

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi antar manusia satu dengan yang lainnya. Sebagai media dalam memberi informasi, gagasan, ide dalam berinteraksi dalam kehidupannya sebagai makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk sosial berinteraksi dengan orang lain, memerlukan bahasa untuk melakukan komunikasi antara manusia yang satu dengan yang lain dalam berinteraksi sosial baik dewasa maupun anak usia dini.

Anak usia dini merupakan masa yang paling optimal untuk berkembang 0- 6 tahun. Pada masa ini anak mempunyai rasa ingin tahu yang lebih besar dan melakukan apapun untuk rasa ingin tahunya. Selain itu mereka aktif bergerak . Mereka akan bergerak kemana saja menuju kemana saja sesuai keinginannya. Salah satu bidang pengembangan yang penting untuk Anak Usia Dini yaitu bidang pengembangan bahasa. Bidang pengembangan bahasa terbagi menjadi tiga yaitu perkembangan menerima bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan.

Bahasa reseptif merupakan kemampuan untuk memahami kata dan bahasa melibatkan perolehan informasi serta makna dari aktifitas sehari-hari (misalnya setelah menyelesaikan sarapan, selanjutnya saatnya kita berpakaian, informasi visual dalam lingkungan (misalnya ibu memegang kuncinya berarti kita akan naik mobil, lampu hijau berarti pergi), suara dan kata-kata (misalnya sirene artinya mobil pemadam kebakaran akan datang, kata bola berarti benda bulat yang melenting bermain dengan), konsep seperti ukuran, bentuk, warna dan waktu, tata bahasa (misalnya jamak biasa: *cat/s*) dan informasi

tertulis” (misalkan tanda-tanda di lingkungan seperti "tidak memanjat", cerita tertulis) Khosibah dan Damyati (2021: 18,62).

Perkembangan bahasa reseptif merupakan bagian dari proses perkembangan dan pembelajaran yang terkoordinasi dengan baik yang dipengaruhi oleh faktor biologis dan sosial budaya, mulai dari kelahiran dan interaksi awal. Yildiz, et al, (2019: 2).

Bahasa mencakup setiap sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain, termasuk di dalamnya mencakup perbedaan komunikasi yang luas seperti bicara, Bahasa *symbol*, ekspresi muka, isyarat tulisan, pantomim, dan seni. Pengembangan bahasa melibatkan aspek sensori motor terkait dengan kegiatan mendengar, kecakapan memahami, dan produksi suara. Adini, Alfira Luluk (2016:2)

Adapun kemampuan anak menerima bahasa atau sering juga disebut bahasa reseptif antara lain menyimak perkataan orang lain, mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan, memahami cerita yang dibacakan, mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb), mendengar dan membedakan bunyi-bunyian dalam bahasa Indonesia. Adini, Alfira Luluk (2016:2).

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media merupakan suatu alat atau sarana yang berfungsi sebagai perantara atau saluran, atau jembatan, dalam kegiatan komunikasi, antara komunikator (penyampai pesan) dan komunikan (Penerima pesan) untuk menyampaikan informasi dalam situasi belajar mengajar.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Ayu Putu Sweniti, (2020:35).

Media panggung boneka adalah salah satu media dari sekian banyak media pembelajaran yang dapat dipilih oleh seorang pendidik/guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Alasan peneliti memilih media Panggung Boneka dan boneka ini adalah, media ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini dimana anak dalam tahapan pra operasional konkrit jadi anak memerlukan perantara yaitu media untuk memudahkan memahami pesan atau materi yang disampaikan oleh pendidik/guru yang diterima atau dimengerti oleh anak. Karena pada tahap ini kemampuan anak berfikir masih terbatas pada hal yang bersifat nyata atau konkret dan belum memahami hal yang bersifat abstrak.

Boneka yang digunakan dapat mewakili benda-benda yang bagi anak sulit dijangkau menjadi sesuatu yang nyata melalui model tiruan. Bentuk-bentuk boneka dapat berupa tiruan berbagai macam binatang, manusia yang berperan ayah, ibu, anak, profesi pekerjaan dan lain-lain. Sehingga melalui model boneka inilah dapat mencapai tujuan pembelajaran yaitu mampu mengembangkan kemampuan berbahasa anak secara optimal. Ayu Putu Sweniti, (2020:40).

