

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.

Bermain merupakan salah satu cara untuk belajarmengembangkan akal dan fisik, bahkan merupakan sarana pengembangan pengetahuan pembentuk kepribadian dan akhlak, serta cara mendidik potensi kehidupan.

Penggunaan istilah Anak Usia Dini dalam PAUD mengindikasikan kesadaran yang tinggi pada pihak pemerintah dan sebagai pemerhati pendidikan untuk menangani pendidikan anak secara profesional dan serius. Penanganan anak usia dini, khususnya dalam bidang pendidikan sangat menentukan kualitas pendidikan bangsa masa mendatang, karena masa usia dini, kualitas hidup seseorang memiliki makna dan pengaruh yang luar biasa untuk kehidupan selanjutnya. Oleh karena itu, pada masa perkembangan anak disebut "*the golden age*".

Anak usia dini adalah anak yang baru lahir sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan

dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (golden age) bagi seseorang artinya bila seseorang pada masa itu mendapatkan pendidikan yang tepat, maka anak memperoleh kesiapan belajar yang baik yang merupakan salah satu kunci utama keberhasilan belajar dalam usia selanjutnya

Undang-undang Dasar (UUD) 1945 mengamatkan agar pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang.

Menurut peraturan Menteri Pendidikan Nasional Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini terdapat 6 aspek yang harus dipenuhi yaitu meliputi: aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.

Menurut Permendikbud No. 146 (2014), pertumbuhan dan perkembangan anak harus dideteksi sejak dini salah satunya deteksi fisik (motorik kasar dan motorik halus), deteksi pada motorik kasar dilakukan untuk melihat hambatan yang berhubungan dengan keseimbangan koordinasi anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besar, sedangkan deteksi pada motorik halus dilakukan untuk melihat hambatan yang melibatkan gerakan bagian tubuh tertentu yang memerlukan koordinasi yang cermat antara otot-otot kecil atau halus dan mata serta tangan. Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik intelegensi, bakat, minat, kreativitas, kematangan emosional, kepribadian, kemandirian, jasmani dan sosial. Pendidikan anak usia dini juga merupakan periode pendidikan yang sangat menentukan perkembangan dan

arah masa depan seorang anak, sebab pendidikan yang mulai dari usia dini akan membekas dengan baik jika pada masa perkembangannya dilalui dengan suasana yang baik, harmonis, serasi, dan menyenangkan.

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah "Suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (pasal 1, Butir 14).

Menurut peraturan menteri pendidikan Nasional Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Bab IV Pasal 10 Ayat 1 pada pendidikan anak usia dini terdapat 6 aspek perkembangan yang harus dipenuhi, yaitu meliputi: aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Pendekatan pembelajaran di TK Permata Hati Buduran Sidoarjo menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar (Kemendiknas, 2010:19). Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan sesuai kompetensi yang ditetapkan sesuai kurikulum, antara kemampuan bahasa dan sosial.

Bahasa menurut Chaer dan Agustina (2004:14) adalah segala bentuk komunikasi dimana pikiran dan perasaan manusia disimbolisasikan agar dapat menyampaikan arti kepada orang lain. Bahasa merupakan alat komunikasi untuk menjalin pertemanan dan belajar banyak hal disekitarnya. Bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan anak usia dini. Perkembangan anak usia

dini dapat tercapai secara optimal apabila pendidik menstimulasi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Karakteristik pengembangan kemampuan bahasa anak dalam peremendikbud Nomor 146 tahun 2014, secara umum bertujuan agar anak memiliki kemampuan dalam bahasa reseptif dan ekspresif, yakni mampu dalam menyimak, membaca, dan mengungkapkan bahasa verbal dan non verbal

Dalam aspek perkembangan bahasa, khususnya kemampuan komunikasi verbal dalam bentuk kata-kata yang dapat dimengerti. Aspek bahasa merupakan aspek yang terkait dengan tahapan perkembangan anak yang diekspresikan melalui pemikiran anak dengan menggunakan kata-kata yang menandai meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Menurut Syouhdin (2001), bahwa aspek bahasa berkembang dimulai dengan peniruan bunyi dan meraban. Perkembangan selanjutnya berhubungan erat dengan perkembangan kemampuan intelektual dan sosial. Bahasa merupakan alat untuk berpikir. Berpikir merupakan suatu proses memahami dan terlibat hubungan. Proses ini tidak mungkin dapat berlangsung dengan baik tanpa alat bantu, yaitu bahasa. Bahasa juga merupakan alat berkomunikasi dengan orang lain dan kemusian berlangsung dalam suatu intelektual sosial.

