

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pada masa anak usia dini, anak mengalami perkembangan yang terjadi didalam berbagai aspek. Perkembangan tersebut terjadi secara terus menerus dan dalam prosesnya dipengaruhi oleh perkembangan sebelumnya. Untuk itu, perkembangan anak merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan. Salah satu aspek perkembangan yang terjadi pada masa usia dini adalah aspek perkembangan bahasa. Menurut Jamaris karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun salah satunya adalah anak sudah dapat mengungkapkan kata lebih dari 2.500 kosakata.¹ Dimana pada usia 5-6 tahun perkembangan bahasa anak sudah dapat berkembang dengan baik, dengan mampu mengatakan lebih dari 2.500 kosakata.

Pengembangan keterampilan berbahasa anak usia dini menurut Henry mencakup empat aspek, yaitu keterampilan berbicara (*speaking skill*), menyimak atau mendengarkan (*listening skill*), menulis (*writing skill*), dan membaca (*reading skill*).² Membaca merupakan salah satu bagian dari aspek perkembangan bahasa yang penting. Menurut

¹ Martini Jamaris. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: PT. Grasindo, 2006). h.32

² Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*(Bandung : Angkasa Bandung,2008). h.1

Hodgson dalam Henry Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis.³ Membaca merupakan salah satu aktivitas yang sering dilakukan oleh orang dewasa hingga anak-anak. Aktivitas membaca dilakukan untuk berbagai macam keperluan, mulai dari keperluan antar individu atau kelompok.

Kemampuan membaca dapat diajarkan sejak dini, asalkan tidak menyalahi norma-norma perkembangan yang berlaku dan potensi anak dalam melakukan prosesnya. Banyak membaca dapat menjadikan seseorang memiliki ilmu pengetahuan yang luas, dibandingkan dengan orang yang tidak membaca sama sekali, karena dengan membaca akan mendapatkan informasi-informasi dan pesan yang memiliki makna serta bermanfaat yang tidak diketahui sebelumnya. Menurut Zubaidah menyatakan bahwa membaca permulaan atau membaca awal lebih menekankan pada pengenalan dan pengucapan lambang-lambang bunyi yang berupa huruf, kata dan kalimat dalam bentuk sederhana.⁴ Baca atau membaca dapat diartikan sebagai kegiatan menelusuri, memahami,

³ Ibid. h.7

⁴ Adharina Dian Pertiwi “*Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan Anak Usia Dini*” Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Vol. 5 Edisi 1, Juni 2016. h.760 (Diunduh 10 September 2019)

hingga mengeksplorasi berbagai simbol. Simbol tersebut dapat berupa huruf-huruf dalam suatu bacaan atau bahkan gambar.

Berdasarkan hasil laporan Bank dunia No. 1639-IND dan Studi IEA (*Internatioal Association for the Evaluation of Education Achievermen*) di Asia Timur, menunjukkan bahwa tingkat terendah membaca anak dipegang oleh Negara Indonesia. Kajian PIRLS (*Progress in International reading Literacy Study*) yaitu studi internasional dalam bidang membaca pada anak-anak di seluruh dunia yang disponsori oleh IEA ini menunjukkan bahwa rata-rata anak Indonesia berada pada urutan keempat dari bawah dari 45 negara di dunia.⁵ Hasil tersebut menunjukkan bahwa Indonesia masih berada dalam bagian negara terendah dalam kemampuan membaca.

Pada observasi yang dilakukan di TK Nur Al-Hidayah kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran sebagai sumber belajar yaitu papan tulis, gambar atau foto, suara rekaman dan buku cerita bergambar. Pembelajaran pada TK tersebut masih menerapkan model klasikal yaitu masih berpusat pada guru dalam mengenalkan huruf kepada anak. Melihat rendahnya kemampuan membaca permulaan anak disebabkan karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengembangkan bahasa, khususnya

⁵ Sri Wahyuni, "Menumbuhkembangkan Minat Baca Menuju Masyarakat Literat" Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Islam Malang. Vol 17. No. 1 Januari 2010, h.180 (Diunduh 10September2019)

membaca permulaan kurang bervariasi dan metode yang dilakukan masih berpusat pada guru. Dimana pada pembelajaran ini anak akan menjadi cepat jenuh dalam pembelajaran tersebut. Upaya pengembangan kemampuan bahasa khususnya menstimulasi kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini adalah dengan menggunakan permainan.

Bermain merupakan kebutuhan yang tidak dapat ditinggalkan. Sering kita dengar bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Sejalan dengan pandangan tersebut, Monk dalam Pitadjeng menuliskan bahwa anak dan permainan merupakan dua pengertian yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain.⁶ Bermain bagi anak merupakan hal yang menyenangkan. Dalam bermain anak tidak berpikir tentang hasil karena proses lebih penting daripada tujuan akhir, sehingga kegiatan bermain akan mempermudah anak dalam menerima dan memahami materi pembelajaran. Bermain hal yang dibutuhkan oleh anak, dengan bermain anak dapat memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dalam dirinya.

Bermain merupakan dasar dari pembelajaran bagi anak. Secara konsep, ada beberapa jenis aktivitas bermain yaitu bermain aktif, bermain bebas, bermain konstruktif, bermain peran dan eksplorasi.

