

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Seiring perkembangan jaman dan globalisasi yang sekarang sudah mulai merambah dunia bocah (anak-anak).Berbagai jenis permainan anak modern seperti Playstasion menjamur tak terbendung.ironisnya permainan tersebut sudah banyak dilakukan oleh anak-anak pada usia dini, usia yang seharusnya diisi dengan pengalaman gerak yang banyak untuk menunjang kecerdasan gerak-kinestetik di masa-masa pertumbuhan berikutnya.Tentunya dengan berbagai dampak yang mengikutinya, baik itu dampak positif atau negatif.

Penerapan Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini menuntut adanya perubahan pola pikir lama ke pola pikir baru. Pola pikir yang menganggap bahwa guru sebagai satu-satunya sumber belajar, harus segera ditinggalkan, karena lingkungan dan ilmu pengetahuan serta teknologi sebagai kunci pembuka sumber belajar yang sangat luas. Dengan demikian kelas bukanlah satu-satunya tempat belajar bagia anak usia dini. Belajar dilakukan dengan aktivitas aktif dimana anak melakukan banyak hal untuk mendapatkan pengalaman melalui proses saintifik.

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini berdasarkan Kurikulum 2013 adalah untuk mendorong berkembangnya potensi anak agar memiliki kesiapan untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Peningkatan kualitas pada berbagai jenis dan jenjang pendidikan termasuk taman kanak-kanak dan sekolah dasar merupakan titik berat pembangunan pendidikan pada saat ini dan pada kurun waktu yang akan datang. Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan

kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini dilaksanakan melalui jalur pendidikan formal, non formal atau informal.

Secara spesifik untuk Pendidikan Anak Usia Dini (selanjutnya disingkat PAUD) dinyatakan tujuan pendidikan anak usia dini pada Taman Kanak-kanak adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Untuk mencapai tujuan tersebut ruang lingkup kurikulum dipadukan dalam dua bidang pengembangan yaitu bidang pengembangan pembentukan perilaku dan bidang pengembangan kemampuan dasar.

Pengembangan berbicara pada anak sangat penting untuk dikembangkan, karena perkembangan bahasa dan perilaku yang dilakukannya dapat diketahui dengan mengamati perkembangan berbicara anak. Pengembangan bicara merupakan suatu hal yang esensial dan sangat dibutuhkan oleh anak, sebab pengembangan bicara itu sangat berguna bagi anak untuk memperlancar kemampuan dan keterampilan berbicara anak itu sendiri.

Menurut Suhartono(2005) bahwa yang dimaksud dengan pengembangan bicara anak yaitu usaha meningkatkan kemampuan anak untuk berkomunikasi secara lisan sesuai dengan situasi yang dimasukinya. Jadi, tujuan utama dalam pengembangan bicara anak adalah agar anak memiliki keterampilan berbicara yang baik serta memiliki kemampuan berkomunikasi secara lisan dengan lancar.

Berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi dengan mempergunakan suara yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang di dalamnya terjadi penyampaian pesan dari suatu sumber kepada sumber lain. Dalam berkomunikasi ada yang berperan sebagai penyampai maksud dan penerima maksud. Agar komunikasi dapat terjalin dengan baik maka perlu ada kerjasama yang baik antara kedua belah pihak.

Berbicara merupakan tuntutan kebutuhan hidup manusia. Sebagai makhluk sosial, manusia akan berkomunikasi dengan orang lain dengan menggunakan bahasa sebagai alat utamanya. Berbicara ialah kegiatan berbahasa yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berbicara seseorang dapat mengungkapkan pikiran dan perasaannya kepada orang lain secara lisan (Soenardi, 2006).

Berbicara merupakan keterampilan bagi anak, sehingga berbicara dapat dipelajari dengan beberapa metode yang berbeda. Menurut Hurlock (1978) berbicara dapat diperoleh anak dengan cara: (a) meniru, yaitu mengamati suatu model baik dari teman sebaya maupun dari orang yang lebih tua; dan (b) pelatihan, yaitu dengan bimbingan dari orang dewasa.

