

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti fisik, kognitif, dan sosio-emosional. Bahasa adalah suatu sistem simbol untuk berkomunikasi yang meliputi fonologi (unit suara), morfologi (unit arti), sintaksis (tata bahasa), semantik (variasi arti), dan pragmatik (penggunaan) bahasa (Santrock dalam Dhieni N, 2007: 3). Melalui bahasa, anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran dan perasaannya pada orang lain.

Pembelajaran bahasa mempunyai tujuan agar siswa terampil berbahasa yang meliputi keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Untuk berinteraksi dengan lingkungan, anak akan dituntut untuk dapat berbicara, selain itu lingkungan memberikan pula pelajaran terhadap tingkah laku dan ekspresi serta penambahan perbendaharaan kata. Berbicara secara umum dapat diartikan sebagai suatu penyampaian ide atau gagasan, pikiran kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain. Hal ini diperkuat oleh Tarigan (2008: 1)” semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya”.

Keterampilan berbicara adalah kemampuan dalam berkomunikasi secara lisan sebagai media dalam menyampaikan suatu ide, gagasan atau pendapat serta pemikirannya kepada orang lain untuk berbagai kepentingan. Menurut Arsyad dan Mukti (1998: 23) keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan kita sehingga maksud pembicaraan dapat dipahami oleh orang lain.

Keterampilan berbicara yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu ketentuan yang dimiliki oleh seseorang dalam mengucapkan bunyi atau kata-kata, mengekspresikan, menyampaikan pikiran, gagasan serta perasaannya kepada orang lain secara lisan. Seperti yang tertuang dalam Standar Pendidikan Anak Usia Dini (Menu Pembelajaran Generik) bahwa anak usia 5-6 tahun dalam mengungkapkan bahasa sudah mampu:

1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks,
2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama,
3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung,
4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan),
5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain,
6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan.

Menurut pendapat Bowler dan Linke (Dhieni, 2007: 3.5) bahwa perkembangan bahasa anak semakin meningkat pada usia 5 tahun dimana anak sudah dapat berbicara lancar dengan menggunakan berbagai kosa kata baru. Hal ini sesuai dengan Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak TK dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004 dalam Dhieni N (2007: 9.6) bahwa karakteristik kemampuan bahasa anak Taman Kanak-Kanak usia 5-6 tahun diantaranya:

1. Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosa kata, kemudian,
2. Lingkup kosa kata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, ukuran bentuk dan rasa bau, kecantikan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan jarak, permukaan kasar/ halus,
3. Sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik,
4. Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.

Pengembangan keterampilan berbicara pada anak usia dini merupakan suatu dasar terbentuknya komunikasi. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembentukan keterampilan berbicara sangat penting baik pada anak usia dini maupun pada saat anak mulai masuk pendidikan dasar (Puckett and Black 2001: 307). Hal ini sejalan dengan pendapat Janice J.Beaty (1994: 269) bahwa keterampilan berbicara merupakan kemampuan yang sangat mendasar dan penting dalam menjalin hubungan sosial, anak-anak harus didorong untuk berbicara dengan baik. Sejalan dengan pendapat tersebut diatas, Bruner dan Lev Vygotsky (Brewer, 2007: 275) menyatakan bahwa pada masa anak merupakan waktu yang sangat penting dalam pembelajaran berbicara, sebab dengan berbicara anak akan aktif mencari makna, mencari kata-kata serta mencari jalan untuk berkomunikasi dengan anak lain.

Untuk mengembangkan penguasaan kosa kata anak usia dini tidak dapat dilepaskan dengan penentuan kosa kata apa saja yang sesuai dengan anak usia dini itu sendiri, untuk itu perlu diuraikan mengenai kata-kata yang relevan dan sesuai untuk anak usia dini, uraian kosa kata terkait erat dengan jenis kata. Jenis kata menurut pendapat Keraf dalam Suhartono (2005: 194) yaitu kata-kata bahasa Indonesia dibagi menjadi empat jenis, yaitu: kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata tugas. Sedangkan menurut Dhieni et al (2007: 9.6–9.7) memperkaya kosa

kata yang diperlukan untuk berkomunikasi sehari-hari meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan waktu, adapun lingkup kosa kata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk rasa, kecantikan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan jarak, permukaan.

