

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini berada dalam proses perkembangan unik, atau bisa disebut dengan *golden age* (masa peka). *Golden age* merupakan waktu paling tepat untuk memberikan bekal yang cukup kepada anak. Yus (Zahra, Sundari & Suratno, 2016: 3) mengatakan bahwa “masa kanak-kanak adalah masa meletakkan landasan pertama dalam mengembangkan psikomotorik, kognitif, bahasa, kemampuan sosial emosional, konsep diri, nilai-nilai agama dan moral, serta seni.” Oleh karena itu, diperlukan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar tumbuh kembangnya tercapai secara optimal.

Pernyataan tersebut sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 146 Tahun 2014, tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat (PAUD) merupakan 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.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa peran penting pendidikan anak usia dini sebagai dasar bagi pencapaian keberhasilan pendidikan selanjutnya, tak hanya itu anak harus mendapatkan layanan pendidikan sejak dini dikarenakan ada yang harus digali dalam diri anak mengenai pengembangan kecerdasan manusia yang hendaknya dilakukan sejak usia dini. Pada dasarnya setiap anak dianugerahi berbagai kemampuan/kecerdasan salah satu diantaranya kemampuan/kecerdasan verbal-linguistik. Gardner (Shoimatul Ula, 2013: 88) menyatakan bahwa “intelegensi linguistik adalah kemampuan untuk menggunakan dan mengolah kata-kata dengan efektif, baik secara oral maupun tertulis. Gardner percaya bahwa para penyair dan penulis berbakat mempunyai

pemahaman yang kuat tentang arti kata-kata, bunyi bahasa, penggunaan bahasa, dan kaidah bahasa dalam menggunakan kaidah bahasa dan gagasan uniknya. Menurut Gardner, banyak orang dengan intelegensi linguistik yang menonjol mempunyai kemampuan dalam bersyair atau gaya menulis yang kaya ekspresi.” Sejalan dengan pendapat tersebut Herawati, Susilawati & Mashudi (2016: 2) mengatakan bahwa “bahasa mempunyai peranan yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, selain sebagai alat untuk mengungkapkan pendapat, ide, dan pikiran dengan orang-orang di sekitar, bahasa juga berperan dalam mengungkapkan perasaan dan mengungkapkan pendapat dan gagasan anak.”

Anak usia taman kanak-kanak mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit untuk belajar dengan serius, atau dalam arti lain tidak dapat berkonsentrasi lebih lama tetapi apabila pengenalan tentang alfabet, pemerolehan kata atau bahasa tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang, tanpa disadari ternyata dia sudah banyak belajar. Pada dasarnya sudah banyak lembaga/yayasan pendidikan anak usia dini yang cukup memfasilitasi dan mendayagunakan tumbuh kembang anak didik dengan konsep bebas dalam memperoleh pengetahuan, kreativitas, serta mengembangkan kecerdasan di dalam maupun di luar kelas termasuk untuk mengoptimalkan kecerdasan verbal-linguistik.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan peneliti di TK Futihat Fajriyah, Kampung Citeureup, Desa Cimonyangray, Kecamatan Gunungkencana, Kabupaten Lebak Banten, peneliti menemukan masalah pada anak Kelompok B2 yaitu kemampuan dalam hal mengenal, menyebutkan, menulis alfabet, termasuk menceritakan sesuatu dan mengungkapkan pendapat masih belum optimal dan ada beberapa anak yang termasuk pada kriteria mulai berkembang. Di dalam kelas masih ada anak yang kesulitan mengenal dan menyebutkan beberapa huruf-huruf yang meliputi lambang dan bunyi huruf yang sudah diperlihatkan guru baik itu ditulis dalam papan tulis maupun dalam poster alfabet.

Selain itu, suasana pembelajaran terkesan menjadi pasif dan kurang interaktif bagi anak. Hal tersebut dikarenakan kegiatan pembelajaran sehari-hari khususnya yang terkait dengan pengembangan kemampuan verbal-linguistik anak biasanya hanya cenderung bersifat konvensional atau nonverbal saja, misalnya mengerjakan Lembar Kerja Anak (LKA) sehingga tingkat kecerdasan verbal-linguistik anak masih belum berkembang. Jika dilihat kisaran usianya saja, jangan memaksa anak untuk belajar konsep membaca terlalu dini. Apabila dipaksakan untuk membaca pada waktu belum siap, anak akan memiliki pengalaman yang tidak menyenangkan dalam kegiatan proses pembelajaran serta muncul penolakan. Selain itu, peneliti mendapat informasi dari guru Kelompok B2 bahwa anak-anak membutuhkan dorongan dan stimulus agar mereka dapat mengoptimalkan kecerdasan-kecerdasan yang mereka miliki salah satu diantaranya yaitu kecerdasan verbal-linguistik. Dari hasil observasi dan wawancara peneliti mendapat informasi bahwa permainan *treasure hunt* belum pernah digunakan sebelumnya.

