

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak memiliki potensi diri dan berbagai potensi tersebut berbeda-beda, dimana perkembangan fisik, motoric, intelektual, emosional, bahasa dan sosial berlangsung dengan cepat. Pada masa kanak-kanak perkembangan bahasa menjadi penting untuk dikembangkan yang mana aspek ini menjadikan anak untuk menyampaikan semua ide dan perasaan yang dirasakannya kepada orang lain. Menurut Putri (2018) bahasa adalah suatu kegiatan untuk mengekspresikan perasaan ide, atau pikirannya. Sejalan dengan perkembangan dan pertumbuhan anak dalam mengembangkan aspek bahasa juga dapat meningkat dalam kapasitas, keluasan dan kerumitan. Menurut Daroah (2013) bahwa bahasa merupakan komunikasi yang menggunakan symbol-simbol tertentu dalam bentuk pemikiran yang menimbulkan pesan, informasi dan makna kepada orang lain.

Susanto (2014) menjelaskan bahwa bahasa yang dimiliki anak bukanlah dimulai dari kata ke huruf, melainkan melalui pengalaman dan perbuatan ke huruf baru kemudian ke kata, bahasa anak dapat dikembangkan melalui kehidupan mereka sehari-hari serta dilingkungannya yang mendukung dan mempermudah untuk mengembangkan bahasanya anak. Menurut Rusniah (2017) anak-anak sudah mampu mengembangkan keterampilan berbicara melalui percakapan yang dapat memikat orang lain, bahkan pada saat anak usia dibawah tiga tahun mereka sudah menunjukkan minatnya dengan menyebutkan benda-benda. Minat anak akan lebih menunjukkan ketika bertambahnya kosa kata yang anak dapat. Kemampuan dalam mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak bisa di ajak dengan berdialog, bernyanyi, bermain peran dan mendengarkan. Memasuki usia pra sekolah anak biasanya dapat mengembangkan dan meningkatkan aspek perkembangan bahasa. Dalam dunia pendidikan bahasa merupakan hal yang sangat penting dimana bahasa merupakan modal awal bagi guru dan peserta didik untuk melakukan interaksi karena akan digunakan baik didalam maupun dilaur sekolah. Peran pendidikan anak usia dini bertujuan untuk memfasilitasi

Perkembangan anak secara menyeluruh. Tujuan yang diharapkan dari keberlangsungan pendidikan bagi anak berusia dini agar potensi pada diri anak dapat berkembang sebaik mungkin dan memberikan kesiapan mental bagi anak. Sehingga anak mampu dan memiliki keinginan untuk meningkatkan pendidikan ke yang lebih tinggi, selain itu anak dapat menyesuaikan dan berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan adanya peran dan tujuan untuk mencapai perkembangan pada anak sesuai dengan yang diharapkan. Perkembangan bahasa pada anak akan terjadi apabila stimulasi yang diberikan dapat memenuhi kebutuhan anak, dengan mengetahui tahapan perkembangan bahasa anak yaitu pra bicara, kata-kata pertama pemunculan nama, kombinasi kata, tata bahasa.

Salah satu tingkat pencapaian perkembangan yang sangat penting bagi anak usia dini adalah mengenal huruf. Hal ini sangat penting sekali karena mengenal huruf dapat mendukung perkembangan bahasa terutama perkembangan bahasa dalam lingkup keaksaraan. Menurut peraturan Menteri Pendidikan Nomor 137 Tahun 2013 Perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun ditandai dengan anak menjawab pertanyaan kompleks, berupa gambar yang memiliki bunyi yang sama dapat berkomunikasi secara lisan, dengan memiliki banyak kosakata yang sudah dikenali oleh anak serta mengenal simbol-simbol untuk pendidikan selanjutnya mempersiapkan anak mampu membaca, menulis dan berhitung. Pada masa prasekolah anak akan mengalami tahap perkembangan yang berbeda-beda sesuai dengan kemampuannya. Dengan perbedaannya kemampuan bahasa pada anak, Marwati (2013) menyebutkan bahwa pada usia 5-6 tahun bahwa dalam perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun dengan mengenal bentuk abjad, menyusun dengan benar sesuai urutan abjad, mengenal sebuah kata, mengenal abjad kecil dan besar masih mengalami hambatan karena beberapa anak merasa kesulitan. Menurut imam Syafi'e bahwa dalam proses anak mengenal abjad perlu melibatkan proses *knowledge of the world* yaitu dengan sejumlah pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dalam gudang ingatan sehingga anak dapat terus mengingat dan mengenal abjad dengan baik. Perpaduan antara aktivitas mengenal abjad dengan menggunakan media pembelajaran dapat menjadi alternatif pilihan dalam pemberian pembelajaran guna melatih perkembangan bahasa anak.

Pembelajaran pendidikan anak usia dini memerlukan media pembelajaran untuk membantu memudahkan pendidikan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak. Media pembelajaran yang dapat membuat anak menjadi tertarik dan semangat dalam belajar adalah media yang menarik. Arsyad (2017) media merupakan sesuatu yang dapat digunakan guna membantu menyampaikan materi pembelajaran dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menarik perhatian serta meningkatkan minat anak dalam proses pembelajaran. Khadijah (2016) menyebutkan bahwa media ialah suatu yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan perasaan anak usia dini sehingga dapat terjadinya proses pembelajaran. Media pembelajaran Hamdani (2017) bahwa proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh- pengaruh terhadap anak.

Media pembelajaran anak untuk mengembangkan bahasa anak terutama dalam pengenalan abjad dan suku kata bagi anak usia 5-6 tahun. Dalam teori perkembangan bahasa anak usia dini pada usia 5-6 tahun peneliti menemukan bahwa setiap tahap perkembangan bahasa anak sudah dapat terlihat dari penguasaan abjad secara berurutan dan sesuai bunyinya dengan baik. Pada realitanya memasuki usia 5-6 tahun anak memiliki kesulitan dalam mengenal abjad sehingga perlunya pendidik menstimulus anak agar dapat mengenal bentuk serta urutannya.

Montessori (2013) pembelajaran yang sejati adalah muncul kebebasan anak-anak untuk memilih kegiatan pada saat kegiatan pembelajaran. Conny R (2014) menyebutkan bahwa bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan. Dengan bermain dapat menjadi solusi media pembelajaran berkembang dengan baik untuk menstimulasi perkembangan anak. Bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media akan memberikan variasi baru pada saat kegiatan pembelajaran. Permainan yang tepat untuk mengatasi permasalahan anak dalam mengenal abjad pada usia 5-6 tahun yaitu menggunakan permainan Twister.

Menurut Silvia, dkk (2014) Twister merupakan permainan yang mengandalkan skill keluwesan tubuh dan pikiran yang dimainkan dua orang atau lebih. Permainan ini menggunakan *spinner* sebagai alat intruksi bagi pemain untuk meletakkan tangan dan kaki pada karpet yang dilengkapi dengan lingkaran berwarna. Selain itu permainan memiliki kelebihan dapat meningkatkan dan mengembangkan perkembangan fisik dan motoric pada anak usia dini.

Keterkaitan permainan Twister dengan mengenal abjad pada anak usia 5-6 tahun adalah permainan ini telah dimodifikasi dari permainan aslinya sehingga dapat menjadi solusi pada permasalahan yang terjadi pada anak yang kesulitan dalam mengenal abjad. Permainan ini dimodifikasi dengan ditambahkan abjad serta intruksi dan peraturannya pun berubah agar memudahkan anak pada saat bermain modifikasi dilakukan untuk meningkatkan kelebihan pada permainan Twister terutama sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini yaitu anak dapat bermain sambil belajar untuk mengenal abjad. Kebaruan pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dan modifikasi permainan Twister yang berfokus untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad pada usia 5-6 tahun. Urgensi pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengenai abjad karena anak usia 5-6 tahun dituntut untuk mengenal abjad untuk menunjang pendidikan lanjutan yaitu sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

- 1.2.1 Bagaimana proses penerapan permainan Twister untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad anak usia 5-6 tahun ?
- 1.2.2 Bagaimana peningkatan kemampuan mengenal abjad anak usia 5-6 tahun melalui penerapan permainan Twister ?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

- 1.3.1 Untuk mengetahui proses penerapan permainan Twister untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad anak usia 5-6 tahun.

