

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak Usia Dini merupakan generasi penerus bangsa. Masa depan bangsa Indonesia ditentukan oleh kualitas anak-anak bangsa. Apabila kualitas anak-anak bangsa Indonesia baik maka bangsa Indonesia akan makmur namun apabila kualitas anak-anak bangsa Indonesia buruk maka bangsa Indonesia akan menjadi sengsara. Orang tua pasti menginginkan anaknya menjadi generasi yang berkualitas baik terutama bagi keluarga, agama, dan bangsanya.

Anak Usia Dini adalah individu yang berusia 0-6 tahun yang masih berada pada fase *golden age*. Pada masa ini aspek pertumbuhan dan perkembangan otak anak berkembang dengan pesat. Pertumbuhan adalah perubahan ukuran bentuk tubuh anak. Perkembangan merupakan perubahan-perubahan yang dialami oleh seorang individu menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan baik menyangkut aspek fisik maupun psikis.¹

Aspek perkembangan yang dikembangkan pada Anak Usia Dini menurut kurikulum 2013 dalam Shoba Dewey Chugani, yaitu nilai agama moral, kognitif, sosial emosional, fisikmotorik, seni dan bahasa.² Aspek-aspek yang dimiliki anak tersebut perlu mendapatkan perhatian dan rangsangan yang tepat. Begitu juga aspek perkembangan bahasa, karena perkembangan bahasa dapat menunjang kehidupan dimasa yang akan datang. Bahasa merupakan media untuk anak berkomunikasi dengan orang disekitarnya. Berkomunikasi merupakan kebutuhan

¹ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya,2014), h. 34.

² Shoba Dewey Chugani, *Persiapan Mengajar Sehari*, (Tangerang Selatan: Aksara Pustaka Edukasi,2016), h.106.

dasar bagi setiap anak untuk memenuhi kebutuhan sosial. Keterampilan berbahasa pada Anak Usia Dini mencakup empat aspek yaitu, berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Membaca merupakan aspek perkembangan yang penting dikembangkan seperti dalam Q.S. al-Alaq/96: 1-5. Terjemah dapat dilihat pada lampiran 1.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ . خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ . إقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ . الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ . عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ .

diterangkan dalam Q.S.al-Alaq/96: 1-5, menurut Al-Raghib dalam buku Abuddin secara harfiah kata qara dalam surah al-Alaq berarti menghimpun huruf-huruf dan kalimat lainnya dan membentuk suatu bacaan. Dari surah tersebut membaca memiliki kedudukan yang peting dalam Islam, surah yang pertama kali turun mengandung pentingnya membaca dalam kehidupan.³

Menurut Montessori dalam Diah Mutiah Usia yang paling ideal untuk mengajarkan anak membaca adalah pada usia 4,5 tahun s.d. 6 tahun. Untuk menjadi pembaca yang baik anak harus membedakan suara-suara huruf yang berbeda-beda dan mencocokkan suara-suara itu dengan tulisannya. Pada dasarnya, membaca adalah penerjemahan suara-suara kedalam makna. Semakin sering memperkenalkan kata-kata tertulis kepada anak semakin senang anak dalam mempelajarinya. Kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini merupakan langkah awal untuk anak membaca, dan dapat menunjang untuk jenjang pendidikan berikutnya sehingga perlu dikembangkan secara optimal.⁴

Dalam kurikulum 2013 anak usia kelompok B perlu mengenal huruf Stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi. Anak Usia

³ Abuddin Nata, *Tafsir Ayat-Ayat Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), h.43

⁴ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), h.165.

Dini Usia Kelompok B mulai dikenalkan dengan simbol-simbol huruf dengan stimulus yang sesuai dengan karakteristik anak.

Pengenalan membaca dan menulis dilakukan dengan cara klasikal dan hanya menggunakan media papan tulis. Anak juga bersikap pasif dalam pembelajaran sehingga anak mudah bosan dan merasa terbebani. Seorang pendidik dapat menggunakan berbagai macam metode untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak usia dini agar anak tidak mudah bosan. Metode adalah cara pendidik untuk menyampaikan pengetahuan kepada murid. Metode yang digunakan pendidik harus menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Metode yang dapat digunakan seorang pendidik diantaranya metode demonstrasi, metode bercerita, metode tanya-jawab, metode bermain dan lain-lain.

