

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran anak usia dini dalam menstimulus kreativitas dilakukan dengan berbagai program yang bervariasi. Pembelajaran harus disiapkan untuk menyongsong pendidikan abad 21, STEM di percayai masyarakat negara maju untuk membawa mereka kepada percepatan di era teknologi ini. Dengan adanya teknologi dan peralatan yang semakin maju akan membawa mereka kepada percepatan teknologi masa kini. Dengan berkembangnya teknologi dan peralatan yang semakin maju, maka pembelajaran PAUD perlu menemukan pemahaman baru, media - media baru yang bisa dimanfaatkan dari lingkungan sekitar, dan pola pikir yang baru diharapkan dapat mendukung perkembangan anak. Tentunya anak tidak bisa sendiri untuk mengembangkan pengetahuannya perlu dukungan pendidik dan orangtua sangat diperlukan, harus menjadi mentor dan fasilitator yang mendampingi untuk bergerak maju. Rasa ingin tahu alami yang mereka miliki tidak akan berkembang tanpa fasilitas dari orang dewasa yang memberikan stimulasi dan dukungan penuh.

Pendidikan merupakan upaya sadar yang dilakukan oleh tenaga pendidik dalam rangka membawa peserta didik untuk menjadi manusia ideal yang dicita-citakan. Setiap bangsa di dunia mengkonsentrasikan kepada pendidikan. Karena dengan pendidikan akan meningkatkan sumberdaya yang berkualitas, sehingga cita-cita setiap bangsa akan terwujud. Dalam dunia pendidikan, pentingnya

suatu pendidikan adalah menerapkan pendidikan semenjak dini. UU sisdiknas no. 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sikap kreatif pada anak ditunjukkan pada kebiasaan anak yang memiliki daya cipta, banyak gagasan, selalu aktif untuk melakukan sesuatu, berupaya untuk mengatasi masalah yang ditemuinya, memiliki inisiatif dalam bermain, berani menghadapi tantangan, senang melakukan hal-hal baru, tidak puas bila selalu mengulang hal yang sama, menggunakan benda atau bahan belajar untuk membuat sesuatu yang baru, selalu optimis, senang menerapkan pengetahuan dan pengalaman dalam situasi atau sesuatu yang baru (dalam Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015)

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Suyadi, 2006:32). Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya pendidikan usia dini dalam pembentukan karakter anak dalam bentuk kecerdasan, emosional, perkembangan fisik, sehingga akan menentukan pembentukan kepribadian yang lebih terarah.

Pendidikan anak usia dini dapat dikatakan sebagai usaha dalam membina perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini secara menyeluruh yang mencakup seluruh aspek fisik dan non fisik dengan memberikan rangsang bagi perkembangan fisik motorik, akal pikiran, sosial emosional dan bahasa yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai harapan (Mansyur, 2011:88-89).

Aspek perkembangan pada anak usia dini tentunya harus distimulus dengan baik, karena pada masa itu adalah masa keemasan pada anak dimana tumbuh kembang anak berkembang dengan sangat cepat, apa yang kita contohkan akan sangat cepat diserap oleh anak. Aspek – aspek yang harus dikembangkan dimasa keemasan ini adalah nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni.

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana dalam proses pembimbingan dan pelajaran bagi individu agar tumbuh berkembang menjadi manusia yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, berilmu sehat dan berakhlak (berkarakter) mulia (UU No 20 Tahun 2003).

Menurut Kridalaksana dan Djoko Kentjono (dalam Chaer, 2014:32) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasikan diri. Fungsi utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi antar manusia. Bahasa sebagai alat perantara antar anggota masyarakat dalam satu kelompok dan alat interaksi secara individu maupun kelompok. Dengan singkat kata bahasa adalah alat komunikasi (Tarigan, 1987:22-23).

Oleh karena itu, bahasa itu tidak pernah lepas dari manusia. Kegiatan manusia yang tidak disertai bahasa akan rumit menentukan palrole bahasa atau bukan. Belum pernah ada angka yang pasti berapa jumlah bahasa yang ada di dunia ini, (Crystal dalam Chaer, 2014:33). Begitu juga dengan jumlah bahasa yang ada di Indonesia.

