BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan anak usia dini menurut undang-undang sistem pendidikan nasional pasal 28 tahun 2003 ayat 1 adalah anak yang berada pada rentang usia 0 sampai dengan 6 tahun. Sedangkan menurut kajian ilmu PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara, kategori anak usia dini sampai dengan usia 8 tahun (Fadlillah dan Khorida, 2013).

Anak Usia Dini merupakan individu dan memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Orang tua atau orang dewasa dapat membantu anak dalam mengembangkan potensi-potensinya. Orang tua/orang dewasa dapat membantu anak dalam mengembangkan potensinya dengan cara mendidik serta membimbing sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini. Orang tua juga dituntut untuk memberikan kasih sayang yang tulus serta mendidik anak dengan baik. Berbeda dengan orang dewasa, anak usia dini memiliki sikap egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, memiliki keunikan, dan kaya dengan fantasi.

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak-anak dalam mempersiapkan jenjang

pendidikan yang lebih tinggi. Pentingnya pendidikan anak usia dini. Berbagai hasil penelitian menyebutkan bahwa masa usia dini merupakan periode emas bagi perkembangan anak dimana 50% perkembangan kecerdasan terjadi pada usia 0-4 tahun, 30% berikutnya hingga usia 8 tahun. Periode emas ini sekaligus merupakan periode kritis bagi anak dimana perkembangan yang didapatkan pada periode ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan pada periode berikutnya hingga masa dewasanya (Kurniasih imas:2009).

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa pada periode emas, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sehingga memang penting diselenggarakan pendidikan anak usia dini dari 0-8 tahun dengan berbagai aspek perkembangan mulai dari perkembangan fisik, kognitif, bahasa, moral dan lainnya karena pada setiap perkembangan dibutuhkan oleh anak dari masa kecil hingga masa dewasa nanti.

Terlepas dari perbedaan usia tentang kategori anak usia dini, Muhayah (2013) menjelaskan bahwa anak usia dini adalah kelompok anak yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam artian memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang berupa koordinasi motorik kasar-halus, kecerdasan, sosial-emosional, dan bahasa.

Usia dini merupakan periode awal bagi pertumbungan dan perkembangan seorang anak. Pada masa ini anak menjalani masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, dan masa bermain. Pada masa ini juga anak melalui masa emas perkembangan. Masa emas perkembangan anak tidak akan dapat diulang kembali pada masa-masa berikutnya.

Usia dini merupakan masa emas atau *golden age* karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Usia dini menjadimasa terpenting dalam

rentang kehidupan seorang anak karena pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (eksplosif). Hal ini dibuktikan dari berbagai penelitian di bidang neurologi bahwa, 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama, setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Slamet Suyanto, 2005).

Pada masa inilah waktu yang tepat untuk menggali seluruh potensi anak dengan stimulasi yang optimal. Jika stimulasi tidak dilakukan dengan baik, maka potensi anak juga tidak akan berkembang dengan baik. Hal ini berpengaruh besar terhadap perkembangan anak di masa selanjutnya.

Perkembangan adalah suatu proses perubahan dimana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari berbagai aspek. Salah satu aspek penting dalam perkembangan adalah aspek perkembangan bahasa. Menurut Vygotsky (Susanto 2012), menyatakan bahwa bahasa merupakan salah satu alat untuk mengekspresikan ide. Bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori berpikir. Selain itu bahasa juga merupakan komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena disamping berfungsi sebagai alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain, juga sekaligus sebagai alat untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (2009), disebutkan bahwa salah satu standar PAUD yang tertuang dalam tingkat pencapaian perkembangan, yang berisi kaidah pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sejak lahir sampai dengan usia enam tahun.

Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman yaitu nilai-nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional.

Salah satu aspek yang dikembangkan sejak usia dini ialah bahasa. Kemampuan bahasa sangat penting bagi anak, karena dipakai oleh anak untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan, dan lain-lain untuk kepentingan pribadinya (Suhartono, 2005). Bahasa merupakan media komunikasi karena memberikan keterampilan kepada anak untuk dapat berkomunikasi dan mengekspresikan dirinya agar anak dapat menjadi bagian dari kelompok sosialnya.

Perkembangan bahasa anak usia dini menurut Rita Eka Izzaty (2008), secara keseluruhan mencakup kemampuan mendengar, berbicara, menulis dan membaca. Salah satu bagian dari perkembangan bahasa ialah membaca. Menurut Mohammad Fauzil Adhim (2004), membaca merupakan proses yang kompleks.

