

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan dan pertumbuhan anak merupakan suatu masa yang sangat penting karena perkembangan selanjutnya sangat dipengaruhi oleh masa pertumbuhan dasar. Aspek perkembangan dan pertumbuhan anak pada usia dini mencakup aspek perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosi. Pada anak usia dini (4-6 tahun), anak masih berada di pola meniru *role model*, dan merupakan tahapan awal perkembangan literasi baru mulai mengetahui dan memahami huruf serta kata. Oleh karena itu, penggunaan permainan kartu huruf akan berpengaruh pada perkembangan kemampuan menulis, membaca dan kemampuan berbicara atau berkomunikasi anak pada usia tersebut.

Anak memiliki keinginan yang besar seiring dengan berkembangnya kemampuan berbahasanya. Sehingga akan banyak muncul pertanyaan-pertanyaan dari anak terutama untuk anak usia 4-6 tahun. Kemudian secara perlahan sejalan dengan tahapan perkembangan bahasa, mental, dan pikirannya akan menjadi satu menjadikan bahasa sebagai ungkapan dari pikiran. Hurlock (1978, dalam Ahmad 2015, 309) menyatakan bahwa bahasa sebagai sebuah sistem yang mencakup segala sarana dalam berkomunikasi, dengan menyimbolkan pikiran serta perasaan dalam upaya menyampaikan maksud kepada orang lain, termasuk didalamnya perbedaan bentuk komunikasi yang sangat luas seperti: bicara, tulisan, isyarat, bahasa simbol, ekspresi muka, pentomin dan seni. Nasution (2004, dalam Ahmad, 2015, 309) juga mengartikan bahasa merupakan kemampuan untuk

berkomunikasi dengan orang lain, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan sebuah pengertian seperti bentuk komunikasi lisan, tertulis, gerak tangan, tanda, air muka, dan pantomin, serta seni. Menurut Mudjito (2007, dalam Waraningsih, 2014) menerangkan bahwa kemampuan bahasa anak usia TK berkembang dengan ditandai banyak hal seperti: (1) kemampuan memakai kata ganti saya dalam berbicara; (2) perberndaharaan kata anak semakin kaya; (3) apa yang dipahami oleh anak mampu dijelaskan dalam bentuk sebuah pengertian; (4) dengan kalimat sederhana anak dapat mengungkapkan segala sesuatu yang dirasakannya, dan (5) anak mampu menjelaskan suatu gambar. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbahasa memiliki aspek penting yang terdiri dari aspek menulis, aspek membaca, aspek menyimak dan aspek berbicara serta saling berkaitan satu dengan lainnya.

Banyak cara yang dilakukan anak untuk menjadikan sesuatu menjadi sebuah mainan. Melalui bermain, anak akan merasa rileks. Bagi perkembangan anak usia dini, bermain dan permainan adalah sesuatu yang sangat dibutuhkan. Peran orangtua dan pendidik dalam memenuhi dan mendukung hal tersebut, diantaranya yaitu dengan menyediakan alat permainan yang baik guna perkembangan anak. Permainan dan alat bermain tidak harus mahal, bisa menggunakan yang ada di sekitar kita. Menurut Jawati (2013, 255) sebuah permainan adalah alat bagi anak dalam menjelajahi dunianya sendiri dari yang tidak diketahui sampai dengan yang diketahui, dan dari yang tidak mampu dibuatnya sampai anak tersebut mampu membuatnya.

Melalui pendampingan yang baik dari orang tua dirumah serta guru di sekolah, diharapkan anak akan mampu menggunakan mainan yang ada demi perkembangan dan kemajuan anak dalam mengikuti pembelajaran. Mainan yang sederhana akan tampak bermanfaat jika mainan tersebut dapat dimainkan dengan baik dan benar. Begitupun jika mainan yang mahal tetapi tidak bisa di gunakan dengan baik maka mainan tersebut akan membuat perkembangan anak terganggu.

Bermain dapat mengembangkan kognitif anak, membangun rasa percaya diri anak, menumbuhkan sikap berbagi, melatih otot-otot tangan, melatih konsentrasi, menambah kosa kata. Anak usia dini umumnya dapat berkomunikasi secara lisan tetapi mereka masih mengalami kesulitan dalam membaca. Bermain bersama dengan teman akan lebih banyak keuntungannya daripada bermain seorang diri. Anak akan saling berbagi dengan temannya, saling berkomunikasi satu dengan yang lainnya.

