

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang terdapat di pendidikan sekolah (PP No.27 Tahun 1990) Sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama Taman Kanak-Kanak adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap dan perilaku, keterampilan dan intelektual agar anak dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar (SD). Dalam UU Sisdiknas No.20/2003 pasal 1 ayat 14 dikatakan bahwa Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang di tujuikan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan agar anak memasuki pendidikan lebih lanjut lagi. Selanjutnya dalam pendidikan Taman Kanak-Kanak menyediakan pelayanan pendidikan, gizi kesehatan dan mengembangkan semua dimensi perkembangan anak yang meliputi: aspek perkembangan kognitif, fisik motorik, sosial emosional moral agama dan bahasa.

Dengan demikian Pendidikan Anak Usia Dini memiliki peran yang sangat penting yaitu untuk mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai macam

pengetahuan, sikap/prilaku dan keterampilan agar anak siap belajar pada pendidikan Sekolah Dasar (SD).

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan lembaga pendidikan yang tidak mengemban tanggung jawab utama, dalam hal membina kemampuan akademik anak terutama dalam hal membaca, berhitung dan menulis. Namun kondisi di lapangan tidak demikian kenyataannya yang terjadi ada kecenderungan bahwa pembelajaran sangat akademistik, di mana guru lebih menekankan pada calistung. Kondisi demikian terjadi di Taman kanak-kanak Lukel, yakni pada waktu kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pendidikan yang berorientasi akademik yang banyak terjadi di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan cara memaksa anak menguasai kemampuan calistung seperti di Sekolah Dasar (SD), dan pemberian tugas di rumah secara akademik ini terjadi karena pada umumnya banyak Sekolah Dasar baik negeri maupun swasta seringkali mengajukan persyaratan atau tes masuk dengan menggunakan konsep akademistik, salah satunya mengenal lambang huruf. Kemampuan Mengenal Lambang Huruf di utamakan sekali dalam program pembelajaran, agar anak bisa mengenal kata dan huruf dengan mudah melalui kartu huruf, dalam hal ini di contohkan pada kartu huruf yang muncul misalnya (a) bisa di lambangkan dengan gambar ayam dengan tertulis huruf (a y a m), atau muncul huruf (k) yang di lambangkan gambar kuda dengan tertulis huruf (k u d a) secara otomatis anak bisa membaca atau mengucapkan kata gambarnya karna terlihat kartu gambar secara langsung. Hal inilah yang memacu anak agar lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran terutama dalam mengenal lambang huruf. Orang

tua juga dapat mendisiplinkan anaknya untuk lebih mandiri dan bertanggung jawab pada diri sendiri, dengan demikian secara otomatis anaknya di PAUD sudah dapat menebak huruf / gambar, melatih berbahasa, menulis, membaca, dan berhitung sejak awal.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, menandakan bahwa pembelajaran di TK Lukel guru belum dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran yang membuat anak lebih terlatih untuk mengenal huruf, akibatnya kemampuan mengenal huruf huruf anak masih sangat rendah, ini terlihat dari 15 anak hanya 25% anak yang sudah mengenal lambang huruf, selebihnya masih 75% yang belum bisa mengenal lambang huruf. Hal ini di sebabkan karena guru belum melaksanakan pembelajaran melalui permainan, guru masih melaksanakan pembelajaran secara akademistik, dan dalam kemampuan mengenal lambang huruf masih belum berkembang. Atas dasar hal tersebut maka perlu adanya upaya dalam pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf yaitu dengan permainan Kartu Huruf.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penelitian tindakan kelas ini berjudul ” Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf di TK Lukel Kemiling Bandar Lampung”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru belum melaksanakan pembelajaran melalui permainan
2. Guru masih melaksanakan pembelajaran secara akademistik

3. Kemampuan mengenal lambang huruf masih belum berkembang

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka:

Penelitian ini di batasi pada permainan kartu huruf sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf.

1.4 Rumusan masalah dan Permasalahan

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut maka masalah yang di rumuskan dalam penelitian adalah: kemampuan mengenal lambang huruf masih belum berkembang, sedangkan permasalahan dalam penelitian ini: bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf melalui permainan kartu huruf?

1.5 Tujuan Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf melalui permainan kartu huruf di TK Lukel Kecamatan Kemiling Bandar Lampung.

1.6 Penelitian ini di harapkan bermanfaat bagi:

1. Siswa

Dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf melalui permainan kartu huruf

2. Guru

Dapat membantu guru dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf melalui permainan kartu huruf.

3. Sekolah

Sebagai masukan lembaga sekolah, dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran mengenal lambang huruf melalui permainan kartu huruf.