

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan sebagai proses perubahan sikap maupun tingkah laku manusia dalam proses pendewasaan diri melalui proses pembelajaran dan pelatihan. Pendidikan adalah pengalaman belajar yang dilakukan oleh manusia yang berawal dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat untuk upaya mengembangkan dan mengolah kemampuan yang dimiliki sejak lahir secara optimal dan terarah<sup>2</sup>. Pembangunan pendidikan akan optimal jika seluruh *stakeholder* memahami tentang hakikat pendidikan. Dasar suatu pendidikan berawal dari pendidikan anak usia dini untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk membina anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pendidikan memberikan rangsangan untuk membantu proses pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani anak agar siap dalam memasuki dunia pendidikan lanjutan yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang memberikan pengasuhan, perawatan dan

---

<sup>2</sup> Novan Ardi Wiyani, *Format Paud*, (Jogjakarta: Arr-Ruzz Media.2012). Hal 31

pelayanan kepada anak menuju keberhasilan pendidikan untuk kelanjutannya.

Dunia anak merupakan dunia belajar sambil bermain, dimana anak akan mengetahui dan mengeksplor tentang pengetahuannya terhadap dunia melalui kegiatan bermain. Anak dapat belajar dari berbagai sumber, seperti halnya anak belajar melalui membaca dari buku, anak belajar dari lingkungannya melalui suatu permainan dengan temannya. Dari proses tersebut, anak akan belajar pengetahuan baru yang tidak di dapatnya dari buku atau lingkungan keluarganya, bersosialisasi dengan teman sebaya, terbiasa bekerjasama, dapat memecahkan masalah dan mau berbagi. Selain itu di bidang kognitif daya ingat anak juga akan semakin terasah. Bermain merupakan hak untuk anak serta menjadi suatu kebutuhan anak yang bisa dilakukan kapan, dimana, dengan siapa dan menggunakan apa saja.

Setiap anak mempunyai *Language Acquisition Device (LAD)*, yaitu kemampuan alamiah anak untuk berbahasa. Berkomunikasi sebagai kebutuhan dasar bagi setiap manusia, karena manusia adalah makhluk sosial yang harus berdampingan dengan sesamanya. Komunikasi melalui bahasa memungkinkan tercapainya proses penyesuaian diri dengan lingkungan sosial<sup>3</sup>. Bahasa dan proses pemikiran berkembang sendiri-sendiri, dimana bahasa dapat

---

<sup>3</sup> Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Revika Aditama, 2011). Hal 151

digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dengan proses berpikir yang matang<sup>4</sup>.

Bahasa dapat berkembang dari interaksi sosial dengan orang lain. Perkembangan bahasa di TK Bendungan di bidang kosakata masih minim dikarenakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa kepada anak masih belum menarik. Dalam belajar anak memerlukan rangsangan yang baik di lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah.

Anak-anak memperoleh bahasa dari lingkungan tempat anak tinggal. Informasi untuk perkembangan bahasa anak di dapatkan dari media visual, auditif, kinestetik bukan hanya sekedar dilihat dengan menggunakan mata, didengar oleh telinga dan dirasakan oleh kulit, tetapi juga termasuk gambar, suara dan rasa yang muncul dari dalam diri sendiri, baik itu dari ingatan, imajinasi maupun kumpulan kata-kata yang dikatakan pada diri sendiri.

Capaian perkembangan pada setiap anak tidak sama, selama anak masih dalam rentang batasan normal dalam tahapan perkembangan pertumbuhannya tidak perlu dikhawatirkan. Pemberian rangsangan yang tepat pada anak akan sangat mempengaruhi setiap aspek perkembangan bagi anak. Selain itu, pelajaran yang terbaik pada proses perkembangan pada anak adalah membiarkan anak untuk

---

<sup>4</sup> Jarvis Matt, *Teori-teori Psikologi* (Bandung: Nusamedia,2006). Hal 156

mencoba banyak hal dan mengenalkan kegiatan baru yang dapat menambah kemampuan anak.

Perkembangan pada anak merupakan integrasi aspek pemahaman yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional. Aspek yang dimiliki anak perlu mendapat rangsangan dan perhatian yang baik. Kemampuan mengenal kosakata merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak yang perlu dikembangkan untuk memberi stimulasi secara optimal sejak usia dini. Anak belajar mengucapkan kata sebagai suatu keseluruhan, tanpa memperhatikan fonem kata-kata itu satu per satu umpamanya ketika pada tahap tertentu si anak belum mampu mengucapkan *fonem* [k], tetapi sudah dapat mengucapkan *fonem* [t], dia akan menirukan kata [ikan] dan [itan]. Dengan demikian, kita lihat ini dia menyederhanakan pengucapannya yang dilakukan secara sistematis<sup>5</sup>.