Kemampuan membaca, menulis dan berbicara usia dini khususnya siswa kelompok B di TK SKS masih rendah. Dalam kemampuan membaca pada kelompok B, masih banyak dari siswa tersebut yang belum mengenal huruf secara baik dan benar, lafal pengucapan yang belum jelas, dan sering terbalik dalam membacanya. Dalam hal menulis huruf juga masih sering salah, terbalik dan bentuknya juga tidak pas. Selain itu, dalam kemampuan berbicara pada kelompok B, anak masih sulit untuk mengungkapkan sesuatu, kalimat yang tidak tersusun dengan baik, dan juga masih terdapat kekurangan dalam vokal anak terhadap kalimat yang diucapkannya. Hal ini akan bisa berdampak kurang baik terlebih untuk kelanjutan memasuki bangku Sekolah Dasar. TK SKS masih menggunakan cara lama dan juga penggunaan media pembelajaran yang masih kurang dalam

belajar membaca. Hal ini yang membuat anak merasa bosan dengan pembelajaran yang dilakukan dan tidak serta kurang bersemangat dalam hal menerima materi yang diberikan oleh gurunya.

Dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini diperlukan inovasi berupa permainan yang menarik menggunakan media. Menurut Burnett (Waraningsih, 2014) pengenalan huruf menjadi sangat penting bagi anak, yaitu segala sesuatu yang didengar anak dari lingkungan disekitarnya dapat berupa huruf arab, latin, dan huruf – huruf lainnya. Berbagai macam jenis abjad yang dapat dikenali dan dibutuhkan serta kesanggupan anak – anak dalam memilih berbagai macam abjad tersebut, membuat anak harus dilatih secara lebih baik untuk dapat mempelajari dan memahami berbagai macam jenis abjad dan mampu untuk mengucapkan abjad secara berulang – ulang. Slamet Suyanto (dalam Wahyuningtyas, 2015) menyebutkan bahwa kemampuan anak dalam memahami dan mengingat huruf dari A sampai dengan Z merupakan hal yang cukup mudah, karena sejak anak berada pada usia dini sudah terbiasa bermain dengan buku, dan benda tulis lainnya, sehingga anak mulai mampu mengenal huruf. Menurut Hasan (dalam Sheila Septiana Rahayuningsih & Tritjajo Danay Susilo, 2019) mengenalkan huruf pada anak – anak dimulai dari usia taman kanak – kanak merupakan suatu kegiatan yang sangat disarankan dan dalam proses pembelajarannya harus melalui sosialisasi dan menggunakan metode kegiatan belajar yang menyenangkan, serta dalam memberikan pembelajaran membaca tanpa harus membebani anak. Dalam penelitian yang relevan sebelumnya, Amindari & M. Rudy & Waris dengan judul “Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Dan Audio Visual Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini” pada tahun

2020. menyimpulkan bahwa media kartu kata bergambar berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan. Pada penelitian lainnya dari Dewi Rahmayanti & Safruddin & Heri Setiawan dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SDN 7 Ampenan Tahun Pelajaran 2019/2020 pada tahun 2021, berdasarkan hasil dari penelitian mereka ada pengaruh pemanfaatan media kartu huruf terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 7 Ampenan Tahun Pelajaran 2019/2020. Selain itu pada penelitian Sapiah berjudul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Dini Melalui Penggunaan Media Kartu Suku Kata Bergambar Di TK Islam BKMT Annisa Kuala Tungkal” pada tahun 2020. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa ketika kegiatan membaca permulaan menggunakan kartu bergambar, terjadi peningkatan dan indikator keberhasilan tercapai pada siklus kedua. Setelah dilanjutkan pada siklus ketiga, kegiatan membaca awal menggunakan kartu bergambar mencapai hasil yang terbaik. Dari hal tersebut diatas dapat dikatakan bahwa pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk membaca dengan mudah.

Peran guru dibutuhkan untuk mengembangkan pembelajaran supaya anak termotivasi dalam belajar. Selama masa pandemi, guru belum mampu mengembangkan idenya dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam kemampuan literasi pada anak usia dini. Guru langsung mengenalkan huruf pada anak dengan menyebutkan huruf tersebut dan menunjukkannya secara *daring*, setelah itu guru akan memberikan penugasan kepada anak berbentuk lembar kerja secara *daring* juga. Terdapat beberapa kelemahan pembelajaran secara *daring*