Penelitian intensif tentang perkembangan kosa kata pada anak-anak diibaratkan oleh Berk (1989) sebagai sejauh mana kekuatan anak untuk memahami ribuan pemetaan kata-kata ke dalam konsep-konsep yang dimiliki sebelumnya meskipun belum tertabelkan dalam dirinya dan kemudian menghubungkannya dengan kesepakatan dalam bahasa masyarakatnya. Penelitian tentang kecakapan berbahasa terus berkembang berdasarkan hasil observasi para ahli tentang bahasa anak, beberapa ahli sepakat bahwa anak memiliki kemampuan untuk menirukan bahasa orang tua yang dilakukan dengan dua cara yaitu secara spontan dan melalui penugasan dari orang dewasa untuk meniru bahasa tersebut. Seperti halnya penelitian yang dilakukan Fraser, Beluggi dan Brown, mereka mengembangkan suatu alat tes, yaitu ICP (*Imitation comprehension Production Test*), dalam tes tersebut anak diberikan dua macam bentuk tata bahasa yang berlawanan seperti kalimat aktif dan kalimat pasif. Setelah itu anak diperlihatkan dua gambar sesuai dengan bentuk kalimat yang sebelumnya diberikan. Anak kemudian diminta untuk menunjukkan gambar yang tepat sesuai dengan kalimat yang diucapkan penguji. Pada akhir tes anak harus membuat kalimat sendiri berdasarkan gambar yang diberikan, jawaban anak menunjukkan kecakapan dalam memahami kalimat-kalimat tersebut (*Comprehension*) dan membuat kalimat-kalimat sendiri (*Production*).

Permasalahan yang muncul dilapangan secara umum keterampilan berbicara dan penguasaan kosa kata anak belum dikuasai oleh semua anak, khususnya anak-anak yang berada di pedesaan atau pinggiran yang disebabkan keterbatasan kata-kata yang diketahui dan informasi yang didengar dari orang-orang yang ada disekelilingnya, hal ini terlihat masih ada anak yang diam, bengong, kadang termangu kalau di tanya oleh guru atau teman disekolah, bahkan oleh orang tua atau orang-orang yang ada disekitar, anak belum mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang sesuatu hal, terbata-bata takut salah kalau berbicara, karena anak belum memiliki kosa kata yang memadai, atau pembelajaran yang kurang variatif, kalau hal itu di biarkan secara terus menerus anak akan mempunyai kesulitan dalam menggunakan bahasa, terutama dalam berkomunikasi secara lisan di masyarakat.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan diatas, perlu kiranya guru untuk menerapkan bermain dengan media gambar seri dalam mengembangkan keterampilan berbicara dan penguasaan kosa kata anak. Karena bermain akan membantu mengembangkan aspek intelektual, sosio emosional, kognisi/bahasa, spiritual, fisik, yang terjadi secara interdependensi atau saling terpadu, saling ketergantungan, saling mempengaruhi dan melengkapi sekaligus melibatkan kognisi, afeksi, dan psikomotor.

Piaget dan Mayesty dalam Sujiono Y Nurani (2009: 144) mengatakan bahwa: 'Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi diri seseorang'. Sedangkan menurut Parten, Docket, Fleeer dalam Sujiono Y Nurani (2009: 144) memandang bahwa:

Kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat dimana ia hidup.

Dari berbagai penelitian yang dilakukan oleh para ahli, salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain adalah filsuf Yunani yang pertama Plato. Plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain, anak-anak lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak, atau melalui pemberian alat permainan miniatur balok-balok kepada anak usia tiga tahun yang pada akhirnya akan mengantar anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan. Berbeda dengan Aristoteles, beliau berpendapat anak-anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni dimasa dewasa nanti. Sedangkan, menurut Frobel kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka. Jadi Plato, Aristoteles dan Frobel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk anak. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Odom, Mc Connel dan Chandler dalam Muslihuddin dan Agustin M (2008: 41) bahwa kegiatan bermain bagi anak 75% berkontribusi positif terhadap perkembangan keterampilan sosialnya (social skills). Angka yang cukup tinggi tersebut setidaknya menggambarkan betapa penting kegiatan bermain bagi anak

Kegiatan bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, misalnya saja untuk memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan-

perasaan tertekan dan masih banyak sekali manfaat lain yang dapat dipetik dari kegiatan bermain dan permainan. Khusus untuk pengembangan kemampuan bahasa, permainan memiliki manfaat yang sangat baik bagi anak, dengan teman-teman sebayanya anak perlu berkomunikasi, pada mulanya melalui bahasa tubuhnya, tapi dengan meningkatnya usia dan bertambahnya perbendaharaan katanya, ia akan lebih banyak menggunakan bahasa lisan. Anak akan belajar kata-kata baru sehingga memperkaya perkembangan bahasanya serta mampu menggunakan bahasa secara lebih terampil serta luwes, semua ini dapat diperoleh anak melalui kegiatan permainan bahasa, anak akan dapat menyusun kemampuan bahasanya, banyak kosa kata muncul dari interaksi anak dalam permainan dengan teman sebayanya.

