

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Sebagai makhluk sosial manusia tidak dapat hidup sendiri melainkan membutuhkan pertolongan orang lain. Komunikasi antarsesama akan berjalan dengan lancar jika bahasa yang digunakan mudah dimengerti. Melalui bahasa anak dapat berinteraksi dengan orang-orang yang ada disekitar mereka.

Setiap perkembangan anak begitu pesat dan mengangumkan karena karunia yang terindah dari Tuhan Yang Maha Esa. Tentu saja perkembangan anak perlu mendapatkan perhatian. Perubahan yang terjadi di seluruh dunia begitu pesatnya mengharuskan untuk menanamkan pendidikan seumur hidup pada anak-anak. Anak-anak belajar dari lingkungan yang terdekat dengan anak yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Dari lingkungan tersebut akan mempengaruhi hidup setiap anak. Anak-anak cepat sekali untuk belajar meniru dari apa yang mereka lihat. Anak-anak belajar berkomunikasi awal dengan lingkungan keluarga yang terdekat dengan anak, saat anak-anak mulai belajar mengucapkan kata-kata orang yang terdekat harus memberi respon supaya kemampuan anak terus berkembang. Hal ini akan menjadi awal belajar keterampilan untuk berkomunikasi.

Menurut Montessori (Hurlock, 1978 ) anak usia 3-6 tahun adalah anak yang sedang berada dalam periode sensitive atau masa peka, yaitu suatu periode di mana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya. Bila kemampuan berbicara anak tidak dirangsang maka anak akan mengalami kesulitan berbicara pada masa-masa selanjutnya.

Kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki oleh anak maka semakin besar pula kemungkinan anak terampil berbahasa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diasumsikan bahwa kosakata merupakan salah satu unsur bahasa yang memegang peranan sangat penting dalam kegiatan komunikasi. Bahasa merupakan salah satu alat untuk menyampaikan komunikasi. Pada kenyataannya, pengalaman penulis mendorong dilaksanakan penelitian di Kelompok Bermain Kristen Yahya. Melihat kondisi anak-anak saat ini:

1. Anak-anak lebih banyak interaksi dengan pengasuh, karena orang tua bekerja
2. Waktu bermain dengan teman sebaya terbatas
3. Anak-anak lebih tertarik dengan game yang sedang *trend* saat ini
4. Anak-anak lebih tertarik acara-acara televisi yang menggunakan bahasa orang dewasa
5. Anak-anak pasif saat proses pembelajaran.

Perkembangan bahasa khususnya dalam mengenal kosakata merupakan salah satu proses perkembangan anak yang perlu mendapatkan perhatian. Karena bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat, sangat baik perkembangan bahasa anak dikembangkan sejak dini. Perkembangan bahasa adalah urutan kata-kata, dan bahasa dapat digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai tempat atau waktu yang berbeda. Vygotsky (1978:238) berpendapat bahwa “perkembangan bahasa seiring dengan perkembangan kognitif, malahan saling melengkapi, keduanya berkembang dalam satu lingkup sosial”.

Menurut Piaget (Santrok, 1995:238) berpendapat bahwa “berpikir itu mendahului bahasa dan lebih luas dari bahasa”. Bahasa adalah salah satu cara yang utama untuk mengekspresikan pikiran, dan dalam seluruh perkembangan, pikiran selalu mendahului bahasa. Bahasa dapat membantu perkembangan kognitif. Bahasa dapat mengarahkan perhatian anak pada benda-benda baru atau hubungan baru yang ada di lingkungan, mengenalkan anak pada pandangan-pandangan yang berbeda dan memberikan informasi pada anak. Bahasa adalah salah satu dari berbagai perangkat yang terdapat dalam sistem kognitif manusia. Piaget menekankan bahwa anak adalah makhluk yang aktif dan adaptif namun

bersifat egosentris yang proses berpikirnya sangat berbeda dengan orang dewasa, maka pengalaman belajar disesuaikan dengan pemahaman mereka.