⁶ Pitadjeng, 2006. Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, h. 95

Salah satu cara meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak melalui kegiatan bermain. Salah satu jenis aktivitas bermain yang dapat membantu meningkatkan anak dalam kemampuan membaca permulaan adalah melalui permainan.

Berdasarkan beberapa masalah di atas, maka peneliti menawarkan alternatif pemecahan masalah yang dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan untuk anak usia 5-6 tahun. Pada kesempatan ini peneliti akan mengembangkan sebuah permainan yang menggunakan karpet sebagai alat bermainnya yang disertai dengan kartu baca dan dadu. Permainan tersebut merupakan pembelajaran yang menarik untuk anak karena anak akan bermain sambil belajar sehingga anak akan mempunyai sikap ketertarikan dalam membaca. Peneliti mengembangkan menjadi sebuah karpet bergambar huruf berukuran besar yang dilengkapi dengan kartu bergambar dan dadu.

Karpet Mari Membaca (KARICA) merupakan modifikasi dari yang biasa disebut ular tangga. Perbedaannya jika biasanya ular tangga berukuran kecil dan terbuat dari karton, maka Karpet Mari Membaca (KARICA) ini memiliki ukuran yang lebih besar. Permainan ini menuntut anak untuk terjun langsung menjadi pemain dan mengajak anak untuk menggunakan seluruh anggota tubuh dengan tujuan menyelesaikan petak-petak yang tersedia pada karpet yang akan diacak dengan melempar dadu. Dalam permainan ini pemain dituntut untuk

menyelesaikan permainan yaitu terdapat pada huruf Z yang merupakan finish atau akhir dari permainan tersebut.

Pengembangan permainan Karpets Mari Membaca (KARICA) ini diharapkan dapat menstimulasi anak terutama dalam menumbuhkembangkan kemampuan membaca, salah satunya membaca permulaan pada anak usia dini . Anak yang memiliki kemampuan membaca permulaan akan dapat memiliki sikap kesadaran terhadap gambar, kesadaran terhadap huruf-huruf, kesadaran terhadap tulisan, kesadaran akan membaca dengan lancar. Seperti halnya ketika anak bermain Karpets Mari Membaca (KARICA) ini anak akan dihadapkan dalam karpets yang berisikan dengan huruf-huruf , angka serta gambar dan anak diminta untuk membaca pada kartu baca yang telah disiapkan yang berisikan huruf-huruf serta gambar agar dapat mencapai finish yang berada pada huruf z. Pengembangan karya inovatif ini akan menghasilkan sebuah produk berupa permainan Karpets Mari Membaca (KARICA) yang diharapkan dapat digunakan dalam membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak 5-6 tahun di sebuah lembaga PAUD.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan hasil temuan lapangan ditemukan bahwa terdapat beberapa anak yang belum memiliki kemampuan membaca permulaan serta rendahnya kemampuan membaca sehingga menimbulkan banyak dampak yang terjadi. Anak-anak yang belum memiliki kemampuan membaca permulaan cenderung tidak dapat mengenal huruf-huruf, anak mudah jenuh, anak lebih tertarik dengan media atau pelajaran yang lain.

Berdasarkan analisis masalah diatas dan sesuai dengan hasil temuan lapangan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan Membaca anak Indonesia masih rendah dibandingkan dengan negara lain.
2. Diperlukan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.
3. Diperlukan pengembangan permainan KARICA untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun
4. Bagaimana penerapan pengembangan permainan KARICA dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan dengan beberapa masalah yang telah dipaparkan diatas, mengenai media pembelajaran yang kurang menarik minat anak, maka ruang lingkup masalah pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan permainan Karpets Mari Membaca (KARICA) yang dilengkapi dengan kartu bergambar dan dadu dalam menstimulasi membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Adapun batasan ruang lingkup pengembangan karya inovatif sebagai berikut :

1. Jenis Masalah

Berdasarkan dengan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti membatasi masalah hanya sampai tahap pengembangan produk media dan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

2. Media Pengembangan

Hasil pengembangan karya inovatif ini merupakan sebuah produk baru berupa permainan KARICA yang berisikan karpets bergambar huruf berukuran besar yang dilengkapi dengan kartu bergambar dan dadu. Peneliti mengembangkan permainan ini guna untuk menstimulasi membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

3. Lingkup Lokasi Pengembangan

Pengembangan karya inovatif ini difokuskan pada anak usia dini dengan kelompok usia 5-6 tahun pada kecamatan tebet yang memiliki

keterbatasan mengenai permainan yang digunakan dalam kegiatan membaca dengan tujuan untuk meningkatkan agar anak dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaan dengan permainan yang dapat menarik minat anak.

D. Fokus Pengembangan

Berdasarkan analisis masalah, identifikasi masalah dan ruang lingkup yang telah dipaparkan diatas, maka penelitian ini berfokus pada bagaimana mengembangkan karya inovatif yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Merancang pengembangan permainan KARICA untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.
2. Mengetahui efektifitas pengembangan permainan Karpas Mari Membaca (KARICA) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.