

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia TK memiliki tugas-tugas perkembangan yang harus dikuasai karena anak usia TK adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya, karena anak usia TK memiliki karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa (Ernawulan, 2005:4). Anak usia Taman Kanak-kanak memiliki karakteristik yaitu rasa ingin tahu dan antusias yang kuat terhadap segala sesuatu, memiliki sikap berpetualang (*adventurousness*) yang begitu kuat, banyak memperhatikan dan bertanya, keinginan mengenal tubuhnya sendiri, senang bernyanyi, mengobservasi lingkungan dan benda-benda disekitarnya, aktif melakukan berbagai aktivitas, tidak dapat lama-lama duduk dan berdiam diri, menunjukkan hubungan dan kerjasama dengan teman-temannya (Solehuddin, 1997:40). Rasa keingintahuan tersebut tentu harus ada cara untuk mengungkapkannya yaitu dengan cara memperhatikan, membicarakan, mempertanyakan hal-hal yang didengar dan dilihatnya.

Anak memperoleh pengetahuan dan kemampuan tidak hanya dari kematangan, tetapi justru lingkunganlah yang memberi kontribusi yang berarti dan sangat mendukung proses belajar anak (Masitoh dkk, 2005). Pada hakekatnya anak senang meniru, anak senang meniru bunyi-bunyi tertentu ataupun ucapan orang-orang disekitarnya. Perkembangan anak yang pertama kali dikuasai adalah keterampilan berbahasa yaitu berbicara. Tarigan (1985:1) mengemukakan bahwa

berbicara merupakan salah satu komponen dari keterampilan berbahasa, berbicara merupakan keterampilan yang pertama kali dikuasai. Melalui berbicara, anak dapat menyampaikan keinginan, harapan juga permintaannya. Karena berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan (Tarigan, 1985:15).

Memperkuat pendapat tersebut Suhartono (2005:22) mengatakan yang dimaksud dengan berbicara adalah suatu penyampaian maksud tertentu dengan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa supaya bunyi tersebut dapat dipahami oleh orang yang ada dan mendengar disekitarnya.

Pembicara harus memiliki kemampuan dan keterampilan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain, agar orang-orang yang mendengar dapat mengerti apa yang dibicarakan. Hal itu sejalan dengan Hurlock (1990:82) yang mengatakan bahwa ada dua fungsi berbicara untuk berkomunikasi yaitu kemampuan untuk mengerti apa yang dikatakan oleh orang lain, sehingga dapat menangkap maksud yang ingin dikomunikasikan orang lain, serta kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain sedemikian rupa sehingga dapat dimengerti oleh lawan bicaranya.

Kenyataannya pengembangan keterampilan berbicara anak di Taman Kanak-kanak belum maksimal dan cenderung mendapat hambatan sehingga anak kurang berani untuk berbicara atau mengungkapkan pendapatnya. Seperti yang diketahui kemampuan setiap anak berbeda-beda sehingga tidak semua anak mampu menguasai keterampilan berbicara, salah satu penyebab yang terjadi dilapangan

adalah pembelajaran masih bersifat konvensional, interaksi antara guru dengan anak masih terlihat kaku dan guru lebih dominan. Rendahnya keberanian berbicara anak terlihat saat guru memberikan pertanyaan kepada anak, anak tidak mampu mengungkapkan gagasannya, volume suara yang anak keluarkan sangat kecil, sehingga anak sulit berkomunikasi dengan bahasa lisan, 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, keterampilan berbicara 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). Keterampilan berbahasa anak akan berkembang dengan baik bila guru di Taman Kanak-Kanak memberikan stimulus untuk merangsang mengembangkan keterampilan bicarannya.

Berhasil tidaknya pembelajaran bidang pengembangan bahasa, khususnya untuk mencapai keberhasilan keterampilan berbicara ditentukan oleh beberapa faktor yang saling berkaitan. Faktor tersebut antara lain guru, siswa, metode, dan teknik pembelajaran, serta kurikulum (Alrochmah, 2010:4).

Berdasarkan pernyataan di atas, maka pemilihan metode pembelajaran yang dapat merangsang anak berbicara haruslah menarik agar dapat memotivasi anak untuk mengeluarkan kata-kata atau berbicara. Berdasarkan hasil observasi awal

yang telah dilakukan maka peneliti berpendapat bahwa berimajinasi adalah hal yang sangat memungkinkan bagi anak untuk berbicara, anak-anak dapat berimajinasi atau bertamasya jiwa sesuka hati mereka. Berimajinasi adalah hal yang menyenangkan bagi anak, menurut Alrochmah (2010:4) berimajinasi merupakan sifat manusiawi yang akan selalu ada selama manusia terus mempunyai keinginan atau harapan. Intinya dalam pelajaran apapun dan siapapun, berimajinasi dibutuhkan dalam pembelajaran. Melalui imajinasi anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya tanpa dibatasi kenyataan dan realitas. Ia bebas berpikir sesuai pengalaman dan khayalannya, imajinasi akan membantu kemampuan berpikir *fluency*, *fleksibility* dan *originary* pada anak (Rachmawati dan Kurniati, 2005:62).

Pernyataan di atas sejalan dengan Kieran Egan (2009:15) yang menyebutkan bahwa semua ilmu pengetahuan adalah hasil dari harapan, ketakutan, dan gairah manusia. Untuk menghadirkan ilmu pengetahuan di dalam pikiran anak, kita harus memperkenalkan dalam konteks harapan, ketakutan, dan gairah manusia di mana ilmu pengetahuan itu akan menemukan makna sepenuhnya. Sarana terbaik untuk melakukan hal itu adalah dengan imajinasi. Berimajinasi juga termasuk bermain, melalui bermain juga anak dapat mengembangkan kemampuan bahasa dan sosial, seperti mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosa kata, membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya (Moeslichatoen, 2004: 27). Bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan dimana seorang anak

menggunakan orang lain atau benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela dan dengan imajinatif, menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya (Gallahue dalam Tinny, 2009: 34).

Satu bentuk permainan atau alat permainan semestinya diciptakan dengan tujuan yang jelas sehingga pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan akan tercapai. Bermain merupakan kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius, lentur dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif ditransformasikan sepadan dengan dunia orang dewasa (Moeslichatoen, 2004:24).

Imajinasi dapat diintegrasikan dengan sebuah permainan, dimana anak akan diminta untuk berimajinasi dalam sebuah permainan untuk menebak gambar yang tersembunyi dalam 20 kotak. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1996:288) gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil ataupun yang lainnya pada kertas ataupun yang lainnya. Anak sangat menyukai gambar, jika gambar dibuat menarik dan disajikan dengan persyaratan yang baik, lalu anak diminta untuk berimajinasi yang diarahkan melalui cerita atau sebuah petunjuk yang berhubungan dengan gambar tersebut. Setiap guru selesai memberikan petunjuk maka akan terbuka sebuah kotak yang akan menampilkan atau memperlihatkan sebagian dari gambar, melalui permainan imajinatif tebak gambar ini diharapkan anak dapat termotivasi untuk berbicara mengemukakan pendapat dan memberikan komentar melalui permainan imajinatif tersebut. Imajinasi ini dijadikan stimulus dalam pembelajaran agar keterampilan berbicara anak dapat meningkat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan berbicara anak di TK/RA Al-Fikri setelah menggunakan teknik reka cerita gambar dalam kegiatan pembelajaran pengembangan bahasa mengalami peningkatan baik dilihat dari aspek kosakata meliputi kosakata umum dan kosakata khusus, juga dalam menceritakan isi gambar secara sederhana dengan urut berkembang dengan baik serta kegiatan pembelajaran bahasa menjadi lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan teknik reka cerita gambar (Hani Solihah Apriani, 2010).