Menurut Vigotsky (1978:49), struktur mental atau kognitif anak terbentuk dari hubungan diantara fungsi-fungsi mental. Hubungan antara bahasa dan pemikiran pada mulanya berkembang sendiri-sendiri tetapi pada akhirnya bersatu. Ada beberapa prinsip yang dapat mempengaruhi penyatuan pemikiran dan bahasa:

- a. Semua fungsi mental memiliki asal usul eksternal atau sosial. Anak-anak harus mulai menggunakan bahasa dan mengomunikasikannya kepada orang lain sebelum mereka berfokus ke dalam proses mereka sendiri.
- b. Anak-anak harus berkomunikasi secara eksternal dan menggunakan bahasa selama periode waktu yang lama sebelum transisi dari kemampuan berbicara secara eksternal ke internal berlangsung.

Menurut Hurlock (1980:122), pola bermain awal masa kanak-kanak bermain dengan mainan pada permulaan masa awal kanak-kanak, bermain dengan mainan merupakan bentuk yang dominan. Minat bermain dengan mainan mulai agak berkurang pada akhir awal masa kanak-kanak pada saat anak tidak lagi dapat membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat-sifat hidup seperti dikhayalan sebelumnya. Lagi pula, dengan meningkatnya minat terhadap bermain dengan mainan yang umumnya bersifat bermain sendiri, tidak lagi menyenangkan.

Mengembangkan kecerdasan pada anak-anak sangat penting. Kecerdasan anak-anak mempengaruhi keterampilan berbicara. Menurut Hurlock (1980:115), semakin cerdas anak, semakin cepat keterampilan berbicara dikuasai sehingga semakin cepat dapat berbicara.

Lain halnya tahap-tahap anak menurut Piaget. Piaget tahap praoperasional (*preoperational stage*) terjadi dari usia 2 hingga 7 tahun, merupakan tahap kedua Piaget, pada tahap ini anak mulai melukiskan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Mulai muncul pemikiran egosentrisme, animisme, dan intuitif.

- a. Egosentrisme adalah suatu ketidakmampuan untuk membedakan antara perspektif seseorang dengan perspektif orang lain dengan kata lain anak melihat sesuatu hanya dari sisi dirinya.

- b. Animisme adalah keyakinan bahwa obyek yang tidak bergerak memiliki kualitas semacam kehidupan dan dapat bertindak. Seperti seorang anak yang mengatakan, "Pohon itu bergoyang-goyang mendorong daunnya dan daunnya jatuh.
- c. Intuitif adalah anak-anak mulai menggunakan penalaran primitif dan ingin mengetahui jawaban atas semua bentuk pertanyaan. Mereka mengatakan mengetahui sesuatu tetapi mengetahuinya tanpa menggunakan pemikiran rasional. Seperti mereka beranggapan bahwa kapal dan bulan hanyalah benda kecil yang terbang di langit.

Anak-anak yang berbicara berkaitan dengan kosakata yang dimiliki. Menurut Hurlock (1990:151) mengemukakan bahwa salah satu tugas utama dalam belajar berbicara adalah anak harus dapat meningkatkan jumlah kosakata. Anak harus dapat belajar meningkatkan arti dengan bunyi karena banyak kata yang memiliki arti yang lebih dari satu sebagian kata yang bunyinya hampir sama, tapi memiliki arti yang berbeda.

Kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun berada dalam fase perkembangan bahasa secara efektif. Hal ini berarti bahwa anak telah dapat menggunakan bahasa lisan sebagai alat berkomunikasi. Anak usia tersebut dapat menggunakan kata-kata yang mereka gunakan, dapat mengembangkan beberapa kata menjadi kalimat yang berarti.

Menurut Hurlock (1990:90) kemampuan berkomunikasi pada anak usia dini dengan orang lain masih pada taraf yang rendah. Masih banyak kosakata yang harus dikuasai untuk dapat menggunakan bahasanya dengan baik. Oleh karena itu, anak-anak usia dini hendaknya kemampuan berbicara perlu diasah agar kosakatanya bertambah.

