

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan sosok individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan serta organisasi yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik. Anak mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental berarti bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan pengaruh yang kuat dan berjangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya.

"Setiap anak memiliki bakat, minat dan potensi yang tidak terbatas untuk dikembangkan oleh pendidik dalam suasana penuh kasih sayang, aman terpenuhi kebutuhan dasarnya dan kaya stimulasi".<sup>1</sup> "Anak adalah makhluk yang sedang dalam taraf perkembangan yang mempunyai perasaan, pikiran, kehendak sendiri, yang kesemuanya itu merupakan totalitas psikis dan sifat-sifat serta struktur yang berlainan pada tiap-tiap fase perkembangan"<sup>2</sup>

Usia prasekolah merupakan suatu fase yang sangat penting dan berharga yang merupakan masa pembentukan dalam periode kehidupan manusia. Fase ini sering dipandang sebagai masa emas (*golden age*) bagi

---

<sup>1</sup>Zainal Aqib, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*, (Bandung: Nuansa Aulia, 2011), hal. 14

<sup>2</sup>Ayuningsih, *Aktivitas Cerdas Mengisi Kegiatan PAUD*. (Jakarta: Erlangga, 2010), 12

penyelenggara pendidikan, fase yang penting bagi perkembangan individu, karena fase ini terjadi peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan lembaga pendidikan formal sebelum memasuki sekolah dasar. Lembaga ini dianggap penting karena usia ini merupakan usia emas (*golden age*) yang merupakan masa peka dan hanya datang sekali. Masa peka adalah suatu masa yang menuntut pengembangan anak secara optimal.

Sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 3 mengatakan bahwa

"taman kanak-kanak merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, psikis yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik untuk siap memasuki Sekolah Dasar".<sup>3</sup>

Pembelajaran di taman kanak-kanak meliputi 6 bidang pengembangan yaitu nilai agama dan moral, sosial emosional dan kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik halus dan fisik motorik kasar. Namun dalam kompetensi bidang pengembangan berbahasa, anak di PAUD belum mencapai hasil maksimal.

Pendidikan Anak Usia Dini dilaksanakan melalui bermain. Melalui bermain anak belajar tentang berbagai hal yang bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan yang telah ia miliki sejak lahir.

---

8. <sup>3</sup>Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006), hlm.

Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak-anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan diri sendiri, orang lain, maupun dengan lingkungan sekitar. Pernyataan di atas didukung oleh pendapat Diana Mutiah menyatakan bahwa “bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak”.<sup>4</sup>

Dari hasil pengamatan pada anak PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru, ada indikasi munculnya kesulitan dan kejenuhan selama pembelajaran ini diantaranya dikarenakan strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat. Akibatnya menjadikan anak bosan dan kurang berminat untuk belajar selain itu juga karena kemampuan siswa dalam berbahasa khususnya menyimak relatif rendah mengingat bahasa sehari-hari siswa di rumah dan lingkungan adalah bahasa Jawa. Untuk itu dibutuhkan strategi baru dalam pembelajaran bidang pengembangan kemampuan menyimak.

Kemenarikannya PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru untuk diteliti karena PAUD Flamboyan membentuk anak yang cerdas, baik dan terampil berakhlak mulia, sholeh/sholihah sehingga terwujud anak yang kreatif dan mandiri. Program di PAUD Flamboyan yaitu hafalan

---

<sup>4</sup> Diana Mutiah, *Bermain dan Kreativitas*. (Jakarta: Sinar Sinanti, 2010), hal. 91.

asmaul husna, hafalan surat-surat pendek, lulus bisa berhitung dan membaca, anak bisa mandiri. PAUD memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan menyimak karena kemampuan menyimak merupakan dasar untuk mengikuti pelajaran di sekolah jenjang selanjutnya. Namun mengingat usia PAUD adalah usia bermain maka dalam pengembangannya harus melalui permainan yang aktif, kreatif dan menyenangkan, sehingga peneliti mengadakan penelitian dengan menggunakan permainan kuda bisik dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak terutama menyimak.

Menyimak adalah suatu proses mendengarkan lambang-lambang bahasa lisan dengan sungguh-sungguh penuh perhatian, pemahaman, apresiatif yang dapat disertai dengan pemahaman makna komunikasi yang disampaikan secara nonverbal.<sup>5</sup> Menyimak sebagai suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan lambang-lambang bahasa lisan dengan sungguh-sungguh, penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan secara nonverbal.

Permainan kuda bisik adalah suatu kegiatan pembelajaran dimana siswa diajak berbaris berbanjar kebelakang kemudian guru membisikkan urutan kata kepada siswa yang di depan, selanjutnya siswa secara bergantian meneruskan membisikkan kata-kata tersebut kepada teman-temannya yang berbaris dibelakangnya begitu seterusnya. Setelah selesai siswa yang berbaris paling belakang mengucapkan kata-kata tersebut dengan suara lantang.

