

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang masalah**

Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhan. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik umumnya memiliki kemampuan dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan, serta tindakan interaktif dengan lingkungan.

Kemampuan berbahasa tidak selalu ditunjukkan oleh kemampuan membaca saja tetapi juga kemampuan lain seperti penguasaan kosakata, pemahaman, dan kemampuan berkomunikasi. Perkembangan kemampuan berbahasa anak usia 4-6 tahun ditandai oleh berbagai kemampuan yaitu mampu menggunakan kata ganti saya dalam berkomunikasi, memiliki berbagai perbendaharaan kata kerja, kata sifat, kata keadaan, kata Tanya dan kata sambung, menunjukkan pengertian dan pemahaman tentang sesuatu, mampu mengungkapkan pikiran, perasaan dan tindakan dengan kalimat sederhana, mampu membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar. (Depdiknas, 2007:3)

Dalam Kurikulum Taman Kanak-Kanak (Kurikulum 2010), lingkup perkembangan bahasa meliputi menerima bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Menerima bahasa mempunyai beberapa indikator

diantaranya yaitu melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar, menunjukkan beberapa gambar yang diminta serta memahami aturan dan melakukan bermacam-macam permainan.

Di RA Taqiyya Kartasura Sukoharjo anak belajar dengan menggunakan LKA (lembar kerja anak). Anak-anak mengerjakan LKA dengan menggunakan pensil dan mengumpulkan lembar kerja anak kepada guru. Guru mengoreksi pekerjaan anak dan mengembalikan lembar kerja tersebut kepada anak. Guru menggunakan metode ceramah dan media papan tulis sebagai alat untuk menyampaikan pembelajaran kepada anak. Pembelajaran tersebut kurang tepat dalam pengembangan kemampuan berbahasa khususnya dalam menerima bahasa.

Dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak khususnya dalam menerima bahasa, anak seharusnya diberikan kegiatan yang membuat anak berperan secara langsung dan tidak hanya pada selembar kertas. Lembar kerja anak (LKA) yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak tetapi yang terjadi yaitu kertas tersebut hanya menjadi alat belajar yang membosankan untuk anak karena setiap hari anak selalu diberikan kertas dan pensil dalam pembelajaran. Guru menggunakan media papan tulis untuk menyampaikan pembelajaran kepada anak tanpa diselingi dengan bermain dan belajar. Anak kurang memahami dan tidak berperan aktif dalam menerima bahasa.

Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Apabila metode dan cara

yang digunakan kurang tepat maka yang akan terjadi adalah kemampuan berbahasa anak kurang berkembang secara optimal dan kemampuan berbahasa anak akan berkurang dengan bertambahnya usia anak. Hal itu karena kurangnya stimulus dan latihan yang tepat dalam pengembangan kemampuan berbahasa anak.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, kurangnya kemampuan anak dalam menerima bahasa dikarenakan metode yang digunakan guru kurang bervariasi. Peneliti akan menawarkan sebuah permainan sebagai metode yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B khususnya anak kelompok B (kelompok Salman) RA Taqiyya Kartasura Sukoharjo. Dengan permainan ular tangga anak bisa belajar sambil bermain. Peneliti menggunakan permainan ular tangga sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Permainan ular tangga merupakan permainan yang dapat digunakan untuk membantu anak dalam pembelajaran bahasa khususnya dalam menerima bahasa. Permainan ular tangga terdiri dari papan permainan ular tangga yang terdapat gambar, dadu, mobil pemain (pion). Dengan bermain ular tangga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak, kemampuan tersebut dapat diketahui dari beberapa indikator. Indikator pertama, mampu melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar, anak mampu melakukan urutan bermain yaitu hompimpa, melempar dadu dan menjalankan pion dalam permainan ular

tangga dan anak memahami dan mengetahui giliran urutan bermain ular tangga. Indikator kedua, menunjukkan beberapa gambar yang diminta, anak mampu mencari gambar yang sesuai dengan dadu kata pada permainan ular tangga. Indikator ketiga, memahami aturan dan melakukan bermacam-macam permainan, anak mampu bermain ular tangga dengan teman dan anak memahami aturan permainan ular tangga yaitu mengetahui apabila berhenti pada gambar tangga maka naik ke atas dan apabila berhenti pada gambar ular maka turun ke bawah.

Dengan bermain ular tangga anak dapat memperoleh pengalaman melalui bermain. Lerner (1982) dalam Anggani Sudono (2006:54-55) menyatakan bahwa dasar utama perkembangan bahasa adalah melalui pengalaman berkomunikasi yang kaya. Pengalaman tersebut dapat menunjang faktor-faktor bahasa yang lain yaitu (a) mendengarkan (b) berbicara (c) membaca (d) menulis. Mendengarkan dan membaca termasuk ketrampilan berbahasa yang menerima atau reseptif sedangkan berbicara dan menulis merupakan ketrampilan yang ekspresif.

Dengan kebiasaan dan pelatihan mendengarkan yang bervariasi, anak akan memiliki ketrampilan dan etika mendengarkan orang lain dengan baik. Apabila guru selalu memusatkan pada kegiatan mendengarkan dan berbicara, anak diharapkan trampil mengemukakan pendapat dengan mandiri. Hal ini akan membuat anak meningkatkan motivasi, minat, percaya diri dan membantu pembentukan kepribadian anak. Anggani Sudono (2006:55).

Permainan ular tangga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak, yaitu anak diberikan kegiatan untuk bermain ular tangga bahasa dengan mencari gambar yang berada pada kertas mainan ular tangga. Yunanto (2004:53)

Dari latar belakang diatas, bahwa aspek pengembangan bahasa sangat penting untuk dioptimalkan pada anak sejak usia dini, serta menggunakan media dan permainan yang menarik bagi anak. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan mengambil judul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa melalui Permainan Ular Tangga pada anak kelompok B (kelompok Salman) RA Taqiyya Kartasura Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012”**.

#### **B. Pembatasan Masalah**

Supaya penelitian lebih efektif, efisien dan hasilnya dapat terfokus, maka perlu adanya pembatasan yang akan dikaji. Adapun masalah yang diteliti terbatas pada :

1. Peningkatan kemampuan berbahasa dikhususkan pada kemampuan menerima bahasa.
2. Peningkatan kemampuan berbahasa dilakukan dengan permainan Ular Tangga.

#### **C. Rumusan Masalah**

“Apakah Permainan Ular Tangga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B (kelompok Salman) RA Taqiyya Kartasura Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012 ?”

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Tujuan Umum:

Untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak melalui permainan ular tangga.

2. Tujuan Khusus:

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan menerima bahasa melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B (kelompok Salman) RA Taqiyya Kartasura Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran di kelas, terutama pada peningkatan kemampuan berbahasa melalui permainan ular tangga.

Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemakaian permainan sebagai upaya mengoptimalkan kemampuan berbahasa anak.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru kelas, hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk menggunakan permainan yang kreatif dan inovatif dalam peningkatan kemampuan berbahasa anak.

- b. Bagi Siswa, hasil penelitian ini memberikan pengaruh untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui permainan ular tangga.
- c. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini akan memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas dari proses dan hasil pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, sebagai pendalaman materi terhadap ilmu yang di dapat di PAUD UMS dan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak.