

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental. Maka tepatlah bila dikatakan bahwa usia dini adalah usia emas (*golden age*). Menurut Hurlock dalam (Rusniah, 2016), perkembangan awal lebih penting dari pada perkembangan selanjutnya, karena dasar awal sangat dipengaruhi oleh belajar dan pengalaman. Agar masa *golden age* ini dapat dilalui dengan baik oleh setiap anak, maka perlu diupayakan pendidikan yang tepat bagi anak usia dini. Kelompok bermain sebagai salah satu lembaga yang bergerak di bidang pendidikan anak usia dini menjadi sangat penting keberadaannya dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, berbudaya dan berkarakter baik di masa datang. Para ahli pendidikan yakin bahwa pendidikan pada masa usia dini memberikan kontribusi yang bermakna terhadap keikutsertaan dan kesuksesan anak pada pendidikan selanjutnya. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara optimal. Kelompok Bermain (KB) adalah salah satu bentuk satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 3 – 4 tahun. Usia dini merupakan usia emas untuk menyerap berbagai informasi. Pertumbuhan dan perkembangan keberadaan kelompok bermain saat ini sangat menggembirakan, hal ini terlihat semakin banyaknya lembaga pendidikan

tersebut, baik di pedesaan maupun di perkotaan. Pendidikan kelompok bermain sangatlah penting karena melalui usaha ini dapat membantu anak didik dalam mengembangkan potensi, minat, keterampilan, kemampuan pada dirinya sebagai modal dasar agar siap memasuki pendidikan selanjutnya. Untuk itulah guru kelompok bermain dituntut untuk terus mengali, menambah dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilannya. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru kelompok bermain ini akan berpengaruh terhadap kemampuan guru kelompok bermain dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelompok bermain sehingga pencapaian tujuan pembelajaran di kelompok bermain yaitu untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, social emosional, konsep diri, seni dan nilai-nilai agama sehingga upaya pengembangan anak tercapai secara optimal.

Fase anak dapat disebut sebagai dasar bagi pembentukan kepribadian manusia. Meskipun kehidupan seorang anak sudah dimulai sejak masa konsepsi, tetapi kehidupan setelah lahir merupakan masa yang sangat menentukan. Seorang anak yang dilahirkan dengan membawa potensi baik, tetapi ketika lingkungan tidak memfasilitasinya, potensi tersebut tidak akan berkembang optimal. Begitu pula halnya dengan perkembangan bahasa anak.

Sejalan dengan pernyataan di atas, Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak adalah aspek perkembangan bahasa. Bahasa meliputi suatu system symbol yang digunakan oleh setiap orang untuk berkomunikasi satu sama lain. Perkembangan bahasa meliputi kemampuan untuk memahami dan berkomunikasi melalui kata-kata, berbicara dan menulis. Pada dasarnya setiap

anak lahir dengan membawa potensinya masing-masing untuk mampu berkomunikasi dengan orang lain, baik secara verbal maupun non-verbal.

Tahun-tahun awal masa anak-anak merupakan periode yang penting untuk belajar, termasuk belajar bahasa. Jika pengenalan bahasa tidak terjadi sebelum masa remaja, maka ketidakmampuan dalam menggunakan tata bahasa yang baik akan dialami seumur hidup. Masa kanak-kanak adalah usia yang paling tepat untuk mengembangkan bahasa. Menurut Vygotsky dalam Rusniah (2016) menyatakan bahwa bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori kategori berpikir. Selain itu bahasa juga merupakan komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena disamping berfungsi sebagai alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain juga sekaligus sebagai alat untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain. Pada usia prasekolah, anak mampu mengkomunikasikan pikiran dan perasaan melalui kata-kata atau bahasa. Dalam hal ini bahasa menjadi hal yang penting dikuasai oleh anak untuk membina dan mempertahankan hubungan dengan anak-anak lain dan orang dewasa. Perkembangan bahasa erat hubungannya dengan perkembangan kognitif karena kata-kata anak merupakan representasi dari pikiran dan gagasan anak. Semakin banyak anak berbicara/berbahasa, maka perbendaharaan kata anak akan meningkat luar biasa. Dengan perbendaharaan kata yang baik, memungkinkan anak menjadi seorang pembaca yang baik. Oleh karena itu bahasa dan kemampuan membaca saling terkait. Mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis adalah kegiatan yang saling mendukung pada anak prasekolah.

Kemampuan anak prasekolah belajar berkomunikasi dimulai dengan kalimat-kalimat sederhana dan kosa kata yang terbatas sampai akhirnya mereka mampu mengkomunikasikan ide-ide secara efektif. Perkembangan bahasa yang terjadi pada masa anak sebagai fase dasar tentunya akan berdampak pada fase selanjutnya dalam proses perkembangan bahasa anak. Perkembangan bahasa merupakan salah satu indikator perkembangan menyeluruh dari kemampuan kognitif anak yang berhubungan dengan keberhasilan di sekolah. Keterlambatan perkembangan pada awal kemampuan berbahasa dapat mempengaruhi berbagai fungsi dalam kehidupan sehari-hari. Gangguan perkembangan berbahasa adalah ketidak mampuan atau keterbatasan dalam menggunakan simbol linguistik untuk berkomunikasi secara verbal atau keterlambatan kemampuan perkembangan bicara dan bahasa anak sesuai kelompok umur, jenis kelamin, adat istiadat, dan kecerdasannya.

Kenyataan dilapangan bahwa perkembangan bahasa ekspresif anak usia dini khususnya di kelompok bermain masih sangat rendah, hal ini terlihat dari sekitar 15 anak kelompok bermain, sebagian besar atau sebanyak 11 anak (73 %) masih kesulitan dalam bercerita, bertanya, mengungkapkan gagasan atau keinginannya, dan dalam bercakap-cakap dengan temannya serta pengucapan kata yang belum jelas serta tidak beraturan. Guru sebagai pendidik masih dirasakan kurang optimal dalam proses pembelajaran dikarenakan media/ alat peraga dan kegiatan yang dilakukan oleh guru monoton sehingga tidak menarik bagi anak. Pada akhirnya hasil yang diharapkan dalam proses pembelajaran khususnya dalam perkembangan bahasa ekspresif anak di kelompok bermain tidak tercapai.

Peran pendidik dalam rangka mengembangkan bahasa ekspresif anak usia dini sangatlah penting. Pendidik harus mampu mengembangkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM), Silberman dalam Sujiono (2013: 87), bahwa:

Pembelajaran aktif, dimaksudkan bahwa proses pembelajaran harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga anak aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan. Pembelajaran kreatif, artinya pembelajaran yang memungkinkan anak memiliki daya cipta dan kemampuan untuk berkreasi. Pembelajaran efektif, mengandung pengertian pembelajaran yang dilaksanakan dapat menumbuhkan daya kreatif anak. Sedangkan pembelajaran menyenangkan mengandung pengertian pembelajaran yang memungkinkan anak memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya tinggi.

Menurut Mulyasa (2012:64), pembelajaran efektif ditandai oleh sifatnya yang menekankan pada pembelajaran peserta didik secara aktif, melatih dan menanamkan sikap demokratis kepada peserta didik, mampu menjadikan aktivitas yang menyenangkan, memberikan kecakapan hidup dan kewirausahaan sebagai bekal dasar untuk hidup dimasyarakat yang beragam dan penuh tantangan.

Beberapa pakar pendidikan anak usia dini mengatakan bahwa pembelajaran yang paling efektif untuk anak usia dini adalah melalui suatu kegiatan bermain. Menurut Frobel dalam Masitoh (2005:42), bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di PAUD adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan. Anak usia dini mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur, apalagi belajar dengan “serius” tetapi bila pengalaman konsep tersebut dilakukan sambil bermain, membuat anak senang, tanpa disadari ternyata ia sudah banyak belajar. Menurut Papalia (2009:54) bahwa anak berkembang dengan cara bermain. Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Sepanjang masa kanak-kanak, bermain

sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Hurlock (1978: 280) mengemukakan permainan adalah proses aktivitas fisik atau psikis yang menyenangkan dan menggembirakan.

Permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan. Periode anak prasekolah dikenal pula sebagai usia bermain. Melalui aktivitas bermain anak dapat belajar banyak hal dari dunianya. Aktivitas bermain yang menyenangkan dan menggembirakan akan menciptakan suasana emosi yang positif, hal ini akan mendukung proses berpikir anak sehingga anak akan lebih siap untuk memproses informasi yang diperoleh dari luar dirinya. Penelitian tentang pembelajaran melalui bermain telah dilakukan oleh Joni (Joni, 2016), menunjukkan bahwa media bermain dadu menarik bagi anak, sehingga anak sangat antusias sekali untuk memperhatikan guru bahkan ada beberapa anak yang langsung maju ke depan ingin memegangnya.

