

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Bahasa adalah alat komunikasi antar manusia yang berbentuk lisan, tulisan atau isyarat. Bahasa merupakan simbol-simbol yang disepakati dalam suatu komunitas masyarakat. Pengembangan bahasa untuk anak usia 3-4 tahun difokuskan pada keempat aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dengan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain, anak akan mendapatkan banyak sekali kosa kata, sekaligus dapat mengekspresikan dirinya. Anak-anak akan belajar bagaimana berpartisipasi dalam suatu percakapan dan menggunakan bahasanya untuk memecahkan masalah.

Secara umum dalam kehidupan sehari-hari ditinjau dari segi media atau sarana yang digunakan untuk menghasilkan bahasa, kita menggunakan dua ragam bahasa, yaitu ragam bahasa lisan dan ragam bahasa tulisan. Ragam lisan atau disebut dengan kemampuan bahasa lisan merupakan kemampuan berbahasa pertama yang dikuasai anak. Secara alamiah setiap anak yang normal belajar berbahasa melalui proses mendengarkan dan menyimak. Melalui proses tersebut akhirnya anak belajar berbicara. Perkembangan kemampuan berbahasa lisan terkait pada lingkungan dimana anak tinggal. Lingkungan yang banyak memberikan stimulasi akan memperkaya perbendaharaan kata anak. Oleh sebab itu, diharapkan baik orang tua di

lingkungan keluarga maupun guru di lingkungan sekolah agar dapat memberikan stimulasi pada anak agar kemampuan bahasa lisannya dapat berkembang secara optimal. Bahasa lisan mencakup aspek lafal, tata bahasa dan kosa kata. Sehari-hari anak berkomunikasi secara lisan dengan orang tua dan keluarga dirumah. Berbahasa merupakan kegiatan yang unik dan rumit, sehingga seseorang tidak dapat melakukan hal tersebut tanpa mempelajarinya, terutama anak usia dini yang baru mengenal huruf atau kata-kata.

Menurut Nationale Association Education for Young Children (NAEYC). Anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada dalam pada rentang usia 0-8 th. Anak usia dini adalah unique person (individu yang unik) dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, kreativitas, bahasa yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, produk bahasa mereka sangat meningkat dalam kuantitas, keluasaan dan kerumitannya. Anak-anak secara bertahap berubah dari melakukan ekspresi menjadikan melakukan ekspresi dengan berkomunikasi dan juga berubah dari komunikasi melalui gerakan menjadi ujaran. Sejak usia dua tahun anak sangat berminat untuk menyebut nama benda. Minat tersebut terus berlangsung sehingga terus dapat menambah perbendaharaan kata. Hal-hal yang ada disekitar anak akan berarti apabila mereka mengenal nama diri. Pengalaman dan situasi yang dihadapi juga akan berarti jika anak mampu menggunakan kata-kata untuk

menjelaskannya. Anak dapat menggunakan bahasa dengan ungkapan lain, misalnya bermain peran, isyarat dan juga melalui bentuk seni.

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain dapat terlihat dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktivitas. Mereka bermain ketika bernyanyi, menggali tanah, membangun balok warna warni atau menirukan sesuatu yang dilihat. Bermain dapat berupa bergerak seperti: berlari, melempar bola, memanjat atau kegiatan berfikir yaitu menyusun puzzle atau juga dengan mengingat kata-kata untuk sebuah lagu.

Dalam kehidupan anak bermain mempunyai arti yang sangat penting. Bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain. Anak adalah makhluk yang aktif dan dinamis. Kebutuhan jamaah dan rohaniah. Anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi dengan bermain, baik bermain sendiri maupun bermain bersama-sama dengan teman (kelompok). Misalnya: bermain menjadi ibu, bermain menjadi dokter (bermain peran) dsb.

Anak usia 3-4 menggunakan kemampuan berbahasa, khususnya kemampuan berbicara melibatkan diri dalam sejumlah percakapan. Anak akan menggunakan bahasa dengan berbagai cara termasuk bertanya, dialog, bernyanyi, bersyair dan bermain peran. Kebanyakan anak menggunakan bahasa untuk bereksperimen dan mengucapkan syair dan aktivitas yang penuh irama. Penggunaan bahasa oleh anak sangat berhubungan dengan persepsi mereka terhadap dunia sekelilingnya misalnya dengan bermain.

Peran (Role) sendiri berakar pada hakikatnya manusia sebagai makhluk individu dan sosial . jadi peran dapat diartikan sebagai suatu rangkaian

perasaan, ucapan dan tindakan individu yang ditujukan kepada orang lain. Peran seseorang dalam kehidupannya dipengaruhi oleh persepsi dan penilaian oleh dirinya dan orang lain. Bermain peran merupakan metode pembelajaran dengan permainan yang menanamkan tahap-tahap atau benda-benda sekitar anak. Sehingga dengan bermain peran dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya. Misalnya: sebagai dokter, ibu guru, penjual sayur dan sebagainya.

Berdasarkan hasil pengamatan bahwa jumlah anak kelompok TK ABA Gatak I Klaten berjumlah 20 anak yang terdiri dari 10 laki-laki dan 10 perempuan. Akan tetapi dari 20 anak yang dapat berbahasa awal dengan baik hanya 4 anak (20%). Jadi kemampuan berbahasa awal anak TK ABA Gatak I Klaten masih rendah dan guru dalam memberikan pembelajaran bermain peran tidak menggunakan alat peraga yang menarik sehingga pembelajaran tidak berhasil dengan baik disebabkan guru dalam pembelajaran masih menggunakan metode ceramah (konvensional).

Melihat permasalahan tersebut diatas maka peneliti mencari solusi yaitu dengan mengambil judul “Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok A TK ABA Gatak I Klaten.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah tersebut diatas, dapat di identifikasikan bahwa :

1. Kegiatan bermain peran masih jarang digunakan oleh guru dalam upaya peningkatan kemampuan berbahasa.
2. Metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa yang digunakan oleh guru tidak variatif.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar peneliti lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam, maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Obyek yang diteliti hanya dibatasi pada kemampuan berbahasa awal dengan metode bermain peran secara mikro.
2. Subyek yang diteliti adalah guru dan anak kelompok A TK ABA Gatak I Klaten.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut di atas dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu :

Apakah metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa awal pada kelompok A TK ABA Gatak I Klaten?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini bertujuan :

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa dengan metode bermain peran pada anak kelompok A TK ABA Gatak I Klaten.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan kurikulum di Taman Kanak-Kanak yang terus berkembang sesuai dengan tuntunan masyarakat dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa yang akan datang.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pengetahuan di TK terutama tentang pembelajaran kemampuan berbahasa dengan metode bermain peran.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian yang selanjutnya berhubungan dengan peningkatan kemampuan berbahasa melalui bermain peran menjadi bahan kajian lebih lanjut.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

### a. Bagi Guru

Menambah pengetahuan guru dalam memberikan pembelajaran dengan metode bermain peran dapat dicontoh oleh guru lain.

### b. Bagi Anak

Dengan metode bermain peran dapat meningkatkan minat belajar anak dan pembelajaran lebih aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.

### c. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mampu menyediakan media dan alat peraga yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran, agar pembelajaran dapat menarik dan menyenangkan anak.