Metode bermain merupakan salah satu metode yang menyenangkan untuk Anak Usia Dini. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Menurut Dockett dan Fler dalam Yuliani Nuraini Sujiono, bermain merupakan kebutuhan anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja.⁵

Kartu kata bergambar merupakan salah satu media yang dapat digunakan pendidik untuk mengenal huruf kepada anak usia dini. Kartu kata Bergambar dapat membuat anak mudah dalam mengenal huruf karena terdapat gambar.

⁵ Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta Barat: Indeks, 2013), h. 97.

Gambar yang dipilih merupakan gambar benda yang sering dilihat anak. Menurut Montessori dalam buku Gerald akan lebih efektif jika mengenalkan anak membaca dan menulis menggunakan media kartu kata dan mengajak anak bermain dengan media tersebut.⁶

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di RA Al-Amin Kabupaten Banjar, RA Al-Amin terdiri dari 2 kelas Kelompok A dan 4 kelas kelompok B. RA Al-Amin mengutamakan anak belajar membaca, menulis, dan berhitung. Guru RA Al-Amin mengadakan les untuk anak kelompok B, dan memberikan PR untuk anak kelompok A dan kelompok B.

Kemampuan anak kelompok B2 dalam mengenal huruf belum berkembang, dari 15 anak dalam kelas baru 6 anak yang mampu mengenal huruf dengan baik. Anak nampak kesulitan saat menyebutkan huruf karena anak belum pernah berada di kelompok A sebelumnya. Anak juga terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuknya mirip, misalnya “d” dengan “b”, “u” dengan “n”, “i” dengan “l”. Anak kurang bisa membedakan huruf-huruf – huruf kecil, dan anak masih kesulitan saat diminta untuk menyebutkan huruf depan dari sebuah gambar.

Kegiatan mengenalkan huruf dilakukan secara klasikal dan menggunakan media poster huruf abjad. Pada saat kegiatan inti guru hanya menggunakan buku LKS untuk memperkenalkan huruf dan anak menebali huruf –huruf yang ada di LKS. Metode yang sering digunakan guru adalah metode klasikal sehingga anak bosan, tidak fokus, dan asyik bermain sendiri saat proses belajar

⁶ Gerald Lee Gutek, Wahyu Anugeraheni, *Metode Montessori*, (Celeban Timur: Pustaka Pelajar, 2013), h.301.

Selain permasalahan tersebut penggunaan media pembelajaran juga belum maksimal, hal tersebut dapat mempengaruhi ketertarikan anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini terlihat anak kurang antusias dalam belajar. Disisi lain penggunaan metode bermain yang belum dimanfaatkan secara optimal. Melihat dari permasalahan yang ada tersebut, maka kemampuan anak dalam mengenal huruf perlu dikembangkan dengan cara yang tepat, yaitu dengan tetap berpedoman pada bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.

Untuk menumbuhkan kemampuan membaca bagi anak usia dini harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Mengenal huruf merupakan langkah awal anak untuk bisa membaca. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan untuk anak. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengetahui efektivitas metode bermain kartu kata bergambar terhadap kemampuan mengenal huruf pada kelompok B di RA Al-Amin Banjarmasin.

B. Definisi Operasional

1. Efektivitas

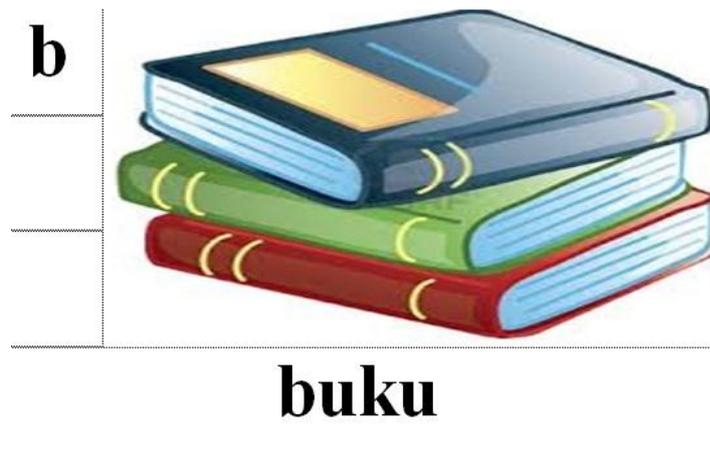
Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia Efektivitas berasal dari kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil.⁷ Efektivitas adalah daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.⁸ Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini diartikan sebagai tingkat keberhasilan anak dalam mengenal huruf menggunakan metode bermain kartu kata bergambar. Metode bermain kartu

⁷ Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2010), h. 311

⁸ Saliman & Sudarsono, *Kamus Pendidikan dan Pengajaran*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 1994), h.61

kata bergambar dikatakan efektif apabila memberikan perubahan yang lebih baik, maka efektivitas metode bermain kartu kata bergambar dilihat dari seberapa cepat dan mudah anak dapat mengenal huruf.