Untuk mewujudkan keterampilan yang baik pada anak KB guru perlu mengetahui kemampuan yang dimiliki pada masing-masing anak. Dengan mengetahui kemampuan yang dimiliki anak, guru akan dapat mengetahui sejauh mana kemampuan yang dimiliki anak kemudian akan dengan mudah untuk melakukan pengembangan keterampilan pada anak. Perubahan keterampilan pada anak terjadi sebagai akibat dari latihan yang telah dilakukan, baik secara langsung maupun tidak langsung, serta pemberian pengalaman tertentu.

Bercerita dan berbicara adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan oleh karena orang yang menyajikan cerita tersebut menyampaikan dengan menarik. Menikmati sebuah cerita mulai tumbuh pada seorang anak ia mengerti akan peristiwa yang terjadi di sekitarnya dan setelah memorinya merekam beberapa kabar berita masa pada usia 4-6 tahun.

Metode bercerita dan berbicara adalah penyampaian atau penyajian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk cerita dari guru kepada anak didik `kelompok bermain. Oleh karena itu materi yang disampaikan berbentuk cerita yang awal dan akhirnya hubungan erat dalam kesatuan yang utuh, maka cerita tersebut harus dipersiapkan terlebih dahulu. Pada dasarnya, metode bercerita dan berbicara ini padanan dari metode ceramah, dengan kata lain untuk anak usia dini Taman Kanak-kanak dipergunakan istilah metode cerita sedangkan untuk anak usia sekolah dan orang dewasa menggunakan istilah metode ceramah.

Bercerita dan berbicara bagi anak usia 4-6 tahun adalah bertujuan agar anak mampu mendengarkan dengan seksama terhadap apa yang disampaikan orang lain, anak dapat bertanya apabila tidak memahaminya, anak dapat menjawab pertanyaan, selanjutnya anak dapat menceritakan dan mengekspresikan terhadap apa yang didengar dan diceritakannya, sehingga hikmah dari isi cerita dapat dipahami dan lambat laun didengarkan, diperhatikan, dilaksanakan dan diceritakannya kepada orang lain.

Menurut Tampubolon, bercerita dan berbicara kepada anak memainkan permainan penting bukan saja dalam menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca, tetapi juga dalam mengembangkan bahasa dan fikiran anak. Dengan demikian, fungsi kegiatan bercerita dan berbicara bagi anak usia 4-6 tahun adalah membantu perkembangan bahasa anak. Dengan bercerita dan berbicara pendengaran anak dapat difungsikan dengan baik untuk membantu kemampuan bercerita dan berbicara, dengan menambah pembendaharaan kosakata, kemampuan mengucapkan kata-kata, melatih merangkai kalimat sesuai dengan tahap perkembangannya. Rangkaian kemampuan mendengar, berbicara, membaca, menulis, dan menyimak adalah sesuai dengan tahap perkembangan anak, karena tiap-tiap anak berbeda latar belakang dan cara belajarnya.

Pemberian latihan harus dilakukan secara sistematis dan terprogram melalui sebuah model. Model pembelajaran yang dilakukan di KB (Kelompok Bermain) ini merupakan langkah nyata yang dilakukan guna meningkatkan keterampilan anak secara optimal. Banyak keterampilan anak KB (Kelompok Bermain) yang harus dikembangkan, namun dalam penelitian ini yang akan dikembangkan adalah keterampilan berbicara. Pada anak usia KB (4-6 tahun), kemampuan berbahasa yang umum dan efektif digunakan adalah berbicara. Hal ini selaras dengan karakteristik umum kemampuan bahasa pada anak usia tersebut. Karakteristik ini meliputi kemampuan anak untuk dapat berbicara dengan baik, melaksanakan tiga perintah lisan secara berurutan dengan benar, mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urutan yang mudah dipahami

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia berusaha mengembangkan potensi yang dimilikinya, mengubah tingkah laku ke arah yang lebih baik. Pendidikan juga dapat mencetak manusia menjadi sumber daya manusia yang handal dan terampil di bidangnya. Pendidikan sebenarnya merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks. Peristiwa tersebut merupakan suatu rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia sehingga manusia itu tumbuh sebagai pribadi yang utuh. Selain itu dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar merupakan proses yang bisa diterapkan. Mengajar dan belajar merupakan proses kegiatan yang tidak dapat dipisahkan.

