

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Berbicara merupakan cara berkomunikasi yang dilakukan untuk menyampaikan keinginan atau perasaan yang sedang dirasakan. Keterampilan berbicara sangat dibutuhkan oleh anak, dengan berbicara anak sedang mengembangkan perkembangannya bahasanya, melatih anak dalam membendaharaan kosakata sehingga lebih luas dalam mengenal bahasa dan mempersiapkan anak untuk melanjutkan ke tahap menulis dan membaca diakhiri dengan menyimak. Keterampilan berbicara merupakan salah satu perkembangan bahasa yang dikembangkan pada anak usia dini, sebagai alat komunikasi dan sarana untuk mengungkapkan yang dirasa. Sudah seharusnya perkembangan berbicara anak distimulasi agar anak dapat mengungkapkan segala sesuatu yang diinginkan, dan mencari tahu apa yang ingin diketahuinya. Pada usia 3-5 tahun berbicara merupakan bentuk komunikasi secara lisan yang berfungsi untuk menyampaikan maksud dengan lancar, menggunakan kata-kata, dan menggunakan kalimat dengan jelas (Aprianawati, 2017 dalam Ruiyat, Yufiarti, Karnadi, 2019, hlm. 520).

Berbicara merupakan suatu keterampilan dan keterampilan tidak akan berkembang apabila tidak dilatih secara terus-menerus. Oleh karena itu, kepandaian berbicara tidak akan dikuasai dengan baik tanpa dilatih. Apabila selalu dilatih, keterampilan berbicara tentu akan semakin baik. Begitu pula sebaliknya, apabila malu, ragu, atau takut salah dalam berlatih berbicara, maka kepandaian atau keterampilan berbicara pun akan jauh dari penguasaan pembelajaran (Pratiwi, 2017 dalam Ruiyat, Yufiarti, Karnadi, 2019).

Pada masa sekarang ini, kemampuan berbicara menjadi makin krusial. Pengembangannya harus menjadi pilihan utama bila tidak ingin tertinggal di tengah persaingan global yang sangat ketat. Tetapi kenyataan yang terjadi pengembangan kegiatan yang menggali kemampuan berbicara sering ditinggalkan. Kebanyakan pendidik dan orang tua hanya fokus pada keterampilan membaca dan menulis. Kemampuan berbicara anak dapat dilihat keberhasilannya

**Ainur Farah Diba, 2020**

**PENGGUNAAN PERMAINAN KOTAK POS DENGAN MEDIA KARTU GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA DINI MELALUI VIRTUAL LEARNING**

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

kurangnya metode serta media pembelajaran yang menarik dapat memotivasi anak untuk mereka berbicara (Zuriyah dalam Ruiyat, Yufiarti, Karnadi, 2019, hlm. 521).

Menurut Handoko (dalam Ruiyat, Yufiarti, Karnadi, 2019, hlm. 519) gangguan berbicara pada anak disebabkan adanya dua faktor baik faktor internal maupun eksternal. Peran orang tua sangat berpengaruh pada faktor eksternal anak apabila orang tua memberi stimulus dengan baik maka perkembangan berbicara anak akan meningkat. Adapun penyebab permasalahan tersebut tidak dapat dipecahkan karena pemberian tindakan stimulus pada anak yang berbeda-beda maka hasil pada perkembangan bahasa anak ada yang bisa di perbaiki dengan waktu yang sebentar dan adapula dengan waktu yang lebih lama.

Pada perkembangan bahasa anak terlihat setelah melakukan observasi langsung sebelum masa pandemi covid-19 berlangsung di RA Nurul di Kabupaten Sumedang sebagian besar anak masih malu dalam mengungkapkan emosi atau perasaannya melalui berbicara. Kesulitan berbicara yang dialami ini menandakan bahwa anak harus distimulasi agar mudah dalam berkomunikasi dan menyampaikan pesan yang diinginkan. Kesempatan anak untuk berbicara juga merupakan faktor lain yang mengakibatkan kurangnya keterampilan berbicara pada anak di RA Nurul Yaqin. Pentingnya anak mengetahui kosakata awal diperuntukkan untuk kemampuan pada tahap berikutnya berupa membaca dan menulis. Anak yang dapat berbicara dengan baik akan lebih memudahkan pada pemahaman perkembangan bahasa dan akan mudah mengontrol emosi karena apa yang diinginkan dapat tersampaikan dengan baik.

