

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan anak usia Taman Kanak-Kanak yang terentang antara usia empat sampai dengan enam tahun merupakan bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan (Masitoh, 2005). Pada masa ini merupakan masa pertumbuhan yang paling hebat, anak sudah memiliki keterampilan dan kemampuan walaupun belum sempurna. Usia Taman Kanak-Kanak seringkali juga disebut sebagai “*the golden age*” atau masa emas Fred Ebbeck (Masitoh,2005), dimana mereka memiliki kecerdasan dan kemampuan yang luar biasa dibanding dengan usia di atasnya, selain itu biasanya ditandai dengan perubahan cepat dalam perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional dan bahasa (Masitoh,2005). Masa anak-anak merupakan fase yang sangat berharga dan dapat dibentuk dalam kehidupan manusia Frobel (Solehudin,2000).

Taman Kanak-kanak sebagai salah satu lembaga yang bergerak di bidang pendidikan anak usia dini menjadi sangat penting keberadaannya dalam menyiapkan sumber daya manusia berkualitas di masa yang akan datang. Para ahli pendidikan yakin bahwa pendidikan pada masa usia dini memberikan kontribusi yang bermakna terhadap keikutsertaan dan kesuksesan anak pada pendidikan selanjutnya. Oleh sebab itu pemerintah melalui Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 Ayat 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa “Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri anak sesuai dengan tahap perkembangannya”.

Penyelenggaraan pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan bagian dari kebijakan nasional sebagai salah satu ujung tombak bagi terlaksananya pengembangan kemampuan seluruh potensi yang terdapat pada diri anak. Tujuan pendidikan Taman Kanak-Kanak adalah untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik, yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni dan siap untuk memasuki pendidikan dasar (Depdiknas,2005)

Sebagai salah satu upaya untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan dasar, banyak Taman Kanak-kanak memberikan pembelajaran bahasa seperti menulis dan membaca kepada anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Leonhardt (Dhieni, 2005) bahwa sangat penting mengajarkan membaca pada anak sejak dini, karena anak yang gemar membaca akan memiliki kebahasaan yang lebih tinggi (Dhieni,2005). Namun demikian prinsip-prinsip pembelajaran untuk anak usia dini perlu betul-betul digunakan dalam pembelajaran membaca untuk anak usia dini.

Selain itu Thomson (Masitoh,2005) juga menyatakan bahwa waktu yang tepat dalam belajar membaca adalah saat anak duduk di Taman Kanak-kanak, pada masa ini rasa ingin tahu anak berkembang sehingga anak banyak melontarkan pertanyaan.

Merujuk pada pernyataan dan kenyataan di atas, maka keterampilan membaca perlu dikembangkan sejak Taman Kanak-kanak sebagai upaya menyiapkan anak memasuki pendidikan selanjutnya. Pembelajaran membaca di

Taman Kanak-Kanak dikenal dengan istilah *early reading* atau membaca dini sesuai dengan pendapat Hartati (Depdiknas,2000).

Steinberg (Depdiknas,2000) mendefinisikan membaca dini sebagai membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Program ini menitikberatkan kepada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak. Pembelajaran dilakukan dengan metode yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak (Kemendiknas,2010).

Dengan tingkat penguasaan membaca di Kelompok B Taman kanak-Kanak Centeh Bandung masih rendah yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media yang kurang variatif, monoton, dan anak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran membaca, maka sebagai seorang guru di Taman Kanak-kanak, peneliti mencoba untuk membuat suatu media yang bisa membantu anak dalam pembelajaran membaca dini. Media yang dibuat oleh peneliti adalah media berbentuk dadu huruf. Dadu huruf tersebut digunakan dalam pembelajaran membaca melalui permainan, sehingga pembelajaran membaca menjadi menyenangkan. Namun demikian efektivitas permainan dadu huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca dini pada anak pernah dilakukan. Untuk itu peneliti ini akan menguji apakah permainan dadu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak Taman Kanak-Kanak

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Permainan Dadu Huruf dapat Meningkatkan Kemampuan

Membaca Kata pada Anak Taman Kanak-kanak ?". Dengan batasan masalah penguasaan huruf, suku kata dan kata. Secara rinci rumusan masalah diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan membaca pada anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Negeri Centeh Bandung sebelum menggunakan permainan dadu huruf ?
2. Bagaimana kemampuan membaca pada anak Kelompok B TK Negeri Centeh Bandung sesudah menggunakan permainan dadu huruf ?
3. Apakah permainan dadu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Negeri Centeh Bandung secara signifikan ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang efektifitas permainan dadu huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca kata pada anak Kelompok B TK Negeri Centeh Bandung.

