

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya dan bermanfaat bagi kehidupan masyarakat. Pengajaran bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan.¹

anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Pada hakikatnya anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreatifitas, Bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.

¹ Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 3

Masa usia dini merupakan masa yang sangat menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak dimasa akan datang. Masa ini merupakan masa keemasan (*golden age*) bagi anak, karena diusia ini seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan anak, tumbuh dan berkembangnya sangat cepat. Aspek yang paling pesat perkembangannya adalah otak anak. Menurut penelitian Direktorat PAUD pada tahun 2000, ditemukan usia dini inilah otak anak mengalami perkembangan yang sangat luar biasa yaitu sekitar 80 persen dari total proses perkembangan.

Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dengan demikian pendidikan berarti, segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan peserta didik untuk memimpin perkembangan potensi jasmani dan rohaninya kearah kesempurnaan.²

Anak usia dini menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 butir 14 yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang

² Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: KalamMulia, 2008), h. 13

dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih Lanjut.³

Mengingat perkembangan anak pada tahun-tahun pertama sangat penting, keberadaan lembaga-lembaga di atas, diharapkan dapat menjadi peletak dasar bagi pembentukan kepribadian manusia secara utuh, yaitu untuk pembentukan karakter, budi pekerti luhur, cerdas, ceria, terampil, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa atau yang sering dikenal dengan sebutan insan kamil Dengan begitu, diharapkan generasi yang dihasilkan akan benar-benar menjadi generasi emas yang siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

Firman Allah SWT dalam Al-quran surah An-Nahl ayat 78 tentang pendidikan anak usia dini:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ, لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Dalam tafsir Ibnu Katsir, maksud ayat ini adalah bahwa Allah menyebutkan karunia yang telah Dia limpahkan kepada hamba-hambanya, yaitu Dia mengeluarkan mereka dari perut ibu mereka dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun. Dalam hal ini Allah memberi anugerah berupa pendengaran hingga ia dapat mendengar suara, penglihatan hingga

³ Depdiknas, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Tentang Standar

ia dapat melihat, dan hati (yakni akal yang menurut pendapat yang sah pusatnya berada di hati). Menurut pendapat yang lain adalah otak. Dengan akal ini manusia dapat membedakan mana yang bermanfaat dan mana yang berbahaya. Kemampuan indera ini diperoleh seseorang secara bertahap. Semakin besar seseorang, maka bertambah pula kemampuan pendengaran, penglihatan, dan akalnya hingga sampailah ia pada usia matang dan dewasanya. Sesungguhnya Allah menjadikan kesemuanya dalam diri manusia agar manusia mampu melaksanakan penyembahan kepada Tuhan-Nya. Maka dengan bantuan semua anggota tubuhnya dan kekuatan yang ada padanya ia dapat menjalankan amal ketaatan kepada Tuhan-Nya.⁴

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan non fisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani-moral dan spiritual, motorik, akal pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal.

Para ahli pendidikan anak berpendapat bahwa pendidikan TK merupakan pendidikan yang dapat membantu menumbuhkan kembangkan anak dan pendidikan dapat membantu perkembangan anak secara wajar. Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan

⁴ Abdullah, *Tafsir Ibnu Katsir*, (Bogor: Pustaka Imam Syafi'i, 2003), Jilid 5

pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.

Jenjang anak usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak, karena pada jenjang usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Disinilah awal mula berkembangnya sosial emosional anak.⁵

Kontradiksi implementasi kurikulum 2013 terus terjadi bahkan tidak sedikit pihak yang berharap untuk menghentikan kurikulum 2013. Sisi negatif dari kurikulum sekarang adalah penuh dengan kontradiksi. Mau melahirkan manusia yang kreatif, kritis, inovatif, tapi penuh materi yang normative karena ada penambahan jam belajar. Kemudian berharap proses belajar lebih leluasa tapi ada jam penambahan pelajaran. Kurikulum 2013 cocok untuk sekolah yang sudah maju dan gurunya punya semangat belajar yang tinggi, masyarakat yang sudah terdidik, muridnya memiliki kemampuan dan fasilitas yang setara, serta infrastruktur telekomunikasi dan transportasi sudah merata sehingga tidak menghambat proses.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam interaksi sehari-hari. Pada anak, bahasa terus berkembang sejak usia dini. Perkembangan bahasa pada anak terjadi dari aktifitas mendengar, melihat, dan meniru orang dewasa disekitar mereka. Bahasa digunakan untuk

⁵ Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Depdiknas, 2010) h. 3

mengajarkan anak tentang sesuatu. Menurut Vygotsky, anak belajar bahasa berasal dari orang dewasa kemudian diinternalisasikan sebagai alat berfikir dan alat kontrol. Perkembangan bahasa juga dinyatakan akan berkembang sesuai dengan perkembangan biologisnya.