Agar lebih menarik dan menyenangkan dalam bermain, alangkah baiknya menggunakan gambar, karena media visual merupakan sarana dalam menyampaikan pesan/ materi dalam kegiatan pembelajaran, walaupun itu hanya media yang sederhana tetapi itu sangat membantu komunikasi menjadi efektif. Gambar dapat memberikan nilai yang sangat berarti, terutama dalam membentuk pengertian baru dan untuk memperjelas pengertian baru, disamping itu, penggunaan media gambar seri dapat menimbulkan daya tarik tersendiri bagi siswa, merangsang minat siswa sehingga siswa lebih senang mengikuti kegiatan bermain sambil belajar di sekolah.

Pendapat Yunus dalam Arsyad (2000: 16) ' bahwa media pengajaran paling besar pengaruhnya pada indra dan lebih dapat menjamin pemahaman'. Menurut Arsyad (2000: 89)⁴⁶ media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, media visual dapat pula menumbuhkan minat anak dan

dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata“. Penggunaan media gambar ini tidak harus mengeluarkan biaya mahal, karena dapat mengambil gambar dari surat kabar, majalah, kelender, bulletin, kartun, gambar seri dan gambar lainnya yang bisa dibuat oleh guru sebagai produk kreatifitasnya.

Memberikan kegiatan yang menarik dan merangsang merupakan suatu bagian penting dalam mendorong perkembangan bahasa, karena anak harus mampu mengungkapkan dan menggunakan kata-kata, untuk mendorong anak agar mampu mengungkapkan diri dengan kata-kata, maka kegiatan yang akan dilakukan adalah melalui permainan bahasa dalam bentuk permainan berbicara atau permainan deskriptif. Permainan deskriptif adalah permainan yang menuntut anak-anak untuk menguraikan benda dengan mendorong anak untuk mencari kata-kata dan membantu mereka berbicara serta berpikir dengan lebih jelas, salah satu contohnya permainan pemberian gambar .

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul“ **Dampak Penerapan Bermain dengan Media Gambar Seri dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara dan Penguasaan Kosa Kata Anak Usia Dini** “ (Studi Eksperimen Kuasi di Taman Kanak-Kanak Kartika Siliwangi 33 Jalan Abdul Halim No 428 Kabupaten Majalengka).

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan salah satu hal yang pokok dan penting dalam kegiatan penelitian, agar penelitian ini lebih terarah, fokus dan tidak menyimpang dari sasaran pokok penelitian, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut

1. Bagaimanakah proses pelaksanaan bermain dengan media gambar seri dalam mengembangkan keterampilan berbicara dan penguasaan kosa kata anak usia dini?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam keterampilan berbicara anak usia dini antara yang menerapkan pembelajaran melalui bermain dengan media gambar seri dengan bermain tanpa media gambar seri di Taman Kanak-Kanak Kartika Siliwangi 33 Kabupaten Majalengka?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam penguasaan kosa kata anak usia dini antara yang menerapkan pembelajaran bermain dengan media gambar seri dengan bermain tanpa media gambar seri di Taman Kanak-Kanak Kartika Siliwangi 33 Kabupaten Majalengka?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pelaksanaan bermain dengan media gambar seri dalam mengembangkan keterampilan berbicara dan penguasaan kosa kata anak usia dini.
2. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan dalam keterampilan berbicara anak usia dini antara yang menerapkan pembelajaran bermain dengan media gambar seri dengan bermain tanpa media gambar seri di Taman Kanak-Kanak Kartika Siliwangi 33 Kabupaten Majalengka.

3. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan dalam penguasaan kosa kata anak usia dini antara yang menerapkan pembelajaran bermain dengan media gambar seri dengan bermain tanpa media gambar seri di Taman Kanak-Kanak Kartika Siliwangi 33 Kabupaten Majalengka.

D. Manfaat penelitian

Penelitian tentang dampak penerapan bermain dengan media gambar seri ini memiliki makna, baik secara teoretis maupun secara praktis.

