

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan anak usia dini merupakan proses pembinaan pendidik untuk menuntun anak dalam mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak didik guna mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Satuan pendidikan anak usia dini menyediakan lingkungan pendidikan yang aman dan nyaman untuk mengembangkan bakat dan kemampuan sehingga anak memiliki kesiapan untuk mengikuti jenjang pendidikan yang selanjutnya. Pendidik juga bertanggung jawab untuk membina dan mengembangkan kemampuan anak usia dini khususnya anak berkebutuhan khusus maupun anak yang memiliki bakat istimewa.

Anak usia dini adalah wujud manusia kecil yang memiliki potensi besar untuk kematangan jasmani maupun rohani. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki pribadi yang unik dan memiliki kelebihan serta bakat minat sendiri. Potensi anak tersebut bisa dikembangkan dengan berbagai cara seperti stimulasi lingkungan secara optimal menyeluruh dan berkesinambungan sesuai tingkat pencapaian anak. Tingkat pencapaian anak dirangkum dalam enam aspek perkembangan yaitu aspek kognitif, fisik motorik, sosial emosional, seni dan bahasa. Salah satu perkembangan yang harus dikembangkan untuk anak usia dini adalah perkembangan bahasa.

Bahasa merupakan kemampuan manusia untuk beradaptasi dengan lingkungan. Anak usia dini memiliki bahasa tersendiri untuk memenuhi kebutuhannya, baik dengan menangis maupun dengan mimik wajah dan gerakan

tubuh yang dapat dimengerti oleh orang dewasa. Dengan kata lain bahasa adalah ucapan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna dari keinginan diri kepada orang lain sebagai sarana untuk berkomunikasi. Pada proses pembelajaran bahasa menjadi satu kesatuan yang mencakup menyimak, berbicara, menulis dan membaca. Salah satu persyaratan untuk memasuki jenjang yang lebih lanjut adalah membaca.

Membaca memiliki keuntungan dalam mengembangkan diri setiap manusia. Kegiatan membaca semakin penting karena dapat di ibaratkan sebagai pembuka jendela dunia yang artinya melalui membaca cakrawala pengetahuan manusia tentang dunia menjadi luas. Kebiasaan membaca harus dibiasakan dalam kehidupan sehari-hari dan sedini mungkin, karena apabila tidak dibiasakan membaca buku sejak dini dapat berpengaruh pada masa depan anak. Perkembangan bahasa, khususnya kemampuan membaca dapat berkembang secara optimal apabila lingkungan anak dapat ikut serta dalam mengembangkan kemampuan anak. Oleh karena itu, guru wajib meningkatkan kemampuan membaca anak.

Beberapa permasalahan yang menjadi indikator tidak berkembangnya kemampuan membaca pada anak usia dini, terlihat dalam observasi awal yang dilakukan pada TK Al-Kautsar Balung Kabupaten Jember. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada anak kelompok B2 usia 5-6 tahun, anak masih sulit dalam mengenal bacaan seperti kata yang memiliki huruf yang sama, kata-kata yang terdiri dari dua suku kata serta kemampuan membaca anak masih belum maksimal. Rendahnya kemampuan membaca anak salah satu penyebabnya adalah penggunaan media yang kurang bervariasi dan kurang menarik seperti buku

bacaan, LKS yang sering membuat anak bosan serta enggan untuk belajar membaca.

Meningkatkan kemampuan membaca anak dapat ditingkatkan dengan cara-cara yang tidak memaksa, bahkan lebih dari itu kemampuan membaca anak dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang menyenangkan. Bisa juga melalui kegiatan bernyanyi, bermain, dan bercerita. Namun upaya yang tepat dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah adalah menciptakan pembelajaran yang aktif serta menyenangkan untuk anak dengan cara memilih permainan, salah satunya adalah permainan *bingo*.