Karakteristik kemampuan bahasa anak usia dini usia 4-5 tahun adalah mampu menunjukan dirinya dengan kata ganti saya, kemampuan bahasa berkembang cepat, menguasai fonem dan sintaksis bahasa yang digunakan, menunjukan pemahaman tentang sesuatu yang dilihat atau didengarnya, mampu mengucapkan keinginannya dengan kalimat sederhana, dan mampu memahami gambar dan mengungkapkannya dengan kata.

Model pembelajaran *Role Playing*, dimana guru dapat membimbing anak dengan baik dalam berkerjasama dalam kelompok. Jadi tujuan utama penggunaan pendekatan kooperatif bagi seorang guru dalam menyusun RKH adalah untuk meningkatkan kadar keterlibatan anak dalam belajar. Dengan demikian hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi anak.

Berbicara dengan bantuan alat-alat peraga seperti media *Stick Puppet* akan menghasilkan penangkapan informasi yang lebih baik pada pihak penyimak. Umumnya, sang anak mempergunakan atau meniru bahasa yang didengarnya. Peran media dalam pembelajaran sangatlah penting terutama bagi anak. Minat dan motivasi belajar anak dapat ditumbuhkan menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti

halnya media *Stick Puppet*, proses belajar adalah proses mental dan emosional atau bisa disebut juga sebagai proses berfikir dan merasakan. Seseorang dikatakan belajar bila fikiran dan perasaannya aktif. Aktivitas dan perasaan dalam proses belajar dapat dirasakan oleh bersangkutan. Dalam proses belajar akan menimbulkan perubahan perilaku atau tingkahlaku seperti perubahan dalam motorik, sikap dan keterampilannya.

Firman Allah dalam Al-quran Surah An-Nahl ayat 44 tentang penggunaan media pembelajaran:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Berdasarkan tafsir Ibnu Katsir, “Dan Kami turunkan kepadamu adz-Dzikir”, maksudnya Al Quran, “Agar kamu menerangkan kepada umat manusia apa yang telah Allah turunkan kepadamu, maksudnya dari Rabb mereka, karena pengetahuanmu dengan arti apa yang telah Allah turunkan kepadamu, karena pemeliharaanmu terhadapnya, karena kamu mengikutinya, dan karena pengetahuan Kami bahwa sesungguhnya kamu adalah orang yang paling mulia diantara para makhluk dan pemimpin anak Adam. Maka dari itu (ya Muhammad) harus merinci untuk mereka apa yang mujmal (global) dan menerangkan apa yang sulit untuk mereka. “Dan supaya mereka memikirkan,” maksudnya, supaya mereka melihat diri mereka sendiri agar

mendapat petunjuk dan beruntung dengan keselamatan di dunia dan di akhirat.⁶

Hal ini dapat dilihat dari hasil perkembangan bahasa pada semester anak di kelompok A. dari 15 orang anak yang memiliki kemampuan berbahasa, ada beberapa anak memiliki masalah perkembangan bahasa. Dengan demikian perlu ada pendekatan secara khusus untuk mengembangkan bahasa pada anak tersebut.

Permasalahan diatas disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya selama ini strategi pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak dalam berbicara kurang bervariasi, guru yang belum terlalu terampil dalam memberikan motivasi kepada anak, sehingga anak cenderung pasif, akhirnya pembelajaran menjadi membosankan dan kurang bermakna bagi anak. Ditambah lagi kurangnya media-media dan model pembelajaran.