Penelitian ini menitik-beratkan pada aspek berbicara karena berbicara merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa ragam lisan yang sifatnya produktif (Akhadiyah, 1991 dalam Permana, 2015, hlm. 134). Menerangkan sesuatu kepada anak usia dini perlu menggunakan kata-kata atau ungkapan yang mudah dicerna oleh anak. Anak usia taman kanak-kanak kadang memang tidak memahami pesan-pesan kebahasaan yang disampaikan oleh orang dewasa kepadanya. Hal ini di dukung oleh beberapa hasil studi yang dilakukan mengenai kemampuan anak dalam memahami isi komunikasi. Mengajar anak usia dini perlu

**Ainur Farah Diba, 2020**

**PENGGUNAAN PERMAINAN KOTAK POS DENGAN MEDIA KARTU GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN KETERMAPILAN BERBICARA ANAK USIA DINI MELALUI VIRTUAL LEARNING**

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

memakai bahasa anak-anak menggunakan bahasa di taman kanak-kanak diperlukan agar anak dapat berkomunikasi secara lisan dan memiliki pembendaharaan kata.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan adanya permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran di Raudhatul Athfal (RA) Nurul Yaqin di Kabupaten Sumedang pada sebagian besar anak yakni kemampuan berbicara yang dimiliki anak masih perlu dioptimalkan ada beberapa anak yang sulit untuk mengungkapkan sebuah perasaan melalui beberapa kalimat dan masih ada beberapa anak yang mengucapkan kosa kata akan tetapi tidak tahu maknanya. Dari seluruh anak di RA Nurul Yaqin tidak lebih dari 40% dari seluruh anak yang keterampilan berbicarannya lebih dari anak lain. Selain itu adanya beberapa kekurangan pada media pembelajaran yang digunakan karena fasilitas yang dimiliki RA tersebut masih belum maksimal untuk menunjang pembelajaran. Dari penyebab timbulnya beberapa masalah, maka hendaknya pihak yang terlibat perlu adanya perbaikan dalam pemenuhan media pembelajaran yang dapat menunjang terciptanya aspek perkembangan bahasa anak yang sesuai.

Dalam mengembangkan keterampilan bicara anak banyak sekali metode-metode yang dapat dilakukan oleh guru diantaranya adalah melalui berbagai jenis permainan, bercerita, bermain peran, bercakap-cakap, tanya jawab, demonstrasi, bernyanyi, media pembajaran dan lain-lain (Sujono, 2010 dalam WS, Prima, Lestari, 2016) menyatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain dan belajar dilakukan dengan atau sambil bermain yang melibatkan semua indera anak. Media pembelajaran merupakan salah satu pendukung terstimulusnya keterampilan berbicara saat anak melakukan aktivitas pembelajaran di kelas (Mabruri dan Aristya, 2016 dalam Ruiyat, Yufiarti, Karnadi, 2019, hlm. 521). Karena media pembelajaran merupakan hal penting agar terciptanya keberhasilan keterampilan berbicara anak maka pada penelitian ini penulis menggunakan media kartu gambar sebagai alat agar anak mampu mengungkapkan emosi dan perasaanya melalui bercerita. Selain itu dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak bisa melalui permainan maka penulis menerapkan permainan

**Ainur Farah Diba, 2020**

**PENGGUNAAN PERMAINAN KOTAK POS DENGAN MEDIA KARTU GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN KETERMAPILAN BERBICARA ANAK USIA DINI MELALUI VIRTUAL LEARNING**

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

kotak pos sebagai alat penunjang pembelajaran dengan tambahan media kartu gambar yang sudah dipaparkan diatas.