2. Bermain kartu kata bergambar.



Bermain kartu kata bergambar adalah bermain terpinpin dengan menggunakan alat berupa kartu kata bergambar menggunakan kertas tebal agar lebih awet.⁹ Berbentuk persegi panjang yang terbuat dari kertas A4 yang dilaminating agar lebih awet. Kartu kata bergambar terdapat gambar dan kata dibagian bawah, di bagian sebelah kiri terdapat huruf awal dari kata. Permainan ini mengajak anak untuk belajar mengenal huruf yang terdapat pada kartu kata bergambar. Jenis bermain yang digunakan bermain terpinpin.

3. Kemampuan Mengenal Huruf

Kemampuan mengenal huruf merupakan perkembangan bahasa anak dalam bidang keaksaraan. Anak Usia Dini dalam bidang keaksaraan dapat menyebutkan simbol huruf, mengenal suara awal dari nama benda disekitarnya,

⁹ Montolalu, *Bermain dan permainan Anak*, (Tangerang : Universitas Terbuka, 2012), h.7.30

dan memahami antara bunyi dan bentuk huruf.¹⁰ Dalam penelitian ini anak diharapkan mengetahui huruf b, d, u, n, i . Hal ini dapat dilihat pada kemampuan anak menyebutkan simbol huruf dengan benar. Anak mampu menyebutkan huruf awal dari kartu kata bergambar dengan benar. Anak dapat menunjukkan huruf yang benar yang disebutkan oleh guru.

4. Siswa TK Kelompok B

Siswa kelompok B adalah anak yang berusia 5-6 tahun.¹¹ Penelitian ini dilaksanakan pada anak Kelompok B RA Al-Amin Kabupaten Banjar dengan rentang usia anak-anak 5-6 tahun. Jumlah anak kelompok eksperimen 15 anak terdiri dari 5 anak perempuan 10 anak laki-laki. Jumlah kelompok kontrol 15 anak, yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 10 anak laki-laki.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengenal huruf kelompok eksperimen B2 dan kelompok kontrol B1 di RA Al-Amin Kabupaten Banjar ?
2. Bagaimana Efektivitas metode bermain kartu kata bergambar terhadap kemampuan mengenal huruf pada kelompok B di RA Al-Amin Kabupaten Banjar?

¹⁰ Mulyasa, *Manajemen ...*, h.245.

¹¹ *Ibid*, h.256.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan mengenal huruf kelompok eksperimen B2 dengan metode bermain kartu kata bergambar dan kelompok kontrol B1 dengan media papan tulis di RA Al-Amin Kabupaten Banjar.
2. Untuk mengetahui efektivitas metode bermain kartu kata bergambar terhadap kemampuan mengenal huruf pada kelompok B di RA Al-Amin Kabupaten Banjar RA Al-Amin Kabupaten Banjar.

E. Alasan Memilih Judul

Adapun beberapa alasan yang melatar belakangi sehingga dipilihnya judul di atas tersebut :

1. Anak kelompok B di RA Al-amin kesulitan dalam mengenal huruf.
2. Mengingat mengenal huruf merupakan salah satu proses anak dalam membaca.
3. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran merupakan hal penting untuk kelancaran proses belajar mengajar, dan peneliti dalam kesempatan ini menggunakan metode bermain kartu kata bergambar dalam mengenalkan huruf.
4. Untuk mengetahui efektivitas metode bermain kartu kata bergambar terhadap kemampuan mengenal huruf pada kelompok B di RA Al-Amin.

F. Signifikansi Penelitian

Hasil Penelitian ini mempunyai beberapa signifikansi antara lain:

1. Aspek Teoretis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dalam pengembangan keilmuan Pendidikan Anak Usia Dini.
- b. Sebagai bahan informasi dan masukan pengetahuan khususnya dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf untuk anak usia kelompok B di RA Al-Amin Kabupaten Banjar
- c. Untuk menambah koleksi kumpulan penelitian ilmiah yang ada di perpustakaan, khususnya yang berkaitan dengan perkembangan bahasa Anak Usia Dini.

