

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan prasekolah atau praakademik, untuk itu TK tidak mengemban tanggung jawab utama dalam membelajarkan keterampilan membaca dan menulis. Substansi pembinaan kemampuan skolastik atau akademik ini haruslah menjadi tanggung jawab utama pendidikan sekolah dasar.

Alur pemikiran tersebut tidak selalu sejalan dengan praktik kependidikan, baik TK ataupun SD di Indonesia. Pergeseran tanggung jawab dalam membelajarkan kemampuan skolastik/akademik khususnya yang berhubungan dengan kemampuan membaca dan menulis ini seolah-olah telah bergeser dari Sekolah Dasar ke TK. Bahkan terdapat SD yang dengan sengaja mengajukan persyaratan atau tes masuk menggunakan konsep akademik, terutama tes membaca dan menulis. Akibatnya banyak TK yang tidak lagi menjalankan fungsinya sebagai tempat bermain yang menyenangkan bagi anak.

Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur pendidikan formal, seperti yang termaktub dalam Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 1990. Sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap/perilaku, keterampilan

agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar.¹

Pada dasarnya persiapan pembelajaran membaca dan menulis di TK dapat saja dilaksana selama dalam batas-batas aturan pengembangan prasekolah atau praakademik. Pembelajaran persiapan membaca dan menulis di TK hendaknya dapat diberikan secara terpadu dalam program.

Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif melaksanakan berbagai eksplorsi dalam kegiatan bermain, maka proses pembelajarannya ditekankan pada aktivitas anak dalam bentuk belajar sambil bermain.

Seperti yang tercantum dalam Kompetensi Dasar Raudlatul Athfal Departemen Agama RI. “Belajar sambil bermain ditekankan pada pengembangan potensi dibidang fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), inteligensia (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap perilaku dan agama)”.²

Bahasa dan komunikasi menjadi kompetensi/kemampuan yang secara aktual dimiliki anak. Dalam mengembangkan potensi diri anak didik Taman Kanak-Kanak memerlukan dukungan berbagai fasilitas, sarana dan prasarana seperti alat peraga/alatpermainan, perabot kelas, ruang kegiatan atau bermain, program-program pengembangan yang memaadai, sera suasana pendidikan

¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Pengembangan Silabus dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), 3-20

² Departemen Agama RI. “Petunjuk Proses Belajar Mengajar di Raudlatul Athfal”, *STAIN Salatiga*, <http://perpustakaan.stainsalatiga.ac.id/catalog.php>, 5 Mei 2010, diakses tanggal 1 Juni 2013

yang menunjang. Idealnya berbagai fasilitas serta sarana dan prasarana perlu tersedia secara lengkap di Taman Kanak-Kanak agar penyelenggaraan pendidikan bagi anak didik di TK yang bersangkutan dapat benar-benar berjalan dengan baik, sehingga pertumbuhan dan perkembangan kepribadian anak didik dapat tercapai secara baik dan benar.

Sejalan dengan faktor ini, maka faktor guru dalam proses pembelajaran sangatlah menentukan. Salah satu faktor yang perlu diperhatikan oleh guru adalah mengenai alat peraga bermain sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi anak dalam kreatifitas. Sarana yang dimaksud dalam hal ini adalah alat atau media peraga atau bermain yang digunakan dalam belajar yang pengadaannya tidak harus selalu dibeli, tetapi dapat diadakan atau dibuat oleh guru dengan memanfaatkan bahan yang digunakan disekitarnya. Karenanya guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan sendiri alat peraga atau bermain yang diperlukan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar dengan memperhatikan tahap perkembangan anak didik.

Kegiatan pembelajaran di dalam kelas, khususnya Kelompok B TK AL-HIDAYAH 02 BAKUNG UDANAWU BLITAR tahun ajaran 2012/2013, kurang berminat pada pengembangan bahasa yang disebabkan kurangnya media pembelajaran, sehingga anak merasa bosan. Pilihan anak lebih pada pengembangan seni, sains, motorik halus. Berdasar pada evaluasi RKH, aspek pengembangan bahasa anak tidak bisa berkembang secara optimal, hal ini berdampak pada minimnya perbendaharaan kata atau pengetahuan anak

terhadap huruf abjad dan untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu kiranya menerapkan sebuah model pembelajaran yang dapat melibatkan anak didalamnya serta dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak tetapi tetap dengan mengedepankan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa maka penggunaan metode permainan memasang gambar dirasa tepat untuk mengatasi masalah minimnya perbendaharaan kata pada anak Kelompok B TK Al-Hidayah 02 Terpadu Bakung-Udanawu Blitar.

