

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar kehidupan tahap berikutnya (Helmia dan Salwiah, 2019:92). Hal ini mengacu kepada undang-undang Nomor 20 tahun 2013 tentang sistem pendidikan anak usia dini, bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (kordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan, dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini (Wijaya dan Wirdamil, 2013:2.5). Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini telah ditentukan indikatornya melalui Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014 sesuai dengan tingkat usia. STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral,

fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni (Kemendikbud, 2014).

Bahasa dapat didefinisikan sebagai sarana komunikasi, baik itu lisan, tulisan atau isyarat dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Salah satu bentuk komunikasi yang paling efektif adalah bicara, karena penggunaannya paling luas dan paling penting. Bicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Dalam bahasan ini, kita menggunakan kata bahasa yang mencakup bicara di dalamnya (Aisyah dkk, 2007: 25). Bahasa merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini, diarahkan agar anak mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata-kata yang tepat. Pengembangan bahasa pada anak usia dini lebih menekankan pada urutan mendengar, berbicara kemudian baru ke tahapan membaca dan menulis (Lestarinigrum dan Intan, 2013: 13)

Kemampuan bahasa anak perlu adanya dukungan bahasa baik dari lingkungan rumah maupun dilingkungan pendidikan prasekolah atau penitipan anak untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak yang lebih banyak dan beragam. Menurut Fey dkk (Otto, 2015: 23) secara dengan perkembangan bahasa anak yang sesuai anak-anak yang fasih dalam bahasa lisan menjadi pembelajar yang lebih sukses dibanding mereka yang tidak fasih. Dari pandangan tersebut anak prasekolah perlu adanya stimulus respon yang lebih aktif dari peran guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang aktif dan menarik untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak.

Namun, Menurut Hasan dan Halim (2019) pada kenyataannya, dalam perkembangan berbahasa, dapat diperhatikan bahwa seorang anak-anak dari hari ke hari akan mengalami perkembangan bahasa dan kemampuan bicara, namun tentunya tiap anak tidak sama persis pencapaiannya, ada yang cepat berbicara ada pula yang membutuhkan waktu agak lama (Rosmiyati, 2017: 4)

Menurut Solehudin (2007) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara voluntir, spontan, terfokus pada proses, didorong oleh motivasi intrinsik, menyenangkan, aktif, dan fleksibel (Nurchayani dkk, 2016: 49). Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Alat permainan yang menarik bagi anak dapat berpengaruh pada perkembangan kemampuan berbahasanya. Pada saat bermain akan terjadi berbagai eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan dalam pikir, perkembangan bahasa, perkembangan motorik halus dan kasar, kebiasaan berbagi, bermain bersama, berimajinasi dan kreatifitas (Sumiyati, 2011: 93).

Keterbatasan bahasa yang dimiliki anak dapat disebabkan karena kurangnya stimulus dari guru maupun orang tua, maupun lingkungan dan hal tersebut harus segera diberikan stimulus agar tidak berdampak pada aspek perkembangan lainnya. Menurut Soetjiningsih and Ranuh (Rofi'ah, 2018: 78) Stimulasi dapat dilakukan menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif). Melalui permainan, anak dapat mengekspresikan emosi, perasaan, dan pikirannya sehingga merangsang imajinasi anak untuk melatih kemampuan berbahasa anak. Alat permainan edukasi yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak salah satunya adalah menggunakan media gambar. Alat permainan edukasi menggunakan media gambar merupakan kegiatan yang dipandu guru dalam kelompok besar atau kecil. Kelompok besar secara umum meliputi semua anak dan kelompok kecil biasanya terdiri dari tiga sampai lima anak. Kegiatan permainan tebak gambar termasuk kegiatan menunjukkan dan menceritakan/tanya jawab dengan muatan isi permainannya dengan pergiliran permainan anak dalam menggambarkan secara lisan dan mengomentari/menjawab benda yang mereka tebak. Hal ini sesuai dengan tujuan dari permainan tebak gambar dan huruf yaitu : (1) melatih kepekaan pancaindra anak dalam memahami suatu gambar melalui ciri-ciri, (2) melatih kemampuan konsentrasi anak dalam menghadapi suatu masalah, (3) mengenalkan berbagai huruf, merangkai huruf dengan cara yang menyenangkan, (4) memberikan pengalaman belajar langsung kepada anak dengan bermain aktif (Budiarti, 2020: 291).