Kegiatan yang perlu di berikan kepada anak adalah kegiatan yang menarik dan bermanfaat. Kegiatan mengenal kosakata dengan media yang menarik dapat membuat anak mengeksplor kemampuannya. Kegiatannya meliputi, Anak di minta untuk menyebutkan kata pada buku tulis yang disediakan kemudian mengulang kembali kata yang telah disebutkan kegiatan mengenal kata juga dilakukan dengan menghubungkan garis putus-putus yang membentuk kata yang sesuai. Pemahaman yang baik mengenal

---

<sup>5</sup> Lilis madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*, (Jakarta: Prenada Media Group,2016). Hal 57

tahapan perkembangan berbahasa dan pemerolehannya pada anak menuntut suasana penciptaan belajar yang sesuai dengan situasi, kebiasaan dan strategi belajar bahasa pada anak yang memungkinkan penguasaan bahasa dengan baik dan benar.

Kegiatan pembelajaran pada anak akan lebih menarik jika menggunakan media. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran haruslah menarik perhatian anak. Media adalah alat yang digunakan untuk merangsang kemampuan seseorang<sup>6</sup>. Media sangatlah mempengaruhi berjalannya suatu proses pembelajaran, dimana media akan merangsang munculnya pemikiran yang baru bagi anak didik. Melihat dari permasalahan tersebut maka kemampuan anak dalam mengenal kosakata perlu di kembangkan dengan cara yang tepat, yaitu tetap menggunakan prinsip bermain sambil belajar. Melalui bermain banyak konsep dasar dari pengetahuan dapat di peroleh, seperti konsep dasar warna, ukuran, bentuk, arah yang merupakan dasar dari perkembangan bahasa. Oleh karena itu peneliti akan menggunakan metode bermain.

Media ular tangga adalah permainan papan untuk anak yang bisa dimainkan oleh 2 orang atau lebih dalam kotak-kotak kecildigambar sejumlah tangga dan ular<sup>7</sup>. Media ular tangga merupakan modifikasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sebagai sarana untuk memperkenalkan huruf yang ada pada ular

---

<sup>6</sup> <https://kbbi.kemdikbud.go.id> .*Pengertian media* diakses pada 20 Juni 2018 pukul 19.09

<sup>7</sup> Melsi, *Pengertian Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*. Fatkhan.web.id / pengertian media pembelajaran permainan ular tangga diakses pada 14 Mei 2019

tangga tersebut supaya lebih menarik. Pada media ini nantinya akan ada berbagai kata disertai dengan gambar benda-benda yang sering dilihat, digunakan maupun benda yang ada di sekitar anak. Agar lebih menarik anak, tulisan yang akan di tempel pada ular tangga menggunakan warna yang berbeda supaya kemampuan yang dimiliki oleh anak akan berkembang dan hasilnya memuaskan.

## **2. Identifikasi dan Batasan Masalah**

a. Identifikasi masalah merupakan usaha untuk menguraikan lebih jelas tentang permasalahan yang akan dibahas dalam permasalahan ini. Berdasarkan judul diatas dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran pengenalan kosakata masih monoton
- 2) Media yang digunakan guru dalam pengenalan kosakata belum menarik
- 3) Pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga anak belum ikut berperan aktif dalam pembelajaran
- 4) Minat anak dalam belajar kosakata masih kurang

b. Batasan masalah

Pembatasan yang diuraikan dalam identifikasi masalah masih terlalu luas sehingga diperlukan batasan masalah agar tidak

terjadi salah paham dalam pembahasan. Penelitian ini dibatasi pada kemampuan mengenal kosakata anak kelompok B dengan menggunakan media ular tangga kata di TK Dharma Wanita Bendungan Tulungagung.

### **3. Rumusan Masalah**

1. Adakah pengaruh media ular tangga kata terhadap kemampuan mengenal kosakata pada anak kelompok B TK Bendungan Tulungagung?
2. Seberapa besar pengaruh media ular tangga kata terhadap kemampuan mengenal kosakata pada anak kelompok B TK Bendungan Tulungagung?

### **4. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh media ular tangga kata terhadap kemampuan mengenal kosakata pada anak kelompok B TK Bendungan Tulungagung.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media ular tangga kata terhadap kemampuan mengenal kosakata pada anak kelompok B TK Bendungan Tulungagung.

