

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada mulanya Tuhan menciptakan manusia menurut gambar dan rupaNya (Kej. 1:26). “Allah menciptakan semua manusia sama termasuk guru dan murid, menurut gambar dan rupa Allah” (Van Brummelen, 2009, hal. 88). Tuhan melihat bahwa segala yang telah diciptakanNya tersebut sungguh amat baik (Kej 1:31). Manusia diciptakan unik dan berbeda dari ciptaan yang lainnya yaitu melalui sebuah perencanaan yang matang. Tuhan menciptakan manusia dari tanah liat dan membentuknya dengan tanganNya sendiri kemudian menghembuskan nafas kehidupan ke hidung manusia. Manusia dalam pemberontakannya ingin menjadi sama seperti Allah yang menyebabkan gambar dan rupa Allah yang ada padanya rusak (Kej. 3).

Kejatuhan manusia ke dalam dosa tidak menyebabkan gambar dan rupa Allah yang ada pada manusia hilang. Walaupun manusia telah dibengkokkan dan terhilang karena kejatuhan, namun mereka masih manusia yang memiliki potensi dan karakteristik Tuhan (Knight, 2009, hal 248). Dalam keberdosaannya, Allah tidak meninggalkan manusia begitu saja. Allah mengutus putraNya yang tunggal yaitu Yesus Kristus datang ke dalam dunia untuk menebus manusia dari dosa (Yoh. 3:16). Karya penebusan Allah kepada manusia melalui Yesus Kristus terus dilanjutkan salah satunya melalui pendidikan kristen. Pendidikan kristen hadir dan berkontribusi untuk mengembalikan gambar dan rupa Allah yang telah rusak karena dosa dalam diri setiap anak didik.

Pendidikan kristen berfungsi sebagai agen rekonsiliasi serta pengembalian gambar dan rupa Allah yang seimbang dalam diri para murid. Hal ini sejalan dengan pendapat Knight (2009, hal. 225) yang mengatakan bahwa “Pendidikan adalah salah satu lengan Tuhan dalam usaha pengembalian dan persatuan kembali. Oleh karena itu dapat dipandang sebagai kegiatan penebusan”. Pendidikan sebagai kegiatan penebusan harusnya mampu melihat bahwa setiap siswa adalah unik dengan potensi dan kemampuan yang berbeda-beda. “Pengajaran harus selalu dilakukan dengan memperhatikan murid dan harus mampu menjawab kebutuhan mereka” (Wolterstorff, 2014, hal. 7). Dalam merancang pembelajaran yang akan diajarkan di kelas, seorang guru harus memikirkan dengan matang kebutuhan para siswanya agar pembelajaran yang terjadi bisa menjawab kebutuhan peserta didik. “Guru tidak hanya sekedar melemparkan sebuah topik pembelajaran kepada muridnya tanpa mempertimbangkan karunia-karunia, kebutuhan, dan gaya belajar mereka yang berbeda-beda” (Van Dyk, 2013, hal. 55).

Pendidikan merupakan proses seumur hidup yang terjadi dalam berbagai konteks dan keadaan yang tidak terbatas (Knight, 2009). Selain itu, Wolterstorff (2014, hal. 4) mengemukakan bahwa “Manusia adalah makhluk yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan”. Sebagai proses seumur hidup, pendidikan tidak dibatasi oleh usia bahkan pendidikan itu sendiri sudah dimulai sejak usia dini. Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional mengamanatkan bahwa “Pendidikan di Taman Kanak-kanak adalah upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut” (Kemendikbud, 2015, hal. 1).

Pendidikan pada anak usia dini adalah tahap persiapan bagi anak sebelum memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar. Dalam mempersiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar, anak diharapkan memiliki kemampuan dasar meliputi kemampuan bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni. Kemampuan bahasa merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan pada anak sebelum memasuki pendidikan dasar. “Anak membutuhkan bahasa untuk berbicara dengan orang lain, mendengarkan orang lain, membaca, dan menulis” (Santrock, 2009, hal. 68). Membaca yang merupakan bagian dari bahasa merupakan salah satu pelajaran yang perlu diajarkan kepada anak. “Kemampuan membaca merupakan suatu yang vital dalam masyarakat terpelajar, namun anak-anak yang tidak memahami pentingnya belajar membaca tidak akan termotivasi untuk belajar” (Burns, dkk dalam Rahim, 2005, hal. 1)

Anak usia dini yang berada pada masa *golden age*, anak lebih mudah belajar banyak hal termasuk membaca. Doman dalam Endah (2014) mengatakan bahwa waktu terbaik untuk belajar membaca bersamaan waktunya dengan anak belajar bicara yang terjadi pada rentang usia 3-5 tahun. Burns dalam Rahim (2008, hal. 1) mengemukakan bahwa “Usaha membaca merupakan proses yang terus menerus dan anak-anak akan melihat tingginya nilai membaca dalam kegiatan pribadinya akan lebih giat belajar dibandingkan dengan yang tidak”. Sebuah penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar kota Denver Amerika Serikat juga menyimpulkan bahwa anak yang sudah dibiasakan membaca pada usia pra sekolah relatif tidak menemukan kesulitan dalam belajar dan bergaul (Sudarsana

& Bastiono, 2014). Oleh karena itu, membaca merupakan suatu hal yang sudah bisa dan penting untuk diajarkan kepada anak sejak usia dini.