Penerapan metode bermain dengan menggunakan media puzzle adalah sarana belajar anak usia dini dimana anaka dapat menemukan hal-hal baru yang sangat berguna untuk membangun pengetahuan. Media puzzle merupakan permainan menyusun potongan-potongan gambar yang biasanya terbuat dari papan kayu atau karton tebal berwujud asimetris untuk memudahkan gambar menjadi utuh.

Penerapan bermain dengan menggunakan media puzzle sangat relevan dengan konsep DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) atau pendidikan yang sesuai perkembangan anak sebagai berikut:

1. Menciptakan lingkungan belajar yang dapat membuat anak asyik belajar.
2. Menggunakan kurikulum yang dapat menumbuhkan minat anak terhadap materi belajar secara kontekstual.
3. Mengupayakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bebas dari tekanan dan ancaman, namun tetap memberikan tantangan.
4. Menyampaikan materi belajar dengan melibatkan pengalaman konkret terutama melalui pemecahan masalah.

Penelitian ini menggunakan puzzle huruf sebagai media yang dapat digunakan anak saat belajar mengenal huruf, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal lafal huruf, bentuk dan membaca huruf. Bahasa yang dimiliki anak diperoleh dari lingkungan baik lingkungan keluarga, masyarakat dan lingkungan pergaulan dengan teman sebaya yang berkembang didalam keluarga.

Bermain merupakan dunia anak-anak yang memang sama sekali tidak dapat diabaikan keberadaannya. Metode bermain puzzle dapat menstimulasi dan memotivasi perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan puzzle huruf sebagai media yang dapat digunakan anak saat belajar mengenal huruf. Bahasa yang dimiliki anak diperoleh dari lingkungan baik lingkungan keluarga, masyarakat dan lingkungan pergaulan dengan teman sebaya yang berkembang dalam keluarga.

B. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan ruang lingkup dan pembatasan masalah penelitian yaitu bagaimana pengaruh kegiatan finger painting huruf hijaiyah terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK PGRI Pantenan.

Pembatas masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Perkembangan bahasa, kemampuan komunikasi verbal dalam bentuk kata-kata yang dapat dimengerti.
2. Kemampuan menyusun puzzle sebanyak tujuh sampai sembilan keping dengan jenis potongan lengkung dan gambar puzzle yang disesuaikan dengan tema yang sedang berlangsung di TK Permata Hati.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana pengaruh bermain puzzle terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Permata Hati Buduran Sidoarjo?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut

Untuk mengetahui pengaruh bermain puzzle terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Permata Hati.

E. Variabel Penelitian

1. Identifikasi Variabel

Variable yang digunakan dalam penelitian ini adalah variable independen dan variable dependen. Variable independen pada penelitian ini yaitu permainan puzzle dan variabel dependen adalah kemampuan bahasa anak.

2. Defenisi Operasional Variabel

Menurut Kerlinger (pada Arikunto, 2013:159) variabel sebgai sebuah konsep seperti halnya laki-laki pada konsep jenis kelamin,insaf pada konsep kesadaran. Sedangkan menurut Sugiyono (2009: 6) Variabel penelitian pada dasarnya dalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut,kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel penelitian adalah suatu objek atau kegiatan yang dilakukan untuk dipelajari yang memiliki variasi.

1. Puzzle Huruf (X) adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna,sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

2. Perkembangan Bahasa(Y1)

Perkembangan bahasa merupakan salah satu tahapan kemampuan dasar dalam berkomunikasi yang harus dimiliki oleh anak. Perkembangan bahasa anak,meliputi kemampuan berbicara,menulis,membaca dan menyimak.

3. Perkembangan motorik halus anak (Y2)
Perkembangan motorik halus merupakan kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot kecil ditubuh anak.

F. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan hasilnya dapat bermanfaat bagi perkembangan pendidikan secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan hasilnya dapat digunakan untuk menambah referensi atau pembendaharaan karya tulis ilmiah bagi para pendidikan PAUD dan dapat digunakan sebagai bahan mengembangkan konsep dalam hal penerapan bermain Puzzle terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasilnya diharapkan dapat bermanfaat untuk:

- a. Bagi anak

Bagi Anak melalui permainan puzzle diharapkan anak dapat memahami konsep menggunakan bahasa dengan baik dan mudah, serta kemampuan motorik dapat berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya.

- b. Bagi guru

Permainan puzzle dapat dijadikan sebagai alat atau media untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak .

- c. Bagi sekolah

Dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran melalui penyediaan berbagai alat-alat permainan puzzle. Media dan sarana dan prasarana.