

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi. Bagi manusia, bahasa adalah media yang dipakai untuk membentuk dan mengkomunikasikan pikiran, keinginan dan perbuatannya (Tjahyadi, 2009). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) mengartikan bahasa sebagai sistem lambang bunyi yang *arbitrer*, yang digunakan oleh suatu anggota masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri.

Perkembangan bahasa pada usia sekolah yaitu antara lain dapat diartikan sebagai suatu sistem simbol dan urutan kata-kata, yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain, yang melibatkan *infinite generativity*, *displacement*, dan *rule system*. Menurut Eliason (dalam Hurlock 1978) perkembangan bahasa dimulai sejak bayi dan mengandalkan perannya pada pengalaman, penguasaan, dan pertumbuhan bahasa, anak belajar bahasa sejak masa bayi sebelum belajar berbicara mereka berkomunikasi melalui tangisan, senyuman dan gerakan badan. Belajar bahasa sangat krusial terjadi pada usia sebelum enam tahun. Oleh karena itu pendidikan Anak Usia Dini merupakan wahana yang sangat penting dalam mengembangkan bahasa anak sehingga kondisi ini bisa memfasilitasi pengembangan ketrampilan berbahasa pada anak usia dini. Anak memperoleh bahasa dari lingkungan keluarga dan lingkungan tetangga (Igrea Siswanto, 2005).

Upaya mengembangkan bahasa, anak perlu dilatih untuk belajar komunikasi dan berbicara dengan baik agar anak dapat merangkai suatu kalimat dengan baik dan menambah kosakatanya. Penguasaan kosakata sangat mempengaruhi keterampilan berbahasa seseorang, terutama anak usia TK karena pada usia ini anak belum banyak menguasai kosakata. Sangat penting bagi anak untuk mempelajari dan memahami kosakata, karena keterampilan berbahasa anak akan meningkat bila kuantitas serta kualitas kosakatanya meningkat (Hurlock, 1978:190). Pada umumnya usia 4-5 tahun jumlah kosakata yang harus dimiliki oleh setiap anak adalah 15.000-2000 kata setiap

harinya atau dalam setahun menggunakan kira-kira 5 ½ juta kata. Sejalan dengan bertambah besarnya anak berbicara lebih banyak menggunakan kata-kata yang lebih berbeda (Hurlock, 1978:190). Dengan kosakata yang mereka miliki pertumbuhan kosakata anak akan tumbuh dengan cepat seperti dikemukakan oleh Sroufe(1996) pertumbuhan kosakata anak akan lebih cepat setelah mereka mulai berbicara.

Berdasarkan hasil observasi awal kurang lebih 1 minggu yang peneliti lakukan di TK Baiturrahman, perkembangan kosakata anak di Taman Kanak-kanak belum maksimal dan cenderung mendapat hambatan. Seperti yang diketahui kemampuan setiap anak berbeda-beda sehingga tidak semua anak mampu menguasai kosakata dengan cepat salah satunya adalah pembelajaran masih bersifat konvensional, interaksi antara guru dengan anak masih terlihat kaku dan peran guru lebih dominan. Rendahnya kosakata anak terlihat saat guru memberikan pertanyaan kepada anak, anak belum mampu mengungkapkan gagasan, sulit mengemukakan pendapat secara sederhana, sulit memberikan informasi, sulit menjawab pertanyaan, malu untuk bertanya, juga sulit untuk menceritakan pengalaman yang sederhana.

Berkenaan dengan paparan di atas, penguasaan kosakata dalam hal ini adalah kemampuan anak untuk mengubah wujud fikiran atau perasaan menjadi wujud bunyi berbahasa yang bermakna, kemampuan berkomunikasi secara lisan sebagai media bagi setiap individu untuk menuangkan ide, gagasan dan pikiran kepada orang lain untuk berbagai kepentingan (Suhendar, 1992). Agar keterampilan berbahasa dan kosakata anak berkembang dengan baik maka guru di Taman Kanak-Kanak perlu memberikan stimulus untuk merangsang mengembangkan keterampilan bahasanya. Berhasil tidaknya pembelajaran bidang pengembangan bahasa, khususnya untuk mencapai meningkatkan kosakata ditentukan oleh beberapa faktor yang saling berkaitan. Faktor tersebut antara lain guru, anak, metode, dan teknik pembelajaran, serta kurikulum (Rike, 2010).

Salah satu upaya yang dilakukan pada anak TK Baiturrahman untuk meningkatkan penguasaan kosakata yaitu melalui metode permainan arisan kata. Bermain pada hakekatnya adalah meningkatkan daya kreativitas citra diri anak yang

Kavrika Deswitarini, 2013

Implementasi Permainan Arisan Kata Di TK Baiturrahman Pusdikku TNI AD-Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

positif (Hugges, 1995). Keinginan untuk memegang, meraba, menarik mendorong, mencoba, menemukan dan akhirnya mendapat penjelasan merupakan suatu rangkaian yang dapat mereka temukan dalam permainan. Dengan demikian “Bermain” sangat perlu dalam pembelajaran atraktif (Lestari:99).

Hal tersebut didukung oleh Montolulu (2005) :

“Bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasaan, kreatifitas dan imajinasinya. Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina hidup positif, mengembangkan peran, sesuai jenis kelamin, menambah pembendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan”.