dalam meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara sebagai berikut: pembelajaran secara daring kurang interaktif dibandingkan dengan tatap muka secara langsung karena siswa tidak dapat berinteraksi secara langsung dengan guru maupun sebaliknya, biaya pembelajaran yang lebih tinggi sebagai kompensasi terhadap penggunaan alat elektronik dan koneksi internet yang memadai, dan kesulitan dalam mengontrol siswa sehingga siswa mungkin bermain sendiri dan tidak memperhatikan pembelajaran. Hasilnya setelah pandemi, siswa masih memiliki kesulitan dalam hal membaca, menulis dan berbicara. Guna meningkatkan literasi pada anak tersebut setelah masa pandemi, maka dibutuhkan media yang dapat membantu meningkatkan kemampuan tersebut. Media yang digunakan yaitu kartu huruf. Pemilihan media kartu huruf menjadi pilihan terbaik peneliti dalam usaha meningkatkan kemampuan literasi, karena beberapa faktor yaitu: media kartu huruf dalam beberapa penelitian yang relevan masih digunakan dan memiliki tingkat keberhasilan yang baik, media kartu huruf sangat mudah diperoleh dan memiliki biaya yang cukup murah jika dibandingkan dengan penggunaan alat-alat berteknologi digital, dan yang paling penting adalah permainan kartu huruf membuat guru dalam melakukan tatap muka secara langsung lebih mudah dalam memvisualkan bentuk – bentuk huruf didalam sebuah permainan yang membuat siswa akan lebih aktif secara individu maupun secara bersama dalam melatih daya ingat, konsentrasi, dan daya tarik terhadap huruf. Dengan media kartu huruf diharapkan kemampuan literasi anak akan berkembang dan meningkat dengan pesat.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu :

- a. Anak belum dapat mengenal dan membaca semua huruf. Dari sejumlah anak yang berada di TK SKS, hampir 70 % anak rata – rata masih belum dapat mengenal dan membaca semua huruf terlebih huruf mati seperti B, D, F, G, H, J, K, L, dan beberapa huruf mati lainnya seperti P, Q, V, W, X, Y, Z. Selain itu antara huruf yang satu dengan yang lain juga masih sering terbalik-balik seperti B dan D, P dan V, G dan Q, F dan P, M dan N, dan beberapa huruf lainnya. Lafal anak dalam mengucapkan huruf juga belum terlalu jelas seperti huruf mati N, F, C, J, V, Y, Z dan huruf mati lainnya.
- b. Dalam penulisan huruf, sebagian anak belum bisa menulis huruf dengan baik dan sesuai dengan yang diperintah tuliskan oleh guru. Misalkan guru memberikan arahan kepada anak untuk menulis huruf P, maka ada yang bisa menulis P, Sebagian menulis V dan sebagian lainnya tidak menuliskan apa – apa. Anak – anak juga masih sering terbalik dalam menulis huruf seperti B menjadi D, huruf C dan A bentuknya juga menghadap terbalik. Demikian juga dengan huruf – huruf lainnya 70% rata – rata anak belum terlalu bisa dalam menuliskan huruf – huruf yang diberikan.
- c. Dalam hal berbicara, untuk bentuk bahasa ekspresif, anak masih belum mampu mengutarakan perasaan dalam bentuk kata – kata dan belum mampu untuk merangkai kata dan kalimat dengan urutan yang sesuai dan dapat dimengerti dengan baik oleh orang lain. Selain itu bunyi vokal bahasa anak – anak juga masih belum tepat dalam peniruan bunyi bahasa atau terdapat pengucapan yang kurang dari suku kata, keterbatasan dalam kosa kata dan pengenalan kata dan kalimat juga masih kurang.

- d. Anak masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, cenderung tidak memperhatikan guru dalam pembelajaran mengenal huruf dan bermain sendiri, ada yang memperhatikan tetapi belum begitu memahami sehingga ketika anak diminta untuk menyebutkan huruf dari A sampai Z masih sering terbalik atau melompat – lompat tidak sesuai urutan dalam penyebutannya maupun penulisannya, dan tidak memiliki minat dalam membaca huruf.
- e. Guru masih menggunakan lembar kerja dalam pembelajaran mengenal huruf dan media yang digunakan masih kurang.
- f. Cara mengajar guru yang membuat anak – anak menjadi cepat bosan dan tidak menarik perhatian.

1.3 Batasan Masalah

Peneliti hanya membatasi masalah pada:

1. Tingkat kemampuan membaca, menulis dan berbicara pada anak.
2. Daya tangkap anak dalam mengenali huruf dari yang tidak menggunakan media berupa kartu huruf dan yang menggunakan kartu huruf.
3. Alat bantu (media) yang dipergunakan.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan – permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana penerapan permainan menggunakan media kartu huruf meningkatkan kemampuan membaca dan melafalkan huruf – huruf abjad pada anak didik TK SKS.

