

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa individu menginjak usia dini merupakan masa yang perlu di prioritaskan oleh orang tua, karena saat anak menginjak umur tersebut cenderung lebih sensitif dan peka terhadap lingkungan seperti hal baru yang mereka dengar, lihat, dan lakukan. Anak secara tidak langsung menanam berbagai hal bersama keluarganya sebagai memori yang dibawa sampai besar. Dalam hal ini, peran orang tua sebagai keluarga pertama bagi anak memegang peran yang besar dalam membentuk individu anak menjadi lebih baik dan bermakna. Dalam masa *golden age* atau disebut masa yang penting saat perkembangan dan pertumbuhan anak guna membentuk kepribadiannya ketika dewasa. Individu seorang anak tentunya belum mengerti tentang konsep berbahaya atau tidak, bermanfaat atau merugikan, serta benar ataupun salah. Saat anak usia dini tentunya memiliki kepekaan yang cukup tinggi untuk mengenyam pendidikan, dan merupakan masa-masa peka untuk tumbuh dan berkembang. Masa peka seorang anak yaitu masa anak untuk mendapatkan stimulus dari lingkungan sekitarnya yang meliputi perkembangan sensorik, bahasa, sosial, motorik halus, motorik kasar, perkembangan kemampuan menolong diri sendiri dan kemampuan kognitif. Pada masa-masa ini anak sudah mulai diarahkan, diberi stimulasi agar semua aspek perkembangan dapat berjalan optimal (Patmonodewo, 2003, hlm. 26)

Perkembangan dalam rentang usia dini tentunya akan berpengaruh besar pada kehidupan fisik dan mentalnya yang akan dilalui pada masa yang akan datang nanti. Sebagaimana ungkapan yang disebutkan oleh Sigmund Freud bahwa "*child is father of man*", yang berarti masa anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian masa dewasa seseorang (Fadlillah & Khorida, 2012, hlm. 56). Kasih mengalir tanpa pernah diungkapkan hanya karena mereka memang tidak tahu bagaimana cara mengungkapkannya. Biasanya anak atau orangtua mengungkapkan bahasa kasih dengan tidak hanya dengan ungkapan kata saja, namun bisa dilakukan dengan sentuhan tangan ataupun hadiah yang diberikan orang tua kepada anak, sehubungan dengan hal tersebut pendidik perlu mengaplikasikan ide baru yang kreatif dan inovatif, memberikan contoh penggunaan bahasa kasih dengan baik,

menstimulus perkembangan kemampuan bahasa kasih anak dengan berkomunikasi dua arah bahkan lebih. Anak memerlukan berbagai diskusi dan momen agar dapat memiliki *problem solving* yang baik yang berpengaruh terhadap bahasa kasih. Kegiatan nyata yang selaras dengan komunikasi akan terus meningkatkan kemampuan bahasa anak. (Kuasaputra, 2014)

Setiap individu memiliki bahasa kasih yang berbeda, begitupula anak usia dini. Salah satu langkah yang dapat dilakukan orang tua untuk menciptakan bahasa kasih yang berkualitas. Bahasa kasih ini terbagi menjadi 5 bahasa kasih, yaitu afirmasi, waktu, sentuhan fisik, apresiasi dan melayani/membantu (Chapman, 2019). Sejalan dengan psikolog Elizabeth Santosa, menyatakan bahwa melalui bahasa kasih sentuhan fisik, anak lebih memilih untuk diperhatikan dan dicintai melalui pelukan, belaian, dan kontak fisik lainnya. Semua anak suka dielus-elus, tapi ada anak yang paling suka dibelai oleh orang tuanya, sampai-sampai ketika sakit, hanya dielus-elus saja punggungnya. Contohnya, ada anak laki-laki suka bergulat dengan ayah atau saudaranya karena itu merupakan bentuk keintiman dan kemesraan baginya (Santosa, 2015).

Bahasa Kasih dapat diungkapkan melalui pelayanan. Dengan memberi pelayanan secara tidak langsung akan timbul rasa percaya, sehingga ikatan erat akan terbentuk dengan lebih mudah. Manfaat mengenalkan bahasa kasih pada anak, diantaranya adalah yang pertama anak bisa mengerti bahasa kasih apa yang orang tua berikan untuknya. Kedua, kita bisa mengajarkan pada anak bahwa ada banyak sekali bentuk cinta di dunia ini. Dengan demikian, anak-anak bisa mengenali perasaan cinta mereka kepada orang tuanya, tentu memerlukan optimalisasi perkembangan anak yang dapat diberikan melalui pendidikan akan tetapi yang sering diutamakan biasanya kognitif anak daripada sosial emosi anak yang mencakup bahasa kasih.

