

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Revolusi Industri memicu pergeseran budaya dan ekonomi dari industri rumahan, pertanian tradisional, dan kerja manual menjadi sistem manufaktur berbasis pabrik. Sistem tersebut melibatkan penggunaan berbagai mesin yang rumit, pertumbuhan teknologi berkelanjutan, sumber energi baru, dan perkembangan transportasi. Ketika Revolusi Industri berlangsung, perhatian masyarakat beralih dari kehidupan pedesaan ke kehidupan pabrik perkotaan, dari kekuatan manusia ke kekuatan mekanik (Savitri, 2019:5).

Revolusi Industri 4.0, tidak hanya mengubah cara kita bekerja tetapi juga cara kita hidup dan berinteraksi satu sama lain. Revolusi Industri 4.0 berbeda dari revolusi lain yang telah terjadi sampai sekarang dalam hal kecepatan, cakupan, dan dampak. Semua jenis industri di seluruh dunia telah mengalami gangguan skala besar, yang mendorong ke arah perubahan drastis dalam sistem produksi, manajemen, dan tata kelola. Kekuatan pemrosesan yang sangat besar dari teknologi terbaru, serta kapasitas penyimpanannya yang hampir tidak terbatas dan akses ke pengetahuan, menghasilkan perangkat seluler yang kecil dan praktis yang menghubungkan miliaran orang di seluruh dunia lebih cepat daripada sekejap mata. Batasan antara waktu luang dan pekerjaan yang biasanya digambar dengan jelas akan menjadi kabur. Manusia yang didominasi *Homo faber* ('*Man the Maker*'), yang mengontrol kehidupan dan lingkungannya sebagai hasil dari keberhasilan mereka dalam membuat dan menggunakan alat, dengan cepat dan pasti akan berubah menjadi *Homo hidens* ('*Man of Leisure*') atau manusia yang terutama bermain, karena bekerja dan bermain semakin menjadi aktivitas yang tumpang tindih dan simultan. Ini adalah dampak yang tak terhindarkan dari industri yang mengalami "otomatisasi" dalam skala besar. Kerja menjadi semacam aktivitas santai, sedangkan waktu luang menjadi aktivitas produktif. Selain itu, kegiatan produktif yang kita sebut 'kerja' dapat dilakukan di mana saja dengan cara dimana-mana, dan ruang kantor fisik tidak lagi diperlukan sebagai rumah dan ruang cyber menjadi ruang kerja (Madya et al., 2019:10).

Pemerintah Indonesia masih memiliki pekerjaan rumah yang sangat berat untuk menuntaskan 6.165.404 penduduk buta aksara usia produktif antara 15-59 tahun melalui program afirmasi di 11 provinsi dengan jumlah buta aksara tinggi. Program afirmasi ini diharapkan dapat mempercepat proses pembelajaran keaksaraan melalui berbagai program yang telah dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, dalam hal ini Direktorat Jenderal PAUD dan Dikmas (Triyono & Mufarohah, 2018:238). Pemerintah sudah berupaya keras mencari solusi dengan berbagai program berkaitan dengan rendahnya literasi pada masyarakat Indonesia khususnya untuk pelajar (Munawar & Mahendrawanto, 2019:100). Program Pemerintah yang dilaksanakan secara masiv ini adalah program pemerintah dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia dimasa mendatang. Gerakan Literasi ini mencuat di berbagai sekolah, instansi pemerintah dan perkumpulan Taman Bacaan mengindikasikan suatu kemajuan perilaku bangsa ini menuju ke arah yang literat meskipun masih jauh dari harapan, namun itu barangkali menjadi suatu tolok ukur dalam mengidentifikasi sebuah keberhasilan dari program yang digulirkan oleh pemerintah beberapa tahun yang lalu (Nurjaman, 2018:99).

Bahasa dan kemampuan berbahasa merupakan dasar dari program literasi. Bahasa adalah alat yang membantu manusia untuk bisa berpikir, mencerna informasi, merespon suatu gejala atau fenomena, serta memecahkan suatu masalah. Jadi pengembangan literasi memang seharusnya dimulai dengan pengembangain kompetensi berbahasa (Padmadewi & Artini, 2018:133). Pengembangan bahasa berarti perkembangan yang mengarah pada kemampuan menyampaikan informasi kepada orang lain. Seseorang dapat menyampaikan maksud dan keinginan hati melalui bahasa, baik bahasa verbal maupun bahasa non-verbal. Kemampuan berbahasa anak usia 4-6 tahun antara lain: pada perkembangan menerima bahasa, anak mampu menyimak perkataan orang lain, mengerti dua perintah yang diberikan secara bersamaan, memahami cerita yang dibacakan, mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat. Pada perkembangan kemampuan mengungkapkan bahasa, anak mampu mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, mengutarakan pendapat dan menceritakan kembali cerita yang

pernah didengarnya. Selanjutnya pada perkembangan keaksaraan anak mampu mengenal simbol-simbol, mengenal benda-benda yang ada di sekitarnya, membuat coretan yang bermakna serta mampu meniru huruf (Depdiknas, 2009 dalam (Agusniatih, Manopa, & Anggarasari, 2019:23).

Menurut Howard Gardner, ada delapan macam kecerdasan yang dimiliki oleh manusia. Pertama, kecerdasan yang berkenaan dengan kemampuan seseorang dalam bahasa, yakni mendengar, menulis, berbicara, dan pada umumnya sangat suka membaca (Linguistic-Verbal). Kedua, kecerdasan yang berhubungan dengan kekritisian dalam berpikir, tertarik dengan data-data dan grafik, serta suka bermain dengan strategi (Logical-Mathematical). Ketiga, kecerdasan yang lebih dikenal dengan kecerdasan visual, umumnya sangat menyukai presentasi, gambar, performance dan video (Visual-Spatial). Keempat, kecerdasan ritmik yang sangat berkaitan erat dengan suara, sangat senang mendengar musik, dan sering pula bermain musik (Musical-Rhythmic). Kelima, kecerdasan kinestetik, lebih pada kemampuan bergerak, dan sangat senang dengan dunia olahraga, performance, dan menari (Bodily-Kinesthetic). Keenam, kecerdasan yang sangat berkaitan dengan kehidupan sosial seperti persahabatan, sosialisasi dengan orang lain, dan sangat suka bekerja sama dengan orang lain atau bekerja secara berkelompok (Interpersonal). Ketujuh, kecerdasan dimana orang-orangnya suka bekerja secara perorangan, mempunyai tingkat kemandirian yang tinggi, dan percaya diri (Intrapersonal). Terakhir, kecerdasan yang lebih berkaitan dengan alam seperti dunia tumbuhan, hewan, cuaca, dan bebatuan (Naturalist) (Faruq, 2007:1-2).

Kemampuan kecerdasan linguistik pada anak-anak bisa diidentifikasi melalui: [1] kemampuan anak berpikir lancar melalui kata-kata; [2] mengekspresikan ide yang kompleks melalui kata-kata; dan [3] memahami arti dan urutan kata (Sujiono dan Sujiono, 2010: 56-57 dalam Kurniawan, 2016:73).

Bermain untuk mengembangkan bahasa anak adalah permainan-permainan yang dapat membantu anak untuk mengembangkan bahasanya. Perkembangan bahasa yaitu mengembangkan tiga aspek yaitu menerima bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Lingkup perkembangan menerima bahasa yaitu kemampuan berbahasa secara reseptif, terdiri dari pengembangan menyimak perkataan orang lain, mengerti dua perinlah yang diberikan bersamaan,

memahami cerita yang dibacakan, mengenal perbendaharaan kata mengenai kala sifat, mengerti beberapa perintah, mengulang kalimat yang lebih kompleks, dan memahami aturan dalam suatu permainan. Bentuk indikator untuk lingkup perkembangan ini bisa dalam bentuk tindakan, hasil karya, tulisan, dan lain sebagainya, sebagai ciri anak memahami dan mampu menerima bahasa (Nida'ul Munafiah et al., 2018:9).

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 penguasaan kode alfabetik seperti menghafal huruf vokal dan konsonan, mengenal fonem, dan menggabungkan fonem menjadi suku kata atau kata (Ispirmaningati, 2017:31).

Pendidikan bagi anak usia dini sebaiknya berpusat pada anak khususnya karakteristik dan kebutuhan anak. Minat, keinginan, dan kemampuan anak sebagai bagian yang perlu dipertimbangkan dalam mengidentifikasi kebutuhan anak. Oleh karena itu, peran pendidik sangatlah penting. Pendidik harus mampu memfasilitasi aktivitas anak dengan material yang beragam sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak (Yus, 2011:49). Pengertian pendidik dalam hal ini tidak hanya terbatas pada guru saja, tetapi juga orang tua dan lingkungan. Seorang anak membutuhkan lingkungan yang kondusif untuk tumbuh dan berkembang dengan baik. Dengan kata lain, kurikulum yang diterapkan dalam PAUD tidak harus sesuai dengan petunjuk pelaksanaan (juklak) dan petunjuk teknis (juknis). Kurikulum PAUD harus mengacu pada penggalian potensi kecerdasan yang dimiliki anak, sehingga peran guru hanya untuk mengembangkan, menyalurkan, dan mengarahkannya saja (Trianto, 2016:5).

Muatan-muatan materi program yang dibentuk pada pendidikan anak usia dini, meliputi: untuk materi Kelas A (usia 3-4 tahun) materi mencakup: melatih

keselarasan motorik, penguatan percaya diri, pengembangan afeksi, dan komunikasi aktif. Materi Kelas B (usia 4-5 tahun) materi yang diberikan terdiri dari keterampilan berpikir, antara lain: menjodohkan, mengklasifikasi, memahami hubungan, memahami pola, memecahkan pola, pengembangan bahasa lisan, persiapan membaca dan menulis, persiapan menghitung, dan persiapan menjumlahkan sederhana (Madyawati, 2017:6).

Dalam hal perkembangan bahasa anak ketika memasuki pendidikan prasekolah, guru dan orangtua memiliki peran yang sangat penting. Hal ini dikarenakan guru memiliki fungsi pertama dalam kehidupan anak di sekolah. Berkenaan dengan aspek perkembangan bahasa, pendidikan prasekolah dapat berfungsi sebagai lingkungan kehidupan nyata untuk mempraktikkan aspek bahasa. Guru merupakan kunci keberhasilan anak dalam berbahasa ketika anak mengikuti pendidikan di sekolah. Terlebih lagi jika anak mengalami kesulitan atau hambatan dalam mengembangkan aspek bahasanya. Guru harus memberikan dorongan dan semangat pada anak dengan menyediakan segala sesuatu yang dapat mendukung perkembangan bahasa anak, sehingga segala sesuatu yang dapat mendukung perkembangan anak dapat tercapai (Susanto, 2015:333). Pada umumnya, keterampilan berbahasa dibagi atas dua bagian utama yaitu keterampilan bahasa lisan dan tulis. Keterampilan bahasa lisan pun terbagi atas dua yakni menyimak dan berbicara. Demikian pula, keterampilan bahasa tulis dibagi ke dalam membaca dan menulis (Hayon, 2007:11).

Kecerdasan linguistik pada kelompok A RA. Perwanida Sumobito Jombang 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 kecerdasan linguistik yaitu menjepit huruf dengan dua jari seperti yang diperintahkan dan mengambil dan menabung kata huruf Bb pada wadah (tabungan huruf) masih kurang sempurna. Sehubungan dengan hal tersebut kecerdasan linguistik pada 18 anak melalui kegiatan pembelajaran tradisional dan menggunakan media yang monoton pada kelompok A RA. Perwanida Sumobito Jombang masih kurang, hal ini terlihat pada observasi pra penelitian ketika guru memberikan pertanyaan bagaimana menjepit huruf dengan dua jari seperti yang diperintahkan dan bagaimana mengambil dan

menabung kata huruf Bb pada wadah (tabungan huruf), sebagainya anak masih malu-malu, bingung dan kurang antusias untuk menanggapi perintah dari guru. Terkait dengan permasalahan yang terjadi pada kelompok A RA. Perwanida Sumobito Jombang tersebut, peneliti ingin menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf bergambar sebagai solusi agar kecerdasan linguistik anak meningkat.

Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf bergambar sebagai diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak. Terkait dengan uraian latar belakang di atas serta permasalahan yang dihadapi maka diadakannya penelitian dengan judul “Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf bergambar untuk meningkatkan kecerdasan linguistik pada kelompok A RA. Perwanida Sumobito Jombang”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan observasi pra penelitian, kecerdasan linguistik pada 18 anak melalui kegiatan pembelajaran tradisional pada kelompok A RA. Perwanida Sumobito Jombang masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan bagaimana Menjepit huruf dengan dua jari seperti yang diperintahkan dan mengambil dan menabung kata huruf Bb pada wadah (tabungan huruf), anak masih malu-malu, bingung dan kurang antusias untuk menanggapi perintah dari guru.
2. Terkait dengan permasalahan yang terjadi pada kelompok A RA. Perwanida Sumobito Jombang tersebut, Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf bergambar belum digunakan sebagai solusi agar kecerdasan linguistik 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 A RA. Perwanida Sumobito Jombang yang berjumlah 18 anak.

2. Fokus dalam penelitian ini terbatas pada peningkatan kecerdasan linguistik anak.
3. model/strategi pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf bergambar.
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 kecerdasan linguistik anak yang diajar sebelum menggunakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf bergambar dan setelah menggunakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf bergambar pada kelompok A RA. Perwanida Sumobito Jombang?
2. Apakah terdapat interaksi pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf bergambar terhadap kecerdasan linguistik pada kelompok A RA. Perwanida Sumobito Jombang?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Mendeskripsikan perbedaan kecerdasan linguistik anak yang diajar sebelum menggunakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf bergambar dan setelah menggunakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf bergambar pada kelompok A RA. Perwanida Sumobito Jombang.
2. Mendeskripsikan interaksi pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf bergambar terhadap kecerdasan linguistik pada kelompok A RA. Perwanida Sumobito Jombang.

## **1.6. Manfaat Penelitian**

### 1. Bagi Sekolah:

- a. Sebagai sumbangan pemikiran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model /strategi pembelajaran pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf bergambar.
- b. Sebagai bahan referensi untuk memperoleh gambaran mengenai penerapan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf bergambar dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak.

### 2. Bagi guru:

- a. Memberikan motivasi kepada guru khususnya guru Pendidikan Anak Usia Dini untuk mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf bergambar.
- b. Menambah wawasan guru tentang model pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak.
- c. Sebagai rujukan atau gambaran bagaimana penerapan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf bergambar dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak.

### 3. Bagi Anak:

Pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal khususnya aspek kecerdasan linguistik dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf bergambar.

### 4. Bagi peneliti:

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