1. Secara teoretis, penelitian ini dapat memperkaya konsep dan literatur dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini;
2. Secara praktis, hasil penelitian ini merupakan masukan dan pengalaman yang berharga bagi guru dalam menggunakan media gambar seri sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di TK, bagi pengelola bermanfaat dalam rangka meningkatkan program pembelajaran kearah yang lebih baik, sedangkan bagi peneliti memberikan pengalaman sangat berharga dapat bekerjasama dengan guru dalam menyelesaikan masalah di sekolah dan menambah wawasan untuk memperbaiki pola pikir kedepan.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dan penafsiran yang berbeda, maka peneliti membuat definisi operasional sebagai berikut.

1. Bermain dengan media gambar seri adalah kegiatan atau proses interaksi antara guru, siswa, metode, materi dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan yang diharapkan dengan menggunakan gambar seri sebagai media

pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Kegiatan diberikan melalui permainan yang menuntut anak untuk menguraikan benda serta mendorong mereka untuk mencari kata-kata dan membantu mereka untuk berbicara dan berpikir dengan lebih jelas (Dhieni N, 2007: 12.9). Gambar seri disebut juga *flow chart* atau gambar susun, media ini terbuat dari kertas manila lebar yang berisi beberapa buah gambar yang saling berhubungan satu sama lain sehingga merupakan satu rangkaian cerita. Setiap gambar diberi nomor sesuai urutan jalan ceritanya. Media ini sangat sesuai untuk melatih keterampilan ekspresi tulis (mengarang) dan keterampilan ekspresi lisan (berbicara, bercerita). Dengan mengamati gambar yang dibentangkan didepan kelas anak didik diharapkan dapat memperoleh konsep tentang topic tertentu (Suparno, 1987: 18). Dengan demikian bermain dengan media gambar seri didefinisikan sebagai kegiatan anak menceritakan isi gambar, menguraikan gambar, menyebutkan nama-nama benda, mengucapkan kata-kata, serta menghubungkan gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga akan menjadi suatu cerita yang bermakna. Pemanfaatan media gambar seri diharapkan adanya perubahan dan peningkatan konseptual anak, ketajaman proses berpikir kritis anak, langkah ini secara perlahan akan memberikan gambaran pada anak dalam kelancaran berkomunikasi, mencurahkan ide, gagasan dan penyampaian informasi.

2. Berbicara mencakup tiga proses terpisah tetapi saling berhubungan yakni belajar mengucapkan kata, mengembangkan kosa kata, dan membentuk kalimat. Definisi operasional keterampilan berbicara adalah anak dapat

mengucapkan kata-kata dengan lafal yang benar sesuai dengan gambar, menyebutkan benda atau gambar yang di lihatnya, menguasai kosa kata (kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan), menggunakan kalimat untuk berkomunikasi, menceritakan pengalaman sendiri dengan bahasa yang sederhana, melakukan komunikasi dengan orang lain, memberi keterangan atau informasi tentang sesuatu hal. Adapun indikator yang digunakan dalam keterampilan berbicara adalah mengucapkan bunyi atau kata-kata, menyebutkan kata, menirukan suara, melakukan percakapan, mengekspresikan pikiran, dan menyampaikan pikiran/gagasan serta persaannya kepada orang lain secara lisan.

3. Penguasaan kosa kata adalah sebagai peningkatan dari sisi jumlah perbendaharaan kata dan pemahaman dari kata itu sendiri yang harus dimiliki oleh anak. Kosa kata yang diperlukan untuk berkomunikasi sehari-hari meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan. Untuk memperkaya perbendaharaan kata anak harus dilatih dalam pengembangan bicara sesuai dengan kondisi lingkungan anak dan lingkungan TK. Agar anak memiliki dan menguasai perbendaharaan kata maka definisi operasional yang digunakan adalah anak dapat menyebutkan kata benda, menggunakan kata kerja, mengerti yang berkaitan dengan kata sifat, membuat kalimat dengan menggunakan kata benda, kata sifat, kata kerja dan kata keterangan.

F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian (Furgon dan Emilia E, 2010: 26). Atas dasar rumusan di atas hipotesis dalam penelitian adalah sebagai berikut.

Salimah, 2011

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ Terdapat perbedaan yang signifikan dalam keterampilan berbicara anak usia dini antara yang menerapkan pembelajaran bermain dengan media gambar seri dengan bermain tanpa media gambar seri di Taman Kanak-Kanak Kartika Siliwangi 33 Kabupaten Majalengka.
2. $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ Terdapat perbedaan yang signifikan dalam penguasaan kosakata anak usia dini antara yang menerapkan pembelajaran bermain dengan media gambar seri dengan bermain tanpa media gambar seri di Taman Kanak-Kanak Kartika Siliwangi 33 Kabupaten Majalengka.