Dengan aktivitas tersebut anak belajar dan berkembang. Belajar bagi anak akan terjadi sebagai dampak dari partisipasinya dengan anak-anak lain sebayanya serta orang-orang terdekatnya termasuk guru dan orang tua. Anak belajar melalui aktivitas atau kegiatan langsung dan berkaitan dengan minat dan pengalamannya sendiri. Anak usia dini berada pada tahap pra operasional konkret yang bertumpu pada pengalaman langsung.

Pengembangan kemampuan anak usia dini hendaknya dilakukan melalui belajar sambil bermain (*learning through games*) dan bermain sambil belajar. Kegiatan bermain diprogram Kemendikbud tentang peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini (Kemendikbud, 2017). Standar kompetensi mendapat porsi yang besar sesuai dengan pendekatan belajar sambil bermain. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, melalui bermain anak mendapatkan kesempatan untuk bereksplorasi (*exploration*) menemukan (*finding*), mengekspresikan perasaan (*expression*) dan berkreasi (*creation*).

Perkembangan berpikir anak Usia Dini atau pra sekolah sangat pesat. Masa usia dini dapat disebut masa peka belajar dalam masa-masa ini segala potensi kemampuan anak dapat dikembangkan secara optimal, salah satu kemampuan yang sedang berkembang pada usia dini adalah kemampuan berbahasa. Kemampuan menyimak melalui panggung boneka sangat erat kaitannya dengan kemampuan kognisi anak. Sistematis berbicara anak menggambarkan sistematisnya dalam berfikir. Perkembangan bahasa anak usia dini memang masih jauh dari sempurna, namun demikian potensinya dapat dirangsang lewat komunikasi yang aktif dengan kemampuan bahasa reseptif. Belajar bahasa bagi anak akan lebih mudah apabila mereka memiliki lingkungan yang baik serta mendapat stimulasi yang tepat. Guru dapat mengupayakan berbagai strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa reseptif anak melalui panggung boneka.

Bercerita merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain, dengan atau tanpa alat. Bercerita merupakan salah satu metode yang banyak digunakan pada anak usia dini, karena bercerita merupakan salah satu pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi anak.

Bercerita dengan baik tidak muncul begitu saja, tetapi memerlukan persiapan yang matang serta latihan yang terus menerus berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan

pengembangan kemampuan reseptif di kelompok B PAUD As-Syifa Kramatjati Jakarta Timur. Ditemukan adanya masalah bercerita anak usia 5 – 6 tahun di kelompok B. Pertama, setiap ada kegiatan pembelajaran bercerita jumlah anak yang dapat bercerita hanya 1 – 2 anak, kedua ketika beberapa anak diminta untuk bercerita tentang gambar yang dibuat sendiri atau gambar yang disediakan 2 – 3 anak yang dapat bercerita. Ketiga, ketika bercerita anak-anak merasa malu dan pasif tidak percaya diri. Keempat, guru masih kurang memberikan stimulasi kepada anak-anak untuk bercerita gambar yang dibuat sendiri atau gambar yang disediakan. Lima, media yang disediakan kurang variatif.

Peneliti melakukan pengembangan potensi dan kecerdasan anak terutama dalam bercerita melalui berbagai pendekatan pengembangan kemampuan reseptif seperti : menceritakan pengalaman anak sendiri, menceritakan gambar yang dibuat sendiri, kuda bisik, menceritakan gambar yang disediakan, menulis surat dan menceritakan isi surat.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Dari latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Keterampilan kemampuan reseptif anak 5 – 6 tahun di PAUD As-Syifa belum berkembang dengan baik.
2. Proses kegiatan kemampuan reseptif anak 5 – 6 tahun di PAUD As-Syifa yang belum bervariasi.
3. Bagaimana pendidik mengembangkan kemampuan reseptif anak dengan berbagai variasi metode bercerita.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Peneliti membatasi masalah ini pada “Peningkatan kemampuan reseptif anak usia 5 – 6 tahun melalui media Panggung Boneka di PAUD As-Syifa”

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang diuraikan di atas, maka perumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

“Bagaimana kemampuan reseptif anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bercerita di PAUD As-Syifa ?”.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Bagi Guru

- a. Sebagai gambaran tentang model pengembangan keterampilan reseptif untuk anak didiknya.
- b. Sebagai bahan refleksi dalam mengembangkan kegiatan yang bervariasi.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif bagi penyelenggara pendidikan.

3. Bagi Siswa

Menjadi alternatif kegiatan bermain yang menyenangkan untuk pengembangan kemampuan reseptif anak.