

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang di tunjukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang di selenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (Hasan, 2009 : 15).

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan masa yang sangat penting, karena anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Para ahli menyebutnya sebagai masa *Golden age*, yang mana pada masa itu terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan sekitar.

Menurut Fauziddin, (2014: 6) Bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat di pisahkan. Bermain merupakan kebutuhan anak yang harus ia penuhi. Aktivitas bermain dilakukan anak, dan aktivitas anak selalu menunjukkan kegiatan bermain. Bermain dan anak sangat erat kaitannya. Oleh karna itu, salah satu prinsip pembelajaran pendidikan Anak Usia Dini adalah belajar melalui bermain.

Pentingnya arti bermain bagi anak mendorong seorang tokoh psikologi dan filsafat terkenal, johan Huizinga untuk ikut merumuskan teori bermain. Ia mengemukakan bahwa bermain adalah hal dasar yang membedakan manusia dengan hewan. Melalui kegiatan bermain tersebut terpancar kebudayaan suatu bangsa. Namun beberapa orang tidak dapat membedakan kegiatan bermain dengan kegiatan tidak bermain. Pendidikan Anak Usia Dini

menerapkan prinsip pendidikan anak dengan belajar bermain, mengalami keracunan dalam makna. Untuk itu perlu diklasifikasikan antara kegiatan bermain dengan kegiatan yang bukan bermain (Fauziddin, 2014: 6).

Menurut Rubin, Fein, & Vandenberg dalam Hughes (dalam Fauziddin, 2014: 6-7). ada 5 ciri utama bermain yang dapat mengidentifikasi kegiatan bermain dan bukan bermain. a) Bermain di dorong oleh motivasi dari dalam diri anak. Anak akan melakukannya apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya. Bukan untuk mendapatkan hadiah atau karena diperintahkan oleh orang lain. b) Bermain dipilih secara bebas oleh anak. Jika seseorang anak di paksa, sekalipun mungkin di lakukan dengan cara yang halus, maka aktivitas itu bukan lagi merupakan kegiatan bermain. kegiatan bermain yang di tugaskan oleh pengajar kepada murid-muridnya, cenderung akan di lakukang oleh anak sebagai suatu pekerjaan, bukan bermain. kegiatan tersebut dapat disebut bermain jika anak diberi kebebasan sendiri untuk memilih aktivitasnya. c) Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, tidak jadi tegang atau stres. Biasanya ditandai dengan komunikasi yang hidup. d) Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya. Khususnya pada anak usia dini sering di kaitan dengan fantasi atau imajinasi mereka. Anak mampu membangun suatu dunia yang terbuka bagi berbagi kemungkinan yang ada, sesuai dengan mimpi-mimpi indah serta kreativitas mereka yang kaya. e) bermain senantiasa melibatkan peran aktif anak, baik secara fisik, psikologis, maupun keduanya sekaligus. Ketika anak bermain, seluruh organ tubuhnya ikut aktif dan daya pikirnya ikut berkerja untuk menikmati permainan yang mereka lakukan, oleh karena itu, makin banyak permainan yang mereka lakukan, fisik dan psikologinya akan semakin berkembang (Fauziddin, 2014: 6).

Permainan Beberan adalah permainan yang menggunakan dadu dan menggunakan materi berupa gambar-gambar lainnya sesuai dengan materi yang di sampaikan, masing-masing gambar diberi angka 1-6. Disediakan dadu untuk menentukan nomor yang akan di tunjuk untuk di praktikan oleh

anak dengan memperagakan gerak dan bacaan. Permainan beberan ini untuk melatih tanggung jawab, menjaga ke kooperatif atau kekompakan kerja sama antar kelompok, melatih kepercayaan diri anak dan dapat mengenal berbagai materi sesuai tema yang telah di tentukan pada setiap sekolah. Dengan permainan beberan ini anak dapat melatih kemampuan bahasa. kemampuan bahasa inilah mereka mengomunikasikan semua perasaan atau keinginan dengan bahasa (Fauziddin, 2014: 39-40). Cerdas dalam hal berbahasa mencakup kemampuan memahami, menambah posakata dan mengolah kata serta mengungkapkan secara lisan maupun tulisan, kemampuan untuk berfikir dalam kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan berbagai makna yang majemuk, peka terhadap arti kata, susunan kata, macam kata, bunyi kata, irama, dan nada suara, dan mampu merefleksikan penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari (Gunadi: 2010 56- 61).

Perkembangan anak (child development) adalah tahap-tahap perkembangan fisik, sosial, mental dan bahasa yang muncul sejak lahir hingga usia 8 tahun (Morrison, 2016: &). Perkembangan bahasa sangat penting untuk pendidikan anak usia dini, dengan perkembangan bahasa ini sejauh mana kemampuan bahasa anak yang sudah tercapai secara optimal melalui Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. Di dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak ini ada berbagai perkembangan bahasa yang dapat di capai berdasarkan kelompok usia yang telah di tentukan.

Kecerdasan bahasa dapat di artikan sebagai kemampuan menyelesaikan masalah, mengembangkan masalah, dan menciptakan sesuatu dengan menggunakan bahasa secara efektif, baik lisan maupun tulisan. Cerdas bahasa berarti cerdas kata, dan cepat belajar dengan menggunakan kata-kata atau dengan dan melihat. Kecerdasan bahasa mengacu pada kemampuan untuk menyusun pikiran dengan jelas dan mampu menggunakan kemampuan ini secara kompeten melalui kata-kata untuk mengungkapkan pikiran- pikiran ini dalam berbicara, membaca, dan menulis (Lwin, et.al., 2005).