Proses belajar mengajar yang berkembang di kelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan anak sebagai individu-individu yang terlibat langsung di dalam proses tersebut. Prestasi belajar anak itu sendiri sedikit banyak tergantung pada cara guru menyampaikan pelajaran pada anak didiknya. Oleh karena itu kemampuan serta kesiapan guru dalam mengajar memegang peranan penting bagi keberhasilan proses belajar mengajar pada anak . Hal ini menunjukkan adanya keterkaitan antara prestasi belajar anak dengan metode mengajar yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan , pada Pasal 19 ayat 1 dinyatakan bahwa:

- (1) Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas,

dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Guru memiliki peranan yang penting dalam pendidikan, sebagai tenaga profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Didasarkan pada uraian di atas, guru dituntut untuk memiliki komitmen, kemauan keras dan kemampuan untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan standar proses tersebut di atas. Guru yang profesional akan menerapkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna. Hal tersebut akan membuat anak menjadi kreatif, mandiri dan memiliki kompetensi yang tinggi. Proses pendidikan yang dikelola dengan sempurna dan ditunjang guru yang profesional akan menghasilkan kualitas produk yang baik pula (Mulyasa, E., 2007).

Idealnya, proses pembelajaran tidak hanya diarahkan pada upaya mendapatkan pengetahuan sebanyak-banyaknya, melainkan juga bagaimana menggunakan seluruh pengetahuan yang didapat tersebut untuk memecahkan permasalahan atau mengerjakan tugas yang ada kaitannya dengan bidang studi yang sedang dipelajari. Kemampuan untuk memecahkan masalah adalah sangat penting bagi anak untuk masa depannya nanti. Anak akan terlatih dan memiliki keterampilan untuk mengatasi masalah dan menghubungkan teori yang diperoleh dengan kenyataan hidup sehari hari. Pengalaman tersebut akan sangat bermanfaat bagi anak untuk mereka pelajari di dalam kelas dan dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka perlu dikembangkan suatu metode pembelajaran yang mampu melibatkan peran serta anak secara

menyeluruh sehingga kegiatan belajar mengajar tidak hanya didominasi oleh anak-anak tertentu saja. Selain itu, melalui pemilihan metode pembelajaran tersebut diharapkan sumber informasi yang diterima anak tidak hanya dari guru melainkan juga dapat meningkatkan peran serta dan keaktifan anak .

Berdasarkan pada kondisi di atas, sudah seharusnya kegiatan belajar mengajar juga lebih mempertimbangkan anak. Selain itu alur belajar tidak harus berasal dari guru menuju anak. Anak juga bisa saling mengajar dengan sesama anak yang lainnya. Sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama anak dan tugas-tugas yang berstruktur disebut sistem pembelajaran gotong royong atau *cooperatVe learning*. Dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator.

Menurut Slavin (dalam Rahayu, 2008) “pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang terpusat pada kegiatan anak untuk belajar kelompok, saling menyumbangkan pikiran dan tanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar individu maupun kelompok”. Hal ini bertujuan agar anak menjadi maksimal dan efektif, baik secara interaksi antar anak maupun dengan guru. kooperatif dianggap cocok diterapkan dalam pendidikan di Indonesia karena sesuai dengan budaya bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi nilai gotong royong.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkannya dan memahami

berbagai teknik pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan anak untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru.

Teknik pembelajaran kooperatif merupakan salah satu teknik pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pembelajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/ belajar kelompok yang terstruktur. Yang termasuk di dalam struktur ini adalah lima unsur pokok (Johnson & Johnson, 1993), yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok.

Falsafah yang mendasari pembelajaran kooperatif (pembelajaran gotong royong) dalam pendidikan adalah “homo homini socius” yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah anak sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anak anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Menurut Anita Lie dalam bukunya “*CooperatVe Learning*”, bahwa teknik pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar kelompok,

tetapi ada unsur-unsur dasar yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Roger dan David Johnson mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif, untuk itu harus diterapkan lima unsur teknik pembelajaran gotong royong.

