, perlu dicari atau metode pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut. Guru bisa melatih dan memberdayakan siswa lewat kolaborasi atau kerjasama dalam pembelajaran mengenalkan huruf. Sistem kolaborasi atau kerjasama adalah solusi untuk membantu siswa yang masih belum bisa dalam mengenal huruf. Oleh karena itu, salah satu kolaborasi atau kerjasama dalam mengenal huruf yaitu menggunakan metode bermain. Metode bermain dalam penelitian ini berbentuk permainan kartu huruf.

Permainan merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan bagi anak. Melalui permainan anak dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri anak. Permainan adalah suatu hal yang paling disukai oleh

anak sehingga dalam melakukan proses pembelajaran guru bisa mengajak anak bermain sambil belajar. Penelitian ini menerapkan permainan kartu huruf agar dalam pembelajaran anak terlihat aktif, menyenangkan, sehingga kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat meningkat.

Permainan kartu huruf merupakan suatu metode bermain yang cukup efektif dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf karena anak usia 5 sampai 6 tahun anak di ajak untuk bermain sambil belajar melalui benda kongkret. Kartu huruf dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak didik untuk memberikan respon yang diinginkan saat pembelajaran berlangsung. Permainan kartu huruf dapat digunakan dalam pembelajaran untuk anak usia dini supaya situasi pembelajaran lebih kondusif, karena anak dilibatkan langsung dalam pembelajaran. Guru menggunakan metode bermain, sehingga permainan berpusat pada anak, anak terlibat aktif dalam pembelajaran dan tidak merasa bosan. Anak termotivasi dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu huruf dan juga guru dapat menstimulus anak secara maksimal dalam meningkatkan mengenal huruf kepada anak. Penelitian ini menggunakan kartu huruf sebagai media/benda kongkret digunakan sebagai media untuk belajar mengenal huruf sehingga bisa membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal huruf dan bentuknya.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka kegiatan pembelajaran dengan menerapkan permainan kartu huruf dapat memberikan stimulus pada anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengenal huruf.

Oleh karena itu, peneliti mengambil judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Pada TK B1 Mutiara Hati Tahun Pelajaran 2021/2022”.

B. Fokus Penelitian

Dari uraian latar belakang di atas maka fokus penelitian adalah “Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf pada TK B1 Mutiara Hati Tahun Pelajaran 2021/2022”.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka pertanyaan di rumusan penelitian ini secara umum dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf Pada anak TK B1 Mutiara Hati Tahun Pelajaran 2021/2022.

1. Bagaimana penerapan permainan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf ada pada TK B1 Mutiara Hati Tahun Pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimana kemampuan mengenal huruf sebelum menggunakan permainan kartu huruf pada TK B1 Mutiara Hati Tahun Pelajaran 2021/2022?
3. Bagaimana kemampuan mengenal huruf setelah menggunakan permainan kartu huruf pada TK B1 Mutiara Hati Tahun Pelajaran 2021/2022?

4. Bagaimana respon siswa dalam mengenal huruf melalui permainan kartu huruf pada TK B1 Mutiara Hati Tahun Pelajaran 2021/2022?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf TK B1 Mutiara Hati Tahun Pelajaran 2021/2022. Selanjutnya, dijabarkan dalam tujuan khusus yaitu untuk :

1. Mendeskripsikan penerapan permainan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf ada pada TK B1 Mutiara Hati Tahun Pelajaran 2021/2022.
2. Mendeskripsikan kemampuan mengenal huruf sebelum menggunakan permainan kartu huruf pada TK B1 Mutiara Hati Tahun Pelajaran 2021/2022.
3. Mendeskripsikan kemampuan mengenal huruf setelah menggunakan permainan kartu huruf pada TK B1 Mutiara Hati Tahun Pelajaran 2021/2022.
4. Mendeskripsikan respon siswa dalam mengenal huruf melalui permainan kartu huruf pada TK B1 Mutiara Hati Tahun Pelajaran 2021/2022.

E. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian di pandang bermakna apabila hasil temuannya memiliki manfaat yakni dalam memperbaiki sistem pembelajaran,

meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf. Sehubungan dengan pemanfaatan atau makna tersebut, maka secara umum manfaat dari penelitian ini dapat di tinjau dari dua aspek, yakni aspek teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf sebagai sumber informasi bagi peningkatan mutu pendidikan serta bagi peneliti yang akan meneliti permasalahan yang sama guna penyempurnaan peneliti.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi siswa untuk mengatasi kesulitan belajar yang di alami sehingga dapat menemukan solusi untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu sebagai bahan untuk dapat memahami pembelajaran yang di sampaikan oleh guru, khususnya yang berkaitan dengan materi tersebut.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi motivasi bagi guru terumata dalam mengajarkan anak TK B1 untuk bisa meningkatkan kualitas belajar dalam kemampuan mengenal huruf yang di laksanakan di dalam kelas, sehingga dapat kreatif dalam meminimalisikan siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar terutama pada saat mengenalkan huruf kepada anak.

d. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pendidikan yang berkaitan dengan permainan yang sangat bermanfaat bagi semua siswa dan lembaga serta melengkapi refensi perpustakaan STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

e. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat juga menjadi salah satu bahan informasi dan pengetahuan tentang upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf. Sehingga peneliti dapat dengan mudah mencari solusi untuk mengatasi kesulitan belajar siswa.

F. Definisi Istilah

Penelitian ini merupakan definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara memberikan arti atau mengoperasionalkan yang di perlakukan untuk mengukur variabel, agar tidak menimbulkan kekeliruan, jadi variable-variabel dalam penelitian ini di uraikan sebagai berikut.

1. Kemampuan Mengenal Huruf

Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa. Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan anak untuk mengetahui dan mengenal tanda-tanda dan bentuk huruf aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Belajar mengenal huruf untuk mencapai kemampuan membaca awal bagi anak-anak. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga kemampuan, yang pertama anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf abjad, hal ini dapat dilihat pada saat mengenalkan huruf kemampuan anak dalam menyebutkan huruf a-z dengan benar. Kedua, anak dapat mengenal suara awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya dapat dilihat dari kemampuan anak saat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf depan dengan baik dan benar. Ketiga, anak dapat menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama dapat dilihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan huruf awal dari kelompok gambar kartu huruf.

2. Permainan Kartu Huruf

Permainan kartu huruf adalah permainan yang menggunakan alat berupa kartu berbentuk persegi panjang yang menggunakan kertas tebal. Kartu memiliki dua sisi, sisi yang pertama berupa huruf dan sisi yang kedua terdapat benda yang disertai tulisannya. Permainan kartu huruf ini mengajak anak untuk bisa mengenal dan memahami huruf

dengan mudah. Langkah-langkah dalam permainan kartu huruf adalah sebagai berikut :

1. Anak terkondisikan duduk di atas bangku masing-masing
2. Mengenalkan huruf-huruf pada anak
3. Anak mengambil sebuah kartu huruf, amatilah kartu huruf tersebut kemudian sebutkan simbol huruf apa yang tertera pada kartu huruf
4. Anak membalik kartu huruf, amatilah gambar kemudian sebutkan huruf depannya.

Permainan kartu huruf dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga anak-anak lebih mudah menerima stimulus pembelajaran. Permainan kartu huruf juga dapat menciptakan anak-anak aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung dan juga memudahkan anak untuk mengenal huruf lebih dengan cepat.