---

<sup>5</sup> Kamidjan dan Suyono , *Pelatihan Terintegrasi Berbasis Kompetensi Pelajaran Menyimak*, ( Jakarta: Depdiknas, 2002), 24.

Beberapa alasan penting permainan kuda bisik digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam penelitian ini adalah anak lebih memiliki minat dalam belajar sebab dengan permainan kuda bisik kegiatan belajar lebih menarik dan bervariasi. Dengan permainan ini kegiatan belajar akan lebih membawa pemikiran siswa kepada kegiatan sehari-hari karena kegiatan pembelajaran tidak hanya dilaksanakan di dalam kelas tetapi dilaksanakan di halaman sekolah.

Berdasarkan fenomena-fenomena tersebut di atas mendorong peneliti untuk melakukan suatu penelitian tindakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan judul "Penerapan Permainan Kuda Bisik untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak di PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018".

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi adalah:

1. Bagaimana penerapan permainan kuda bisik dalam meningkatkan kemampuan menyimak di PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan menyimak pada anak melalui permainan kuda bisik di PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan judul di atas memiliki tujuan penelitiannya adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan permainan kuda bisik dalam meningkatkan kemampuan menyimak di PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan menyimak pada anak melalui permainan kuda bisik di PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Guru

Hendaknya penelitian dapat dijadikan kontribusi dan penambahan wawasan mengenai meningkatkan kemampuan menyimak melalui permainan kuda bisik pada anak.

2. Bagi Kepala PAUD

Hendaknya penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan kepala PAUD untuk pengambilan kebijakan kaitannya dengan penggunaan permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Dapat dijadikan kontribusi sebagai penambahan wawasan tentang media-media dalam pembelajaran guna pengembangan studi keilmuan berikutnya.

### **E. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah jika permainan kuda bisik diterapkan dengan baik, maka dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak di PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung.

### **F. Definisi Istilah**

#### 1. Definisi Konseptual

- a. Kemampuan menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya. Kemampuan menyimak melibatkan penglihatan, penghayatan, ingatan, pengertian, bahkan situasi yang menyertai bunyi bahasa yang disimak pun harus diperhitungkan dalam menentukan maknanya.<sup>6</sup>
- b. Permainan Kuda Bisik adalah salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak adalah permainan kuda bisik. Permainan “Kuda Bisik” adalah salah satu permainan yang sederhana dan menyenangkan. Para pemain akan

---

<sup>6</sup> Henry Guntur Tarigan, *Membaca sebagai suatu Ketrampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), 14.

saling membisikkan kata atau kalimat yang diberikan oleh guru secara berantai. Orang terakhir harus mengungkapkan apa yang dia dengar dari temannya. Bila pengungkap terakhir mengatakan dengan benar maka gemuruhlah para anak.<sup>7</sup>

## 2. Definisi Operasional

Penelitian yang berjudul Penerapan Permainan Kuda Bisik untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak mengkaji tentang langkah-langkah permainan kuda bisik dalam meningkatkan kemampuan menyimak dan permainan kuda bisik dapat meningkatkan kemampuan menyimak pada anak di PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018.

## G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan dan pemahaman secara menyeluruh tentang skripsi ini, maka sistematika laporan dan pembahasannya disusun sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan, Pada bab ini penulis membahas berbagai gambaran singkat untuk mencapai tujuan penulisan yang meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

---

<sup>7</sup> [www.fadjar.yenglish.permainan.kuda.bisik.com](http://www.fadjar.yenglish.permainan.kuda.bisik.com)

BAB II: Kajian Pustaka, Pada bab ini membahas tentang penerapan permainan kuda bisik untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak penelitian terdahulu yang relevan dan paradigma penelitian.

BAB III: Metode Penelitian, pada bab ini pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran penelitian sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data.

BAB IV: Paparan Data, Temuan Penelitian, memaparkan data-data dari hasil penelitian yang disajikan dengan topik sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian dan hasil analisis data, paparan data tersebut diperoleh dari observasi, hasil wawancara mendalam serta dokumentasi yang telah dilakukan peneliti dalam setiap kegiatan pra-tindakan, siklus 1 dan siklus 2.

BAB V Pembahasan hasil penelitian yang dilakukan peneliti. Memuat gagasan peneliti, keterkaitan antara teori-teori dengan temuan penelitian, serta menafsirkan dan menjelaskan temuan yang diungkap dari lapangan. Dari sinilah peneliti dapat mengklasifikasikan data-data dalam rangka mengambil kesimpulan penyajian.

BAB VI: Penutup, Bab ini merupakan bab terakhir dari pembahasan dan penelitian dalam penulisan skripsi ini, yaitu menyimpulkan hasil

penelitian secara menyeluruh. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan saran-saran sebagai perbaikan dari segala kekurangan.