

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Secara historis, pendidikan dalam arti luas telah mulai dilaksanakan sejak manusia berada dimuka bumi ini. Adanya pendidikan adalah setara dengan adanya kehidupan manusia itu sendiri. Dengan perkembangan peradaban manusia, berkembang pula isi dan bentuk termasuk perkembangan penyelenggaraan pendidikan. Menurut Siswoyo (2007: 16) hal ini sejalan dengan kemajuan manusia dalam pemikiran dan ide-ide tentang pendidikan.

Pendidikan di negara kita mengacu pada tujuan pendidikan nasional secara umum membentuk manusia Indonesia seutuhnya dan disadari pula bahwa sepenuhnya belum mencapai harapan yang dicita-citakan. Di dalam Undang-Undang Nomor. 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa: “Tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Disamping itu untuk menjangkau tujuan tersebut, maka pemerintah melalui lembaga pendidikan atau sekolah telah banyak melakukan perubahan yang diarahkan pada perbaikan dan peningkatan mutu pendidikan antara lain; yang dilaksanakan dalam penyempurnaan kurikulum, mengadakan pelatihan-

pelatihan bagi guru, pengadaan buku-buku sumber serta penambahan fasilitas sekolah dan sebagainya, yang dimaksudkan sebagai usaha dalam peningkatan mutu pendidikan.

Sampai sekarang pendidikan kita masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan adalah sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan. Kemudian ceramah menjadi pilihan utama strategi belajar. Untuk itu diperlukan sebuah strategi belajar baru yang lebih memberdayakan anak. Sebuah strategi belajar yang tidak mengharuskan anak menghafal fakta-fakta, tetapi sebuah strategi yang mendorong anak mengkonstruksikan dibenak mereka sendiri. Dalam proses belajar, anak belajar dari pengalaman mereka sendiri mengkonstruksikan pengetahuan kemudian memberi makna pada pengetahuan itu. Melalui proses belajar menemukan sendiri informasi yang dibutuhkan melalui berbagai sumber atau media yang tersedia di lingkungan sekitar anak tersebut.

Dalam kegiatan belajar kemampuan dapat berperan sebagai keseluruhan daya dalam diri anak yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai. Salah satu materi yang memerlukan kemampuan adalah menulis. Kemampuan menulis pada dasarnya merupakan landasan bagi materi-materi lainnya. Sehingga pada pembelajaran taman kanak-kanak diharapkan kemampuan menulis lebih ditingkatkan untuk mencapai hasil yang optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kegiatan menulis bagi anak taman kanak-kanak merupakan hal yang sangat penting untuk dibelajarkan. Salah satu hal yang dapat menciptakan kegiatan menulis anak adalah dengan menumbuhkan kemampuan dalam diri anak. Anak yang dapat menulis akan mempermudah dirinya dalam setiap proses pembelajaran. Karena setiap proses pembelajaran yang dilalui oleh anak tidak lepas dari kegiatan menulis. Oleh karena itu, penguasaan menulis sangat penting bagi anak taman kanak-kanak. Namun sebaliknya bagi anak yang belum bisa menulis sangat berdampak bagi keterampilan berbahasa dan hasil yang diperolehnya dalam proses pembelajaran tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Namun berdasarkan pengamatan juga pengalaman penulis selama melakukan pembelajaran di kelompok B TK Dewantara Kecamatan Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango, hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi atau persentase pada akhir pembelajaran menunjukkan bahwa dari 18 orang yang belum memiliki kemampuan menulis 8 orang atau dengan persentasi 44.44% dan yang sudah memiliki kemampuan menulis 10 orang atau dengan persentasi 55.56%. Rendahnya kemampuan menulis anak dikarenakan: 1) anak kaku dalam memegang pensil, 2) tidak dapat meniru garis-garis yang ditulis guru, 3) tidak dapat menghubungkan dengan tepat garis putus-putus (bayang).

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis berharap dan menginginkan sebuah proses pembelajaran menulis yang ideal dapat tercipta yaitu dengan menerapkan metode bermain. Metode bermain adalah permainan bahasa dengan menyajikan berbagai kata dan suku kata serta huruf yang dapat ditiru oleh anak dalam proses pembelajaran. Namun dalam penelitian ini lebih difokuskan pada

permainan huruf. Metode bermain dianggap lebih efektif dibandingkan metode lainnya. Karena pada dasarnya metode bermain melatih anak dalam meniru garis-garis putus yang dibuat oleh guru sehingga membentuk huruf yang sempurna.

Untuk melihat keefektifan metode bermain dalam meningkatkan kemampuan menulis anak, maka dirumuskan judul sebagai berikut: **“Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Melalui Metode Bermain Di Kelompok B TK Dewantara Kecamatan Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah adalah”

1. Anak merasa kaku dalam memegang pensil
2. Sebagian anak tidak tepat dalam meniru garis-garis putus
3. Anak tidak tepat menghubungkan dengan tepat garis-garis putus (bayang)

1.3 Rumusan Masalah

Rumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah metode bermain dapat meningkatkan kemampuan menulis huruf di kelompok B TK Dewantara Kecamatan Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango?”

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Adapun langkah-langkah pemecahan masalah tentang kemampuan menulis huruf melalui metode bermain di kelompok B TK Dewantara Kecamatan Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango yaitu:

- a. Merumuskan tujuan yang hendak dicapai
- b. Mempersiapkan bahan, alat atau media yang digunakan dalam bermain huruf.

- c. Menjelaskan dan menirukan cara membuat huruf melalui garis-garis putus.
- d. Melatih anak tentang cara memegang pensil yang baik dan benar
- e. Guru menjelaskan manfaat dari metode bermain dalam kegiatan menulis
- f. Melaksanakan permainan
- g. Guru membimbing anak dalam menulis huruf
- h. Penutup/evaluasi

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis melalui metode bermain di Kelompok B TK Dewantara Kecamatan Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

1. Sekolah

Sebagai acuan serta pegangan dalam memberikan pembinaan dan bimbingan kepada anak dalam meningkatkan kualitas kemampuan anak.

2. Guru

Memperbaiki pembelajaran di kelas dan dapat memberi kemampuan serta inovasi pembelajaran untuk lebih meningkatkan kompetensi dalam profesinya sebagai guru dalam pembelajaran anak.

3. Anak

Meningkatkan kemampuan menulis huruf melalui metode bermain. Disamping itu, anak akan lebih aktif dalam belajar dan terkemampuan dengan metode bermain.

4. Peneliti

Meningkatkan dan mengembangkan kemampuan serta profesionalisme guru dalam rangka pemilihan metode bermain untuk meningkatkan kemampuan menulis huruf di sekolah serta sebagai bahan rujukan penelitian selanjutnya.