Komponen inti kecerdasan bahasa meliputi kemampuan mengutak-atik dan menguasai tata bahasa, sistem bunyi, sistem makna bahasa, penggunaan bahasa dan pengaturan pemakaiannya.

Menurut Bromley (1992) (dalam Dhieni, et. al, (2005: 1.8) mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol –simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dibaca, sedangkan simbol-simbol dapat verbal dapat diucapkan dan didengar. Anak dapat memanipulasi simbol –simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berpikirnya.

Menurut Dhieni, et. al, (2005) kemampuan menggunakan bahasa secara efektif sangat berperan sangat berperan penting terhadap kemampuan belajar anak. Kemampuan bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis semua itu melibatkan proses kognitif (berfikir) dan kosa kata yang sama.

Kemampuan bahasa anak setiap melakukan kegiatan yang di arahkan melalui permainan beberapa ini anak usia dini bisa mengenal berbagai materi-materi yang di berikan melalui tema-tema yang telah di tentukan dan melatih anak bertanggung jawab, kooperatif atau bekerja sama antar kelompok, melatih kepercayaan diri pada anak, menambah kosakata anak, cerdas dalam hal berbahasa mencakup memahami, mengolah kata, serta mengucapkan secara lisan maupun tulisan, kemampuan untuk berfikir dalam kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan berbagai makna majemuk, peka terhadap arti kata, susunan kata, macam kata, bunyi kata, irama, nada suara, dan serta mampu merefleksikan penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari melalui berbagai materi pembelajaran sesuai tema yang telah di tentukan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti disekolah terhadap anak Kelompok B di TK Intan Peramta Aisyiyah Makamhaji, TK tersebut kemampuan bahasa anaknya masih kurang optimal. Selain itu TK Intan Permata Aisyiyah Makamhaji ini anak lebih diarahkan ke pembelajaran calistung (baca, tulis dan berhitung) agar anak lebih siap ke jenjang

pendidikan selanjutnya yaitu SD. Sehingga pembelajaran TK tersebut kurang beragam terutama dalam pembelajaran kemampuan bahasa anak. TK Intan Permata Aisyiyah Makamhaji pembelajarannya menggunakan lembar kerja anak (LKA) dan alat peraga berupa papan tulis pada kemampuan bahasa anak. Hal tersebut dapat dilihat ketika pembelajaran kemampuan bahasa masih sangat monoton dapat membuat anak semakin jenuh dan kurang tertariknya mengikuti kegiatan-kegiatan yang sering di ulang-ulang dalam pembelajaran. Pada kelompok B di TK Intan Permata Aisyiyah Makamhaji terdapat anak yang sudah mampu menaati aturan permainan dan pembelajaran. Tetapi masih ada anak yang belum mampu menaati aturan-aturan tersebut. Hal ini dikarenakan permainan yang diterapkan dalam pembelajaran tidak variatif dan kurang menarik bagi anak. Yang mana kondisi tersebut menjadikan kemampuan bahasa anak kurang optimal, terasah dan terarah. Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas yaitu permainan beberan yang masih jarang di terapkan dalam kemampuan berbahasa pada pembelajaran anak usia dini. Oleh kerana itu, melihat penting kemampuan bahasa maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “PENGARUH PERMAINAN BEBERAN TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA PADA KELOMPOK B DI TK INTAN PERMATA AISYIYAH MAKAMHAJI TAHUN AJARAN 2018/2019”.

B. Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran yang memfokuskan pada kemampuan akademik seperti calistung (membaca, menulis, berhitung)
2. Permainan dan pembelajaran yang selalu monoton
3. Permainan yang tidak variatif dan kurang menarik menjadikan kemampuan bahasa pada anak kurang terarah dan terasah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Permainan Beberan terhadap Kemampuan Bahasa pada Kelompok B di TK Intan Permata Aisyiyah Makamhaji Tahun Ajaran 2018/2019”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan pada penelitian ini, dapat dirumuskan sebagai berikut “adakah Pengaruh Permainan Beberan terhadap Kemampuan Bahasa pada kelompok B di TK Intan Permata Aisyiyah Makamhaji Tahun Ajaran 2018/2019 ?”.

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui Pengaruh Permainan Beberan terhadap Kemampuan Bahasa pada Kelompok B di TK Intan Permata Aisyiyah Makamhaji Tahun Ajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang di dapat dari penelitian adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai informasi dan bahan referensi bagi para peneliti yang hendak meneliti kemampuan bahasa pada anak usia dini
 - b. Sebagai sumber pengetahuan yang berguna untuk bahan kajian atau informasi bagi pihak-pihak yang membutuhkan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi anak didik
 - 1) Dapat mengenalkan permainan beberan terhadap kemampuan bahasa anak.
 - 2) Anak didik sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara

aktif dan menyenangkan melalui metode eksperimen. Dan anak dapat tertarik dengan permainan beberan sehingga kemampuan bahasa anak dapat meningkat dengan optimal.

b. Bagi Guru

- 1) Dapat mengetahui cara mengimplementasikan permainan beberan dalam proses pembelajaran
- 2) Menambah referensi kegiatan stimulasi kemampuan bahasa
- 3) Penelitian ini akan menambah pengetahuan guru tentang kemampuan bahasa anak

c. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam mengelola pembelajaran kemampuan bahasa anak dilembaga pendidikan yang dipimpinnya.
- 2) Sebagai bahan evaluasi dan masukan diri agar kepemimpinannya dimasa yang akan datang semakin kompeten.