Berdasarkan karakteristik anak usia dini yang suka bermain, media permainan tebak gambar dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak berupa peningkatan perbendaharaan kata anak melalui menebak gambar yang sesuai dan benar. Penggunaan permainan tebak gambar bertujuan agar anak mampu belajar sambil bermain dengan mengasah kemampuan kognitif dan bahasa anak. Bermain merupakan sifat alami anak yang melekat pada diri anak usia dini yang harus distimulus dengan permainan yang berwawasan pengalaman dan beberapa aspek-aspek perkembangan yang menunjang perkembangan anak usia dini. Sehingga pendidik anak usia dini harus memberikan pemahaman tentang konsep belajar yang mudah dipahami dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil tindakan penelitian yang berjudul “Penerapan Permainan Tebak Gambar dan Huruf Dapat Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok A Di TK Negeri Pakunden I Kota Blitar Pada Semester II Tahun Pelajaran 2019/2020”. Adanya peningkatan nilai anak dari setiap indikator yang dinilai Penelitian yang dilaksanakan melalui permainan Tebak Gambar dan Huruf, ternyata dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak, tapi dalam penelitian pada kelompok A TK Negeri Pakunden I Kota Blitar masih terdapat 1 anak yang perkembangan kemampuannya lambat dan kurang konsentrasi dalam kegiatan. Pada penelitian siklus I peningkatan kemampuan bahasa anak melalui permainan Tebak Gambar dan Huruf sudah mengalami peningkatan, yaitu dengan jumlah rata-rata 68,4% dengan ketuntasan klasikal sebesar 65%. Sedangkan pada siklus II kemampuan anak sudah lebih baik dan optimal daripada siklus I, hal ini ditandai dengan adanya peningkatan jumlah rata-rata anak yaitu sebesar 86% dengan ketuntasan secara klasikal 95%. Melalui analisis secara kuantitatif, kemampuan bahasa anak melalui permainan Tebak Gambar dan Huruf dapat meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran yang ditandai dengan terjadinya peningkatan skor anak pada setiap indikator yang dinilai dan mampu mencapai ketuntasan minimal yaitu 70% secara klasikal (Budiarti, 2020: 291)

Berdasarkan hasil tindakan penelitian yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Snowball Throwing Melalui Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok B1 di TK Muslimat NU 17 Nur Rokhmat Kebonsari Malang oleh Mega Elvira Tria Dewinta “. Pada penerapan permainan tebak kata untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak di TK Muslimat NU 17 Nur Rokhmat Kebonsari Malang pra tindakan dengan rata-rata 52,77 %, setelah diadakan tindakan siklus I mengalami peningkatan pencapaian perkembangan dengan baik 7 dari 15 anak (65%). Selanjutnya untuk tindakan penelitian pada siklus II rata-rata kemampuan bahasa anak mengalami peningkatan pencapaian perkembangan baik dalam kelas dengan perolehan (12 dari 15 anak) dengan rata-rata 84,44%. Penerapan permainan tebak gambar dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak terbukti dengan semakin banyaknya kosa kata yang didapat anak melalui bermain menggunakan kartu gambar yang bertuliskan kata (Dewinta dan Tria, 2012: 9)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di TK Dharma Wanita Kecamatan Nanga Pinoh Kabupaten Melawi, penelitian diambil karena terdapat masalah rendahnya perbendaharaan kata pada anak usia 4-5 tahun. Pada siklus I pertemuan 1 sebesar 26%, pada siklus 1 pertemuan 2 meningkat menjadi 40%, pada siklus 2 pertemuan 1 meningkat lagi menjadi 60%, pada siklus 2 pertemuan 2 meningkat menjadi 73%. Sedangkan kemampuan anak dalam mengucapkan bunyi kata-kata sesuai irama lagu pada siklus 1 pertemuan 1 sebesar 30%, pada siklus 1 pertemuan 2 meningkat menjadi 45%, pada siklus 2 pertemuan 1 meningkat lagi menjadi 60%, pada siklus 2 pertemuan 2 meningkat menjadi 73%. Kemampuan anak mengembangkan kata menjadi kalimat sederhana pada siklus 1 pertemuan 1 sebesar 22%, pada siklus 1 pertemuan 2 meningkat menjadi 40%, pada siklus 2 pertemuan 1 meningkat lagi menjadi 66%, pada siklus 2 pertemuan 2 meningkat menjadi 73%. (Nurwiyanti dkk, 2017: 9)

