

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Masa kanak-kanak merupakan fase yang fundamental dalam mempengaruhi perkembangan individu. Masa kanak-kanak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan otak, di mana akan menentukan kepribadian anak selanjutnya. Hal ini mengakibatkan munculnya pandangan-pandangan untuk melakukan pendidikan bagi anak usia dini karena pendidikan yang salah pada masa dini akan berdampak negatif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak di masa depan. Pendidikan yang diberikan pada usia dini sebaiknya disesuaikan dengan usia perkembangannya, termasuk dalam pendidikan usia dini, yaitu Taman Kanak-Kanak atau disingkat dengan sebutan TK.

Taman Kanak-kanak merupakan bentuk pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur pendidikan formal sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 3, "Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat". Menurut Depdiknas tujuan Taman Kanak-kanak sebagaimana tertuang dalam kurikulum 2004 adalah "Membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik atau motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar."

Pendidikan di TK berusaha untuk mengembangkan seluruh aspek kepribadian anak dengan cara meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan dan keterampilan yang diberikan dalam bentuk kegiatan bermain. Di TK anak mulai menerima pendidikan secara berencana dan sistematis diluar keluarganya sehingga TK harus merupakan tempat yang menyenangkan bagi anak, karena pada usia ini sebagian besar aktivitas anak dipakai untuk bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.

Melalui bermain anak biasa melakukan berbagai kegiatan yang sangat kaya. Kegiatan yang dilakukan tidak sekedar mempraktekkan kemampuan dan keterampilan yang sudah dikuasai melainkan lebih jauh dari itu mencakup pula kegiatan mencoba, meneliti bahkan menemukan hal-hal baru. Aktivitas yang dilakukan anak disaat bermain bias membuat anak aktif dan interaktif baik secara fisik maupun mental sehingga dapat mendukung pemberdayaan berbagai aspek perkembangan anak. Selain itu anak adapat melakukan kegiatan –kegiatan yang dapat merangsang dan mendorong pengembangan potensi dengan memanfaatkan objek-objek yang ada di sekitarnya. Pengetahuan muncul bukan dari objek atau anak, akan tetapi dari interaksi antara anak dengan objek. Dengan demikian anak memperoleh hal-hal yang baru. Dengan bermain pula, anak belajar melalui objek atau benda-benda nyata.

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan pengembangan bahasa khususnya dalam berbahasa dikelompok A TK Pertiwi 2 manggis, kecamatan Mojosongo, Kabupaten Boyolali. Ditemukan rendahnya kemampuan berbahasa, dari dua puluh anak terdapat enam anak yang mampu berbahasa dengan baik, sedangkan 14 anak kemampuan bahasanya masih rendah.

Pembelajaran bahasa memiliki tujuan agar peran anak didik terampil berbahasa yang mencakup masalah keterampilan berbicara, menyimak, membaca dan menulis. Salah satu metode pembelajaran kosakata yang dirasa cukup menarik adalah pembelajaran dengan menggunakan permainan. Menurut Suyatna (2005:12), dengan permainan anak dapat merumuskan pemahaman tentang suatu konsep: kaidah-kaidah asa (prinsip), unsur-unsur pokok, proses, hasil, dampak dan seterusnya. Metode pembelajaran dengan permainan yang merupakan kombinasi dengan media pembelajaran adalah pembelajaran dengan menggunakan alat permainan kartu kosakata untuk menumbuhkan kemampuan berbahasa pada anak TK. Meningat betapa pentingnya alat permainan bagi perkembangan anak terutama perkembangan bahasa, maka pendidik dan orang tua harus menaruh perhatian terhadap aspek ini karena apabila perkembangan bahasa tidak ditanamkan sejak dini akan berpengaruh terhadap kehidupannya kelak. Anak yang tidak kreatif akan menemui banyak kesulitan dalam kehidupannya. Anak menjadi tidak mandiri, tidak aktif, kurang pergaulan dan kurang percaya diri.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Pengembangan kemampuan Bahasa Melalui “Kartu Kosakata” pada Anak Kelompok A Taman Kanak-kanak Pertiwi 2 Manggis”Kecamatan Mojosongo Kabupaten Tahun Ajaran 2013/2014**

B. Identifikasi Masalah

Dalam uraian penjelasan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Rendahnya kemampuan berbahasa anak usia dini.
2. Kurangnya alat bermain untuk menumbuhkan kemampuan bahasa pada anak.
3. Kurangnya variasi alat permainan dalam bentuk kartu kosakata.
4. Kurangnya sarana dan prasarana yang memadai.
5. Pembelajaran guru masih bersifat monoton.
6. Guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi sehingga menumbuhkan alat bantu dalam penyampaian pesan guna mendukung sarana prasarana.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini memperoleh hasil yang maksimal maka diperlukan pembatasan masalah yaitu dengan menggunakan kartu kosakata akan memecahkan masalah rendahnya kemampuan bahasa. Hal ini disebabkan :

1. Terlihat masih kurangnya alat bermain untuk menumbuhkan kemampuan bahasa pada anak.
2. Kemampuan berbahasa anak sehingga mengalami kesulitan dalam proses penyampaian pesan.
3. Pendidik merasa kesulitan dalam menyampaikan materi sehingga membutuhkan alat bantu dalam penyampaian pesan guna mendukung sarana prasarana.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah Penggunaan permainan kartu kosakata dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak dikelompok A Taman Kanak-Kanak Pertiwi 2 Manggis tahun ajaran 2013?
2. Kalau iya, seberapa jauhkah peningkatannya?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum Penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok A di TK Pertiwi 2 Manggis pada tahun ajaran 2013/2014.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan metode permainan kartu kosakata dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak pada kelompok A TK Pertiwi 2 Manggis Tahun Ajaran 2013/2014 atau tidak, dan untuk mengetahui sejauh mana peningkatannya

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

Secara teori hasil penelitian dapat meningkatkan Khasanah keilmuan dalam bidang Pengajaran anak taman kanak-kanak berkaitan dengan bahasa

3. Manfaat Praktis

Secara praktisi penelitian ini memberi manfaat pada

a. Bagi Guru

Alat permainan ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran untuk menumbuhkan kemampuan berbahasa anak serta sebagai masukan bagi para pendidik untuk meningkatkan ketrampilannya menggunakan alat permainan agar proses belajar mengajar semakin bervariasi dan menyenangkan bagi anak didik.

b. Bagi Murid

Alat permainan ini dapat memudahkan belajar berbahasa untuk perkembangan aspek bahasa anak dalam meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah sebagai bahan masukan dalam rangka pengembangan media pembelajaran dan pendidikan yang relevan dengan tingkat kebutuhan peserta didik di sekolah, Meningkatkan Mutu Sekolah.

d. Peneliti Lain

bagi peneliti lain termotivasi untuk lebih meningkatkan aktivitas pembelajaran, peneliti lebih memahami anak dalam proses kegiatan belajar mengajar