Permainan kotak pos merupakan permainan yang bernilai edukatif dan menyenangkan diharapkan dapat memberi manfaat lebih dalam menambah perbendaharaan kata anak, karena dalam permainan kotak pos anak diminta untuk menebak kata yang dari petunjuk yang sudah ada. Permainan kotak pos dapat melatih anak untuk berfikir sekaligus menggali wawasan sang anak. Permainan kotak pos dimainkan dengan cara berkelompok, tentu saja ini bisa menjadi sarana untuk anak berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman temannya. Permainan kotak pos ini dimainkan dengan cara dilagukan sehingga akan membuat anak merasa senang. Selain dari pada itu permainan tradisional juga dapat menjaga dan melestarikan kearifan lokal atau lokal genius

Adapun pemecahan permasalahan mengenai keterampilan berbicara pada anak usia dini didukung dengan teori-teori mengenai pemerolehan bahasa yang secara langsung akan mempengaruhi keterampilan berbicara juga dari ahli bahasa yang bisa melatar belakangi penelitian ini yang salah satunya dikemukakan oleh ahli bahasa Albert Bandura yang merupakan tokoh dari teori belajar sosial (*sosial Learning theory*) menyatakan dalam pendekatan interkasi sosial dinyatakan bahwa perkembangan berbahasa terjadi karena adanya proses interaksi, utamanya antara anak dan orang tua serta interaksi anak dan lingkungannya , bahwa proses tersebut tidak akan berlangsung dalam suasana vacuum (Kumara, 2002 dalam Bawono, 2017). Hal ini yang menjadi salah satu acuan bahwa peningkatan keterampilan berbicara anak sangat dipengaruhi oleh stimulus yang baik dari lingkungannya baik dari pendidik maupun orang tua dan media pembelajaran yang bisa dijadikan alat stimulus perangsang peningkatan keterampilan berbicara pada anak.

Selain adanya teori pendukung penelitian ini juga di dukung oleh penelitian terdahulu mengenai kemampuan perkembangan bahasa anak dapat ditingkatkan melalui media permainan menjepit kartu untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak (Ws, Prima, Lestari, 2016). Penelitian kedua telah dilakukan mengenai pengaruh permainan kotak pos untuk mengenal

**Ainur Farah Diba, 2020**

**PENGGUNAAN PERMAINAN KOTAK POS DENGAN MEDIA KARTU GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN KETERMAPILAN BERBICARA ANAK USIA DINI MELALUI VIRTUAL LEARNING**

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

bentuk-bentuk geometri pada penelitian ini permainan kotak pos dijadikan sebagai media pembelajaran dengan dibuatkannya media kartu gambar bentuk geometri dengan lagu kotak pos (Sari, Chairilisyah, Solfiah, 2019) Penelitian yang ketiga mengenai permainan kotak pos untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak kelompok A (Kusmawanti, 2012). Pada penelitian relevan tersebut yang menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang sama tetapi sasaran kelompok usia yang berbeda, dengan adanya penelitian yang relevan ini akan menjadi tumpuan dan melakukan penelitian dengan hal yang berbeda yakni menggunakan media kartu gambar.

Pada penelitian ini diharapkan akan memperbaiki keterampilan berbicara pada anak usia dini, serta pengaruh stimulus yang baik diberikan oleh pendidik saat anak melakukan aktivitas di kelas maupun dari orang tua saat anak sedang berada di rumah. Setelah melakukan pengamatan langsung adanya kesulitan berbicara pada sebagian besar anak yang berada di RA Nurul Yaqin di Kabupaten Sumedang serta kekurangannya media pembelajaran yang menunjang untuk anak agar dapat mengembangkan keterampilan berbicara anak ada berbagai macam cara salah satunya dengan permainan kotak pos dengan media pembelajaran tambahan yakni media kartu gambar diharapkan agar anak mampu mengucapkan kosa kata yang lebih banyak dan anak bisa menyalurkan ide-ide dan pendapatnya.

Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran jarak jauh (*virtual Learning*), hal ini dilakukan karena pada masa penelitian sedang berada dalam masa pandemi Covid-19 sehingga penelitian dilakukan dengan tidak secara tatap muka langsung melainkan dengan pemanfaatan media sosial yang menunjang. Berdasarkan permasalahan uraian diatas, penelitian terdorong untuk melakukan suatu penelitian mengenai keterampilan berbicara anak tentang “Penggunaan Permainan Kotak Pos Dengan Menggunakan Media Kartu Gambar Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Melalui *Virtual Learning*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan beberapa uraian permasalahan di atas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu :

**Ainur Farah Diba, 2020**

**PENGGUNAAN PERMAINAN KOTAK POS DENGAN MEDIA KARTU GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA DINI MELALUI VIRTUAL LEARNING**

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

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak pos menggunakan media kartu gambar dalam pembelajaran keterampilan berbicara anak usia dini melalui *virtual learning*?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak pos menggunakan media kartu gambar dalam pembelajaran keterampilan berbicara anak usia dini melalui *virtual learning*?
3. Bagaimana evaluasi pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak pos menggunakan media kartu gambar dalam pembelajaran keterampilan berbicara anak usia dini melalui *virtual learning*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, adapun tujuan penelitian ini yakni :

1. Untuk menggambarkan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak pos menggunakan media kartu gambar dalam pembelajaran keterampilan berbicara anak usia dini melalui *virtual learning*.
2. Untuk menggambarkan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak pos menggunakan media kartu gambar dalam pembelajaran keterampilan berbicara anak usia dini melalui *virtual learning*.
3. Untuk menggambarkan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak pos menggunakan media kartu gambar dalam pembelajaran keterampilan berbicara anak usia dini melalui *virtual learning*.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat , untuk lebih jelasnya manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara umum penelitian ini memberikan beberapa sumbangan kepada dunia pendidikan terkhusus dunia pendidikan anak usia dini terutama dalam hal peningkatan keterampilan berbahasa dengan bantuan permainan tradisonal yakni permainan kotak pos yang sudah dimodifikasi sehingga adanya alat bantu media pembelajaran berupa kartu gambar.

#### **2. Manfaat Praktis :**

**Ainur Farah Diba, 2020**

**PENGGUNAAN PERMAINAN KOTAK POS DENGAN MEDIA KARTU GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN KETERMAPILAN BERBICARA ANAK USIA DINI MELALUI VIRTUAL LEARNING**

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

a. Siswa

Bagi siswa penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan berbahasa melalui permainan kotak pos dan media kartu gambar.

b. Guru

Manfaat penelitian bagi guru antara lain:

- 1) Dapat membantu memperbaiki pembelajaran yang dikelola.
- 2) Dapat membantu mengembangkan kemampuan secara profesional (mampu mengembangkan diri dan mengembangkan sekolah).
- 3) Memaksimalkan kemampuan berbahasa anak didiknya melalui permainan edukasi.
- 4) Dapat membantu mengembangkan pembuatan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika dalam penulisan skripsi berperan sebagai pedoman penulisan agar dalam penulisan ini lebih terarah, maka skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab. Adapun struktur organisasinya ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I Pendahuluan**

Pada pendahuluan berisi tentang : Latar belakang Penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

### **BAB II Kajian Pustaka**

Pada kajian pustaka berisi tentang : teori keterampilan berbahasa anak, keterampilan berbicara anak, bermain anak usia dini, permainan kotak pos dan media pembelajaran.

### **BAB III Metode Penelitian**

Pada metode penelitian berisi tentang : metode dan desain penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan pengujian keabsahan data.

### **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian dan pembahasan menjelaskan : fakta temuan penelitian, data interpretasi tentang penggunaan permainan kotak pos menggunakan media kartu

gambar dalam pembelajaran keterampilan berbicara melalui pembelajaran jarak jauh (*virtual learning*).

## **BAB V Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi**

Kesimpulan, implikasi dan rekomendasi memuat tentang kesimpulan dan hasil analisis temuan penelitian, serta implikasi dan rekomendasi bagi para pembaca dan pengguna hasil penelitian.