

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai golden age dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Direktorat, PAUD 2005). Rentang anak usia dini dari lahir sampai enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang artinya pada periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkan kembangkan sebagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, spiritual, sehat, cerdas, ceria dan berakhlak mulia, ungkapan ini merupakan semboyan dalam pengasuhan, pendidikan dan pengembangan anak usia dini di Indonesia.

(Rahim, 2008:1) menjelaskan pembelajaran bahasa khususnya membaca sangatlah penting, kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital sebab setiap aspek kehidupan melibatkan kegiatan membaca. Pendidikan anak usia dini tidak dituntut mengharuskan anak untuk bisa membaca secara lancar setidaknya pada usia tersebut diperkenalkan membaca permulaan, setidaknya anak mengenal urutan huruf sekaligus memahami bentuk-bentuk dari huruf sehingga memudahkan anak untuk belajar lancar membaca.

Ada empat macam keterampilan bahasa antara lain menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Chilampikunnel, 2010). Membaca merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa yang harus dirangsang kepada anak sejak usia dini karena dengan membaca menjadikan anak siap untuk belajar. Montessori

mengungkapkan bahwa mempersiapkan anak untuk belajar di usia dini diharapkan dapat memberikan hasil yang baik, karena di usia 3,5 tahun hingga 4,5 tahun anak lebih mudah belajar menulis, dan di usia 4 tahun hingga 5 tahun anak lebih mudah membaca dan mengerti angka.

(Kumara, 2014) mengemukakan membaca merupakan proses kognitif yang kompleks untuk mengolah isi bacaan yang bertujuan untuk memahami ide-ide dan pesan-pesan penulis serta menjadikannya sebagai bagian dari pengetahuan. Sedangkan Mayer, Christopher, Stephen, dan Jason mengemukakan membaca sebagai proses untuk menerjemahkan kode-kode visual ke dalam bahasa pengucapan yang bermakna.

Masri Sareb (2008:4) menjelaskan bahwa membaca menekankan pengkondisian siswa untuk masuk dan mengenal bahan bacaan. Belum sampai pada pemahaman yang mendalam akan materi bacaan, apalagi dituntut untuk menguasai materi secara menyeluruh, lalu menyampaikan hasil pemerolehan dari membacanya. Pada masa prasekolah, anak distimulus untuk dapat membaca permulaan. Sedangkan menurut Steinberg (Ahmad Susanto, 2011: 83) membaca permulaan adalah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Program ini merupakan perharian pada perkataan- perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantaran pembelajaran. Masalah yang ditemui di sekolah atau dirumah ketika anak membaca anak belum bisa membedakan huruf satu dengan huruf yang lainnya. Anak hanya mampu mengidentifikasi huruf vocal, membaca melalui gambar, dan membaca dua kata yang berakhiran huruf vokal. Melihat masih banyak anak yang kurang tertarik

dengan pembelajaran membaca, maka diperlukan suatu metode pembelajaran khusus agar kegiatan membaca atau mengenal abjad dapat ditingkatkan. Dari hal tersebut, terbentuklah media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak dengan harapan anak dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan melalui pembelajaran media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point*.

Menurut Hurlock dalam (Musfiroh, 2005:2) “Bermain merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran dimana esensi bermain harus menjadi jiwa dan setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini”. Bermain adalah sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan bermain dilakukan dengan rela tanpa paksaan dan tekanan bermain merupakan sarana belajar bagi anak usia dini. Melalui bermain anak-anak dapat mengenal dan berinteraksi dengan lingkungannya dalam rangka memenuhi kebutuhan, pertumbuhan dan perkembangan. Oleh karena itu pentingnya bermain dalam pendidikan anak usia dini, Departemen Pendidikan Nasional menjadikannya sebagai prinsip belajar yaitu “belajar sambil bermain” dan bermain sambil belajar (Depdiknas, 2001,2003,2007).

Soeharto dalam Dyah Ayu Setianingrum (2005:27), mengatakan bahwa kartu merupakan salah satu ide untuk menyampaikan pendapat konsep dalam bentuk tulisan. Sedangkan gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat serta konkret dengan masalah yang digambarkannya. Kartu kata bergambar termasuk dalam jenis media visual yaitu permainan pesan (anak) akan menerima informasi melalui indra penglihatannya karena pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual. Penggunaan

media gambar dan kartu sangat cocok dengan karakteristik anak usia dini yang masih anak-anak. Sedangkan menurut (Aulia, 2011:84) mengatakan bahwa gambar memiliki kekuatan besar dalam merespon otak anak. Melalui media visualisasi (gambar), selain anak menangkap bunyi lafal dari suatu huruf atau nama tertentu, ia juga akan ingat bentuk dari nama-nama tersebut.

Hujair AH Sanaky (2009: 127) mengemukakan bahwa media *power point* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dari Microsoft yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran, *microsoft power point* menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas front picture, sound, dan effect dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Bila produk slide ini disajikan, maka pendengar dapat ditarik perhatiannya untuk menerima apa yang disampaikan kepada para peserta didik.

Permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* bertujuan untuk merangsang kepekaan anak terhadap struktur bahasa secara lisan. Anak-anak dengan aktif dilibatkan untuk memberikan tanggapan dan keputusan. Langkah ini akan membiasakan anak untuk lebih mudah mengekspresikan gagasan dan idenya, serta memperkuat daya imajinasi anak. Kartu kata bergambar berbasis *power point* dapat menjadi sarana untuk mengakrabkan anak dengan huruf. Selain itu adapun manfaat dari media kartu kata bergambar berbasis *power point* ini manfaatnya untuk menyampaikan suatu informasi atau menyampaikan suatu

materi pembelajaran dalam mengenalkan huruf dan menggabungkan uruf menjadi kata serta menebak gambar untuk mengembangkan kemampuan membaca pada kelompok B. Saya menggunakan *power point* karena permainan kartu kata bergambar anak-anak akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan yaitu dengan cara menebak gambar lalu menghubungkan huruf dari gambar tersebut seperti: a-n-j-i-n-g dan disamping itu juga gambar bisa diganti sesuai dengan tema pembelajaran. Media pembelajaran untuk anak TK sebaiknya dapat memberikan motivasi dan ketertarikan pada anak untuk dapat mengembangkan keterampilan membaca pada anak, guru dapat memfasilitasi dan mendukung keberhasilan anak.

Penelitian ini dilakukan di TK Lila Hita Singaraja yang merupakan salah satu TK yang ada di Singaraja. TK Lila Hita terdiri dari 3 kelas yaitu kelompok A kelompok B1 dan kelompok B2. Fokus peneliti ini di tunjukan kepada anak-anak kelompok B1 yang terdiri dari 14 orang anak. Berdasarkan observasi awal di TK Lila Hita singaraja, keterampilan membaca di kelompok B1 belum berkembang dengan baik. Ketika pembelajaran terdapat anak yang masih kesulitan dalam mengenal dan menyebutkan simbol huruf yang diperlihatkan oleh guru, dengan kata lain masih banyak terdapat anak yang kesulitan dalam mengingat huruf yang telah diajarkan oleh guru. Masih terdapat juga anak yang belum dapat membedakan huruf capital dan huruf kecil yang sesuai. Karena perkembangan setiap anak berbeda-beda sama halnya dengan membaca, masih terdapat anak yang sudah lancar membaca ada juga yang masih belum lancar dalam membaca.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Lila Hita Singaraja. Pada saat melaksanakan PPL Real bahwa dalam meningkatkan keterampilan

membaca masih menggunakan media kartu kata bergambar pada umumnya, karena kesediaan sarana yang kurang hanya menggunakan media yang sudah disediakan untuk pembelajaran. Permasalahan lain di temukan saat melakukan wawancara dengan pendidik, bahwa dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pada anak kelompok B TK Lila Hita Singaraja adalah guru masih menggunakan media permainan kartu kata bergambar pada umumnya yaitu media visual yang dapat digunakan untuk mempermudah memahami informasi yang terkandung dalam tiruan gambar yang disertai tulisan. Media pada umumnya menggunakan kertas yang berukuran 10x15 cm yang terbuat dari kertas tebal yang memiliki kata-kata dan gambar yang sesuai dengan contoh di gambar. Oleh sebab itu perlu adanya sarana dan media alternative agar proses pembelajaran dalam mengembangkan keterampilan membaca bisa maksimal dilakukan serta dalam proses pengajaran jadi lebih bervariasi dengan adanya banyak media yang bisa digunakan.

Berdasarkan permasalahan uraian diatas yang telah dituliskan maka perlu dilakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk meningkatkan ketrampilan membaca. Latar belakang tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan suatu media pembelajaran dengan mengambil penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Kartu Kata Bergambar Berbasis *Power Point* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Anak Kelompok B di TK Lila Hita Singaraja”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Anak kurang tertarik dengan pembelajaran membaca.
2. Model pembelajaran kurang variatif dan media yang digunakan kurang bervariasi.
3. Anak hanya mampu mengidentifikasi huruf melalui gambar.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dalam penelitian maka peneliti membatasi masalah pengembangan media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini difokuskan pada permasalahan pokok seperti berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca pada anak kelompok B TK Lila Hita Singaraja?
2. Bagaimana hasil validasi media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca pada anak kelompok B TK Lila Hita Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti ini bertujuan untuk yaitu:

1. Mengetahui proses pengembangan media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca pada anak kelompok B di TK Lila Hita Singaraja.
2. Mengetahui validasi media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca pada anak kelompok B di TK Lila Hita Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan media pembelajaran dalam bentuk media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* untuk meningkatkan keterampilan membaca pada anak. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan pendidikan khususnya tentang media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* untuk mendukung pembelajaran membaca pada anak kelompok B.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru mengenai penggunaan media permainan kartu kata bergambar berbasis

power point sebagai alat bantu dalam melaksanakan pembelajaran membaca.

b. Bagi Kepala Sekolah

Hasil peneliti ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang tepat dalam pemilihan media pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah.

c. Bagi Anak Didik

Dengan diharapkan pembelajaran membaca berbantuan media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* diharapkan anak menyukai dan tertarik dengan pembelajaran membaca.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan di bidang pendidikan anak usia dini terutama dalam penggunaan media yang tepat.

