

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, sikap sosial dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sisdiknas dalam Jumali, dkk, 2004: 2). Pendidikan sebagai kegiatan pembelajaran telah dilakukan seusia manusia itu sendiri sebagai pelaku pendidikan.

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu program pemerintah yang dilaksanakan dengan berbagai macam upaya. Dalam meningkatkan mutu pendidikan tersebut khususnya perbaikan kurikulum, pelatihan guru, penyediaan sarana dan prasarana pendidikan yakni sarana bermain bagi anak TK.

Taman kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada jalur pendidikan formal menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 – 6 tahun. Pentingnya pendidikan taman kanak-kanak karena melalui usaha ini dapat membantu anak didik dalam

mengembangkan potensi, minat, keterampilan, kemampuan pada dirinya sebagai modal dasar agar siap memasuki pendidikan selanjutnya.

Dalam rangka meningkatkan minat belajar anak, peran pendidik (guru) sangat diperlukan sebagai upaya meningkatkan program pembelajaran TK dengan melaksanakan berbagai macam pengajaran yang salah satunya adalah pendekatan belajar sambil bermain sesuai dengan prinsip TK yaitu "bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain", hal ini merupakan cara yang paling efektif karena dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai kreativitas. Sesuai dengan pernyataan seorang ahli pendidikan ia menyatakan bahwa sebenarnya program pendidikan Anak Usia Dini ditujukan dalam alat-alat perlengkapan dan permainan yang tersedia.

Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) diharapkan agar proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan sehingga anak betah, tidak merasa bosan dan fokus dalam belajar. Walaupun telah diketahui bahwa Alat Permainan Edukatif sangat menunjang bagi terlaksananya proses belajar yang efektif namun masih banyak sekolah belum menggunakan Alat Permainan Edukatif secara maksimal dalam proses pembelajaran.

Untuk itulah guru TK dituntut untuk terus mengali, menambah dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilannya. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru TK ini akan berpengaruh terhadap kemampuan guru TK dalam melaksanakan proses pembelajaran di taman kanak-kanak sehingga

pencapaian tujuan pembelajaran di TK yaitu untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, social emosional, konsep diri, seni dan nilai-nilai agama sehingga upaya pengembangan anak tercapai secara optimal.

Demikian halnya dengan proses pembelajaran di TK LKMD Nepen, berdasarkan pengamatan penulis, masih ada guru TK yang melaksanakan pembelajaran di TK dengan penggunaan metode kurang tepat atau menggunakan metode yang monoton dan tidak bervariasi atau tidak digunakannya alat peraga dalam pembelajaran, yang pada akhirnya mempengaruhi minat belajar anak. Sesuai pengamatan awal, dari 17 anak peneliti mendapatkan hanya 4 anak yang memiliki kemampuan bahasa yang baik. Berarti sebagian besar kemampuan bahasa anak masih rendah. Kemampuan berbahasa di TK ini bisa dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu kurang, cukup dan baik

Dari kenyataan di atas maka peneliti mencari solusi dengan Mengembangkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bermain Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B TK LKMD I Nepen Tahun Pelajaran 2013/2014. Tujuannya melalui permainan edukatif kartu kata bergambar yang inovatif, kreatif serta menyenangkan akan meningkatkan kemampuan bahasa anak.

B. Pembatasan Masalah

Dalam sebuah penelitian permasalahan perlu dibatasi agar tetap fokus dan tidak menyimpang dari maksud penelitian yang sedang dikaji. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan bahasa anak melalui metode bermain kartu kata bergambar pada anak didik kelompok B TK LKMD I Nepen tahun pelajaran 2013/2014.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan pokok dalam penelitian ini.

“Apakah metode bermain kartu kata bergambar dapat mengembangkan kemampuan bahasa pada anak kelompok B TK LKMD Nepen I tahun pelajaran 2013/2014?”

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan bahasa melalui metode bermain kartu kata bergambar pada anak.

2. Tujuan khusus

Dengan metode bermain kartu kata dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak kelompok B TK LKMD I Nepen tahun pelajaran 2013/2014.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Meningkatkan kemampuan anak dalam bidang pengembangan bahasa.
- b. Menambah perbendaharaan kata dengan simbol dalam bidang pengembangan bahasa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak,

Melalui metode membaca kartu kata bergambar menjadikan siswa senang belajar dan akan dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara lisan. Siswa mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung sehingga pembelajaran lebih bermakna.

- b. Bagi guru,

Metode ini dapat digunakan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif dan inovatif.

- c. Bagi sekolah,

Menjadi sumbangan pemikiran bagi pihak penyelenggara pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemilihan pendekatan dan metode pengajaran yang tepat.