Tujuan pembelajaran bisa tercapai apabila ada sumber daya yang optimal, baik itu guru sarana dan prasarana, proses pembelajaran, media, maupun materi serta dukungan dari orang tua peserta didik. Dalam hal ini guru dituntut untuk memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan mengasikkan sehingga menyenangkan dan menghasilkan sehingga menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Maka metode kartu kata bergambar sangat diperlukan untuk menyajikan

⁶ Abdullah, *Tafsir Ibnu Katsir ...*, Jilid 5

pembelajaran yang memenuhi kebutuhan belajar anak. Dari uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Meningkatkan Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Model *Role Playing* Menggunakan Media *Stick Puppet* Di Ra Ulumul Qur’an Al-Madani Kota Banjarbaru”. Karena metode ini dianggap metode yang efektif untuk menyampaikan pembelajaran, karena disajikan melalui kegiatan yang menyenangkan bagi anak, penelitian pada anak usia dini dengan metode ini sengaja dipilih karena pada usia dini merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek kognitif, sosial emosional, kreatifitas, dan bahasa sebagai peletak dasar yang tepat guna pembentukan watak, karakter, dan pribadipeserta didik yang utuh.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis diatas, rumusan masalah yang ada adalah:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam upaya Meningkatkan Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Model *Role Playing* Menggunakan Media *Stick Puppet* Di Ra Ulumul Qur’an Al-Madani Kota Banjarbaru?
2. Bagaimanakah aktivitas anak dalam melakukan kegiatan model *Role Playing* dengan menggunakan media *Stick Puppet* di RA Ulumul Qur’an Al-Madani Kota Banjarbaru?
3. Bagaimana perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun setelah mengikuti kegiatan dengan model *Role Playing* dengan menggunakan

media *Stick Puppet* di RA Ulumul Qur'an Al-Madani Kota Banjarbaru?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilaksanakan dalam perbaikan ini antara lain, untuk mengetahui:

1. aktivitas guru dalam upaya meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui model *Role Playing* dengan menggunakan media *Stick Puppet* di RA Ulumul Qur'an Al-Madani Kota Banjarbaru?
2. Aktivitas anak dalam melakukan kegiatan model *Role Playing* dengan menggunakan media *Stick Puppet* di RA Ulumul Qur'an Al-Madani Kota Banjarbaru?
3. hasil perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun setelah mengikuti kegiatan dengan model *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* di RA Ulumul Qur'an Al-Madani Kota Banjarbaru?

D. Manfaat penelitian

1. Bagi Anak, pengembangan kemampuan bahasa melalui model *Role Playing* dengan media *Stick Puppet* Sehingga anak terlibat aktif secara optimal sesuai dengan tarap perkembangannya.
2. Bagi Guru, dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini dapat memberikan masukan yang sangat berharga, agar dapat menerapkan

pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam rangka mengembangkan kemampuan dan potensi anak seoptimal mungkin.

3. Bagi Orang Tua, dilaksanakan penelitian tindakan kelas ini dapat memberikan masukan yang sangat bagus, agar dapat memberikan kasih sayang terhadap anak
4. Bagi Sekolah, hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan informasi yang berguna untuk perbaikan pembelajaran pada aspek perkembangan bahasa.
5. Bagi Peneliti, gunanya hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan model *Role Playing* dan media *Stick Puppet*.

E. Definisi Operasional

1. Perkembangan Bahasa dideskripsikan untuk melatih kemampuan berbicara, sehingga dengan kemampuan yang dimiliki sebagai bukti latihan konsentrasi berbahasa (dialog). Contohnya dengan berdialog menggunakan media-media yang menarik seperti boneka tangan, wayang, *Stick Puppet*, dan lain-lain.
2. Model *Role Playing* pada anak usia dini bertujuan untuk melatih keterampilan bermain peran. Keterampilan bermain peran bisa

mengembangkan pengetahuan anak tentang dunia sekitar, seperti kemampuan berbahasa, kemampuan mengambil sudut pandang, dan rasa empati serta mampu menggambarkan peran watak yang dimainkannya.

3. Media *Stick Puppet* adalah media yang terbuat dari kain flannel dan stick es kream sebagai pemegang untuk menggerakkannya. Media ini dipakai untuk membuat kreasi baru dalam penggunaan metode *Role Playing*.

F. Penelitian terdahulu

Berdasarkan tinjauan pustaka yang dilakukan oleh peneliti sebagai bahan perbandingan, terdapat beberapa penelitian yang hasilnya relevan, antara lain:

1. Ayuningtyas, Vera dalam penelitian yang berjudul “ Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam upaya menumbuhkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini di TK Bayangkari 17 Cimahi”. Penelitian ini bertujuan untuk keterampilan berbicara dibutuhkan sebagai sarana untuk berkomunikasi. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif digunakan untuk mengetahui apakah keterampilan berbicara pada anak usia dini melalui metode bermain peran sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Hasil dari didapat kesimpulan bahwa ada perbedaan rata-rata tingkat keterampilan berbicara antara kelompok anak yang diberi metode

bermain peran dan kelompok anak yang diberi metode ceramah. Tingkat keterampilan berbicara anak dengan metode bermain peran lebih tinggi dibandingkan dengan tingkat keterampilan berbicara anak dengan metode ceramah.⁷

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pada metode yang digunakan, yaitu metode *Role Playing*. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu fokus kepada perkembangan bahasa Indonesia, sedangkan peneliti hanya memfokuskan pada bahasa sehari-hari (dialog). Jenis penelitiannya pun juga berbeda, dimana Vera Ayuningtiyas memakai jenis penelitian kualitatif, sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Bambang Sri Anggoro yang berjudul “metode pembiasaan bermain peran dalam mengenalkan konsep membilang pada anak usia dini di kota Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mentransformasi konsep yang bersigat abstrak menjadi kongkreat. Jenis penelitian yang dipakai yaitu jenis penelitian campuran (Mix Method). Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode belajar bermain peran dapat membantu secara efektif dalam mengenalkan anak usia dini dengan konsep angka khususnya pembelajaran membilang. Anak perempuan dapat memperoleh nilai

⁷ Jurnal Empowerment Stkip Siliwangi, Volume 2, Nomor 2, Januari 2021, ISSN no : 2252-4738.

maksimal dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena adanya proses bermain peran anak perempuan lebih menyukai permainan bermain peran dengan menggunakan boneka jari, sedangkan pada anak laki-laki cenderung menyukai permainan pisik sehingga aktivitas laki-laki lebih banyak, namun aktivitas belajar anak perempuan lebih tinggi.⁸

Persamaan penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian Bambang Sri Anggoro adalah sama-sama menggunakan metode bermain peran.

Sedangkan Perbedaan dari penelitian tersebut adalah Bambang Sri Anggoro mengenalkan konsep membilang pada anak usia dini dan peneliti mengembangkan bahasa pada anak usia dini.

3. Aap Afwah dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Stick Puppet* Dalam Meningkatkan keterampilan Bercerita Pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan media *Stick Puppet* terhadap keterampilan bercerita. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian Kuasai Eksperimen dikelas. Hasil ditunjukkan dari nilai rata-rata Pretes kelompok esperiment sebesar 54,4 setelah diberi perlakuan dengan *Stick Puppet* mengalami peningkatan menjadi 77,44. Sedangkan nilai

⁸ Sri Bambang Anggoro, *Metode Pembiassan Bermain Peran Dalam Mengenalkan Konsep Membilang Pada Anak Usia Dini Di Kota Bandar Lampung*, 2016, Darul Ilmi Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 1 No 1 Januari 2021 ISSN 2086-6909

rata-rata nilai pretes kelompok control 66,21 meningkat menjadi 68,38. Perhitungan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil test kelompok eksperimen mengalami peningkatan 13%, sedangkan hasil test kelompok control mengalami peningkatan 7,1% . berdasarakan hasil penelitian disimpulkan bahwa media pembelajaran *Stick Puppet* memiliki pengaruh terhadap keterampilan bercerita.⁹

Persamaan penelitian Aap Afwah dengan peneliti adalah sama-sama memakai media *Stick Puppet* dan sama-sama mengembangkan bahasa anak.

Adapun perbedaannya yaitu Aap Afwah memakai model pembelajaran bercerita sedangkan peneliti memakai model pembelajaran *Role Playing*.

⁹ Aap Afwah, *Pengaruh Penggunaan Media Stick Puppet Dalam Meningkatkan keterampilan Bercerita Pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia*, 2018, Skripsi UIN Banten, (uinbanten.ac.id) diakses pada 30-Januari-2021