Berangkat dari permasalahan di atas dan kekhawatiran akan dampak negatif bila anak usia dini tidak memiliki bahasa ekspresif yang optimal, serta tanggungjawab moral sebagai seorang pendidik maka hal inilah yang menjadi dasar bagi penulis melakukan Penelitian. Penelitian difokuskan pada temuan peneliti tentang mengapa kemampuan bahasa ekspresif begitu penting ditanamkan di kelompok bermain. Untuk mengembangkan bahasa ekspresif anak, peneliti akan mengamati sejauh mana peran permainan *Dice Game* yang disiapkan oleh guru sesuai dengan kebutuhan pokok bahasan yang akan diajarkan pada anak terutama yang berkaitan dengan perkembangan bahasa ekspresif anak.

Melalui permainan yang dinamakan *Dice Game* diharapkan agar proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan sehingga anak betah, tidak merasa bosan dan fokus dalam belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan perkembangan bahasa ekspresif anak dalam mengenal perbendaharaan kosa kata, bercerita, bertanya dan mengungkapkan ide atau gagasannya.

Permainan *Dice Game* dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran baik secara individu ataupun secara kelompok. *Dice Game* merupakan suatu permainan yang menggunakan dadu bergambar, permainan ini disenangi anak karena dadu bergambar mempunyai daya tarik bagi anak baik bentuk, ukuran dan warna selain itu aman dan tidak membahayakan, dapat membangkitkan dan memotifasi anak untuk berpikir kritis menemukan hal-hal yang baru untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Dalam penelitian ini yang menjadi masalah adalah rendahnya kemampuan bahasa ekspresif anak. Sebagai solusi pemecahan masalahnya dengan permainan *Dice Game*. Anak dianggap meningkat kemampuan bahasa ekspresifnya, apabila semua anak dapat mengungkapkan ide atau gagasannya dengan percaya diri, mampu bercerita dan bertanya. Dengan demikian, belajar bahasa melalui permainan lebih efektif karena anak menggunakan bahasa bukan hanya sekedar teoritis tetapi juga pragmatik dalam kehidupan dan dunia mereka sendiri. Melalui permainan, anak belajar bagaimana menggunakan bahasa secara nyata dan kontekstual.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Masih rendahnya kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini di Kelompok Bermain Istiqamah Kota Bandung dalam mengikuti pembelajaran di sekolah.
2. Anak mengalami kesulitan dan keterbatasan perbendaharaan kosa kata saat bertanya dan mengungkapkan ide atau gagasannya.
3. Anak jarang berbicara, kata-katanya belum jelas, tidak beraturan
4. Kurangnya rasa percaya diri anak saat menceritakan pengalamannya di depan kelas dan ketika tampil di depan teman-temannya.
5. Kemampuan Guru dalam menggunakan metode kurang tepat
6. Guru dalam mengelola pembelajaran masih monoton dan tidak bervariasi atau tidak digunakanya alat peraga dalam pembelajaran yang pada akhirnya mempengaruhi kemampuan bahasa ekspresif anak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana peranan permainan *Dice Game* dapat mengembangkan bahasa ekspresif anak usia dini pada KB Istiqamah?”.

D. Pertanyaan Penelitian

Pokok masalah yang diajukan dalam penelitian ini dijabarkan melalui pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana perencanaan kegiatan permainan *Dice Game* untuk mengembangkan bahasa ekspresif anak usia dini pada KB. Istiqamah?

2. Bagaimana proses kegiatan permainan *Dice Game* untuk mengembangkan bahasa ekspresif anak usia dini pada KB. Istiqamah?
3. Bagaimana hasil dan evaluasi kegiatan permainan *Dice Game* untuk mengembangkan bahasa ekspresif anak usia dini pada KB. Istiqamah?
4. Bagaimana analisis faktor pendukung dan penghambat kegiatan permainan *Dice Game* untuk mengembangkan bahasa ekspresif anak usia dini pada KB. Istiqamah?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian, terbagi menjadi dua

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mencari dan menemukan data serta informasi mengenai peranan permainan *Dice Game* dalam upaya mengembangkan bahasa ekspresif anak usia dini.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran data di lapangan, mendeskripsikan hal-hal yang berkaitan dengan:

- a. Menganalisis perencanaan kegiatan permainan *Dice Game* untuk mengembangkan bahasa ekspresif anak usia dini pada KB. Istiqamah.
- b. Menelaah proses kegiatan permainan *Dice Game* untuk mengembangkan bahasa ekspresif anak usia dini pada KB. Istiqamah.
- c. Menganalisis hasil dan evaluasi kegiatan permainan *Dice Game* untuk mengembangkan bahasa ekspresif anak usia dini pada KB. Istiqamah.