2. Bagaimana penerapan permainan dengan media kartu huruf meningkatkan kemampuan menulis yang meliputi kemampuan menarik garis mengikuti tanda garis bantu berbentuk huruf – huruf abjad dan menulis huruf – huruf abjad tersebut tanpa bantuan garis bantu, dan
3. Bagaimana penerapan permainan dengan media kartu huruf meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini dalam menyampaikan berbagai pikiran, ide atau gagasan, dan perasaannya kepada orang lain menggunakan bahasa lisan dengan jelas dan tepat.
4. Bagaimana hasil dan kendala yang diperoleh dalam penerapan permainan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca, menulis dan berbicara pada anak usia dini di TK SKS.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan menggunakan media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan serta melafalkan huruf – huruf abjad pada anak didik TK SKS.
2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan menggunakan media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan pada anak yang meliputi kemampuan menarik garis mengikuti tanda garis bantu berbentuk huruf – huruf abjad dan menulis huruf – huruf abjad tersebut tanpa bantuan garis bantu.
3. Untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan menggunakan media kartu huruf bisa memberikan dampak yang baik terhadap kemampuan

berbicara dengan baik pada anak usia dini dalam menyampaikan berbagai pikiran, ide atau gagasan, dan perasaannya kepada orang lain menggunakan bahasa lisan dengan jelas dan tepat.

4. Untuk mengetahui bagaimana hasil dan kedala yang diperoleh setelah dilakukan penerapan permainan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca, menulis dan berbicara pada anak usia dini.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Menambah pengetahuan berhubungan dengan pembelajaran membaca permulaan, menulis permulaan dan kemampuan berbicara pada anak usia dini dengan penggunaan media pembelajaran berupa media kartu huruf terhadap perkembangan kemampuan literasi anak.
- b. Memberikan sumbangan ide atau pemikiran bagi perubahan - perubahan serta pembaharuan dalam melakukan penyusunan kurikulum di Taman Kanak - Kanak yang terus mengalami perkembangan sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan dengan perkembangan jaman, dan yang terpenting adalah sesuai dengan kebutuhan anak - anak.
- c. Mampu memberikan dasar teori dan menjadi sumber bagi penelitian - penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara pada anak usia dini dan dapat juga menjadi bahan kajian lebih lanjut.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Menambah dan meningkatkan kemampuan literasi permulaan terhadap perkembangan membaca, menulis, dan berbicara dengan bermain kartu huruf.

b. Bagi Guru

Untuk mengembangkan dan merancang pembelajaran membaca, menulis permulaan, dan berbicara yang menarik dengan menggunakan permainan kartu huruf.

c. Bagi Sekolah

Memberi gambaran mengenai kemampuan guru dan siswa guna mengembangkan kemampuan literasi permulaan pada anak usia dini dalam hal membaca, menulis dan berbicara.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas halaman pendahuluan yang berisikan halaman judul, pernyataan keaslian penelitian, persetujuan dosen pembimbing, persetujuan tim penguji, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar gambar, dilanjutkan dengan lima bab dengan penjelasan untuk masing-masing bab seperti dibawah ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini berisi latar belakang penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian yang melandasi dilaksanakannya penelitian tentang “Hubungan bermain kartu huruf dengan kemampuan literasi permulaan untuk

perkembangan kemampuan membaca, menulis dan berbicara pada anak usia dini di TK SKS”

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori berisikan tentang teori-teori yang digunakan sebagai literatur penelitian. Terdapat beberapa teori yang relevan tentang media kartu huruf, teori tentang konstruktivisme, kemampuan membaca permulaan, kemampuan menulis permulaan, kemampuan berbicara pada anak usia dini, serta teori – teori pendukung lainnya. Semua teori tersebut saling berkaitan dalam membantu penelitian yang dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai metode penelitian yang digunakan. Didalam bab ini terdiri dari rancangan penelitian dan kriteria pengukuran, informasi mengenai tempat, waktu, dan subjek penelitian, latar (*setting*) penelitian, prosedur penelitian dan pengumpulan data, dan metode analisa data yang digunakan untuk penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, hasil penelitian berdasarkan data – data dilapangan akan diolah secara baik dan hasilnya dikumpulkan dalam bentuk paparan baik teks, table, dan gambar sebagai hasil penelitian. Selanjutnya hasil penelitian tersebut akan dibahas secara detil dan menyeluruh berdasarkan indikator – indikator penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil pembahasan akan menggambarkan seberapa tinggi tingkat keberhasilan terhadap hipotesa awal dan analisa terhadap hasil akhir penelitian tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan yang diambil berdasarkan dari hasil analisa dan pembahasan penelitian pada bab sebelumnya. Didalam kesimpulan terdapat review singkat terhadap hasil akhir penelitian serta kesimpulan akhir dari penelitian yang dilakukan, dan juga terdapat saran yang memungkinkan penelitian ini untuk dikembangkan lebih lanjut dan lebih mendalam lagi dimasa yang akan datang.

DAFTAR REFERENSI DAN LAMPIRAN

Berisikan daftar pustaka atau referensi yang digunakan sebagai sumber dalam penelitian, serta lampiran – lampiran penelitian seperti, tabel, gambar, skema, dan lampiran – lampiran lainnya yang berkaitan dengan penelitian.