Dari alasan tersebut, peneliti mencoba menerapkan suatu media permainan yang atraktif untuk menarik minat anak pada pengembangan bahasa. Hal ini sejalan dengan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot (paikem gembrot).

Pembelajaran paikem gembrot (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot) yang diterapkan di TK AL-HIDAYAH 02 BAKUNG UDANAWU BLITAR diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa melalui media permainan. Ini adalah alat yang efektif dalam pengembangan bahasa untuk perbendaharaan kosa kata anak yakni membaca melalui teknik bermain.

B. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang di atas dan berdasarkan pengamatan langsung di kelas, khususnya kelas/kelompok B TK Al Hidayah 02 Bakung Udanawu Blitar dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media permainan di kelompok B TK Al Hidayah 02 Bakung Udanawu Blitar.
2. Apakah media permainan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak di kelompok B TK Al-Hidayah 02 Bakung Udanawu Blitar.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menggambarkan/mendeskripsikan penerapan media permainan pada anak kelompok B TK Al Hidayah 02 Bakung Udanawu Blitar.
2. Media permainan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak di kelompok B TK Al Hidayah 02 Bakung Udanawu Blitar.

D. Kegunaan Penelitian

Dari penelitian tersebut, diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi beberapa pihak, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Secara umum, manfaat penelitian tindakan kelas (PTK) ini untuk mengetahui sejauh mana penerapan media permainan terhadap perkembangan bahasa dalam pembelajaran di taman kanak-kanak, karena anak usia dini yaitu 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak. Anak mulai sensitif menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak dalam pematangan fungsi-fungsi fisik dan sikis yang siap merespon stimulasi perangsangan yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan

kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama.

2. Secara khusus, penelitian tindakan kelas (PTK) memberikan manfaat bagi:

a. Peneliti

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti dalam pembelajaran di taman kanak-kanak untuk menciptakan ruangan kelas yang menarik minat siswa disertai media peraga yang cukup sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Karena media peraga sangatlah penting dalam setiap pembelajaran, untuk itu guru taman kanak-kanak termasuk peneliti dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membuat atau menciptakan sendiri alat peraga dengan memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar dengan memperhatikan tahap perkembangan anak didik.

b. Bagi Siswa

Dengan dilaksanakan penelitian ini, membantu siswa lebih berminat dalam pengembangan bahasa, anak lebih aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga anak mampu untuk berfikir yang lebih kreatif dan termotivasi untuk mengikuti proses belajar mengajar.

c. Bagi Guru lain

Dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai penerapan suatu strategi, metode, atau media pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Dari hasil penelitian ini dapat digunakan untuk pengembangan bahasa dalam proses belajar mengajar dan menambah pengembangan dalam bidang pembelajaran.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan pada permasalahan ini, maka dapat dirumuskan suatu hipotesis sebagai berikut : Bila media permainan diterapkan dengan baik maka dapat meningkatkan kemampuan berbahasa bagi anak kelompok B TK Al-Hidayah Bakung 02 Udanawu Blitar.

F. Asumsi Penelitian

Pengembangan kemampuan berbahasa anak khususnya siswa TK sangat berperan penting dalam suksesnya proses belajar mengajar, maka perlu kiranya menerapkan sebuah model pembelajaran yang dapat melibatkan anak

didalamnya serta dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak tetapi tetap mengedepankan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot (paikem gembrot), maka penggunaan metode permainan dirasa tepat untuk mengatasi masalah kemampuan berbahasa anak. Jadi kemampuan berbahasa siswa TK dapat dikembangkan melalui media permainan.

G. Penegasan Istilah

1. Media Permainan

Media permainan adalah suatu alat yang digunakan untuk suatu permainan yang bersifat menyenangkan, menghibur dan menarik untuk dilakukan yang memungkinkan adanya partisipasi aktif.

2. Kemampuan Berbahasa

Kecakapan atau potensi seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain untuk menguasai suatu kemampuan atau keahlian dalam mengerjakan beragam tugas dalam suatu tindakan pekerjaan tertentu.