- d. Menganalisis faktor pendukung dan penghambat kegiatan permainan *Dice Game* untuk mengembangkan bahasa ekspresif anak usia dini pada KB. Istiqamah.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, peningkatan mutu pendidikan dan untuk penelitian-penelitian lebih lanjut. Secara spesifik manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis.

Sebagai bahan masukan teori untuk menambah informasi khususnya dalam kajian pedagogik yang menyangkut implementasi permainan *Dice Game* sebagai upaya mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi para pendidik dan tenaga kependidikan dalam menjalankan program pembelajaran dan penciptaan kondisi kondusif yang membantu berkembangnya bahasa ekspresif anak usia dini. Secara spesifik dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Bagi Peneliti :

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung dalam mengimplementasikan bentuk permainan *Dice Game* sebagai upaya mengembangkan bahasa ekspresif anak usia dini.

b. Bagi anak :

- 1) Meningkatkan bahasa ekspresif anak
- 2) Menanamkan keberanian untuk bertanya, bercerita dan dalam mengungkapkan ideanya.
- 3) Meningkatkan kepercayaan diri anak saat bercakap-cakap dengan temannya

c. Bagi guru :

- 1) Meningkatkan kemampuan guru dalam proses pembelajaran sehingga lebih profesional
- 2) Meningkatkan kreativitas guru dalam membuat alat peraga
- 3) Meningkatkan kualitas pembelajaran
- 4) Proses pembelajaran menjadi lebih baik/kondusif

d. Bagi sekolah :

- 1) Meningkatkan prestasi sekolah
- 2) Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah
- 3) Memberikan kontribusi dalam mengembangkan kualitas pembelajaran

e. Bagi Dinas:

- 1) Meningkatkan prestasi pendidikan di kecamatan Bandung Wetan, kota Bandung
- 2) Meningkatkan profesional guru di kecamatan Bandung wetan, kota Bandung

G. Defenisi Operasional

1. Bahasa ekspresif adalah kemampuan dalam mengungkapkan bahasa artinya bukan hanya mengeluarkan suara atau bunyi tetapi bagaimana anak menyatakan keinginan, kebutuhan, pikiran dan perasaan kepada orang lain secara lisan ataupun tertulis. Berbicara termasuk dalam kemampuan bahasa ekspresif. Berbicara bukanlah sekedar pengucapan kata atau bunyi, tetapi merupakan suatu alat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan atau mengkomunikasikan pikiran, ide maupun perasaan. Dalam penelitian ini kemampuan bahasa ekspresif merupakan variable terikat, dengan indikator-indikator yang membentuknya sebagai berikut:
 - a. Anak mampu mengungkapkan ide atau gagasannya
 - b. Anak mampu bercerita
 - c. Anak berani bertanya.
2. Permainan *Dice Game* atau permainan dadu adalah permainan yang menggunakan bujur sangkar. Bujur sangkar mempunyai enam sisi dengan panjang rusuk yang sama panjang. Cara permainan dadu adalah guru memperkenalkan dadu dimana disetiap sisi dadu diberi satu gambar yang berbeda - beda kepada anak dan menjelaskan bagaimana cara memainkannya. Setelah itu guru menyuruh anak melempar dadu kemudian pada sisi dadu yang terlihat gambarnya itu, merupakan suatu kunci untuk mengungkapkan ide atau gagasan, bercerita tentang sisi dadu yang gambarnya terlihat. Dalam penelitian ini permainan *Dice Game* merupakan variable bebas.