Masa kanak-kanak adalah usia yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan bahasa. Hal ini dikarenakan anak usia dini berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental. Kemampuan bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan di TK karena kemampuan bahasa melambangkan kemampuan dasar dan sangat penting. Dengan berbahasa, anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, anak sanggup memahami kata dan kalimat serta kaitan antara bahasa lisan dan tulisan. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan bahasa untuk anak usia dini adalah membaca.

Membaca akan menambah pengetahuan dan wawasan yang luas dan akan membuat anak lebih gampang dalam belajar. Anak yang memiliki kemampuan membaca di taman kanak-kanak akan memiliki percaya diri dan penuh semangat. Oleh sebab itu, kemampuan untuk membaca bisa diterapkan semenjak anak memasuki taman kanak-kanak dengan berdasarkan tahapan perkembangannya.

Namun, pada kenyataannya saat ini banyak lembaga-lembaga PAUD yang lebih menekankan pada pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung (calistung) dengan menggunakan lembar kerja anak dibandingkan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan kreatif, seperti menggunakan permainan pada saat pembelajaran. Lembaga tersebut lebih sering menggunakan lembar kerja anak tanpa memperhatikan perkembangan anak sehingga banyak anak-anak merasa bosan dengankegiatan-kegiatan tersebut dan anak-anak mengalami ketidakseimbangan dalam hal perkembangan anak. Sedangkan pada usia dini pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berkembang dengan sangat pesat yang didukung dengan pemberian stimulus yang tepat. Pada anak usia dini stimulasi juga memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan aspek perkembangan anak. Aspek-aspek perkembangan anak usia dini perlu dikembangkan dengan baik supaya perkembangan anak dapat berkembang secara optimal.

Deded (2013) mengemukakan bahwa kemampuan membaca ialah sebuah pondasi dalam mengatasi sejumlah bidang studi atau pengetahuan yang harus dipelajari anak di sekolah. Terbatasnya anak yang memiliki kesulitan belajar membaca, guru harus lebih berusaha semaksimal mungkin agar potensi atau kemampuan yang dimiliki oleh murid dapat lebih optimal.

Kegiatan membaca untuk anak harus menggunakan pembelajaran yang menyenangkan, karena pada usia taman kanak-kanak masih memasuki dunia bermain sambil belajar. Pendidikan Anak Usia Dini lebih memusatkan pada kegiatan bermain sambil belajar yang berisi makna tiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan bagi anak.

Dunia anak adalah dunia bermain. Anak cenderung lebih banyak waktu untuk bermain. Waktu untuk bermain perlu di stimulus karena bermain juga menjadikan sebuah

pembelajaran. Bermain dapat dijadikan sarana anak untuk balajar mengenal lingkungan dan merupakan kebutuhan yang paling penting dan mendasar bagi anak. Dengan metode bermain anak dapat memenuhi seluruh aspek perkembangan kognitif, afektif, sosial, emosi, motorik, dan bahasa. Bermain bagi anak tidak hanya memberikan kepuasan terhadap anak, tetapi bermain dapat juga membangun karakter dan membentuk sikap dan kepribadian anak.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang spontan, kreatif dan merupakan kegiatan alamiah yang sangat disenangi oleh anak. Bermain merupakan kebutuhan manusia terutama bagi anak-anak. Menurut Musfiroh (2005) menyatakan bahwa bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak usia dini yang dapat dilakukan secara spontan dan menyenangkan. Bermain sangat penting untuk proses pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Bermain juga dapat dijadikan sebuah metode pembelajaran bagi anak usia dini, karena melalui bermain anak dapat melakukan aktivitasnya secara menyenangkan. Adapun perbedaan dari bermain dan permainan yaitu bermain merupakan kegiatan main sedangkan permainan merupakan suatu kegiatan yang berisi bermain dan mainan seperti permainan tebak gambar, ketika permainan tersebut dimainkan maka disebut bermain. Permainan merupakan kegiatan yang membuat anak senang, oleh sebab itu pada usia anak-anak permainan selalu digunakan karena memiliki unsur yang menyenangkan. Bermain merupakan dunia anak yang menyenangkan walaupun tanpa menggunakan alat. Anak bisa menjadi pintar dengan banyak bermain. Sangat penting untuk anak melakukan

kegiatan bermain supaya memiliki pengalaman sehari-hari. Bermain dapat menambahkan pengetahuan, meningkatkan perkembangan, dan mengembangkan imajinasi anak.