Berdasarkan penjelasan di atas tentang permasalahan yang ada, maka peneliti bermaksud menggunakan dan memodifikasi permainan *treasure hunt* untuk optimalisasi kecerdasan verbal-linguistik anak usia 5-6 tahun. Bellanca (Putri, Sumardi & Mulyadi, 2020: 4) menyatakan bahwa “*treasure hunt* merupakan suatu metode yang bertujuan untuk menemukan objek-objek yang mewakili konsep-konsep dalam pembelajaran. Kecerdasan yang terlibat dalam penerapan permainan *treasure hunt* adalah verbal-linguistik, visual-spasial, dan interpersonal”. Jadi kelebihan dari permainan *treasure hunt* ini dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan verbal-linguistik anak, karena beberapa kecerdasan termasuk kecerdasan verbal-linguistik berkaitan erat dengan permainan ini, tidak hanya itu permainan *treasure hunt* akan membuat anak menjadi aktif dan merasa senang ketika mengenal, menyebutkan, menulis alfabet, membaca (pemerolehan kata) karena semua itu dilakukan dengan bermain sambil belajar, tentunya anak akan terus berminat untuk mempelajari hal-hal baru dan dapat mengubah cara belajar dengan memberi kebebasan berpikir kepada setiap anak sesuai dengan tujuan yang direncanakan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti terdorong untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul **“Upaya Optimalisasi Kecerdasan Verbal-Linguistik Melalui Penggunaan Permainan *Treasure Hunt* Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Penelitian Tindakan Kelas Kelompok B2 TK Futihat Fajriyah di Gunungkencana Kabupaten Lebak-Banten Tahun Ajaran 2020/2021)”**

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Kurangnya penerapan konsep atau prinsip dalam mengoptimalkan perkembangan kecerdasan verbal-linguistik dengan metode yang tepat pada Kelompok B2 di TK Futihat Fajriyah.
2. Belum diketahui gambaran mengenai penerapan konsep atau prinsip dalam mengoptimalkan perkembangan kecerdasan verbal-linguistik dengan menggunakan permainan *treasure hunt* pada Kelompok B2 di TK Futihat Fajriyah.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan permainan *treasure hunt* dapat mengoptimalkan kecerdasan verbal-linguistik anak usia dini pada Kelompok B2 di TK Futihat Fajriyah Kabupaten Lebak Banten?
2. Bagaimana pelaksanaan permainan *treasure hunt* dalam pembelajaran untuk mengoptimalkan kecerdasan verbal-linguistik anak usia dini pada Kelompok B2 di TK Futihat Fajriyah Kabupaten Lebak Banten?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka yang menjadi tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan permainan *treasure hunt* dapat mengoptimalkan kecerdasan verbal-linguistik anak usia dini pada Kelompok B2 di TK Futihat Fajriyah Kabupaten Lebak Banten.
2. Tujuan khusus dari penelitian ini yaitu mengolah, menganalisa dan mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan permainan *treasure hunt* dalam pembelajaran agar bisa mengoptimalkan kecerdasan verbal-linguistik anak usia dini pada Kelompok B2 di TK Futihat Fajriyah Kabupaten Lebak Banten.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan pada umumnya dan pada guru PAUD khususnya, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan permainan *treasure hunt* dalam mengoptimalkan kecerdasan verbal-linguistik anak usia dini 5-6 tahun.
 - b. Penelitian ini diharapkan sebagai bahan pertimbangan, landasan empiris maupun kerangka acuan bagi peneliti pendidikan yang berkaitan dengan penelitian ini.
2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi Peneliti
 - 1) Menambah wawasan peneliti untuk merasakan apa yang dialami anak didik.

- 2) Mengetahui cara mengajar yang baik sesuai dengan prosedur di TK dengan memberikan pembelajaran sesuai dengan ciri dan karakter AUD.
 - 3) Menjadi bekal ilmu pengetahuan dan keterampilan bagi peneliti ketika mengajar.
- b. Bagi Anak Didik
- 1) Metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter belajar anak usia dini akan menjadikan anak berpartisipasi aktif, dan senang dalam belajar.
 - 2) Memfasilitasi anak didik dalam mengenal huruf alfabet dengan permainan yang menyenangkan.
 - 3) Memfasilitasi munculnya respon anak didik terhadap penggunaan permainan *treasure hunt*.
- c. Bagi Guru
- 1) Sebagai umpan balik bagi guru PAUD dalam upaya mengoptimalkan kecerdasan verbal-linguistik anak usia dini dengan menggunakan permainan *treasure hunt*.
 - 2) Sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk melakukan inovasi dalam mengoptimalkan kecerdasan verbal-linguistik anak usia dini.
- d. Bagi Sekolah
- 1) Sebagai bahan acuan dalam pengambilan kebijakan pendidikan dan pengajaran dalam rangka peningkatan mutu guru dan mengoptimalkan kecerdasan verbal-linguistik anak usia dini dengan menggunakan permainan *treasure hunt*.
 - 2) Sekolah dapat memberikan fasilitas yang mendukung untuk meningkatkan kualitas anak dalam belajar dengan cara menyediakan media dan alat permainan edukatif serta memberikan fasilitas kepada para guru untuk dapat mengikuti pelatihan tentang cara memberikan pembelajaran yang baik kepada anak usia dini.