Permainan *bingo* merupakan permainan kartu yang berisikan nomor-nomor atau huruf-huruf yang diberi tanda oleh pemain apabila nomor atau huruf tersebut dipanggil. Menurut Aqib dan Murtadlo (2016 : 251) permainan *bingo* adalah tindakan kelas oleh pendidik yang merupakan upaya untuk memecahkan masalah yang timbul di kelas.

Keunggulan dari permainan ini adalah anak dapat memperbanyak kosa kata, selain itu permainan *bingo* juga merupakan permainan yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. (Aqib dan Murtadlo 2016:249). Bahan yang digunakan untuk permainan *bingo* sangatlah mudah, dapat disajikan dengan tabel huruf dan juga gambar-gambar yang bisa menarik perhatian anak. Permainan *bingo* juga merupakan permainan yang sering dipakai dalam mengajarkan vocabulary/kosa kata bahasa inggris. Oleh sebab itu, peneliti sangat tertarik untuk menggunakan permainan *bingo* dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti memfokuskan kajian penelitian dengan judul ”**Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan *Bingo* pada kelompok B TK –Al-Kautsar Balung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016-2017**”.

## **1.2 Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah penelitian yang dirumuskan adalah bagaimana meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan *bingo* pada anak kelompok B2 di TK Al-Kautsar Balung Kabupaten Jember Tahun pelajaran 2016-2017?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan *bingo* pada Kelompok B2 di TK Al-Kautsar Balung Kabupaten Jember Tahun pelajaran 2016-2017.

## **1.4 Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalah fahaman terkait istilah-istilah yang terkandung dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan pengertian tentang variabel satu dan dua yakni kemampuan membaca anak dan permainan *bingo*.

### **1.4.1 Kemampuan Membaca**

Kemampuan membaca anak dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal bacaan kata yang terdiri dari dua suku kata dan kata yang memiliki huruf awal yang sama.

### **1.4.2 Permainan *Bingo***

Permainan *bingo* dalam penelitian ini adalah suatu permainan menghubungkan kata dari dalam kotak kata pada papan permainan *bingo* yang telah disediakan guru. Kemudian anak menempel gambar/huruf yang cocok dengan bacaan dalam kotak kata apabila telah terpilih oleh pemain.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap guru sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan *bingo* pada anak Kelompok B2 di TK Al-Kautsar Balung Kabupaten Jember.

### **1.5.1 Manfaat Bagi Anak**

Tindakan dalam penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi anak dalam meningkatkan kemampuan membaca. Melalui permainan *bingo* ini diharapkan anak dapat merasa senang terhadap pembelajaran membaca serta anak mampu membaca kata dan menyusun kalimat sederhana.

### **1.5.2 Manfaat Bagi Guru**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru sebagai masukan dan pertimbangan dalam menggunakan strategi baru pada proses belajar mengajar sehingga permainan *bingo* ini dapat digunakan sebagai salah satu strategi mengajar alternatif dalam pembelajaran membaca dan dapat membuat guru lebih kreatif memotivasi anak dalam meningkatkan kemampuan membaca.

### 1.5.3 Manfaat Lembaga

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga sebagai pedoman guna meningkatkan kualitas lembaga, juga dapat menjadi pertimbangan untuk diterapkan dalam dunia pendidikan sebagai solusi terhadap permasalahan pendidikan yang ada, terutama dalam meningkatkan kemampuan membaca.

### 1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan judul tersebut diatas terdapat dua variabel yaitu kemampuan membaca dan permainan *bingo*. Subyek yang diteliti yaitu anak kelompok B2 usia 5-6 tahun dan lokasi penelitian yaitu TK Al-Kautsar di Curah Lele Balung Kabupaten Jember. Terdapat dua variabel yaitu kemampuan membaca dan permainan bingo. Adapun beberapa indikator dari variabel tersebut yaitu 1) Indikator kemampuan membaca adalah a) mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, b) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf yang sama, c) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal dan 2) Permainan *bingo* yaitu terdiri dari a) Papan Permainan *bingo*, b) kartu Kata, c) Kotak Kata.