Permainan arisan kata adalah permainan yang dapat membantu mengembangkan bahasa anak, terutama penguasaan kosakata anak. Dengan bantuan gambar dan huruf, permainan ini dapat mempermudah anak untuk mengenal kata. Permainan ini juga dapat membantu anak mengenal huruf, membaca dan menulis (Adeirma Suryani, 2010). Metode ini haruslah menarik agar dapat memotivasi anak untuk mengeluarkan kata-kata atau berbicara. Salah satu aktivitas yang menyenangkan dan dinyatakan sebagai wahana belajar bagi anak yaitu bermain.

Selain pernyataan di atas penelitian ini juga merujuk pada hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Fitri Yulianti (2011) dengan judul “Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Permainan Kartu kata pada Taman Kanak-Kanak” yang menyatakan penguasaan kosakata anak di TK/RA Al-Fikri setelah menggunakan permainan kartu kata dalam kegiatan pembelajaran pengembangan bahasa mengalami peningkatan baik dilihat dari aspek kosakata meliputi kosakata umum dan kosakata khusus, juga dalam mengenal huruf dan membaca secara sederhana dengan urut berkembang dengan baik serta kegiatan pembelajaran bahasa menjadi lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan permainan kartu kata.

Berdasarkan paparan di atas penguasaan kosakata merupakan salah satu komponen berbahasa yang harus dikuasai agar anak dapat menggunakan bahasa secara baik, dan untuk meningkatkan berbahasa dan penguasaan kosakata, akan efektif bila diterapkan permainan arisan kata, karena bermain adalah dunia anak.

Berdasarkan paparan yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini memfokuskan kajian dengan judul **“Implementasi Permainan Arisan Kata di TK Baiturrahman PUSDIKKU TNI AD, Kota Bandung Tahun Ajaran 2012/2013”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah yang telah diungkapkan maka Rumusan Masalah Penelitian adalah :

1. Bagaimana kondisi objektif penguasaan kosakata anak dalam pembelajaran pada kelompok A TK Baiturrahman PUSDIKKU TNI AD Bandung tahun ajaran 2012-2013 ?
2. Bagaimana implementasi penggunaan permainan arisan kata dalam meningkatkan penguasaan kosakata anak pada kelompok A TK Baiturrahman PUSDIKKU TNI AD Bandung tahun ajaran 2012-2013?
3. Bagaimana sistem evaluasi penguasaan kosakata anak setelah diterapkan permainan arisan kata dalam pembelajaran pada kelompok A TK Baiturrahman PUSDIKKU TNI AD Bandung tahun ajaran 2012-2013 ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana kondisi objektif penguasaan kosakata anak dalam pembelajaran pada kelompok A TK Baiturrahman PUSDIKKU TNI AD Bandung tahun ajaran 2012-2013
2. Untuk mengetahui bagaimana implementasi permainan arisan kata dalam penguasaan kosakata anak pada kelompok A TK Baiturrahman PUSDIKKU TNI AD Bandung tahun ajaran 2012-2013

3. Untuk mengetahui bagaimana sistem evaluasi penguasaan kosakata anak setelah diterapkan permainan arisan kata dalam pembelajaran pada kelompok A TK Baiturrahman PUSDIKU TNI AD Bandung tahun ajaran 2012-2013.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi anak

Membantu anak untuk menambah penguasaan kosakata agar lancar berbicara sesuai waktunya dan dapat mengembangkan jumlah kosakata.

2. Bagi guru

Sebagai masukan para pendidik agar mengerti tentang pembelajaran penguasaan kosakata. Pembendaharaan anak juga semakin bertambah bila diberikan penguasaan kosakata. Penggunaan permainan arisan kata ini pendidik dapat lebih mudah untuk memberikan arahan terhadap anak untuk pembelajaran penguasaan kosakata.

3. Bagi Orangtua

Sebagai bahan masukan agar orangtua dapat membantu anak untuk mengatakan kata-kata dengan perlahan dan cukup jelas sehingga anak memahaminya, juga membetulkan setiap kesalahan yang mungkin dibuat anak dalam berbicara.

4. Bagi Lembaga Taman Kanak-kanak

Sebagai rujukan dalam pengembangan dan penyediaan sarana dan prasarana yang menunjang terhadap pelaksanaan mengembangkan permainan arisan kata sebagai upaya meningkatkan Penguasaan Kosakata anak.

E. Sistematika Penulisan

Adapun struktur organisasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

BAB 1 dalam penelitian ini akan membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, dan rumusan masalah, terkait kemampuan kosakata di TK Baiturrahman kelompok A, serta mengenai tujuan, manfaat, dan struktur organisasi penelitian skripsi.

2. BAB II LANDASAN TEORI

BAB II berisikan karakteristik anak usia dini, konsep dan perkembangan bahasa, penguasaan kosakata, dan pengertian bermain dan permainan arisan kata, serta penelitian terdahulu.

3. BAB III METEDOLOGI PENELITIAN

BAB III akan membahas tentang metode dan pendekatan penelitian, prosedur penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data, lokasi dan subyek penelitian, penjas istilah, intrumen penelitian, dan proses pengembangan instrument.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

BAB IV ini akan menguraikan tentang temuan hasil penelitian yang di dapat oleh peneliti selama di lapangan, serta pembahasan data.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

BAB ini berisikan tentang kesimpulan peneliti yang dilakukan dan pemberian saran