Anak-anak harus dididik sejak awal. Menurut Gardner (Duance Schuhz, 1975:89) seorang anak jika diajarkan/ dididik dari awal maka anak akan berhasil di masa depan dan sebaliknya, jika gagal mendidik anak maka awal dari kehidupan anak sekolah awal kehancuran.

Perkembangan bahasa pada anak usia dini (3-4 tahun) Reni Akbar dan Hawadi (2001 : 7-8) mengemukakan bahwa:

“Jumlah kosakata yang diharapkan pada anak usia dua tahun adalah 300 kata, sedangkan untuk usia tiga tahun 700 kata, usia empat tahun 900 – 1200 kata, dan pada saat di TK, ia mampu menggunakan dan memahami 1500-2000 kata. Bagaimanapun jumlah kosakata yang dikuasai anak, bergantung pada orang yang paling sering berinteraksi dengan diri anak, baik teman sebaya maupun pola bahasa yang dipakai di rumah.”

Suatu hal yang tidak mudah untuk mengajar anak untuk berhitung, membaca ataupun menulis pada masa-masa pertama kehidupannya. Anak-anak membutuhkan banyak kesempatan untuk berbicara. Keterampilan berbahasa yang tak pernah diasah pun, lambat laun tidak berkembang, sehingga anak tak mampu mengomunikasikan yang dilihat, dirasa maupun didengarnya. Kondisi semacam ini tentulah tidak diharapkan. Jadi keterampilan berbahasa anak perlu diasah.

Bentuk-bentuk stimulasi untuk mengasah keterampilan berbahasa anak sebagai berikut: 1) mendongeng; 2) beri perintah sederhana; 3) mengajak anak bermain pura-pura sedang menelpon; 4) ajarkan lagu-lagu sederhana agar ia mengetahui bentuk irama lagu. Disamping melatih keterampilan berbicara, anak juga belajar mengeluarkan argumentasi yang didasarkan pada logika. (Nakita 2005:13)

Pada umumnya anak-anak sekarang lebih tertarik dengan acara-acara televisi yang dikemas secara apik. Namun faktanya acara-acara televisi yang ada merupakan tontonan yang dikemas untuk orang dewasa. Bahasa-bahasa yang didengarkan anak-anak tidak sesuai dengan usianya. Kebiasaan menonton televisi/cd membuat anak pasif dalam berbicara sehingga akan menghambat perkembangan bahasa anak. Bahkan kecenderungan anak-anak pasif tidak aktif untuk berbicara. Mengajarkan kosakata kepada anak-anak tidaklah mudah apalagi mengingat daya konsentrasi anak-anak sangatlah terbatas. Pembelajaran kosakata yang unik dan menarik menjadi daya tarik anak-anak. M. Hariwijaya dan Atik Sustiwi (2008 : 115) mengemukakan bahwa:

“Masa anak-anak memang masa yang penuh dengan permainan. Oleh karena itu, akan lebih baik jika Anda menyusun permainan yang bertujuan untuk

mengenalkan huruf alfabet kepada anak. Anda dapat mencari bentuk-bentuk permainan ini dalam buku ataupun hasil kreasi Anda sendiri.”

Penguasaan kosakata merupakan salah satu syarat utama yang menentukan keberhasilan seseorang untuk terampil berbahasa, semakin kaya kosakata seseorang semakin besar kemungkinan seseorang untuk terampil berbahasa dan semakin mudah pula ia menyampaikan dan menerima informasi baik secara lisan, tulisan, maupun menggunakan tanda-tanda dan isyarat.

Kosakata memiliki beberapa arti yaitu:

1. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kosakata adalah perbendaharaan kata.
2. Menurut Kridalaksana (1993:127) kosakata merupakan komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa.
3. Seorang pakar bahasa Tarigan (1985:85) mengemukakan bahwa kosakata dapat meningkatkan pertumbuhan kegiatan menulis, berbicara, membaca dan menyimak.

Proses pembelajaran kosakata kepada anak-anak masih memerlukan kreativitas dari guru. Anak-anak biasanya dituntut untuk mengulang kembali kata-kata yang sudah diucapkan oleh guru. Hal ini mengakibatkan kemampuan kosakata anak-anak sangatlah kurang. Dari pengalaman penulis ketika mengajar di Kelompok Bermain Kristen Yahya.

Proses pembelajaran seperti yang sudah dilakukan ternyata belum dapat meningkatkan untuk penguasaan kosakata anak-anak untuk berbicara dan melafalkan kata-kata yang jelas. Anak-anak lebih pasif dalam berbicara. Mengingat daya konsentrasi anak-anak terbatas apalagi dengan teknik-teknik yang kurang bervariasi hasil pembelajaran kosakata tidaklah maksimal.

Permasalahan ini menjadi perhatian penulis dalam melaksanakan penelitian. Mengajarkan kosakata kepada anak-anak tidak mudah. Pada kenyataannya, pengalaman penulis mendorong dilaksanakannya penelitian di Kelompok Bermain Kristen Yahya. Pembelajaran kosakata yang belum maksimal

menjadi inspirasi penulis untuk mencari pembelajaran yang unik, menarik, dan menyenangkan sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik.

Belajar kosakata akan menjadi lebih menyenangkan dan tidak kaku jika dikemas dalam bentuk permainan. Suasana yang menyenangkan akan membuat anak-anak lebih antusias ketika mengikuti kegiatan-kegiatan pembelajaran yang ada di kelas. Sehingga, ketegangan dan kecemasan dapat diminimalkan. Yang perlu diperhatikan dalam permainan ini adalah menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga anak tetap merespon pembelajaran.

Metode *Education flashcards* (kartu-kartu bergambar) salah satu media untuk mengembangkan kosakata yang akan dikuasai anak. Ketika kosakata yang dikuasai sudah banyak akan mendorong anak untuk mampu membuat kata atau kalimat saat berkomunikasi dengan orang-orang yang ada di lingkungan mereka.

*Education flashcards* merupakan kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Gambar-gambar pada *flashcards* dikelompokkelompokkan antara lain: seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk, angka, dan sebagainya. *Education flashcards* tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat, hanya dalam waktu 1 detik untuk masing-masing kartu. Tujuan dari metode itu adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini. *Education flashcards* ini merupakan terobosan baru di bidang metode membaca dengan mendayagunakan kemampuan otak kanan untuk mengingat (Doman, 1991)

Menurut Doman (1991), *flashcard* dapat diberikan kepada anak sebagai sebuah permainan mengenal huruf dan kata-kata. Gambar-gambar *flashcard* yang menarik dengan warna-warni menyolok akan disukai anak-anak, sehingga para guru dan orang tua bisa mengajak mereka bergembira, bermain dan belajar dalam cara yang sederhana.

Proses perkembangan anak berbeda-beda dengan demikian proses perkembangan bahasanya pada setiap anak berbeda-beda pula. Para pengamat telah mencatat bahwa perkembangan bahasa maju dalam suatu pola bertahap.

Penelitian ini menurut penulis sangat menarik untuk diteliti karena diharapkan dapat meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia anak-anak. Perlu diketahui mengasah keterampilan berbahasa anak-anak sejak dini sangatlah penting. Timotius Adi Tan (2009:58-59) mengemukakan bahwa:

“Tidak ada anak yang sama, itu pasti. Namun begitu bukan berarti dunia dan kehidupan mereka tidak dapat dipelajari. Anda justru harus mempelajarinya atau minimal mengetahui apa yang dialami anak-anak, di usia tertentu. Usia di bawah sepuluh tahun adalah *golden age* bagi setiap anak. Di masa ini apapun yang ditorehkan pada mereka akan menjadi jati diri seumur hidupnya.”