Banyak orang tua yang lebih bangga anaknya pintar daripada pribadinya. Segi pendidikan harus mampu menyeimbangkan antara IQ dan EQ anak. Beberapa cara untuk mengembangkan bahasa kasih yaitu melalui berbagai kegiatan seperti bercerita, kegiatan fisik dan bercakap-cakap, agar anak dapat lebih memahami kata-kata, bermain kreasi *gift* juga mampu membuat anak kreatif sekaligus memahami bahasa kasih bisa dari lisan ataupun tulisan seperti simbol. Kegiatan fisik bermain

kreasi *gift* juga menambah *attachment* (kelekatan orang tua dengan anak), anak akan merasa dirinya dihargai dan dianggap oleh orang tua. Kelekatan akan membentuk pribadi yang ingatan dan ide yang baik, begitupula dengan harapan seseorang dalam membuat ikatan hubungan dengan orang lain dikemudian hari, seperti salah satu contohnya yaitu membuat kreasi *gift*.

Pada dasarnya teori bermain kreatif ini memiliki tujuan utama, yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain kreatif adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak. Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan anak lainnya (Catron & Allen, 1999, hlm. 63).

Teori pemberian yaitu seperti jika anak cukup kebutuhan aman dan bahagia maka kebutuhan utamanya akan mudah tercapai. Masalah yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari yaitu kurangnya orang tua dalam mengapresiasi anak menggunakan *gift* atau *reward*, sehingga pada saat anak dewasa nanti dia juga akan lebih perhatian atau peduli terhadap orang tuanya (Mauss, 1992). Anak mulai dapat mengerti konsep pemberian reward sejak sekitar usia tiga tahun. Memberikan *reward* untuk kinerja akademis anak bukan hanya sebagai reinforcement (apresiasi, pujian, penghargaan, atau penguat agar perilaku berulang), melainkan juga salah satu cara menunjukkan orang tua memiliki harapan terhadap anak. Dengan begitu, anak menyadari kesuksesan di sekolah merupakan sesuatu yang membanggakan. Lebih jauh, pemberian hadiah dapat memotivasi anak untuk mencapai prestasi yang lebih baik lagi (Novita, 2015).

Media pembelajaran interaktif yang dirancang kali ini yaitu melalui kegiatan bermain *gift* yang dikemas sedemikian rupa, sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh anak-anak. *Gift* adalah suatu objek yang dapat disentuh dan dikreasikan dengan bebas, biasanya dibuat dengan sepenuh hati untuk tujuan membuat penerimanya merasa lebih dihargai dan disayangi. *Gift* diberikan bukan hanya saat hari spesial saja melainkan saat ada masalah/pertengkar, memberikan *gift* cukup efektif menyelesaikan permasalahan dan bisa menggerakkan perasaan ke arah yang lebih baik. Media *gift* ini memungkinkan si anak untuk berinteraksi dengan orang

tua dan menerapkan langsung kelima bahasa kasih apabila dibuat dengan sepenuh hati dan diajarkan cara memberi yang baik dan menerima sesuatu dengan baik, anak adalah peniru yang hebat, orang tua menjadi *role model* terdekatnya tentu harus mencontohkan terlebih dahulu bagaimana cara memberikan *gift*, sebab akibat memberikan *gift*, dan menjelaskan tidak boleh berlebihan dalam memberikan *gift*, karena bisa mengurangi makna dari *gift* itu sendiri.

Gift oleh sebagian dianggap identik dibuat dengan seni, yaitu *handmade*, menuangkan rasa dan meluangkan waktu saat membuatnya, *Gift* tentunya tidak perlu mewah dan banyak jika yang membuat adalah anak sehingga membantu memudahkan si anak untuk mengerti pesan yang akan disampaikan, oleh karena itu dalam memberikan *gift* juga tidak boleh berlebihan karena dapat menimbulkan efek yang buruk juga untuk pribadi dan mental anak kedepannya. Berlebihan dalam memberikan *gift* Sebuah studi di University of Missouri, menemukan bahwa orang dewasa yang masa kecilnya terbiasa memiliki berbagai hadiah secara berlebihan dari orangtua, terjebak utang kartu kredit, judi, dan konsumtif. Tidak percaya diri Anak yang terbiasa mendapatkan semua hadiah yang dia inginkan semenjak kecil, tumbuh dengan rasa percaya diri yang rendah dan harga diri minim.

Sebuah riset di Harvard Journal of Happiness menemukan bahwa orang-orang menghargai hadiah yang diberikan oleh orang lain, ketimbang hadiah yang mereka beli sendiri. Sebelum pengalaman belajar semakin luas, si anak sudah harus ditanamkan nilai-nilai kasih kepada keluarga dan orang sekitar melalui berbagai media pengenalan lima bahasa kasih. Keluarga merupakan faktor pembentuk karakter anak yang paling utama. Kecanggihan teknologi dan perkembangan jaman menyebabkan komunikasi antara orang tua dan anak tidak berjalan dengan baik. Akibatnya, anak menyimpan memori yang buruk pada masa kecilnya dibawa sampai ia besar. Karena semakin tumbuh besar, beberapa anak memiliki rasa gengsi yang tinggi mengungkapkan rasa sayang terutama kepada orang tua dan beberapa tidak peduli dengan orang tuanya.

