

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang unik, dan memiliki karakteristik khusus, salah satunya adalah mempunyai rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal (Solehuddin 1997:40). Rasa ingin tahu pada anak, biasanya diungkapkan dalam bentuk memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal yang baru. Rasa ingin tahu dan antusias terhadap segala sesuatu yang berada di lingkungannya ini akan diungkapkan melalui kata-kata yang diucapkannya dengan berbicara. Dengan berbicara, anak dapat menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan, dan lain-lain untuk kepentingan pribadinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Tarigan (1983:15) yang menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.

Sejalan dengan pendapat di atas, Hui Ling Chua, seperti dikutip Masitoh (2011:222) mengemukakan bahwa “berbicara pada anak usia dini merupakan kemampuan untuk mengekspresikan ide atau gagasan mereka dan mengerti atau faham tentang pikiran orang lain”. Dengan demikian anak pada usia ini telah diyakini memiliki kemampuan untuk mengungkapkan isi pikiran melalui lisan,

dan pada usia ini pula anak sudah dapat menceritakan pengalamannya yang mungkin saja sangat 'sederhana' kepada guru, teman sebaya, maupun orang lain.

Pendapat tersebut diperkuat oleh 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. Dengan demikian, maka anak prasekolah harus didorong untuk mampu mengerti apa yang dikatakan dan diucapkan orang lain, sehingga dapat merespon apa yang dibicarakan teman sekelompoknya dan mempertahankan komunikasi bersama mereka.

Komunikasi antara anak akan terjadi jika anak memiliki keterampilan berbicara yang cukup optimal. Untuk menguasai keterampilan berbicara, anak belajar untuk pertama kalinya dengan lingkungan keluarga, khususnya dengan orang tua. Keluarga merupakan lingkungan pertama yang dapat menumbuhkembangkan keterampilan berbicara anak, dan merupakan pembelajaran bahasa yang alamiah dan model pertama yang ditiru anak (Syaodih, 2008:32). Tatkala masih berusia anak-anak, dorongan untuk meniru orang lain itu amat kuat. Kemampuan imitasi anak menjadi modal penting dalam perkembangan bahasanya. Anak senang meniru bunyi-bunyi tertentu ataupun ucapan orang-orang di sekitarnya. Masitoh dkk. (2007) mengungkapkan bahwa anak memperoleh pengetahuan dan kemampuan tidak hanya dari kematangan, tetapi justru lingkunganlah yang memberi kontribusi yang berarti dan sangat mendukung

proses belajar anak. Dengan demikian lingkungan harus menyediakan input yang cukup untuk memfasilitasi perkembangan berbicara ini.

Ketika anak memasuki usia prasekolah yaitu pada tingkat Taman Kanak-Kanak, teman sebaya sangat berperan dalam mengembangkan bahasanya (Hurlock 1990:112). Hal ini mengimplikasikan perlunya anak memiliki kesempatan yang luas dalam menentukan interaksi dengan teman-temannya. Ketika berinteraksi dalam kegiatan belajar dan bermain, anak-anak akan berbicara untuk mengungkapkan keinginannya, dan secara tidak langsung anak belajar meningkatkan keterampilan berbicaranya (Syaodih 2008:30).

Akan tetapi, pada kenyataannya, pengembangan keterampilan berbicara anak di taman kanak-kanak belum maksimal dan cenderung mengalami hambatan. Tidak semua anak memiliki dan mampu menguasai kecakapan ini. Ketidamampuan anak berkomunikasi secara lisan ini dikarenakan beberapa alasan. Selain karena adanya keterbatasan dari anak itu sendiri, juga disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang kurang memperhatikan aspek-aspek perkembangan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di lapangan, yaitu di sebuah *Raudhathul Atfal*, di lingkungan peneliti, beberapa aktivitas pembelajaran di kelas terlihat adanya kegiatan yang kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan berbicara. Beberapa aktivitas tersebut diantaranya dalam penyampaian materi pada kegiatan inti yang diberikan melalui metode ceramah, demonstrasi, bercakap-cakap, dan lain-lain serta pada kegiatan penutup berupa review. Kondisi ini tampaknya berdampak pada keterampilan berbicara

sejumlah anak. Beberapa anak mengalami kesulitan atau relatif terlambat jika dibandingkan dengan teman sebayanya dalam mengembangkan keterampilan berbicara.

