

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Masa kanak-kanak ( 0-6 tahun ) adalah masa keemasan ( golden age ) sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia yang menentukan perkembangan hidup selanjutnya dan tak akan terulang kembali. Pertumbuhan otak anak akan mengalami pertumbuhan yang pesat, untuk itu kita sebagai guru dan orang tua harus dapat meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik motorik, bahasa, kognitif, social emosional dan konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama, agar anak dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya sehingga anak menjadi anak yang berkualitas sehat jasmani dan rohani.

Sebagai individu yang sedang berkembang anak memiliki sifat suka meniru tanpa mempertimbangkan kemampuan yang ada pada dirinya. Hal ini di dorong oleh rasa keingin tahuannya dan ingin mencoba sesuatu yang dilihat dan diamatinya. Sering kali dengan spontan sikap luhur yang menunjukkan kepolosan seorang anak merupakan ciri yang dimiliki oleh mereka. Kehidupan yang dirasa tanpa beban menyebabkan anak selalu tampil riang, sifat inilah yang mendorong mereka cenderung untuk bermain dengan teman-temannya.

Dunia anak adalah dunia bermain dan berimajinasi akan lebih mudah menerima pendidikan dan pengetahuan melalui bermain dan belajar, belajar dan bermain. Guru sebagai fasilitator harus dapat memberi motivasi dan stimulasi, rangsangan dan dituntut untuk kreatif menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam proses pembelajaran agar anak bisa tumbuh secara optimal sesuai dengan tahap perkembangannya. Apabila anak TK diajarkan bukannya dibelajarkan maka pengembangan berbagai potensi anak secara optimal tidak akan tercapai.

Berdasar hasil observasi guru masing-masing kelas di TK Pertiwi Karanglo, Klaten Selatan, Klaten yang perlu mendapat perhatian serius adalah di area bahasa. Dimana area ini melihat kemampuan anak untuk mengenal dan menghafal huruf masih kurang. Seperti menghubungkan dan menyebut tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya serta membedakan kata yang mempunyai suku kata awal dan akhir yang sama.

Penggunaan alat peraga yang menarik dan dekat dengan lingkungan anak akan meningkatkan kemampuan, minat dan gairah anak untuk belajar, khususnya di area bahasa. Alat peraga adalah kelengkapan penting penyelenggaraan pendidikan di TK dan berupa alat yang bergerak maupun benda mati, untuk kelancaran kegiatan belajar mengajar dan bermain di sekolahan, dengan tujuan pendidikan di TK dapat tercapai ( Dipdiknas, 2003 ).

Selama ini TK Pertiwi Karanglo menggunakan metode ceramah dan alat peraga kartu huruf saja. Kartu – kartu tersebut memuat huruf yang ditulis dengan

huruf besar dan kecil. Anak hanya mengamati huruf-huruf yang ada di kartu saja. Sehingga anak kurang memahami antara apa yang dipelajari dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini disebabkan karena metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran kurang tepat dan tidak menarik, sehingga anak kurang berminat dan tidak antusias memperhatikan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasar gambaran tersebut peran guru sebagai fasilitator benar-benar dibutuhkan. Guru dituntut kreatif menyiapkan alat peraga atau alat bermain sebagai sarana membangkitkan motivasi anak untuk melakukan kegiatan bermain sambil belajar. Alat peraga yang dimaksud bahannya mudah di dapat, mudah digunakan, menarik perhatian anak, tidak berbahaya dan dekat dengan lingkungan anak dan inovatif. Salah satunya adalah dengan penggunaan benda tiruan dan gambar yang melambangkannya (huruf awalnya disesuaikan dengan huruf yang dipelajari). Sehingga anak akan lebih mudah memahami dan kegiatan bermain sambil belajar, belajar sambil bermain akan lebih menyenangkan.

Oleh karena itu, dalam Penelitian Tindakan Kelas ini penulis tertarik untuk mengkaji dengan mengambil judul

“UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PENGGUNAAN BENDA TIRUAN DAN GAMBAR “

## **B. Identifikasi Masalah**

Permasalahan ini diidentifikasi karena :

1. Dalam proses pembelajaran di TK Pertiwi Karanglo anak didik kelas B semester I sebagian besar belum dapat mengenali huruf dengan baik.

2. Kurangnya wawasan guru dalam memilih metode / strategi dalam pembelajaran yang kurang menarik merupakan penyebab anak didik di TK Pertiwi Karanglo dalam mengenali huruf masih rendah.
3. Untuk itu peneliti mencoba untuk meningkatkan kemampuan mengenali huruf dengan penggunaan benda tiruan dan gambar.

### **C. Pembatasan Masalah**

Untuk memfokuskan permasalahan dalam penelitian ini perlu dibatasi pengertiannya, sebagai berikut.

1. Tentang penggunaan benda tiruan dan gambar untuk mengenal huruf.
2. Meningkatkan kemampuan membaca pada anak didik di TK Pertiwi Karanglo, Klaten Selatan, Klaten.

### **D. Perumusan Masalah**

Dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan apakah penggunaan benda tiruan dan gambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf di TK Pertiwi Karanglo, Klaten Selatan, Klaten. Tahun ajaran 2011 / 2012 ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini dapat dibedakan menjadi

1. Tujuan Umum  
Untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf di TK Pertiwi Karanglo melalui penggunaan benda tiruan dan gambar.
2. Tujuan Khusus

Mengetahui peningkatan anak dalam mengenal huruf melalui benda tiruan dan gambar di TK Pertiwi Karanglo, Klaten Selatan, Klaten.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Peneliti menemukan teori dan pengetahuan baru dalam pembelajaran, melalui penggunaan benda tiruan dan gambar untuk meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal huruf jadi lebih baik.
  - b. Sebagai bahan dasar penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
  - a. Manfaat bagi penulis
    - 1) Untuk menambah wawasan dan ketrampilan mengajar anak didik.
    - 2) Dapat memberikan solusi terhadap masalah dalam pelaksanaan pembelajaran mengenal huruf dengan penggunaan benda tiruan dan gambar.
    - 3) Meningkatkan profesional guru.
  - b. Bagi teman sejawat
    - 1) Memberi gambaran dari hasil Penelitian Tindakan Kelas melalui penggunaan benda tiruan dan gambar untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf.
    - 2) Memberikan motivasi untuk melakukan penelitian.

c. Manfaat bagi siswa

- 1) Meningkatkan prestasi belajar.
- 2) Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dengan benar.