

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat utama yang diandalkan manusia dalam kehidupan sehari-hari dan dalam pergaulan serta komunikasi dengan sesamanya. Keberhasilan manusia dalam pergaulan sehari-hari dalam mencapai tujuan sangat tergantung pada kemampuan dan keterampilan berbahasa. Kemampuan berbahasa seorang anak akan tumbuh secara alamiah tanpa diajari oleh siapapun. Anak memperoleh kemampuan untuk berbahasa seperti dia memperoleh kemampuan untuk berdiri dan berjalan.

Bahasa sebagai salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia TK merupakan media komunikasi agar anak dapat menjadi bagian dari kelompok sosialnya. Bahasa dapat berbentuk lisan, gambar, tulisan, isyarat, dan bilangan. Dasar pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran keterampilan berbahasa yaitu keterampilan-keterampilan yang ditekankan pada keterampilan reseptif dan keterampilan produktif. Pembelajaran bahasa pada anak usia dini 4-6 tahun di RA/ TK diawali dengan pembelajaran reseptif. Dengan demikian keterampilan produktif dapat ikut ditingkatkan. Empat aspek keterampilan berbahasa yang mencakup dalam pelajaran bahasa adalah: 1) keterampilan menyimak, 2) keterampilan berbicara, 3) keterampilan membaca, dan 4) keterampilan menulis (Tarigan, 1979: 1).

Salah satu aspek pengajaran bahasa yang memegang peran penting adalah membaca, khususnya membaca permulaan atau pra membaca. Menurut Resmini, dkk (2006: 27) mengatakan bahwa,

Membaca permulaan pada intinya merupakan suatu upaya dari orang-orang dewasa untuk memberikan dan menerampilkkan anak pada sejumlah pengetahuan dengan keterampilan khusus dalam rangka mengantarkan anak mencapai mampu membaca bahasa.

Pada sisi lain, pentingnya pengajaran membaca permulaan atau pra membaca pada anak diberikan sejak usia dini ini juga bertolak dari kenyataan bahwa masih terdapat banyak anak yang belum dapat mengenal huruf sehingga sangat penting sekali anak diperkenalkan huruf di Taman Kanak-kanak.

Standar kompetensi membaca dan menulis permulaan pada anak usia dini 4-6 tahun RA/TK adalah anak mampu mendengarkan, berkomunikasi. Secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis (Depdiknas, 2004: 23). Selain itu juga berdasarkan kurikulum 2004 (Depdikas, 2004: 18) yang biasanya dijadikan sebagai acuan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak, terdapat standar tertentu dalam membaca permulaan untuk anak usia 5-6 tahun yaitu “Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya”. Dari hal tersebut anak usia 5-6 tahun diharapkan mampu memenuhi standar tersebut.

Dalam hal ini, berdasarkan hasil observasi pada tanggal 27 Februari 2012 di kelompok B TK PGRI Kartini Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang tahun ajaran 2011-2012 diperoleh data pada saat proses pembelajaran membaca

permulaan atau pra membaca ditinjau dari kinerja guru dan aktivitas anak dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1
Data Awal Proses Belajar-Mengajar

No.	Kinerja Guru	Aktivitas Anak
1.	Guru menjelaskan materi dengan metode ceramah	Anak memperhatikan penjelasan dari guru
2.	Guru meminta beberapa anak untuk menghubungkan dan menyebutkan kata dengan simbol yang melambangkannya.	Beberapa anak menghubungkan dan menyebutkan kata dengan simbol yang melambangkannya tetapi masih banyak anak yang salah.
3.	Guru melakukan tanya-jawab dengan anak mengenai materi yang belum dimengerti.	Beberapa anak tidak menjawab pertanyaan dari guru.
4.	Guru menugaskan anak untuk mengerjakan tugas yang ada pada Lembar Kegiatan (masing-masing)	Anak mengerjakan tugas yang ada pada Lembar Kegiatan (masing-masing)

Berdasarkan identifikasi masalah di atas bahwa kemampuan membaca permulaan atau pra membaca anak di kelompok B TK PGRI Kartini masih rendah dan masih belum sesuai dengan standar yang telah ditetapkan oleh kurikulum 2004. Hal ini terlihat ketika anak diperlihatkan huruf-huruf alphabet, anak-anak terlihat kebingungan dan masih belum mengenal huruf-huruf alphabet tersebut.

