



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa adalah alat untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan baik dalam bentuk bahasa lisan ataupun tulisan. "Bahasa dapat berbentuk lisan atau tulisan dengan mempergunakan tanda (*coding*), huruf (*alphabetic*), bilangan (*numerical atau digital*), bunyi, sinar atau cahaya yang dapat merupakan kata-kata (*words*) atau kalimat (*sentences*)." (Agustin & Nur Ihsan, 2011:31). Menurut Bromley (1992) dalam Winda Gunarti (2008) menyebutkan ada empat macam bentuk bahasa, yaitu mendengar atau menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Selanjutnya dijelaskan bahwa bahasa itu ada yang bersifat reseptif (dimengerti dan diterima) contohnya mendengarkan dan membaca suatu informasi. Juga ada yang bersifat ekspresif atau produktif (dinyatakan) misalnya berbicara dan menuliskan suatu informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain.

Esensi bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi telah diteliti oleh beberapa ahli salah satunya oleh Berd dalam Tarigan (1994) yang melaporkan hasil penelitiannya tentang perkembangan bahasa di Stepene College Cirl sebagai berikut: Menyimak 42%, Berbicara 25%, membaca 15% dan menulis 18%. Hasil penelitian tersebut, terlihat bahwa kemampuan membaca memiliki peringkat yang paling rendah dibandingkan aspek perkembangan

bahasa yang lainnya. Kondisi tersebut sangat memprihatinkan mengingat pentingnya kemampuan membaca yang dimiliki anak sejak dini sebagaimana yang diungkapkan oleh (Linda Campbell, Suryadi Nomi, 2002:27) bahwa "Jika anak sejak dini sudah memiliki kegemaran untuk membaca, maka dapat memberikan peluang dalam mengembangkan keterampilan mendengar aktif, berbicara, menulis kreatif dan analisis." Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kemampuan membaca sejak dini memiliki dampak positif pada anak, salah satunya penelitian Durkin dalam Nurbiana (2007:5.3) yang menyatakan 'tidak ada efek negatif pada anak-anak dari membaca dini. Anak-anak yang telah belajar membaca sebelum masuk SD pada umumnya lebih maju di sekolah dibandingkan dengan anak-anak yang belum pernah memperoleh membaca dini'. Selain itu, dalam hasil eksperimen mengenai mengajar membaca dini bagi anak usia 1-4 tahun yang ditemukan oleh Steinberg dalam Nurbiana (2007:5.3) yaitu Anak-anak yang telah mendapat pelajaran membaca dini umumnya lebih maju di sekolah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis berkesimpulan bahwa anak usia TK dapat belajar membaca dini. Hal tersebut dapat dilakukan setelah diketahui kesiapan yang dimiliki anak untuk belajar membaca. Selain itu, dalam melaksanakan pembelajaran membaca, metode yang digunakan harus sesuai dengan kaidah perkembangan anak usia Taman Kanak-kanak. Dalam hal ini guru memiliki peran utama dalam memfasilitasi pembelajaran yang tepat bagi anak. Sebagai implikasinya, agar dapat meningkatkan

kemampuan membaca anak, guru harus dapat menciptakan pembelajaran membaca yang menarik dan menyenangkan.

Menghadirkan aktifitas pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan juga harus ditunjang dengan metode dan media yang tepat. Sehingga anak akan merasa nyaman dalam belajar.

Salah satu aspek yang dapat membantu pembelajaran yang menyenangkan di taman kanak-kanak adalah dengan membuat inovasi-inovasi pembelajaran. Diantaranya yaitu dengan menciptakan Alat Permainan Edukatif (APE) baru sebagai bentuk inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sudono (1995) Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan yang khusus dirancang untuk kepentingan pendidikan. APE merupakan sarana yang penting untuk membantu ketercapaian kompetensi anak dalam proses pembelajaran. Melalui APE, pengalaman anak dalam mempelajari suatu materi dapat dilakukan melalui kegiatan "bermain sambil belajar". Saat ini APE telah banyak yang dikembangkan untuk melatih dan mengembangkan aspek perkembangan bahasa termasuk untuk kemampuan membaca.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan hari Senin tanggal 29 Agustus 2012 pada anak usia kelompok B2 di TK Persis Tarogong, kegiatan pembelajaran membaca yang dilaksanakan oleh guru belum menerapkan metode yang tepat. Pembelajaran membaca berupa pengenalan huruf

dilakukan dalam secara klasikal menggunakan media papan tulis dan huruf yang ditempel di dinding. Anak diminta mengikuti apa yang diucapkan oleh guru. Anak-anak tampak tidak antusias. Hal ini terlihat dari respon anak-anak yang kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung.

Selain itu, berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap guru terungkap bahwa kemampuan membaca anak kelas B4 masih tergolong rendah. Seperti dalam kemampuan mengenal huruf dan kata, anak-anak kelompok B4 sebagian besar masih belum memahami secara tepat. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara tersebut, penulis bermaksud meneliti bagaimana meningkatkan kemampuan membaca anak melalui Alat permainan Edukatif Karpet Baca *Qwerty*.

