

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan masa emas perkembangan fisik dan otak anak. Anak usia dini merupakan masa yang sensitif. Masa sensitif anak usia dini mengacu pada apa yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak agar anak dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini sangat dibutuhkan.

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu dari pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya, sebagaimana pendapat dari Yusuf (2004:118), yang mengatakan bahwa:

Pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia.

Salah satu bidang pengembangan kompetensi dasar berbahasa merupakan anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbedaharaan kata dan mengenal simbol yang melambangkannya, untuk persiapan pengembangan kompetensi membaca yang bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak untuk dapat berbahasa Indonesia dengan benar.

Untuk memenuhi kebutuhan dan masa peka anak pada aspek perkembangan kompetensi membaca bagi seorang anak usia Taman Kanak- Kanak. Sebagai seorang guru Taman Kanak-kanak (TK), perlu melakukan suatu upaya pengembangan dan peningkatan kompetensi tersebut pada

anak, melalui pelatihan, praktek, dan pembiasaan yang disusun dalam berbagai bentuk kegiatan pembelajaran yang inovatif, kreatif serta menyenangkan bagi anak Taman Kanak-kanak. Alur pemikiran di atas didukung dengan pendapat dari Dhieni, dkk (2008: 12), menyatakan bahwa: Membelajarkan kemampuan membaca di Taman Kanak-kanak (TK) dapat dilaksanakan selama ada batas-batas aturan pengembangan pra-skolastik atau pra- akademik. Artian pembelajaran pada bidang bahasa, khususnya pada materi peningkatan kemampuan membaca di Taman Kanak-kanak (TK) hendaknya dapat diberikan secara terpadu dalam program pengembangan kemampuan dasar.

Upaya peningkatan kompetensi membaca dapat dilaksanakan dengan menggunakan berbagai media ataupun metode, akan tetapi dalam pelaksanaannya harus tetap mengacu pada tingkat pencapaian perkembangan kemampuan keaksaraan, sebagaimana ditunjukkan dalam indikator tingkat pencapaian perkembangan kemampuan membaca, yang meliputi:

- 1) kemampuan menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama,
- 2) kemampuan menyebutkan kata-kata yang baru didengar,
- 3) menghubungkan gambar benda dengan kata,
- 4) menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, sebagai persiapan pengembangan kompetensi membaca (Permendiknas No 58 2009).

Menurut Nurul Badriyatul, Nani Mulyani(2018), Media *Flashcard* merupakan suatu media yang menimbulkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran kosakata, karena *Flashcard* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar dan disukai peserta didik serta dapat disajikan dalam bentuk permainan. Sehingga *Flashcard* dapat dijadikan sebagai suatu alternatif yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan kosakata peserta

didik, terutama kemampuan dalam menyimak kosakata (*Listening skill*) dan berbicara (*speaking skill*). Kelebihan dari media pembelajaran *Flashcard* mudah dibawa, praktis, gampang diingat, dan menyenangkan untuk anak-anak. *Flashcard* media yang bisa dibuat dari bahan yang mudan seperti dari kertas buffalo, duplek dan kertas gambar.

Idealnya menurut Doman (dalam Mufiroh 2005:13): Waktu terbaik untuk belajar membaca kira-kira bersamaan waktunya dengan anak belajar bicara, dan masa peka belajar anak terjadi pada rentang usia 3 hingga 5 tahun. Maka dapat disimpulkan bahwa pengajaran membaca (baik itu sebatas pengenalan huruf atau suku kata) sejak usia Taman Kanak - kanak atau bahkan sejak usia 3 tahun bukanlah sesuatu yang aneh atau tidak boleh dilakukan, karena yang terpenting merupakan pengemasan materi serta metode yang digunakan.

Sesuai dengan prinsip belajar di TK bermain sambil belajar seraya bermain. Anak di berikan Flash Card yang berisi suku kata yang dapat di mainkan baik dengan temannya ataupun dengan guru, dapat membantu anak mendapatkan informasi dan wawasan dapat menjadikan untuk bermain dengan teman-teman di kelas dan saling menanyakan suku kata apa yang ada di kartu.