Rendahnya keterampilan berbicara pada anak kelompok B ini, terlihat ketika guru (peneliti) bercakap-cakap kepada beberapa anak. Mereka hanya mengangguk, atau menggelengkan kepala, tersenyum, serta mengangkat bahu atau mengangkat kedua belah tangan. Anak-anak sulit mengemukakan pendapatnya walaupun dengan kalimat sederhana, kemudian tidak mau memberikan informasi ketika dimintai pendapatnya tentang sesuatu benda atau masalah. Mereka hanya berdiam diri dan menunduk; mengemukakan pendapat pun hanya sebatas dua tiga kata, kalimat yang diucapkannya kalimat yang pendek. Selain hal itu, anak sulit menjawab pertanyaan yang diberikan; mereka hanya tersenyum sambil memandang temannya. Kemudian mereka akan memberikan jawaban sedikit dengan terbata-bata atau menjawab tidak tahu. Peneliti juga menangkap bahwa mereka belum berani untuk bertanya dan sulit mengungkapkan pengalaman sederhana. Mereka memiliki keinginan untuk bertanya terhadap apa yang tidak dimengerti, tetapi mereka lebih memilih untuk diam dan mengelak atas permintaan yang diajukan guru. Kemudian, ketika mereka diminta mengungkapkan pengalaman, mereka berbicara tersendat-sendat, sehingga guru harus membantu mengarahkannya. Begitu pula dengan jumlah kosa kata yang dimiliki anak-anak juga masih terbatas, sehingga mereka hanya menggunakan kata-kata yang sama secara berulang.

Rendahnya keterampilan berbicara anak seperti yang telah diuraikan di atas, disebabkan oleh kemampuan anak itu sendiri yang kurang terstimulus atau karena faktor media dan metode yang digunakan oleh guru. Penggunaan media oleh guru tampak masih terbatas. Guru hanya mempergunakan media yang itu-itu saja, sehingga ketertarikan anak terhadap materi yang disampaikan kurang. Selain itu, media yang tersedia kualitas maupun kuantitasnya terbatas, jumlahnya belum memadai dibandingkan dengan jumlah anak. Akibatnya, tidak semua anak dapat menggunakan alat-alat belajar tersebut secara bersama-sama. Oleh karena itu, penggunaan media harus dilakukan secara bergiliran. Dampak lain dari kondisi ini adalah menurunnya minat anak untuk terus terlibat dalam proses pembelajaran apalagi kalau mereka harus mengeksplorasi bagian-bagian lain dari topik pembelajaran yang sedang disampaikan.

Metode pembelajaran yang digunakan di RA tersebut merupakan metode yang cukup bervariasi, hanya terkadang guru kurang jeli melihat peluang penggunaan metode tersebut, sehingga metode yang digunakan kurang sesuai dengan tujuan kegiatan pembelajaran. Beberapa metode yang masih digunakan berupa metode bernyanyi, bercerita, tanya jawab, ceramah, bercakap-cakap. Sesekali digunakan metode proyek, dan permainan. Sebagian metode yang digunakan nampaknya kurang melibatkan anak dalam kegiatan pembelajaran, keterlibatan guru lebih dominan (*teacher-centred*). Hal ini terlihat dalam metode ceramah, guru menerangkan tema yang digunakan hari itu dan anak duduk manis memperhatikan guru. Setelah selesai guru berceramah, kemudian guru bertanya kembali kepada anak tentang isi ceramah yang telah diberikannya. Guru hanya

mempersilahkan anak yang aktif untuk menjawab dan merespon segala hal yang ditanyakan guru, tetapi kurang memberikan kesempatan kepada anak yang pasif. Mereka hanya berdiam diri dan tidak berani menjawab ataupun memberikan pendapatnya.

Metode permainan tidak sering diberikan kepada anak secara khusus dan hanya diberikan pada kesempatan tertentu. Misalnya pada perayaan tujuh belas Agustusan, dan pada kegiatan muatan lokal. Metode ini dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi anak dalam memahami konsep, menguatkan konsep yang dipahami, atau memecahkan masalah. Metode ini dapat bermanfaat karena dapat mengembangkan motivasi intrinsik, memberikan kesempatan untuk berlatih mengambil keputusan, dan mengembangkan pengendalian emosi bila menang atau kalah, serta lebih menarik dan menyenangkan sehingga memudahkan anak untuk memahami bahan pelajaran yang disajikan (Jubaedah 2011). Sayangnya tidak semua anak mengikuti kegiatan muatan lokal ini, sehingga permainan tersebut hanya dapat diikuti oleh beberapa anak saja.

Permainan yang digunakan di sekolah itu dapat dilakukan dengan atau tanpa bantuan alat permainan. Jika menggunakan alat permainan, alat permainan tersebut diusakan yang dapat mendukung terlaksananya permainan secara optimal yaitu alat permainan yang khusus dirancang dengan mengikuti persyaratan tertentu, yang biasa dikenal dengan nama Alat Permainan Edukatif (APE).

Penggunaan alat permainan edukatif (APE) yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak dalam suasana bermain dapat membantu perkembangan berbicara anak. Sejalan dengan pendapat Sudono (2007), bermain

bagi anak merupakan cara yang tepat untuk belajar. Anak bisa aktif melakukan perbuatan secara sukarela, tanpa paksaan. Ketika bermain, anak merasa senang, karena mereka diberi kesempatan berekspresi dan mengeksplorasi. Selain itu, bermain memiliki masa mula, tengah, dan akhir. Bermain juga bersifat simbolik, bermakna, dan ada peraturannya. Oleh karena itu, guru perlu merancang 'belajar bermain' dengan baik sehingga aktivitas bermain tersebut mampu menjadikan bermain sebagai suatu kebiasaan yang menyenangkan. Dengan demikian, suasana bermain harus dapat diciptakan melalui kegiatan permainan. Hal itu tentu saja harus disesuaikan dengan karakteristik anak yang masih senang bermain.

Salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan di Taman Kanak-Kanak adalah permainan ular tangga. Sriningsih (2009:98) berpendapat bahwa permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun untuk menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa, dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosakata naik turun, maju mundur, ke atas ke bawah dan lain sebagainya. Sejauh pengamatan penulis, bermain dengan media permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang menarik perhatian. Permainan jenis ini sampai batas-batas tertentu mampu menumbuhkan minat anak untuk berperan serta dalam proses pembelajaran, dan berguna sebagai alat untuk menghindari verbalisme dalam penyampaian materi pembelajaran. Pengamatan di lapangan ini masih memerlukan pembuktian lebih lanjut. Oleh karena itu, penulis memilih jenis permainan ini untuk dikaji efektivitasnya.

Permainan ini secara khusus dipilih mengingat karakteristik permainan itu sendiri yang memungkinkan terjadinya interaksi yang intensif dari para pihak yang memainkan permainan itu. Peraturan permainannya sedikit berbeda dengan ular tangga yang sudah ada. Peraturan tersebut yaitu setelah melempar dadu dan mendapatkan nilai dadu, anak dapat menggerakkan bidak dari satu kotak ke kotak lainnya sesuai dengan hitungan nilai dadu yang diperolehnya. Kotak ini berukuran 10 cm x 10 cm yang diberi gambar berwarna-warni sesuai dengan tema yang digunakan di RA. Bidak anak berhenti setelah hitungan nilai dadu berakhir, dan anak diharuskan menyebutkan dan menjelaskan nama, ciri-ciri, kegunaan, dan mengungkapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan gambar yang di tempati bidaknya atau ditempati bidak temannya. Dengan cara seperti ini, keterampilan berbicara anak diharapkan dapat distimulasi dengan baik.

Dari gambaran di atas, penulis mencoba melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan keterampilan berbicara anak Taman Kanak-Kanak dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga dan mengemasnya dalam judul *Penggunaan Alat Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Taman Kanak-Kanak*. (Penelitian Tindakan Kelas pada Anak *Raudhatul Athfal* (RA) Kelompok B di Parongpong Bandung Barat). Gambaran lebih lanjut tentang masalah, tujuan dan manfaat dari penelitian pada topik tersebut diberikan pada bagian di bawah ini.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana keterampilan berbicara anak di RA sasaran sebelum menggunakan alat permainan ular tangga?
2. Bagaimana implementasi penggunaan alat permainan ular tangga di RA sasaran?
3. Bagaimana keterampilan berbicara anak di RA sasaran setelah menggunakan alat permainan ular tangga?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Memperoleh gambaran mengenai keterampilan berbicara anak di RA sasaran sebelum menggunakan alat permainan ular tangga.
2. Mengetahui implementasi penggunaan alat permainan ular tangga untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak di RA sasaran.
3. Memperoleh gambaran mengenai keterampilan berbicara anak di RA sasaran setelah menggunakan permainan ular tangga.

D. Manfaat Penelitian

Setelah menerapkan/menggunakan alat permainan ular tangga, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi baik secara teoretik maupun secara praktik, sebagai berikut:

1. Secara Teoretik

- a. Menambah khasanah keilmuan terutama berkenaan dengan penerapan permainan edukatif ular tangga dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara anak Taman Kanak-Kanak.
- b. Dapat dipakai sebagai kajian lebih mendalam bagi penulis-penulis selanjutnya yang sifatnya lebih luas dan mendalam baik dari sisi wilayah maupun substansi permasalahannya.
- c. Dapat dijadikan kajian apakah penerapan alat permainan ular tangga memang tepat dan pas untuk dikembangkan pada anak Taman Kanak-Kanak, sehingga dapat menarik peneliti yang lain untuk mengembangkan lebih lanjut.

2. Secara Praktik

- a. Untuk anak didik, manfaat yang diperoleh dapat berupa suasana belajar yang menyenangkan karena dilakukan dengan permainan yang menarik. Selain itu, proses dan hasil penelitian juga diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berbahasa lisan yang lebih baik dan lebih lancar.
- b. Bagi guru, manfaatnya berupa tuntunan dan fasilitasi alat bantu dalam mengembangkan keterampilan bicara anak yang dilakukan melalui permainan ular tangga. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk menciptakan jenis-jenis permainan yang menggunakan alat permainan edukatif (APE) lain yang lebih kreatif, inovatif, dan bermakna.

E. Struktur Organisasi Laporan

Urutan penulisan dari skripsi ini terdiri dari Bab I yaitu pendahuluan, berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi laporan; Bab II yaitu Landasan teoretis tentang keterampilan berbicara dan alat permainan ular tangga; Bab III terdiri dari metode penelitian berisi lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data; Bab IV yaitu hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari kondisi awal sebelum digunakan alat permainan ular tangga, implikasi penggunaan alat permainan ular tangga, dan peningkatan keterampilan berbicara anak setelah digunakan alat permainan ular tangga; Bab V kesimpulan dan saran; serta pustaka rujukan dan lampiran-lampiran.