Idah, 2012

Penerapan Permainan Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Pra Membaca Kelompok B TK PGRI Kartini Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Permasalahan tersebut dapat disebabkan karena pembelajaran membaca permulaan atau pra membaca yang dilakukan guru pada awal pembelajaran, dalam apersepsi awal guru belum menggali pengetahuan awal anak secara optimal. Guru tidak menjelaskan tujuan yang akan dicapai pada pembelajaran yang akan disajikan. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya-jawab tanpa mengembangkan metode-metode lain, sehingga pembelajaran membaca permulaan atau pra membaca tidak menarik dan justru membosankan. Anak tidak terfokus pada saat guru menjelaskan materi ketika proses pembelajaran berlangsung karena guru hanya menggunakan metode ceramah serta tidak melibatkan anak secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran.

Masalah di atas dapat juga disebabkan oleh penerapan metode yang kurang variatif, tidak ada inisiatif untuk mengkombinasikan dengan metode lain. Selain karena hal-hal yang telah disebutkan di atas, hal lain yang tidak bisa dilepaskan yaitu kinerja guru yang dominan dalam mengajar (*teacher centered*), menimbulkan kurang adanya kontribusi anak dalam pembelajaran sehingga anak cenderung pasif karena guru hanya mentransfer pengetahuan saja kemudian mengerjakan lembar kerja anak.

Dari permasalahan yang digambarkan di atas, maka perlu dicari dan diterapkan metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan anak dan merangsang motivasi belajar anak. Untuk itu diupayakan sebuah alternatif penyelesaian masalah yaitu dengan menerapkan metode permainan kartu kata.

Media kartu kata atau *Flash Card* diperkenalkan oleh Glenn Doman seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia yaitu berisi kata-kata atau

gambar. Gambar-gambar pada *Flash Card* dikelompok-kelompokkan antara lain: seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka dan sebagainya. Kartu ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat hanya dalam waktu satu detik. Oberlander (Nurman, 2010: Th) mengatakan bahwa, 'Media kartu kata atau *Flash Card* berisi kata-kata, gambar atau kombinasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan pembendaharaan kata'. Contoh: gambar bola di bawahnya diisi tulisan "bola". Penggunaan media kartu kata pada anak usia dini dapat meningkatkan keterampilan pra membaca atau membaca permulaan. Sejalan dengan hal tersebut, Rose and Roe (Solihin, 2009: Th) mengemukakan bahwa.

Dalam membaca permulaan guru dapat menggunakan metode bermain dengan memanfaatkan kartu-kartu kata. Kartu kata digunakan sebagai media dalam permainan menemukan kata. Titik berat latihan menyusun huruf ini adalah keterampilan mengeja suatu kata. Kartu-kartu kata digunakan sebagai media dalam permainan kontes ucapan (mengucapkan atau melapalkan). Yang dipentingkan dalam latihan ini adalah melatih anak mengucapkan bunyi-bunyi bahasa (vokal, konsonan, dialog dan *cluster*) sesuai dengan daerah artikulasinya.

Dalam pembelajaran pra membaca atau membaca permulaan guru dapat menggunakan strategi bermain dengan memanfaatkan kartu-kartu huruf. Kartu-kartu huruf tersebut digunakan sebagai media dalam permainan menemukan kata. Anak diajak bermain dengan menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata yang berdasarkan teka-teki atau soal-soal yang dibuat oleh guru.

Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Anak dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan keputusan. Dalam memainkan suatu permainan, anak

dapat melihat sejumlah kata berkali-kali, namun tidak dengan cara yang membosankan. Guru perlu banyak memberikan sanjungan dan semangat. Hindari kesan bahwa anak melakukan kegagalan. Jika permainan sukar dilakukan oleh anak, maka guru perlu membantu agar anak merasa senang dan berhasil dalam belajar. Permainan kata dan huruf sering menggunakan media kartu kata, selain mudah digunakan dan yang lebih penting lagi media kartu kata akan menjembatani kemampuan yang diperoleh anak di TK PGRI Kartini dengan lingkungan. Hal ini disebabkan karena pada media kartu kata tersebut disertai gambar yang terdapat di lingkungan sekitar anak. Dengan demikian, kegiatan bermain sambil belajar akan lebih aplikatif, kontekstual dan menyenangkan bagi anak

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dalam upaya meningkatkan kemampuan pra membaca atau permulaan anak diperlukan perbaikan proses dan hasil pembelajarannya, dengan harapan akan mengalami peningkatan dan perubahan ke arah yang lebih baik, Sehubungan dengan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana meningkatkan kemampuan pra membaca atau membaca permulaan anak Taman Kanak-kanak melalui penerapan permainan kartu kata yang dirumuskan dalam judul penelitian, "**Penerapan Permainan Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Pra Membaca Kelompok B TK PGRI Kartini**".

B. Rumusan Masalah

Secara umum yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana penerapan media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan pra membaca kelompok B TK PGRI Kartini, yang secara rinci dijabarkan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan permainan kartu kata dalam meningkatkan kemampuan pra membaca anak kelompok B TK PGRI Kartini?
2. Bagaimana pelaksanaan permainan kartu kata dalam meningkatkan kemampuan pra membaca anak kelompok B TK PGRI Kartini?
3. Bagaimana kemampuan anak kelompok B dalam pra membaca di TK PGRI Kartini setelah dilaksanakan pembelajaran melalui permainan kartu kata?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Secara umum tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membahas penerapan permainan kartu kata untuk meningkatkan kemampuan pra membaca anak. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui perencanaan permainan kartu kata dalam meningkatkan kemampuan pra membaca anak kelompok B TK PGRI Kartini.
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan permainan kartu kata dalam meningkatkan kemampuan pra membaca anak kelompok B TK PGRI Kartini.

- c. Untuk mengetahui kemampuan pra membaca anak kelompok B TK PGRI Kartini setelah dilaksanakan pembelajaran dengan permainan kartu kata.

2. Manfaat

Secara umum manfaat penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan permainan kartu kata dalam meningkatkan kemampuan pra membaca anak, serta dalam penerapan permainan kartu kata ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan pra membaca anak di kelompok B TK PGRI Kartini. Adapun manfaat khusus yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Anak

- 1) Untuk meningkatkan kemampuan anak TK dalam pra membaca, menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya melalui permainan kartu kata.
- 2) Untuk meningkatkan kesadaran dan minat anak dalam belajar membaca.
- 3) Untuk meningkatkan daya pikir anak dalam belajar.

b. Bagi Guru

- 1) Untuk menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengajar khususnya meningkatkan keterampilan anak dalam membaca,
- 2) Dapat mengembangkan kemampuan profesional guru untuk perbaikan dalam pembelajaran di TK.

c. Bagi Sekolah

- 1) Mengembangkan suatu iklim kelas yang menyenangkan.
- 2) Dapat memberikan masukan bagi sekolah agar meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran di TK.

D. Definisi Operasional

Agar permasalahan yang ada dalam penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan karena adanya salah penafsiran atas istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Pra membaca dalam pengertian ini adalah pra membaca pada anak kelompok B TK PGRI Kartini dengan indikator menghubungkan dan menyebutkan kata sederhana dengan simbol yang melambangkannya.
2. Media kartu kata yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran yang terbuat dari kertas karton ukuran 12 x 7 cm, pada tiap karton tersebut tertulis kata (sapi, ayam, kambing, kerbau dan bebek).