Melihat pentingnya pendidikan bagi anak usia dini, maka kemampuan membaca permulaan perlu untuk ditingkatkan. Pembelajaran pada anak usia dini harusnya dilakukan dengan cara yang menyenangkan agar anak tertarik untuk belajar. Bermain seraya belajar merupakan suatu metode pembelajaran yang dapat digunakan pada anak usia dini mengingat bahwa anak pada usia tersebut sangat senang bermain. Sudarma & Bastiono (2014) mengemukakan bahwa bermain merupakan bagian penting dalam mendidik anak menuju perkembangan normal sesuai dengan kodrat anak. Sejalan dengan itu, Suyadi (2010, hal. 305) mengungkapkan bahwa “Satu-satunya cara agar belajar menjadi menyenangkan dan menantang adalah menggabungkan antara bermain dan belajar sebab dengan demikian anak akan *enjoy* dalam pembelajaran”.

Kenyataan yang peneliti temui ketika melakukan pengamatan di TK-B Citra Berkat Tangerang adalah tingkat kemampuan membaca pada anak masih rendah. Hal ini terlihat bahwa dalam pembelajaran masih terdapat anak yang belum mampu menyebutkan abjad, sehingga pada saat guru menanyakan huruf-huruf yang terdapat dalam sebuah kata, siswa tidak bisa menjawab. Selain itu sebagian besar anak masih belum mampu menyebutkan benda yang memiliki bunyi akhir yang sama. Hal tersebut terlihat dalam pembelajaran pada saat guru menanyakan benda yang berakhir huruf “r”, terdapat siswa yang menjawab asal-asalan bahkan ada siswa yang hanya diam. Selanjutnya pada saat siswa diminta untuk membaca kata yang berakhir huruf “r” sebagian besar dari siswa belum mampu.

Berdasarkan masalah yang peneliti temui dilapangan, peneliti memutuskan untuk menggunakan permainan kartu kata dalam pembelajaran membaca permulaan khususnya dalam mengajarkan kata yang berakhiran huruf “r”. Peneliti memilih untuk menggunakan permainan kartu kata karena memudahkan anak dalam mengingat kata-kata yang telah dibaca. Hal ini didasarkan atas teori perkembangan kognitif Piaget yang mengatakan bahwa anak umur 2-7 tahun berada pada tahap praoperasional, dimana mereka belum bisa berpikir konkret dan membutuhkan simbol-simbol dalam menggambarkan sebuah objek (Djiwandono, 2002). Sejalan dengan itu, Dhieni & Fridani (2005, hal. 12.10) mengemukakan bahwa “Permainan kartu kata dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari ketegangan dan kecemasan. Anak-anak dapat lebih aktif dengan melihat beberapa kata berkali-kali, namun tidak dalam cara yang membosankan”. Oleh karena itu penggunaan permainan kartu kata dalam penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa TK-B Citra Berkas Tangerang.

1.2 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus dan mendalam, maka peneliti menentukan batasan masalah dari penelitian ini yaitu kemampuan membaca permulaan pada kata yang berakhiran huruf “r”.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti mengangkat dua rumusan masalah yaitu:

- 1) Apakah penggunaan permainan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa TK-B Citra Berkas Tangerang?

- 2) Bagaimanakah efektivitas permainan kartu kata dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa TK-B Sekolah Citra Berkat Tangerang?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain:

- 1) Mengetahui penerapan permainan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa TK-B Sekolah Citra Berkat Tangerang.
- 2) Mengetahui efektivitas permainan kartu kata dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa TK-B Sekolah Citra Berkat Tangerang.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti dan pendidik. Berikut manfaat penelitian ini antara lain:

- 1) Bagi Peneliti
 - a. Mendapat pengetahuan bahwa salah satu cara yang dapat digunakan oleh pendidik dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini adalah dengan menggunakan permainan kartu kata.
 - b. Mendapat pengalaman dalam melakukan penelitian tindakan kelas sehingga menjadi modal bagi peneliti dalam melakukan penelitian tindakan kelas selanjutnya.

2) Bagi Guru

- a. Semakin kreatif dalam mengajar membaca permulaan pada anak TK-B khususnya dalam pembelajaran membaca kata yang berakhiran huruf “r” dengan menggunakan permainan kartu kata.
- b. Memperoleh informasi tentang cara meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini, salah satunya adalah melalui permainan kartu kata.

1.6 Penjelasan Istilah

1) Permainan

Dworetsky dalam Moeslichatoen (2004, hal. 24) mengatakan bahwa “Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu”.

2) Kartu kata

Kartu kata adalah kartu yang berbentuk lembaran-lembaran persegi panjang atau bentuk lainnya (bentuk buah, binatang, dan lain-lain) yang bertuliskan kata-kata yang mudah dicerna anak-anak terutama yang masih berusia balita (Nyariani, 2006). Berikut adalah indikator permainan kartu kata antara lain:

1. Penggunaan permainan kartu kata dalam belajar membaca permulaan menyenangkan
2. Penggunaan permainan kartu kata menarik anak untuk membaca
3. Setiap anak terlibat dalam permainan membaca kartu kata
4. Penggunaan permainan kartu kata meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

3) Membaca permulaan

Huda dalam Siwi, Rintayati, & Sularmi (2014) mengemukakan bahwa membaca permulaan merupakan suatu proses keterampilan dan kognitif yang menunjuk pada pengenalan dan penguasaan lambang-lambang fonem yang sudah dikenal untuk memahami makna suatu kata atau tulisan. Dalam penelitian ini siswa akan belajar membaca kata yang memiliki bunyi akhiran yang sama yaitu “r”. Berikut adalah indikator yang digunakan antara lain:

1. Mengelompokkan macam-macam gambar yang memiliki bunyi huruf akhir yang sama
2. Mengenal kosakata
3. Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya.