BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

"Pemuda adalah harapan bangsa", demikian kata orang bijak. Kenyataannya, memang demikian. Masa depan bangsa dan negara berada di tangan para pemuda. Bagaimana keadaan bangsa dan negara kita pada masa yang akan datang, dapat dilihat bagaimana kegiatan para pemuda masa sekarang. Apabila para pemuda sekarang sudah mempersiapkan diri, giat belajar, tekun berlatih, dan bekerja keras, masa depan bangsa dan negara akan maju. Sebaliknya, jika para pemuda sekarang berpangku tangan saja, bermalas-malasan dan berhura-hura. apalagi suka mabuk-mabukan, masa depan bangsa dan negara kita akan suram Bahkan, negara kita bisa hancur berkeping-keping dan tinggal nama saja dalam buku-buku sejarah. Sungguh sangat menyedihkan jika hal itu benar-benar terjadi (Juhara, Budiman, & Rohayati, 2005:88).

Suatu “negara-bangsa” memiliki identitas. Suatu generasi muda Indonesia masa depan yang berkarakter, akan menghargai beragam perbedaan, kebhinnekaan, yang berupa perbedaan: etnis, agama, budaya. Hal ini akan merupakan “potensi” kekuatan bangsa Indonesia, sebagai salah satu ncgara-bangsa. Kekuatan karakter juga merupakan identitas suatu negara- bangsa. Potensi kekuatan karakter yang mengarah kepada identitas suatu bangsa memiliki kekuatan dalam menghadapi dampak globalisasi, sebagai efek dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kamajuan teknologi informasi, akan mempercepat rasa persatuan dan sentimen primordialisme dari kelompok etnis berbeda (Idi, 2015:347).

Orang tua dalam keluarga berperan sebagai pendidik pertama dan utama bagi tumbuh kembang seorang anak. Orang tua melakukan peran tersebut dengan pola tindakan atau pola asuh yang positif dan efektif. Keterlibatan keluarga dalam pendidikan anak ini merupakan suatu keharusan. Bentuk pendidikan dalam keluarga adalah bersifat pengasuhan. Pengasuhan erat kaitannya dengan kemampuan orang tua memberikan perhatian, waktu dan dukungan untuk memenuhi kebutuhan fisik, mental, sosial, emosional dan spiritualnya. Orang

tualah yang mendampingi dan membimbing semua tahapan pertumbuhan anak dalam setiap tahapan perkembangannya. Sebuah proses yang merujuk pada serangkaian aksi dan interaksi orang tua untuk mendukung perkembangan anak. Proses pengasuhan bukan sebuah hubungan satu arah di mana orang tua mempengaruhi anak, tetapi pengasuhan merupakan interaksi yang terus menerus antara orang tua dan anak yang mencakup berbagai ragam aktivitas yang tujuannya agar anak bias berkembang secara optimal (Fahmi, 2019:5).

Rentang usia antara 4 sampai dengan 6 tahun merupakan tahapan yang disebut sebagai usia prasekolah. Lembaga pendidikan prasekolah adalah lembaga pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikologis anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar formal. Pendidikan prasekolah bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, intelektual, keterampilan fisik dan motorik, sosial, moral, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak- anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, serta untuk pertumbuhan dan perkembangan tahap selanjutnya (Izzaty, 2017:vii).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada lingkup perkembangan keaksaraan yaitu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, dan menuliskan nama sendiri. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan anak (pembaca awal) dalam penguasan kode alfabetik seperti menghafal huruf vokal dan konsonan, mengenal fonem, dan menggabungkan fonem menjadi suku kata atau kata (Ispirmaningati, 2017:14).

Dalam kurikulum 2013 PAUD anak dilibatkan untuk menemukan, melakukan, eksperimen, serta diarahkan untuk berpikir tanpa campur tangan orang lain (Doddington & Marry, 2007 dalam Hanifah & Julia, 2014:524). Karakteristik kurikulum ini upaya menempatkan pembelajaran pada anak bukan berpusat pada guru, anak didorong untuk aktif secara maksimal dengan

melibatkannya pada setiap kegiatan pembelajaran. Peran guru hanya sebagai mediator dan fasilitator. Selain itu kurikulum baru menekankan pada pembentukan karakter peserta didik. Pendidikan nilai sangat ditekankan dalam kurikulum ini yang menjadi karakteristiknya pada kurikulum sebelumnya kurang terlihat dalam standar kompetensi, namun dalam kurikulum 2013 sangat jelas pada Kompetensi dasar dan kompetensi Inti. Hal ini pula yang membedakan antara kurikulum lama dengan kurikulum baru di PAUD saat ini untuk mengembangkan program pembelajaran merujuk pada 3 aspek yaitu menggunakan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta kesiapan belajar anak (Hanifah & Julia, 2014:524).

Sisi lain yang menjadi karakteristik kurikulum 2013 PAUD dengan kurikulum sebelumnya adalah anak mendapatkan pengalaman belajar melalui proses saintifik. Belajar dilakukan dengan aktivitas aktif sehingga kelas bukanlah satu-satunya tempat belajar bagi anak usia dini. Pendekatan ilmiah atau *scientific approach* dalam pembelajaran mampu mengembangkan kognitif, sosial, emosi anak. Terdapat 7 macam yang dapat dilakukan dalam *scientific approach* yaitu: mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta (STIT Muhammadiyah, Berau, 2016).

Kemampuan kognitif berbahasa adalah sesuatu yang unik pada manusia, tidak terdapat pada spesies lain di muka bumi. Bahasa berkembang dari kemampuan bertutur (memproduksi bunyi) pada manusia, dan perbendaharaan kata serta kompleksitas tata bahasa berkembang seiring kompleksitas struktur ekonomi, sosial, dan politik masyarakat pengguna bahasa tersebut. Pada suku Dani, misalnya, hanya menghitung dari nominal satu, dua, tiga, sesudahnya disebut “banyak". Perbendaharaan kata semakin banyak pada struktur organisasi sosial manusia yang makin kompleks dan terstratifikasi. Bahasa Inggris yang diujarkan banyak masyarakat lintas geografis misalnya, kosakatanya terus mengalami perkembangan yang pesat (Indriati, 2015:92).

Menurut Steven Pinker (1994) dalam Indriati, (2015:92), seorang neurosains yang menulis buku The Language Instinct kemampuan berbahasa adalah adaptasi biologis otak, dan kemampuan berbahasa pada anak-anak dilakukan secara instingtif. Instingtif dalam arti pada anak-anak, kemampuan

menirukan tata bahasa terjadi lebih mudah karena instingtif, bahasa diucapkan karena learned (belajar sendiri), bukan taught (diajari). Lise Eliot (1999) neurobio- logis di Chicago Medical School melaporkan bahwa otak manusia tumbuh dan memiliki waktu yang secara kritis penting untuk perkembangan bicara dan berbahasa (Indriati, 2015:92).

Menurut Eliyawati (2005) dalam Kurnia, (2019:55) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu: (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio visual. "Lotto" merupakan media visual yang mampu membantu anak dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif dalam mengenal warna dan bentuk" (Suryaningrum, 2012 dalam Kurnia, 2019:55). Peran media sangat penting dalam pembelajaran anak usia dini mengingat perkembangan anak berada pada masa berpikir konkret. Eliyawati (Suryaningrum 2012 dalam Kurnia, 2019:55), mengatakan "Lotto merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu anak mengenal warna dan bentuk dengan melatih daya nalar". Lotto dirancang dari segi warna, bentuk, dan gambar sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak. Permainan ini dikembangkan untuk melatih daya nalar anak. Jika anak salah mengerjakan maka anak tersebut akan segera menyadarinya dan dapat membetulkannya. Media lotto ini dapat digunakan sebagai media bermain dengan variasi permainan sesuai keinginan anak seperti bermain kelompok maupun individu. Eliyawati (2005) dalam Kurnia, (2019:55) mengatakan, lotto adalah salah satu bentuk media visual dibuai dari triplek yang terdiri dari papan lotto berukuran 17,5 x 17,5 cm, 9 kartu lotto. Papan lotto dibuat 9 bagian yang masing-masing bagian ditempeli dengan bentuk gambar dan warna yang berbeda yang dapat digunakan secara perorangan atau kelompok oleh anak usia 4 tahun ke atas untuk membantu mengembangkan daya konsentrasi dan daya pengamatan anak. Berdasarkan pendapat diatas lotto merupakan media pembelajaran yang berisikan gambar yang menarik yang digunakan oleh anak guna membantu perkembangan pikirannya. Menurut Sujiono, (2005) dalam Kurnia, (2019:55) adapun kelebihan media lotto adalah sebagai berikut: (1) Mampu merangsang perkembangan syaraf kognitif anak; (2) Mampu mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah; (3) Dapat menjalin kerjasama dan bersosialisasi dengan teman kelompoknya saat memainkan media lotto; (3)

Mengembangkan kemampuan anak dalam membedakan warna dan yang ada pada media lotto (melatih intelektual); (4) Mampu mengembangkan edukasi anggota tubuh baik tangan, jari, atau mata; (5) Membiasakan anak bersosialisasi dengan teman-temannya karena permainan ini dapat dilakukan perorangan dan kelompok; dan (6) Seru dijadikan permainan saat ada acara kelompok baik itu sekolah maupun keluarga (Kurnia, 2019:55).

Penggunaan media audio dalam kegiatan pendidikan untuk anak usia dini pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Dari sifatnya yang auditif, media ini mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan media lainnya.

Terdapat beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan apabila Anda akan menggunakan media audio untuk anak usia dini yaitu:

a. Media ini hanya akan mampu melayani secara baik mereka yang sudah memiliki kemampuan dalam berpikir abstrak. Sedangkan kita mengetahui bahwa anak usia dini masih berpikir konkrit, oleh karena itu penggunaan media audio bagi anak usia dini perlu dilakukan berbagai modifikasi disesuaikan dengan kemampuan anak.
b. Media ini memerlukan pemusatan perhatian yang lebih tinggi dibanding media lainnya, oleh karena itu jika akan menggunakan media audio untuk anak usia dini dibutuhkan teknik-teknik tertentu yang sesuai dengan kemampuan anak.
c. Karena sifatnya yang auditif, jika Anda ingin memperoleh hasil belajar yang yang dicapai anak lebih optimal, diperlukan juga pengalaman-pengalaman secara visual. Kontrol belajar bisa dilakukan melalui penguasaan perbendaharaan kata- kata, bahasa, dan susunan kalimat (Gandana, 2019:52).

Pembelajaran bahasa untuk anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis (simbolis). Untuk memahami bahasa simbolis, anak perlu belajar membaca dan menulis. Oleh karena itu, belajar bahasa sering dibedakan menjadi dua, yaitu belajar bahasa untuk komunikasi dan belajar literasi, yaitu belajar membaca dan menulis. (Suyanto, 2005 dalam Susanto, 2011:74).

Ada banyak sekali metode untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini yang diterapkan di PAUD, KB atau TPA seperti penggunaan media kartu kata atau gambar, penggunaan media audio visual, metode bercerita atau mendongeng. Salah satu metode yang sering digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini saat ini adalah dengan menggunakan media audio visual, karena sesuai dengan perkembangan zaman dimana sekarang semua alat serba canggih untuk mendukung kehidupan manusia. Selain itu media audio visual dapat merangsang perkembangan kemampuan mendengar melihat pada anak usia dini.

Pada tahapan perkembangan kemampuan berbahasa anak usia dini ini menjadi hal yang sangat penting yang membutuhkan peran orang tua, keluarga, teman sebaya atau Pendidikan Anak Usia Dini (KB atau TPA), maupun lingkungan sekitar. Selain peran orang tua yang tidak kalah penting adalah peran teman sebaya atau lingkungan tempat dimana dia bersosialisasi dengan lingkungan yang seusianya yaitu seperti Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Kelompok Bermain (KB), atau Tempat Penitipan Anak (TPA). Oleh karena itu peran pendidik di lingkungan pendidikan nonformal tersebut sangatlah dibutuhkan. Dan hal ini menjadi salah satu tantangan tersendiri bagi para pendidik untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Salah satu metode yang dapat dilakukan oleh para pendidik adalah dengan menggunakan metode media audio visual untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini dengan cara memberikan video atau film sederhana dimana anak disuruh untuk mengulang kembali kata – kata yang diucapkan pada video tersebut. Hal ini menurut beberapa penelitian sebelumnya dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini khususnya dalam memperkaya kosakata anak.

Kemampuan berbahasa pada kelompok B Kelompok Bermain Kreatif Al Hidayah Mojosari Mojokerto selama ini sudah berkembang dengan baik. Hal ini terlihat pada rutinitas keseharian saat antri untuk mencuci tangan dan saat makan bekal bersama. Namun yang menjadi persoalan pada aspek kemampuan berbahasa yaitu mengenal abjad dengan bernyanyi dan menirukan bunyi abjad sambil menunjuk abjad yang dimaksud masih kurang sempurna. Sehubungan dengan hal tersebut kemampuan berbahasa pada 10 anak melalui kegiatan pembelajaran

tradisional dan menggunakan media yang monoton pada kelompok B Kelompok Bermain Kreatif Al Hidayah Mojosari Mojokerto masih kurang, hal ini terlihat pada observasi pra penelitian ketika guru memberikan pertanyaan bagaimana mengenal abjad dengan bernyanyi dan bagaimana menirukan bunyi abjad sambil menunjuk abjad yang dimaksud, sebagainya anak masih malu-malu, bingung dan kurang antusias untuk menanggapi perintah dari guru. Terkait dengan permasalahan yang terjadi pada kelompok B Kelompok Bermain Kreatif Al Hidayah Mojosari Mojokerto tersebut, peneliti ingin menerapkan pembelajaran menggunakan media audio-visual sebagai solusi agar kemampuan berbahasa anak meningkat.

Penerapan pembelajaran menggunakan media audio-visual sebagai diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Terkait dengan uraian latar belakang di atas serta permasalahan yang dihadapi maka diadakannya penelitian dengan judul "Penerapan pembelajaran menggunakan media audio-visual untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada kelompok B Kelompok Bermain Kreatif Al Hidayah Mojosari Mojokerto".

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan observasi pra penelitian, kemampuan berbahasa pada 10 anak melalui kegiatan pembelajaran tradisional pada kelompok B Kelompok Bermain Kreatif Al Hidayah Mojosari Mojokerto masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan bagaimana Mengenal abjad dengan bernyanyi dan menirukan bunyi abjad sambil menunjuk abjad yang dimaksud, anak masih malu-malu, bingung dan kurang antusias untuk menanggapi perintah dari guru.
2. Terkait dengan permasalahan yang terjadi pada kelompok B Kelompok Bermain Kreatif Al Hidayah Mojosari Mojokerto tersebut, Penerapan pembelajaran menggunakan media audio-visual belum digunakan sebagai solusi agar kemampuan berbahasa anak meningkat.

1.3. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan peneliti, maka pada penelitian ini membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Subyek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun pada kelompok B Kelompok Bermain Kreatif Al Hidayah Mojosari Mojokerto yang berjumlah 10 anak.
2. Fokus dalam penelitian ini terbatas pada peningkatan kemampuan berbahasa anak.
3. model/strategi pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran menggunakan media audio-visual.
4. Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu pembelajaran semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 (1. Juli Sd. 31 Agustus 2020)

1.4. Rumusan Masalah

Dari uraian diatas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berbahasa anak yang diajar sebelum menggunakan pembelajaran menggunakan media audio-visual dan setelah menggunakan pembelajaran menggunakan media audio-visual pada kelompok B Kelompok Bermain Kreatif Al Hidayah Mojosari Mojokerto?
2. Apakah terdapat interaksi pembelajaran menggunakan media audio-visual terhadap kemampuan berbahasa pada kelompok B Kelompok Bermain Kreatif Al Hidayah Mojosari Mojokerto?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Mendeskripsikan perbedaan kemampuan berbahasa anak yang diajar sebelum menggunakan pembelajaran menggunakan media audio-visual dan setelah menggunakan pembelajaran menggunakan media audio-visual pada kelompok B Kelompok Bermain Kreatif Al Hidayah Mojosari Mojokerto.
2. Mendeskripsikan interaksi pembelajaran menggunakan media audio-visual terhadap kemampuan berbahasa pada kelompok B Kelompok Bermain Kreatif Al Hidayah Mojosari Mojokerto.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah:
   a. Sebagai sumbangan pemikiran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model /strategi pembelajaran pembelajaran menggunakan media audio-visual.
   b. Sebagai bahan referensi untuk memperoleh gambaran mengenai penerapan pembelajaran menggunakan media audio-visual dalam kegaitan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak.
2. Bagi guru:
   a. Memberikan motivasi kepada guru khususnya guru Pendidikan Anak Usia Dini untuk mengembangkan pembelajaran menggunakan media audio-visual.
   b. Menambah wawasan guru tentang model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.
   c. Sebagai rujukan atau gambaran bagaimana penerapan pembelajaran menggunakan media audio-visual dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.
3. Bagi Anak:

   Pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal khususnya aspek kemampuan berbahasa dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media audio-visual.
4. Bagi peneliti:

   Untuk menambah pengetahuan dan sebagai referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian selanjutnya.