Utama Bandi (2013) Bermain mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia yang dapat dilihat dari aspek psikis, fisik, dan sosial. Dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Aspek Psikis

   Beberapa komponen aspek psikis akan berkembang melalui bermain antara lain dalam hal kecerdasan, motivasi, emosi, mental, percaya diri, minat, kemauan, kecemasan, agresivitas, perhatian, konsentrasi, dan sebagainya.

2. Aspek Fisik

   Aspek fisik pun juga akan berkembang dengan baik melalui aktivitas bermain ini meliputi pertumbuhan dan perkembangan jasmani, kebugaran jasmani, kesehatan jasmani, kemampuan gerak dasar, unsur-unsur fisik yang ada.

3. Aspek Sosial

   Aspek sosial pun juga akan berkembang dengan baik melalui aktivitas bermain ini antara lain dalam hal kerja sama, komunikasi, saling percaya, menghormati, bermasyarakat, tenggang rasa, kebersamaan dan sebagainya.

Pendapat tersebut disimpulkan bahwa manfaat bermain juga dapat mengembangkan aspek perkembangan psikis, fisik dan sosial. Karena bermain dapat menjadikan anak lebih memiliki pengetahuan dan percaya diri, menjadikan anak bergerak dengan lincah serta membuat anak saling berbagi dan saling menghormati di sekitar anak baik di rumah atau lingkungan lainnya. Dengan adanya manfaat bermain dalam berbagai aspek ini dapat melatih kemampuan dasar anak.

Bermain juga berguna untuk perkembangan anak dan manfaat bermain sangat besar untuk perkembangan

seorang anak. Tedjasaputra menyatakan bahwa dengan mengetahui manfaat bermain, diharapkan bisa memunculkan gagasan seseorang tentang cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak, yaitu aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan, keterampilan olahraga dan menari, bermain oleh guru, sebagai media terapi, sebagai media intervensi (Tedjasaputra Mayke:2001).

Pendapat tersebut disimpulkan bahwa manfaat bermain dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Sehingga anak mampu bergerak menjadikan tubuh sehat, mampu bersosialisasi dan berkomunikasi, berkembang pengetahuan anak serta mengembangkan keterampilan anak.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak-anak tanpa atau dengan alat yang memberikan informasi, kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, sosial, perkembangan moral serta perkembangan bahasa dalam berkomunikasi, dan lain sebagainya. Manfaat bermain dalam penelitian ini supaya anak dapat mengembangkan berbagai kemampuan perkembangannya terutama kemampuan bahasa anak yaitu kemampuan membaca anak usia kelompok B TK Fatima Geluran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis di TK Fatima Geluran, dari 25 jumlah keseluruhan anak didik kelompok B, masih terdapat 24 anak didik yang kurang memiliki minat dalam membaca. Hal ini dikarenakan kurangnya ketertarikan anak didik terhadap kegiatan belajar membaca, sehingga guru harus membimbing anak didik saat proses belajar sedang berlangsung dengan cara mengulangi kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Tujuannya yaitu agar anak didik tidak terlambat dalam menerima pembelajaran yang

sudah dipelajari sebelumnya. Guru harus selalu memberitahu kembali pelajaran yang sebelumnya dipelajari supaya anak didik bisa mengingat kembali pelajaran yang disampaikan oleh guru pada minggu yang lalu.

Budiyanto mengemukakan (2011) kesulitan belajar adalah suatu gangguan dalam suatu proses psikologi dasar yang mencakup pemahaman dan penggunaan bahasa ujaran atau tulisan. Kesulitan membaca bagi anak akan berdampak sulit pada jenjang pendidikan berikutnya. Guru harus lebih berusaha semaksimal mungkin agar potensi atau kemampuan yang dimiliki anak dapat berkembang lebih optimal.

Melihat dari permasalahan yang ada, maka kemampuan bahasa anak usia dini perlu dikembangkan dengan cara yang tepat, yakni dengan pemilihan media belajar yang tepat.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam membantu proses kegiatan belajar mengajar adalah media permainan ular tangga. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Menurut Sadiman (2006) sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu: permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik. Permainan memungkunkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.

Permainan memungknkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki, membantu siswa

meningkatkan kemampuan komunikatifnya, membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional. Permainan besifat luwes, dapat dipakai untuk bernagai tujuan pendidikan. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Bermain ular tangga adalah permainan yang sudah banyak dikenali oleh masyarakat sehingga tidak butuh waktu yang lama untuk mengenalkan dan menjelaskan nama permainan ini kepada anak. Ular tangga sebagai media pembelajaran yang menarik, anak akan menjadi senang, anak akan terasa seperti sedang bermain walaupun pada kenyataannya permainan ini merupakan belajar sambil bermain. Pada saat bermain, anak melakukan lempar dadu dan pada dadu terdapat angka yang tertera, kemudian anak dapat berhitung dengan menjalankan ke kotak sesuai angka yang di dapat pada dadu tersebut, tanpa disadari anak dapat berhitung dengan pengalaman bermainnya secara langsung.