### **5. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun kegunaan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini dapat diharapkan untuk menambah daya minat anak dan pengembangan ilmu pengetahuan dalam proses pembelajaran dengan media yang lebih menarik sehingga akan mempengaruhi hasil dari proses pembelajaran
- b. Untuk memudahkan pendidik atau pembimbing dalam mengajarkan peserta didik pada proses belajar mengenal kosakata dengan lebih efektif dan efisien

2. Secara Praktis

- a. Bagi pendidik
  - 1) Meningkatkan pengetahuan dan kemampuannya dalam mengajar.
  - 2) Menambah kreativitas guru dalam proses pembelajaran
  - 3) Agar guru termotivasi bahwa penggunaan teknik dan media yang menarik bagi anak sangatlah penting, dan menjadi strategi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
- b. Bagi peneliti



1) Diharapkan penelitian ini dapat mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan anak usia dini.

2) Menambah wawasan baru sehingga dapat menyelesaikan skripsi.

c. Untuk sekolah

Dapat dijadikan contoh untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang akan meningkatkan mutu dari hasil pendidikan, serta memberikan acuan belajar yang menarik bagi anak melalui media ular tangga kata.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Berdasarkan penelitian, diharapkan dapat menambah referensi dan menambah manfaat bagi peneliti selanjutnya yaitu sebagai acuan pada penelitian selanjutnya serta sebagai kajian yang lebih mendalam tentang pengaruh media ular tangga kata terhadap kemampuan mengenal kosakata pada anak

## **6. Penegasan Istilah**

### **1. Penegasan konseptual**

Untuk menghindari kesalahan pemahaman tentang istilah yang digunakan, maka disini akan dipaparkan tentang pengertian dari istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

a. Media ular tangga kata

Media ular tangga adalah permainan papan untuk anak yang bisa dimainkan oleh 2 orang atau lebih dalam kotak-kotak kecil digambar sejumlah tangga dan ular. Media ular tangga kata merupakan suatu inovasi media ular tangga kata yang pernah diteliti pada penelitian terdahulu. Media ular tangga kata dalam penelitian ini merupakan media sederhana untuk menambah kemampuan anak dan menarik minat anak untuk belajar kosakata.

b. Kosakata

Kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa yang berfungsi membentuk kalimat untuk mengutarakan isi pikiran baik secara lisan dan tertulis.

c. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga berusia 6 tahun. Batasan yang digunakan oleh the National Association For The Education Of Young Children (NAEYC) bahwa anak masa Early Childhood adalah anak yang sejak lahir

sampai dengan usia 6 tahun dikategorikan sebagai anak usia dini.<sup>8</sup>

## 2. Penegasan Operasional

Untuk pembelajaran pada anak memerlukan suatu media untuk lebih menarik minat anak dalam belajar. Media ular tangga merupakan suatu inovasi yang dibuat oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal kosakata, sehingga dalam proses mengenal kosakata anak akan lebih terasah karena ikut andil dalam pembelajaran yang aktif dan berpusat pada anak. Anak usia dini memerlukan kosakata untuk berinteraksi di lingkungannya.

## 7. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang dapat dipahami oleh peneliti, maka susunan penelitian ditulis secara sistematis sebagai berikut :

- a. Bagian awal, terdiri dari halaman sampul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar tabel, daftar bagan, daftar gambar, daftar lampiran dan singkatan, daftar lampiran,

---

<sup>8</sup>Silabus. *Pengertian Anak Usia Dini Menurut Beberapa Cendekiawan*, <http://www.google.com/amp/s/www.silabus.web.id/anak-usia-dini/amp/> diakses pada 20 November 2018 pukul 09.22

pedoman transliterasi, abstrak, dan daftar isi. Bagian inti terdiri dari enam bab yang tersusun dalam pembahasan yang sistematis, yaitu:

- b. Bab I Pendahuluan yang berisi tentang, latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.
- c. Bab II Landasan teori, berisi tentang deskripsi teori meliputi (pendidikan anak usia dini, perkembangan bahasa, kosakata, karakteristik media, karakteristik penelitian terdahulu, perbedaan penelitian, kerangka berpikir.
- d. Bab III Metode Penelitian, berisi tentang rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.
- e. BAB IV Hasil Penelitian yang terdiri dari deskripsi data, pengujian hipotesis, rekapitulasi hasil penelitian
- f. BAB V Pembahasan, yang berisikan temuan dan pembahasan hasil dari penelitian.
- g. BAB VI adalah penutup, yang berisi kesimpulan dan saran yang diambil dari hasil penelitian mulai dari judul hingga

proses pengambilan kesimpulan, implikasi teoritis maupun praktis dan saran-saran yang berkaitan dalam penelitian.

- h. Bagian akhir, pada bagian ini terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup penulis.