F. Definisi Operasional Variabel

Definisi variabel penelitian menurut Sugiyono (2017: 39) adalah “suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Agar variabel dalam penelitian ini dapat diukur dan diobservasi (diamati), maka perlu dirumuskan terlebih dahulu definisi operasional variabel. Definisi operasional merupakan unsur penting dalam penelitian, karena melalui definisi operasional variabel maka seorang peneliti menyusun dan membuat alat ukur data yang tepat dan akurat, definisi yang didasarkan pada sifat yang mudah diamati, mempunyai rumusan yang jelas dan pasti serta tidak membingungkan. Oleh karena itu, untuk memberikan kemudahan dalam proses pengukuran variabel penelitian ini, variabel yang dibahas didefinisikan secara operasional sebagai berikut:

1. Kecerdasan Verbal-linguistik

Sujiono (2013: 185) mengemukakan bahwa “kecerdasan bahasa atau linguistik adalah kecerdasan dalam mengolah kata, atau kemampuan menggunakan kata secara efektif baik secara lisan maupun tertulis. Orang yang cerdas dalam bidang ini dapat berargumentasi, meyakinkan orang, menghibur, atau mengajar dengan efektif lewat kata-kata yang diucapkannya. Kecerdasan ini memiliki empat keterampilan yaitu: menyimak, membaca, menulis dan berbicara.”

Menurut Schmidt (Rachmawati & Kurniati, 2017: 22) “kecerdasan di bidang bahasa bekerja bagaikan generator kata dan bahasa. Kecerdasan ini mencakup kepekaan dalam memakai struktur, arti dan penggunaan bahasa, serta kemampuan memanipulasi kata secara lisan atau tulisan. Anak yang cerdas di bidang bahasa biasanya memiliki kemampuan bicara lebih cepat dari anak lainnya. Mereka senang mengumpulkan kata baru dan suka memamerkan perbendaharaan kata mereka terhadap orang lain, mereka menyukai kalimat lelucon dalam plesetan. Mereka juga menyukai cerita melalui kaset yang diputar berulang-ulang hingga mereka dapat menghafal kalimat panjang dari praktikan favorit mereka. Karya-karya kreatif di

bidang bahasa diantaranya karya puisi, syair lagu, cerpen, novel, hingga skenario film.”

2. Permainan *treasure hunt*

Bellanca (Putri, Sumardi & Mulyadi, 2020: 4) menyatakan bahwa permainan “*treasure hunt* merupakan suatu metode yang bertujuan untuk menemukan objek-objek yang mewakili konsep-konsep dalam pembelajaran. Kecerdasan yang terlibat dalam penerapan permainan *treasure hunt* adalah verbal (linguistik), visual (spasial), dan interpersonal”. Selanjutnya Kohen, dkk (Putri, Sumardi & Mulyadi, 2020: 4) mengungkapkan bahwa “*treasure hunt* merupakan salah satu pendekatan yang menggabungkan aktivitas dalam dan luar ruangan. Dalam permainan ini, siswa ditantang untuk mengidentifikasi petunjuk atau *clue* untuk mencapai harta karun”. Berbagai kegiatan dapat ditambahkan untuk membuat permainan *treasure hunt* agar lebih berkesan. Permainan ini dapat dimainkan secara tim atau berkelompok. Permainan ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa karena pada dasarnya anak usia dini sangat aktif dan suka bermain.

3. Anak Usia 5-6 Tahun

Menurut Hasan Alwi dkk (Wiyani, 2015: 21) dalam kamus besar bahasa Indonesia bahwa “anak adalah manusia yang masih kecil, yaitu baru berumur enam tahun. Jadi jika kita artikan secara bahasa, anak usia dini adalah sebutan bagi anak yang berusia 0 sampai 6 tahun.” Sementara itu, menurut Bredekamp (Fadillah, 2012: 19) membagi anak usia dini menjadi tiga kelompok yaitu kelompok bayi hingga 2 tahun, kelompok 3 sampai 5 tahun, dan kelompok 6 sampai 8 tahun. Berdasarkan keunikan dan perkembangannya, anak usia dini terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu masa bayi lahir hingga 12 bulan, masa batita (*toddler*) usia 1-3 tahun, masa prasekolah usia 3-6 tahun, dan masa kelas awal 6-8 tahun.