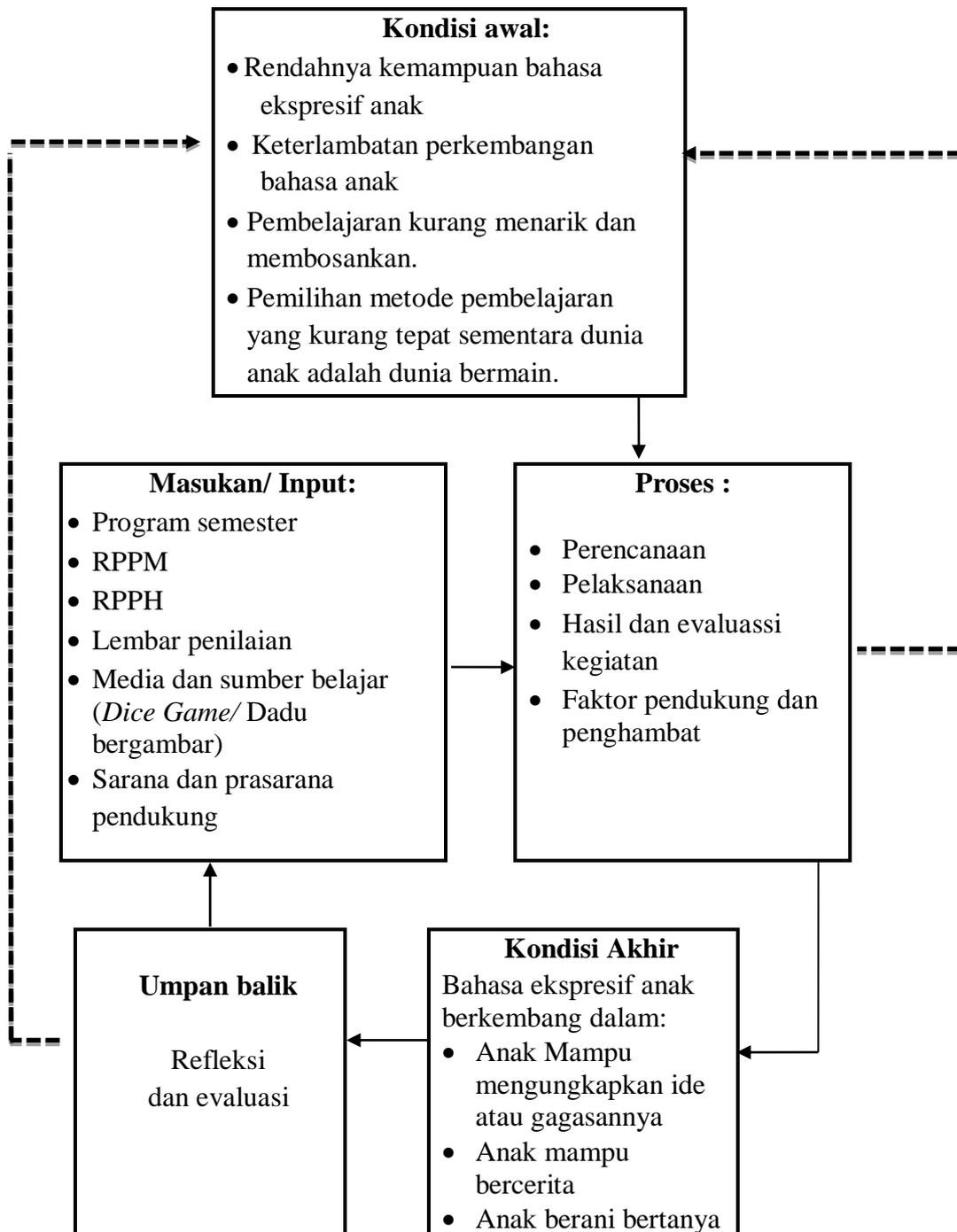
H. Asumsi

Asumsi dapat dikatakan sebagai anggapan dasar yaitu suatu hal yang diyakini oleh peneliti yang harus dirumuskan secara jelas. Di dalam penelitian, anggapan-anggapan semacam ini sangatlah perlu dirumuskan secara jelas sebelum melangkah mengumpulkan data. Adapun asumsi yang penulis rumuskan adalah :

1. Permainan merupakan salah satu bentuk metode dalam mengembangkan aspek perkembangan bahasa ekspresif pada anak usia dini
2. Kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia dini akan berkembang melalui permainan *Dice Game*

I. Kerangka Berpikir Penelitian

Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis hubungan antara variabel yang akan diteliti. Menurut Uma Sekaran dalam Sugiyono (2017:60), mengemukakan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting. Sedangkan menurut Suria Sumantri dalam Sugiyono (2017:60), kerangka pemikiran ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan. Ada pun kerangka pemikiran pada penelitian ini seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 1.1
Kerangka Berpikir Penelitian

Keterangan:

—————> Garis Hubungan/pengaruh

-----> Garis Balikan