Pada kenyataan seperti dalam pengamatan peneliti yang dilakukan di lapangan pada pembelajaran perkembangan bahasa pada anak masih terdapat hambatan di RA Mambaul Ulum Mantingan Tahunan Jepara. Beberapa hal disebabkan karena pembelajaran bahasa pada anak pada sekolah tersebut belum dilakukan secara optimal melibatkan aktivitas pada diri anak-anak. Selain itu media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak juga masih minim, beberapa alat permainan edukasi yang ada untuk mendukung aktivitas anak juga masih terbatas dan apa adanya. Rentang umur siswa, perkembangan dan kemampuan anak juga berbeda, sehingga ada anak yang tanpa alat permainan mereka sudah mampu melafalkan atau mengucapkan sesuatu dengan baik dan benar dan adapula yang sebaliknya.

Kondisi sekolah sendiri sangat sederhana, sistem pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak masih dilakukan dengan menggunakan buku cerita dan membaca yang monoton dan ditambah lagi kurangnya media untuk menunjang perkembangan bahasa sehingga anak jenuh anak malah bermain sendiri berlari-larian tidak teratur atau berbicara dengan teman sehingga membuat situasi pembelajaran tidak kondusif lagi. Berdasarkan hasil observasi dilapangan tersebut ditemukan bahwa kemampuan anak dalam berbahasa masih rendah, selain hal tersebut motivasi dari diri anak sendiri juga sangat kurang. Hal ini di buktikan dari hasil belajar di kegiatan ekstra akademik anak dalam membaca jilid 1-5 di RA Mambaul Ulum Mantingan Tahunan Jepara yang belum lancar sesuai dengan Standar Tingkatan Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA).

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan melakukan sebuah Penelitian yang berjudul EFEKTIVITAS PERMAINAN TEBAK GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK DI RA MAMBAUL ULUM MANTINGAN TAHUNAN JEPARA. Melalui penelitian tersebut diharapkan agar pembelajaran perkembangan bahasa pada anak dapat dilakukan dengan maksimal.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Dari latar belakang permasalahan tersebut untuk dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan berbahasa anak di kelas B2 RA Mambaul Ulum Mantingan Tahunan Jepara masih rendah dengan jumlah kurang lebih 10 anak.
2. Alat media pembelajaran yang kurang beragam untuk menunjang perkembangan berbahasa anak sehingga pencapaian perkembangan bahasa anak belum mampu terpenuhi.
3. Perbedaan perkembangan bahasa anak usia dini yang berbeda-beda
4. Kurangnya stimulus berupa dukungan untuk anak usia dini bagi pendidik maupun orang tua untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini difokuskan pada:

1. Bagaimana kemampuan berbahasa anak di RA Mambaul Ulum Mantingan Tahunan Jepara kelas B2 sebelum menggunakan media permainan tebak gambar?
2. Bagaimana kemampuan berbahasa anak di RA Mambaul Ulum Mantingan Tahunan Jepara kelas B2 sesudah menggunakan media permainan tebak gambar?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media tebak gambar dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak di RA Mambaul Ulum Mantingan Tahunan Jepara kelas B2?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah:

1. Untuk mendeskripsikan kemampuan berbahasa anak kelas B2 di RA Mambaul Ulum Mantingan Tahunan Jepara sebelum penggunaan media tebak gambar.
2. Untuk mendeskripsikan kemampuan berbahasa anak kelas B2 di RA Mambaul Ulum Mantingan Tahunan Jepara sesudah penggunaan media tebak gambar.
3. Untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media tebak gambar dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelas B2 di RA Mambaul Ulum Mantingan Tahunan Jepara

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Dengan mengetahui peningkatan kemampuan bahasa anak melalui permainan tebak gambar di RA MAMBAUL ULUM MANTINGAN akan memberi manfaat:

1. Manfaat yang bersifat teoritis

Hasil penelitian dapat menambah pengetahuan mengenai perkembangan bahasa anak melalui permainan tebak gambar.

2. Manfaat yang bersifat praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi tentang peningkatan berbahasa anak melalui permainan tebak gambar :

- a. Bagi anak

Memberikan pengalaman, pengetahuan baru pada anak dalam meningkatkan keterampilan berbahasa pada anak.

- b. Bagi guru

Sebagai sarana untuk mencoba sesuatu metode yang baru sehingga dapat meningkatkan keberhasilan didalam menyampaikan suatu materi yang berhubungan dengan perkembangan berbahasa pada anak.

- c. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dalam pertimbangan didalam meningkatkan perkembangan kualitas dan sistem pembelajaran yang ada.