Ular tangga adalah permainan yang sudah banyak dikenali oleh masyarakat sehingga tidak butuh waktu yang lama untuk mengenalkan dan menjelaskan nama permainan ini kepada anak. Ular tangga sebagai media pembelajaran yang menarik, anak akan menjadi senang, anak akan terasa seperti sedang bermain walaupun pada kenyataannya permainan ini merupakan belajar sambil bermain.

Permainan ular tangga dibuat menyerupai permainan ular tangga yang sebenarnya, hanya saja yang membedakan adalah isi dalam setiap kotak berupa kosakata dengan gambar. Kemudian didalamnya diberi gambar beserta kosakata yang berbeda-beda. Ular tangga dimainkan dengan melemparkan dadu yang berisi angka 1 sampai dengan 6 ke dalam kotak permainan. Setelah itu anak berjalan menuju kotak sesuai angka yang ditunjukkan oleh dadu yang sudah dilempar.

Cara bermainnya menggunakan teknik yang sama dengan permainan aslinya, tetapi yang membedakan adalah makna bermain didalamnya. Anak akan disuguhi oleh pengalaman bermain sambil belajar yang menyenangkan dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca anak.

Penggunaan media permainan ular tangga ini dapat membawa anak pada lingkungan belajar yang menyenangkan, dalam pembelajaran membaca permulaan karena guru menggunakan strategi bermain dan teknik yang digunakan adalah permainan kata yang dapat memberikan suatu situasi belajar yang aktif dan menyenangkan. Situasi belajar yang aktif dan menyenangkan akan membuat pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Hal ini merupakan kunci pokok tercapainya tujuan yang diharapkan pada pembelajaran di sekolah Taman Kanak-kanak.

Kegiatan pembelajaran dengan media permainan ular tangga dapat menstimulasi aspek perkembangan kemampuan bahasa dan memotivasi anak dalam belajar membaca. Dengan media permainan ular tangga, anak akan belajar mengenai kemampuan membaca kata atau gambar, dan mengungkapkan apa yang dilihatnya melalui bahasa sederhana.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Pada Anak Kelompok B Di Tk Fatima Geluran".

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Batasan Masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk membatasi pembahasan pada pokok permasalahan penelitian saja. Ruang lingkup menentukan konsep utama dari permasalahan sehingga masalah-masalah dalam penelitian dapat dimengerti dengan mudah dan baik. Batasan Masalah penelitian sangat penting dalam

mendekatkan pada pokok permasalahan yang akan dibahas. Hal ini agar tidak terjadi kerancuan ataupun kesimpangsiuran dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Ruang lingkup penelitian dimaksudkan sebagai penegasan mengenai batasan-batasan objek. Ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu TK Fatima Geluran, khususnya peneliti lebih memfokuskan diri dalam mengembangkan kemampuan membaca pada anak kelompok B melalui media permainan ular tangga.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah: "Adakah pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca pada anak kelompok B di TK Fatima Geluran?"

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu untuk mengetahui pengaruh media ular tangga terhadap kemampuan membaca pada anak kelompok B di TK Fatima Geluran.

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012) menjelaskan mengenai pengertian dari variabel yaitu suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini penulis melakukan pengukuran terhadap keberadaan suatu variabel dengan menggunakan instrumen penelitian. Setelah itu penulis akan melanjutkan analisis untuk mencari pengaruh suatu variabel dengan variabel lain. Menurut Sugiyono (2010:30), berdasarkan hubungan antara satu variabel dengan variabel lain, maka variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel Bebas: adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau

timbulnya variabel terikat. Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media permainan ular tangga (x).

2. Variabel Terikat: merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas sesuai dengan masalah yang akan diteliti maka yang akan menjadi variabel terikat adalah kemampuan membaca (y).

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi anak: Dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui media permainan ular tangga, sehingga anak tertarik untuk belajar membaca.
2. Bagi guru: Dapat menambah pengetahuan tentang pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca pada anak kelompok B di Fatima Geluran.
3. Bagi peneliti selanjutnya: Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca pada anak kelompok B di TK Fatima Geluran.