Berdasarkan paparan di atas kemampuan berbicara merupakan salah satu komponen berbahasa yang harus dikuasai agar anak dapat menggunakan bahasa secara baik, dan untuk meningkatkan keberanian berbicara anak, akan efektif bila diterapkan permainan imajinatif tebak gambar, karena bermain, imajinasi dan gambar adalah dunia anak.

Berdasarkan permasalahan yang berkembang di atas, maka penelitian ini memfokuskan kajian pada “PENGARUH PERMAINAN IMAJINATIF TEBAK GAMBAR TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA ANAK TK DALAM KEGIATAN APERSEPSI”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini dituangkan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana keterampilan berbicara anak dalam kegiatan apersepsi di kelompok B TK Darussalam Bandung Tahun Pelajaran 2012-2013 sebelum penerapan permainan imajinatif tebak gambar?

2. Bagaimana keterampilan berbicara anak dalam kegiatan apersepsi di kelompok B TK Darussalam Bandung Tahun Pelajaran 2012-2013 sesudah penerapan permainan imajinatif tebak gambar?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan berbicara anak dalam kegiatan apersepsi di kelompok B TK Darussalam Bandung Tahun Pelajaran 2012-2013 sebelum dan sesudah penerapan permainan imajinatif tebak gambar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana keterampilan berbicara anak dalam kegiatan apersepsi di kelompok B TK Darussalam Bandung Tahun Pelajaran 2012-2013 sebelum penerapan permainan imajinatif tebak gambar.
2. Untuk mengetahui bagaimana keterampilan berbicara anak dalam kegiatan apersepsi di kelompok B TK Darussalam Bandung Tahun Pelajaran 2012-2013 sesudah penerapan permainan imajinatif tebak gambar.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan berbicara anak dalam kegiatan apersepsi di kelompok B TK Darussalam Bandung Tahun Pelajaran 2012-2013 sebelum dan sesudah penerapan permainan imajinatif tebak gambar.

D. Manfaat Penulisan

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk anak, diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berbicaranya dengan cara berani berbicara sehingga dapat memberikan pengalaman berbicara.
2. Untuk guru, diharapkan dapat menambah wawasan serta memberikan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan permainan imajinatif tebak gambar.
3. Untuk lembaga taman kanak-kanak, diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan kebijakan untuk melakukan inovasi pendidikan dan peningkatan kualitas pendidikan.

E. Struktur Organisasi

Struktur organisasi atau urutan penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penulisan
- E. Struktur Organisasi

BAB II KAJIAN TEORETIS

PERMAINAN IMAJINATIF TEBAK GAMBAR TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA DINI

- A. Konsep Perkembangan Bahasa
 1. Pengertian Bahasa
 2. Fungsi Bahasa
 3. Aspek-aspek Keterampilan Bahasa
- B. Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini

1. Pengertian Keterampilan Berbicara
 2. Tujuan Berbicara bagi Anak
 3. Perkembangan Berbicara Anak
 4. Kegiatan Pembelajaran Berbicara
- C. Konsep Bermain dan Permainan
1. Pengertian Bermain
 2. Tujuan Bermain Bagi Anak
 3. Konsep Permainan
 4. Variasi dan keseimbangan dalam aktivitas bermain
- D. Konsep Permainan Imajinatif Tebak Gambar
1. Pengertian Permainan Imajinatif
 2. Konsep Permainan Tebak Gambar
- E. Perkembangan dan Karakteristik Anak
- F. Penelitian Terdahulu
- G. Hipotesis Penelitian

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Populasi dan Sampel
1. Populasi Penelitian
 2. Sampel Penelitian
- B. Metode Penelitian
- C. Definisi Operasional
- D. Instrumen Penelitian
1. Kisi-kisi Instrumen
- E. Analisis Instrumen
- F. Teknik Pengumpulan Data
- G. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
- B. Pembahasan

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

- A. Kesimpulan

Karlina Widaningsih, 2013

Pengaruh Permainan Imajinatif Tebak Gambar Terhadap Keterampilan Berbicara Anak Tk Dalam Kegiatan Apersepsi

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

B. Rekomendasi