2. Tujuan Khusus

Merujuk pada rumusan masalah dan penjabaran dari tujuan umum, maka secara spesifik tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- a. Kemampuan membaca pada anak Kelompok B TK Negeri Centeh Bandung sebelum menggunakan permainan dadu huruf.

- b. Kemampuan membaca pada anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Negeri Centeh Bandung setelah menggunakan permainan dadu huruf.
- c. Efektivitas permainan dadu huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Negeri Centeh Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan, peningkatan mutu pendidikan dalam aspek pembelajaran bahasa terutama pada kemampuan membaca kata di Taman Kanak-kanak.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi, khususnya bagi :

a. Bagi guru

- 1) Dapat menciptakan strategi, metoda dan teknik pembelajaran membaca di Taman Kanak-kanak.
- 2) Menciptakan lingkungan yang kondusif dalam memberikan pembelajaran membaca di Taman Kanak-kanak.

b. Bagi sekolah / lembaga

- 1) Memberikan keleluasan kepada guru untuk menciptakan strategi, metoda, dan teknik pembelajaran membaca di taman kanak-kanak.
- 2) Menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang dalam proses kegiatan pembelajaran membaca di taman kanak-kanak

c. Bagi Siswa

- 1) Memunculkan minat baca pada anak usia Taman Kanak-kanak sejak dini
- 2) Memberikan pembelajaran membaca yang menyenangkan bagi anak Taman Kanak-kanak.

E. Asumsi

Asumsi penelitian mengenai efektifitas media dadu huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca untuk anak TK adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran membaca menggunakan permainan media dadu huruf merupakan kegiatan yang dapat menyenangkan anak, karena sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak (Moeslichatoen, 2004).
2. Membaca sangat penting bagi anak-anak. Anak-anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi, mereka akan berbicara, menulis dan memahami gagasan-gagasan rumit secara lebih baik (Dhieni, 2005)
3. Dalam pembelajaran membaca terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhinya, yaitu: faktor *endogen* dan faktor *eksogen*. Faktor *endogen* adalah faktor perkembangan baik perkembangan yang bersifat biologis, maupun psikologis dan linguistik yang timbul dari diri anak. Sedangkan faktor *eksogen* adalah faktor lingkungan. Kedua faktor ini saling terkait dalam perkembangan kemampuan membaca pada anak (Tampubolon dalam Dhieni, 2005)

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesa dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan membaca pada anak Kelompok B TK Negeri Centeh yang menggunakan dan yang tidak menggunakan permainan dadu huruf

Ho : $\mu_1 = \mu_2$

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan membaca pada anak Kelompok B TK Negeri Centeh yang menggunakan dan yang tidak menggunakan permainan dadu huruf

Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$

Hipotesis akan diuji pada $\alpha = 0,05$

G. Metode Penelitian

Pendekatan yang dikembangkan adalah penelitian kuantitatif, metode yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen. Sugiyono (2008) kuasi eksperimen ini mempunyai kelompok kontrol tetapi, tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi kelompok eksperimen.

Dalam kuasi eksperimen ini terdapat dua kelompok yaitu: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberti tes awal, setelah peneliti mengetahui hasil dari tes awal tersebut, pada

kelompok eksperimen diberikan *teratment* (perlakuan) sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan *treatment* (perlakuan). Setelah pemberian *treatment* selesai, kedua kelompok tersebut diberi tes akhir dengan tujuan untuk mengetahui apakah *treatment* tersebut memberikan pengaruh pada kemampuan membaca kata di Kelompok B TK Negeri Centeh.

Metode kuasi eksperimen ini dilakukan peneliti tidak memakai teknik *randomization* (sampel yang diacak) tetapi menggunakan kelompok yang sudah tersedia (*intact group*) di sekolah. Adapun kriteria populasi didasarkan pada usia anak, yaitu usia 5-6 tahun

H. Lokasi dan Sampel Penelitian

Sampel menurut Sogiyono (2010) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dapat diartikan sebagai sembarang himpunan yang merupakan bagian dari populasi.

Arikonto (Muharromi: 2009) menyatakan penelitian sampel dengan jumlah populasi yang kurang dari seratus dapat digunakan teknik total sampling artinya seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.

Dengan pertimbangan anak Kelompok B TK Negeri Centeh tahun ajaran 2011-2012 merupakan salah satu kelompok yang belum menggunakan permainan dadu huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca kata.

Sementara itu objek penelitian dari populasi di atas ditujukan kepada anak kelompok B1 dan B2 TK Negeri Centeh Bandung dengan dengan jumlah murid 15 orang