Masalah yang timbul dapat terjadi karena berbagai hal diantaranya adalah kurangnya interaksi dapat menyebabkan anak cuek, pemalu, pendiam, kurang dihargai dan dikasihi. Bahasa kasih bisa dikembangkan dan diasah salah satunya untuk digunakan pendidik yaitu menggunakan metode bermain *gift* karena saat

membuat *gift* anak dapat dibuat mencakup belajar bahasa kasih lainnya juga seperti kalimat positif, waktu yang berkualitas, sentuhan, dan pertolongan. Metode bermain *gift* ini diharapkan menjadi metode belajar yang sifatnya dapat dikembangkan serta diterapkan sebagai salah satu alternatif atau solusi dari berbagai macam permasalahan yang timbul di lapangan. Maka penulis tertarik melakukan penelitian tersebut dengan menggunakan salah satu metode bermain *gift* yang dikreasikan. Alasan menerapkan pengembangan kemampuan bahasa kasih pada anak usia dini dengan menggunakan metode bermain *gift* yang dikreasikan terbilang jarang digunakan padahal apabila permainan yang dikreasikan dapat lebih menarik perhatian anak.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya, maka penelitian ini akan mengungkapkan tentang: “Pengembangan Kemampuan Bahasa Kasih Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain *Gift* Kreasi “.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya maka rumusan masalah adalah bagaimana Pengembangan Kemampuan Bahasa Kasih Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain *Gift* Kreasi?

Maka rincian rumusan masalah penelitian ini menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan kegiatan Bermain *Gift* Kreasi dalam pengembangan bahasa kasih anak usia dini?
2. Bagaimana pelaksanaan kegiatan Bermain *Gift* Kreasi dalam pengembangan bahasa kasih anak usia dini?
3. Bagaimana kemampuan bahasa kasih anak usia dini setelah melaksanakan kegiatan Bermain *Gift* Kreasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui perencanaan kegiatan Bermain *Gift* Kreasi dalam pengembangan bahasa kasih anak usia dini.

2. Untuk mengetahui pelaksanaan kegiatan Bermain *Gift* Kreasi dalam pengembangan bahasa kasih anak usia dini.
3. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan bahasa kasih anak usia dini setelah melaksanakan kegiatan Bermain *Gift* Kreasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah ilmu pengetahuan dibidang pembelajaran anak usia dini khususnya mengembangkan kemampuan Bahasa kasih anak usia dini 5-6 tahun melalui metode kegiatan bermain *gift* kreasi.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi anak

Meningkatkan sosial emosi dalam mengembangkan kemampuan Bahasa kasih anak melalui metode kegiatan bermain *gift* kreasi di TK Green Islamic Puspa Indah (GISPI).

b. Manfaat bagi guru

- 1) Dapat meningkatkan minat untuk melakukan kegiatan belajar dan mengajar
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran
- 3) Dapat meningkatkan kreatifitas dan inovasi guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik.

c. Manfaat bagi orang tua

Bahasa kasih anak hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan kajian orang tua lainnya untuk mengembangkan bahasa kasih sayang dan kreatifitas anak.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini dipaparkan dalam 5 bab, yaitu Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Temuan dan Pembahasan, Bab V Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Kelima bab tersebut akan dipaparkan dengan ketentuan sebagai berikut:

Bab Pertama adalah bab pendahuluan, skripsi memuat perihal latar belakang, rumusan masalah yang disusun berdasarkan permasalahan, tujuan, manfaat, dan struktur organisasi skripsi yang berisi gambaran tiap bab secara umum.

Bab Kedua adalah kajian pustaka, berisi teori-teori yang terkait dalam penelitian ini secara mendalam. Selain itu bab ini menjelaskan mengenai penelitian yang relevan, kerangka berfikir dan hipotesis tindakan.

Bab Ketiga adalah metode penelitian berisikan penjabaran mengenai desain penelitian yang akan dilakukan serta alasan menggunakan metode tersebut, partisipan, dan tempat penelitian yang menjadi informan dalam penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan, instrumen penelitian sebagai alat bantu, teknik analisis data, keabsahan data yang digunakan serta etika penelitian.

Bab Keempat menjelaskan temuan dan pembahasan, merupakan temuan dilapangan yang dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas. Kemudian, data yang diperoleh dianalisis serta membahas hasil penemuan tersebut.

Bab Kelima adalah penutup, memuat hasil penelitian yang ditemukan oleh peneliti yaitu mencakup simpulan, implikasi, dan rekomendasi.