Definisi bahasa dari Kridalaksana sejalan dengan pakar-pakar yang lain. Pada dasarnya berupaya mengungkapkan hakikat bahasa. Berbicara mengenai hakikat bahasa Anderson (dalam Tarigan, 2015:2-3) mengemukakan ada delapan prinsip dasar, yaitu: bahasa adalah suatu sistem, bahasa adalah vokal (bunyi ujaran), bahasa tersusun dari lambang-lambang mana suka (arbitrary symbols), setiap bahasa bersifat unik dan bersifat khas, bahasa dibangun dari kebiasaan-kebiasaan, bahasa adalah alat komunikasi, bahasa berhubungan erat dengan budaya tempatnya berada, dan bahasa itu berubah-ubah (Anderson, 1972:35-6).

Setiap kata dalam bahasa Indonesia terdiri dari beberapa huruf dan suku kata. Melalui unsur-unsur pembentuk kata inilah, manusia dapat dengan mudah mengucapkan kata-kata yang membentuk sebuah bahasa suku kata adalah satuan bunyi yang diucapkan dalam satu napas.

Misalnya adalah kata gembira terdiri dari tiga suku kata, yakni: gembira. Suku kata merupakan landasan dari kata itu sendiri, yang akan menghubungkan setiap huruf, dan terdiri dari perpaduan fonem vokal maupun konsonan. Media di Ra Daarul Jihad ini masih belum inovasi dalam hal untuk meningiatkan kosa kata anak usia dini ini,hanya dengan menggunakan media buku,majala,ataupun

dengan media yang membuat sendiri dan itu pun dengan alat dan bahan yang tersedia disekolah seperti, kertas origami, spidol, gunting dan lem.

Penyelesaian guru terhadap permasalahan yang ada belum dapat sepenuhnya membantu dalam mengembangkan kosa kata pada anak. Hal ini ditunjukkan oleh anak didik kelompok B atau usia 5 – 6 tahun, kurang faham dan hanya mengandalkan guru saja anak kreativitasnya tidak terstimulus mesti di beri tahu oleh guru, mereka juga dirasa lebih cepat bosan, dan kurang termotivasi belajar. Menurut guru, sebagian anak-anak sudah ada yang menonjolkan ide kreativitasnya, tetapi agar kreativitasnya muncul selalu dan mesti dibantu oleh guru, masalahnya pendidik hanya menggunakan media LKA dan jarang memberikan pembelajaran yang membebaskan anak-anaknya untuk belajar sesuai dengan kemauannya. Adapun kegiatan yang dapat menstimulus kosa kata tetapi semua anak sama melakukan hal itu tidak diberikan macam-macam kegiatan dan hanya satu kegiatan saja.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dan hasil dari observasi di Ra Daarul Jihad, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak didik dalam pembelajaran merupakan sesuatu hal yang penting. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu peserta didik untuk memberikan stimulus, membangkitkan keinginan, minat, dan motivasi anak didik. Serta untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi anak didik

belajar terhadap sasaran atau tujuan pengajaran. Media pembelajaran berfungsi penting untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran agar tercapai suatu.

Oleh karena itu, untuk menyelesaikan masalah dalam mengembangkan kosa Kata anak pada kelompok usia 5 – 6 tahun (B), menggunakan model yang sesuai dengan keterampilan abad 21, dan pentingnya menghadirkan media yang sesuai dengan karakteristik anak didik serta dapat mengembangkan kreativitas anak. Peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran yang sangat efektif, sehingga peneliti meneliti dengan judul penelitian “Pengembangan Media Papan Gembira Suku Kata Berbasis Bermaini Untuk Meningkatkan Kosa Kata Anak Usia Dini Kelompok B Di Ra Daarul Jihad”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis paparkan, maka dapat di identifikasikan permasalahan yang muncul di Kelompok B Ra Daarul Jihad, sebagai berikut :

1. Kemampuan suku kata bahasa anak kelompok B di Ra Daarul Jihad belum berkembang dengan baik
2. Kurangnya pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa pada anak
3. Pendidik belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak

C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas diajukan fokus masalah penelitian apakah benar penggunaan media papan gembira suku kata berbasis bermain dapat meningkatkan kosa kata anak usia dini Untuk menjawab masalah yang dirumuskan diatas diajukan beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana model konseptual pengembangan dari model awal melalui penelitian kualitatif berbasis R & D Bagaimana skenario penggunaan media papan gembira suku kata berbasis bermain untuk meningkatkan kosa kata kelompok B?
2. Bagaimana implementasi media papan gembira suku kata berbasis bermain untuk meningkatkan kosa kata kelompok B?
3. Bagaimana hasil dari media papan gembira suku kata berbasis bermain untuk meningkatkan kosa kata kelompok B?
4. Hambatan apa yang ditemui pada saat pengembangan media papan gembira suku kata berbasis bermain untuk meningkatkan kosa kata kelompok B?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah yang telah dikemukakan diatas,maka tujuan dalam penelitian adalah,sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui model konseptual sebagai pengembangan dari model awal yang akan diuji melalui penelitian kualitatif dengan berbasis RnD?
2. Untuk mengetahui perancangan pembelajaran media papan gembira suku kata berbasis bermain untuk meningkatkan kosa kata anak usia dini

kelompok B di Ra Daarul

3. Untuk mengetahui implementasi media papan gembira suku kata berbasis bermain untuk meningkatkan kosa kata pada kelompok B.
4. Untuk mengetahui hasil dari penggunaan media papan gembira suku kata berbasis bermain untuk meningkatkan kosa kata pada kelompok B.
5. Untuk hambatan – hambatan dari penggunaan media papan gembira suku kata berbasis bermain untuk meningkatkan kosa kata pada kelompok B.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang penggunaan media papan gembira suku kata dalam meningkatkan kosa kata bahasa anak usia dini. Selain itu diharapkan juga dapat digunakan sebagai bahan rujukan dalam upaya meningkatkan bahasa anak usia dini.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Mendorong inovasi dalam pengembangan papan gembira suku kata berbasis bermain untuk meningkatkan kosa kata

b. Bagi Lembaga

Untuk bahan kajian system kelembagaan dalam pengembangan fasilitas sarana prasarana sumber daya manusia

c. Bagi Peneliti lanjutan

Menambah wawasan dalam pengetahuan untuk membuka ide – ide baru dalam melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif

serta menjadi bahan kajian yang berminat untuk diteliti dan dikembangkan.

F. Definisi Operasional

Untuk memberikan kejelasan serta menghindari penyimpangan makna dalam memahaminya, maka penulis akan mendefinisikan istilah yang berhubungan dengan judul penelitian ini, sebagai berikut :

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini masih cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran.

Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2011:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (pendidik maupun sumber lain) kepada penerima (peserta didik). Secara umum media pembelajaran memiliki peran sebagai berikut:

Memperjelas penyajian pesan pembelajaran agar tidak terlalu bersifat verbal. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Menjadikan pengalaman manusia dari abstrak menjadi konkret. Memberikan stimulus dan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

2. Suku Kata

Biasanya, setiap kata terdiri dari dua suku kata atau lebih. Jumlah suku kata dapat diketahui dengan cara membaca atau mengucapkan kata-kata tersebut. Perlu diketahui bahwa suku kata dalam bahasa Indonesia merupakan bagian dari kata yang dibedakan menjadi beberapa jenis dan cara penyampiannya pun berbeda-beda. Suku kata adalah bagian-bagian kata yang dalam cara penuturannya kerap kali terdapat deretan fonem atau satu fonem. Misalnya adalah kata gembira terdiri dari tiga suku kata, yakni: gem-bi-ra. Suku kata merupakan landasan dari kata itu sendiri, di mana suku kata akan menghubungkan setiap kata yang terdiri dari perpaduan fonem vokal maupun konsonan.

3. Bermain

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang,

sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajarnya pada anak.

4. Kosakata

Kosakata adalah himpunan kata yang diketahui seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. Kekayaan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan gambaran dari intelegensi atau tingkat pendidikannya.