Agisni Nurtaqia, 2024

PERMAINAN TWISTER MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ABJAD ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.3.2 Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal abjad anak usia 5-6 tahun melalui penerapan permainan Twister.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pendidikan khususnya pada kegiatan pembelajaran melalui permainan Twister modifikasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad pada anak usia 5-6 tahun.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru mengenai kegiatan pembelajaran yang menarik pada permainan Twister modifikasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad.

b. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada kepala sekolah dalam mengambil suatu kebijakan atau keputusan yang tepat dalam pemilihan kegiatan pembelajaran menarik dan efektif di sekolah.

c. Bagi Peserta didik

Dengan diterapkannya kegiatan permainan Twister modifikasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad pada anak, diharapkan anak menyukai dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik karena adanya kegiatan permainan Twister modifikasi.

d. Bagi peneliti lain

Penelitian yang telah dilakukan diharapkan memberikan wawasan dibidang pendidikan anak usia dini dalam menggunakan kegiatan pembelajaran yang tepat.

1.5 Stuktur Organisasi Skripsi

BAB I Pendahuluan, Pada bab ini berisi tentang :

- 1.1 Latar Belakang Masalah
- 1.2 Rumusan Masalah
- 1.3 Tujuan Penelitian
- 1.4 Manfaat Penelitian
- 1.5 Stuktur Organisasi Skripsi

Bab II Kajian Pustaka, berisi penjelasan tentang :

- 2.1 Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini
 - 2.1.1 Tahap - Tahap Perkembangan Bahasa Anak
 - 2.1.2 Indikator Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun
 - 2.1.3 Komponen Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini
 - 2.1.4 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa
- 2.2 Kemampuan Mengenal Huruf Bagi Anak Usia Dini
 - 2.2.1 Indikator Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf
- 2.3 Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini
 - 2.3.1 Jenis Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini
 - 2.3.2 Permainan Twister Bagi Anak Usia Dini
 - 2.3.3 Permainan Twister Setelah di Modifikasi
 - 2.3.4 Manfaat Permainan Twister Untuk Anak Usia Dini
 - 2.3.5 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Twister
 - 2.3.6 Langkah-Langkah Permainan Twister Untuk Anak Usia Dini
- 2.4 Kerangka Berpikir

BAB III Metode Penelitian, membahas mengenai :

- 3.1 Metode Penelitian
- 3.2 Subjek dan lokasi penelitian
- 3.3 Pengumpulan Data
 - 3.3.1 Jenis data
 - 3.3.2 Instrumen Penelitian
- 3.4 Prosedur Penelitian

Agisni Nurtaqia, 2024

PERMAINAN TWISTER MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ABJAD ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 3.5 Teknik Analisis Data
 - 3.5.1 Teknik Analisis Data Kuantitatif
 - 3.5.2 Teknik Analisis Data Kualitatif
 - 3.5.3 Triangulasi Data
- 3.6 Isu Etik

BAB IV Temuan dan Pembahasan, membahas mengenai :

- 4.1 Temuan Penelitian
 - 4.1.1 Siklus I
 - 4.1.2 Siklus II
 - 4.1.2 Siklus III
- 4.2 Pembahasan Penelitian
 - 4.2.1 Proses Pembelajaran permainan Twister Modifikasi untuk mengenal abjad
 - 4.2.2 Peningkatan pengenalan abjad setelah diterapkan permainan Twister

BAB V Simpulan dan Rekomendasi, membahas tentang :

- 5.1 Kesimpulan
- 5.2 Rekomendasi