Karpet Baca *Qwerty* merupakan alat permainan edukatif yang didesain agar dapat memfasilitasi gaya belajar *visual*, *auditori*, dan *kinestetik* anak untuk meningkatkan kemampuan membaca. Karpet baca *Qwerty* dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif yang representatif. Menurut Badru Zaman (2006:2), alat permainan edukatif memiliki ciri-ciri tertentu, diantaranya harus mengandung nilai pendidikan yang ditujukan untuk anak TK, difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak TK, dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek serta dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas anak. Alat permainan edukatif Karpet Baca *Qwerty* memiliki fungsi sebagai alat permainan yang menyenangkan bagi anak sekaligus menjadi media yang sangat baik untuk menstimulasi kemampuan membaca anak. Berdasarkan ciri

dan karakteristik alat permainan edukatif tersebut, maka Karpets Baca *Qwerty* dianggap efektif untuk dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

Selain itu, berdasarkan observasi yang dilakukan penulis, ada beberapa keterampilan yang dapat dikembangkan melalui penggunaan alat permainan ini. Diantaranya adalah aspek perkembangan bahasa, motorik kasar, sosial emosional, dan kognitif. Seluruh aspek perkembangan tersebut dapat dikembangkan secara terpadu melalui beragam permainan yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian berkaitan dengan penggunaan APE untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dengan judul “**Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak melalui Alat Permainan Edukatif Karpets Baca *Qwerty***”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas menunjukkan perlu adanya upaya dalam memperbaiki proses belajar mengajar dalam meningkatkan kemampuan membaca anak. Adapun rumusan permasalahan penelitian ini adalah :”Apakah Alat Permainan Edukatif Karpets Baca *Qwerty* dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak TK Kelompok B TK Persis Tarogong Garut?”

Rumusan masalah tersebut secara rinci dijabarkan sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi objektif kemampuan membaca anak Kelompok B TK Persis Tarogong Garut sebelum menggunakan Alat Permainan Edukatif “Karpét Baca *Qwerty*”?
2. Bagaimana langkah-langkah penggunaan Alat Permainan Edukatif “Karpét Baca *Qwerty*” dalam upaya meningkatkan Kemampuan Membaca anak Kelompok B TK Persis Tarogong Garut?
3. Bagaimana peningkatan Kemampuan Membaca anak Kelompok B TK Persis Tarogong Garut setelah menggunakan Alat Permainan Edukatif “Karpét Baca *Qwerty*”?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Alat Permainan Edukatif Karpét Baca *Qwerty* dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak TK Kelompok B TK Persis Tarogong Garut

Tujuan penelitian tersebut dijabarkan sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan kondisi objektif kemampuan membaca anak Kelompok B TK Persis Tarogong Garut sebelum menggunakan Alat Permainan Edukatif “Karpét Baca *Qwerty*”
2. Mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan Alat Permainan Edukatif “Karpét Baca *Qwerty*” dalam upaya meningkatkan Kemampuan Membaca anak Kelompok B TK Persis Tarogong Garut

3. Mendeskripsikan Peningkatan Kemampuan Membaca anak Kelompok B TK Persis Tarogong Garut setelah menggunakan Alat Permainan Edukatif “Karpets Baca *Qwerty*”

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada beberapa pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, terutama dalam rangka pengembangan ilmu, peningkatan mutu pendidikan dan penelitian lebih lanjut. Secara lebih khusus penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan berarti kepada pihak-pihak berikut :

1. Bagi Pengembangan Ilmu

Dengan adanya pengembangan alat permainan edukatif “*Karpets Baca Qwerty*” diharapkan dapat memberikan sumbangan produk yang dapat langsung diterapkan dalam membantu perkembangan kemampuan membaca anak usia dini di sekolah. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi ilmiah bagi pengembangan sumber belajar dan alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan hasil belajar anak dalam kemampuan membaca.

2. Bagi Lembaga yang bersangkutan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada lembaga pendidikan yaitu TK Persis Tarogong Garut. Dalam hal ini, pihak sekolah maupun guru yang bersangkutan dapat mengetahui pengaruh penggunaan alat permainan edukatif “*Karpets Baca Qwerty*” untuk meningkatkan hasil

belajar anak, sehingga memberikan gambaran bagi pihak sekolah tentang perlunya alat permainan semacam itu dalam proses pembelajaran membaca.

3. Bagi peneliti lainnya

Bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk mengkaji Alat Permainan Edukatif dalam peningkatan kemampuan membaca, semoga hasil penelitian ini menjadi bahan masukan untuk melaksanakan penelitian yang lebih mendalam agar program ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat khususnya yang terkait dengan pendidikan.

4. Bagi masyarakat dan Lembaga Pendidikan lainnya

Dengan adanya hasil penelitian tentang upaya meningkatkan kemampuan membaca anak melalui penggunaan alat permainan edukatif “*Karpet Baca Qwerty*” ini, diharapkan dapat memberi gambaran kepada masyarakat dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya tentang perlunya pengembangan produk-produk media pendidikan yang menarik perhatian dan mudah dipelajari anak.

E. Sistematika Penulisan

Secara lebih rinci apa yang dibahas dalam buku ini meliputi hal-hal sebagai berikut :

Pada Bab I, Pendahuluan, diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Pada Bab II, Landasan Teori. Berisi tentang kajian teori kemampuan membaca anak, alat permainan edukatif dan prinsip-prinsip penggunaan alat permainan edukatif Karpas Baca *Qwerty*.

Bab III, Metode Penelitian diuraikan mengenai metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), setting penelitian, teknik pengumpulan data serta langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data hasil penelitian.

Bab IV, Hasil Penelitian. Berisi hasil penelitian yang diuraikan secara terperinci dari mulai perencanaan, implementasi tindakan dan refleksi masing-masing siklus, yaitu siklus I dan siklus II.

Bab V Kesimpulan, berisi mengenai simpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian yang dilakukan.