Pada dasarnya berkenaan dengan permasalahan yang ditemukan, penulis mengusulkan pemecahan masalah berkaitan dengan meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Indonesia anak Kelompok Bermain melalui penggunaan kartu bergambar. Judul penelitian seperti yang penulis buat belum pernah diteliti berdasarkan hasil baca skripsi yang ada. Namun, tidak menutup kemungkinan penulis untuk mencari masukan dari berbagai sumber untuk memperluas ilmu pengetahuan, wawasan dalam melaksanakan penelitian sebagai dasar penulisan skripsi.

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis memberikan judul “*Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Kelompok Bermain Melalui Penggunaan Media Kartu Bergambar di Kelompok Bermain Kristen Yahya tahun pelajaran 2012-2013*”.

## **B. Identifikasi dan Perumusan Masalah**

Masa kanak-kanak adalah masa yang baik untuk mengenalkan berbagai hal yang ada di sekitar anak. Dalam berkomunikasi anak-anak memerlukan bekal bahasa yang baik ketika anak-anak belajar berkomunikasi mereka akan melihat, meniru, mendengar dari lingkungan dimana anak tinggal. Melalui kartu



bergambar diharapkan membantu anak-anak ketika mereka mengenal kosakata yang baru atau mengingat kembali kata yang sudah mereka kenal.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut pertanyaan penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi objektif kemampuan kosakata pada anak Kelompok Bermain Kristen Yahya tahun pelajaran 2012-2013?
2. Bagaimana penerapan pembelajaran kosakata dengan kartu bergambar di Kelompok Bermain Kristen Yahya tahun pelajaran 2012-2013?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan kosakata Bahasa Indonesia pada anak Kelompok Bermain Kristen Yahya tahun pelajaran 2012-2013 setelah menggunakan kartu bergambar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh gambaran prosedur pembelajaran kosakata menggunakan kartu bergambar di Kelompok Bermain Kristen Yahya tahun pelajaran 2012-2013.
2. Memperoleh gambaran keefektifan pembelajaran kosakata menggunakan kartu bergambar di Kelompok Bermain Kristen Yahya tahun pelajaran 2012-2013.
3. Mengetahui peningkatan kemampuan kosakata Bahasa Indonesia di Kelompok Bermain Kristen Yahya tahun pelajaran 2012-2013

### **D. Manfaat Penelitian**

Penulis berharap penelitian ini bermanfaat bagi dunia pendidikan serta dapat membuka cakrawala ilmu pengetahuan khususnya dalam mengembangkan kosakata Bahasa Indonesia anak Kelompok Bermain. Adapun manfaatnya sebagai berikut:

1. Sebagai masukan bagi guru untuk memperbaiki proses kegiatan belajar mengajar.
2. Untuk membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia pada anak Kelompok Bermain Kristen Yahya.

3. Untuk meningkatkan jumlah (kuantitas) penguasaan kosakata Bahasa Indonesia anak-anak Kelompok Bermain Kristen Yahya melalui penggunaan kartu bergambar.

#### **E. Sistematika Penulisan**

1. Bab I: Pendahuluan  
Dalam bab I mengemukakan tentang latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian
2. Bab II: Kajian Pustaka berfungsi sebagai landasan teoritik dalam menyusun pertanyaan penelitian, tujuan serta hipotesis  
Dalam bab II mengemukakan teori-teori yang sesuai penelitian, berhubungan dengan masalah yang dibahas. Kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.
4. Bab III: Metode Penelitian  
Dalam bab III membahas tentang penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian, lokasi dan subjek penelitian, prosedur penelitian, validasi data dan kisi-kisi instrumen.
5. Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan  
Dalam bab IV berisi pengolahan atau analisis data, pembahasan atau analisis temuan.
6. Bab V: Simpulan dan Rekomendasi  
Dalam bab V disajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian, yang disajikan dalam bentuk kesimpulan.