Untuk mendukung hal di atas, peneliti berupaya menyusun perencanaan matang dalam melakukan tindakan perbaikan yang didasarkan pada kompetensi dasar masing-masing anak dan mengembangkan secara bertahap, yang diawali dengan pemusatan perhatian, peningkatan kemandirian serta meningkatkan kompetensi membaca suku kata, melalui pemanfaatan media Kartu bergambar (*Flashcard*). Alasan menggunakan Kartu bergambar (*Flashcard*), yaitu melalui Kartu bergambar (*Flashcard*) ini konsep-konsep dasar tentangkosa kata pada anak usia dini menjadi jelas. Penerapan Kartu bergambar (*Flashcard*) dalam proses pembelajaran dapat dikombinasikan dengan berbagai permainan, dapat juga digunakan sebagai strategi

untuk melatih Psikomotorik anak serta kemampuan bersosialisasi.

Kenyataan yang ada di TK Karunia Surabaya menunjukkan masih banyaknya permasalahan yang merujuk pada ketidak mampuan anak dalam bidang pengembangan berbahasa, khususnya pada saat membaca suku kata yang ada di *flashcard* yang di sediakan. Hal ini teridentifikasi dari hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan peneliti pada anak kelompok A TK karunia, menunjukkan 30% dari 15 anak yang hadir atau sekitar 13 orang anak telah mampu menguasai salah satu indikator pengembangan kompetensi membaca, yakni menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan symbol melambankannya sebagai persiapan membaca permulaan, tanpa bimbingan guru. Sedangkan 70% sisanya 3 orang anak, belum menguasai kemampuan tersebut sehingga masih memerlukan bimbingan guru.

Berdasarkan Latar belakang tersebut, maka penulis melakukan penelitian tentang “Pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan di kelas a TK Karunia Surabaya”. Anak usia TK harus mampu menguasai kosakata sebagai alat komunikasi agar dapat menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan symbol melambankannya sebagai persiapan membaca permulaan. pengembangan kompetensi dasar berbahasa merupakan anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

1. Ruang lingkup

- a. Fokus pembahasan merupakan pada permainan kartu *flascard* terhadap kemampuan membaca permulaan pada Anak Usia Dini Kelompok A
- b. Subjek penelitian merupakan anak kelompok A TK Karunia Surabaya
- c. Variabel pada penelitian ini merupakan pada variabel permainan *Flashcard* variabel bebas penggunaan media *flashcard* (X) meningkatkan kemampuan membaca permulaan (Y).

2. Pembatasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada masalah pengaruh variabel bebas (penggunaan media *flashcard*)terhadap variable terikat (meningkatkan kemampuan membaca permulaan)

C. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah dalam penelitian ini merupakan :
Apakah adapengaruh media *Flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan di kelas A TK Karunia ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian perumusan masalah di atas, maka tujuan dari perbaikan, merupakan:

1. Mendiskripsikan penggunaan kompetensi membaca dengan media Kartu bergambar (*Flashcard*) pada kelompok A TK Karunia Surabaya.
2. Mendiskripsikan hasil belajar dengan menggunakan media Kartu bergambar (*Flashcard*) pada anak kelompok A TK Karunia Surabaya?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pengajar dan sebagai masukan untuk TK Karunia Surabaya agar dijadikan pertimbangan dalam mengembangkan aspek perkembangan Anak Usia Dini, terutama mengembangkan perilaku social emosional melalui kegiatan bermain bersama.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Untuk menambah wawasan tentang stimulasi yang tepat dalam merangsang dan meningkatkan kompetensi membaca pada anak usia dini dan mendorong anak agar lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran Kartu bergambar (*Flashcard*) yang bervariasi sesuai situasi dan kebutuhan.

2. Bagi Anak TK

Agar dapat menghargai berbagai kegiatan yang menyenangkan namun tetap bermakna dalam rangka mengembangkan kompetensi membaca dan mampu berpikir kreatif terhadap bahan/media Kartu bergambar (*Flashcard*) yang akan digunakan.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini bisa memberikan masukan dalam menunjang pembelajaran dan meningkatkan kompetensi membaca dengan media Kartu bergambar (*Flashcard*) pada anak kelompok A TK Karunia Surabaya.