2. Aspek Praktis

- a. Bagi anak, penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui bagaimana efektivitas bermain kartu kata bergambar terhadap kemampuan mengenal huruf b, d, n, u dan i pada kelompok B yang telah dilaksanakan.
- b. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan mengenai media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak.
- c. Bagi Sekolah, penelitian ini bermanfaat untuk menjadikan sekolah menjadi sekolah percontohan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf menggunakan media kartu kata bergambar bagi sekolah yang lain.

- d. Bagi orang Tua, Penelitian ini bermanfaat untuk orang tua dalam menstimulus perkembangan bahasa anak menggunakan media kartu kata bergambar.

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa:

- a. Anak memiliki kemampuan dasar yang relatif sama serta memiliki tingkat kemampuan mengenal huruf yang sama antara kelompok eksperimen B2 dan kelompok kontrol B1.
- b. Materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- c. Evaluasi yang digunakan memenuhi alat ukur yang baik.

2. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis yang diambil dalam penelitian ini yaitu:

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan dari kemampuan mengenal huruf anak kelompok B yang menggunakan kartu kata bergambar dengan kemampuan mengenal huruf Kelompok B yang menggunakan media papan tulis.

atau

H₀: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari kemampuan mengenal huruf anak kelompok B yang menggunakan kartu kata bergambar dengan kemampuan mengenal huruf Kelompok B yang menggunakan media pan tulis.

H. Penelitian terdahulu

1. Skripsi I'nanah Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhamadiyah Magelang yang berjudul "*Manfaat Permainan Kartu Huruf untuk Menstimulus Kemampuan Bahasa Anak*" Skripsi ini mendeskripsikan tentang perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh faktor-faktor yang didapatkannya sejak bayi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif Hasil penelitian ini terbukti dapat menstimulus kemampuan bahasa anak . Sedang Penelitian yang saya lakukan untuk mengetahui efektivitas media kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

2. Jurnal Sriyatin berjudul "*Penerapan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemulaan Kelompok B di TK Yalista Surabaya*". Jurnal mendiskripsikan tujuan menggunakan media kartu kata untuk mengetahui penerapan media kartu kata yang dapat meningkatkan kemampuan membaca. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas hasil penelitian ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Sedang penelitian yang saya lakukan menggunakan media kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

3. Skripsi Sugiyanti Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga yang berjudul "*Penerapan Metode Bermain Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Siswa Kelompok B RA Muslimat NU Rejosari 1 Bandongan Malang*". Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Skripsi ini mendiskripsikan tentang penerapan media kartu kata bergambar

terhadap kemampuan anak membaca dalam kata dasar. Hasil penelitian ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca kata dasar menggunakan media kartu kata bergambar. Sedang Penelitian saya menggunakan kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok B dalam mengenal huruf.

H. Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini secara garis besar terdiri atas lima bab pembahasan dengan sistematika:

Bab I Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, anggapan dasar dan hipotesis penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, yang berisi Pendidikan Anak Usia Dini yang meliputi pengertian Anak Usia Dini, dan hakikat pendidikan Anak Usia Dini; perkembangan pada Anak Usia Dini yang meliputi Pertumbuhan dan perkembangan, hakikat bahasa dan komponen bahasa, dan perkembangan bahasa Anak Usia Dini; pengembangan bahasa Anak Usia Dini; perkembangan kemampuan membaca Anak Usia Dini yang meliputi pengertian membaca dan kesiapan membaca, peranan sesomotor dan kognitif dalam kemampuan membaca, tahap-tahap perkembangan kemampuan membaca, kemampuan mengenal huruf dan pentingnya kemampuan membaca; bermain pada Anak Usia Dini Yang meliputi pengertian metode bermain, jenis-jenis bermain, Karakteristik bermain

pada Anak Usia Dini, dan manfaat bermain; media pembelajaran, dan metode bermain kartu kata bergambar.

Bab III Metodologi Penelitian, berisi jenis dan pendekatan penelitian, metode (desain) penelitian, objek penelitian dan subjek penelitian, variable penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pelaksanaan penelitian, pengembangan instrumen penelitian, teknik pengolahan data, teknik analisis dan keabsahan data dan prosedur penelitian.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian, berisi gambaran umum, penyajian data, dan analisa data.

Bab V Penutup, berisi tentang simpulan dan saran-saran.