PAUD merupakan lembaga pendidikan pra-skolastik atau akademik. Itu artinya, PAUD tidak mengemban tanggungjawab utama dalam membelajarkan keterampilan membaca dan menulis. Subtansi pembinaan kemampuan skolastik atau akademik ini haruslah menjadi tanggungjawab utama lembaga pendidikan dasar (Depdiknas, 2007).

Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, sehingga disebut usia emas (*golden age*). Pada usia ini anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa khususnya pada masa kanak-kanak awal. Mengingat usia dini merupakan usia emas maka pada masa itu perkembangan anak harus dioptimalkan. Perkembangan anak usia dini sifatnya holistik, yaitu dapat berkembang optimal apabila sehat badannya, cukup gizinya dan didik secara baik dan benar. Anak berkembang dari berbagai aspek yaitu berkembang fisiknya, baik motorik kasar maupun halus, berkembang aspek kognitif, aspek sosial dan emosional.

Anak usia dini memerlukan banyak sekali informasi untuk mengisi pengetahuannya agar siap menjadi manusia sesungguhnya. Dalam hal ini membaca merupakan cara untuk mendapatkan informasi karena pada saat membaca maka seluruh aspek kejiwaan manusia terlibat dan ikut serta bergerak. Hasilnya, otak yang merupakan pusat koordinasi pun bekerja keras menemukan

hal-hal baru yang akan menjadi pengisi memori otak sekaligus menjadi bekal pertumbuhan (Adi S, 2011).

PAUD sebagai salah satu bentuk lembaga pendidikan anak usia dini yang dalam proses pembelajarannya menekankan pada prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Bermain adalah bagian integral dalam kehidupan setiap anak dan merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan potensi anak secara optimal. Penggunaan metode bermain disesuaikan dengan perkembangan anak (keperluan usia anak). Permainan yang digunakan pada PAUD adalah permainan yang merangsang kreativitas dan menyenangkan (tidak ada unsur pemaksaan) dan sederhana. Pembinaan pengembangan motorik di sini merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan aspek motorik secara optimal dan dapat merangsang perkembangan otak anak. Pengembangan aspek motorik bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol dan melakukan koordinasi gerak tubuh, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat dan terampil.

Agar dapat membaca secara efektif dan efisien, seorang pembaca harus dapat menggunakan dasar pengetahuan yang telah tersusun dengan baik dan dasar kemahiran yang telah dimiliki dengan benar dan tepat. Pembaca dapat menggunakan keduanya dengan tepat dan benar jika pembaca mempunyai kiat dalam membaca. Kiat yang dimaksud adalah bagaimana pembaca memilih dan menggunakan model membaca, metode membaca, dan teknik membaca sesuai kebutuhan.

Model-model membaca tidaklah muncul secara tiba-tiba, akan tetapi merupakan kerja keras dari para ahli yang mengkajinya dalam waktu yang relatif lama. Dalam menghasilkan suatu model membaca ada suatu tata kerja tersendiri yang harus ditempuh melalui penelitian. Cara menghasilkan model membaca dilakukannya secara profesional yang bersifat teknik. Berikut merupakan pendekatan membaca menurut Haryadi (2007):

Gambar merupakan media untuk berkomunikasi dengan orang lain. Gambar berfungsi sebagai stimulasi munculnya ide, pikiran maupun gagasan baru. Gagasan ini selanjutnya mendorong anak untuk berbuat, mengikuti pola berpikir seperti gambar atau justru muncul ide baru dan menggugah rasa (Pamadhi, 2008). Dalam proses belajar mengajar gambar yang digunakan mampu membantu apa yang akan dijelaskan oleh guru, memiliki kualitas yang baik, dalam arti, dalam arti memiliki tujuan yang relevan, jelas, mengandung kebenaran, autentik, aktual, lengkap, sederhana, menarik, dan memberikan sugesti terhadap kebenaran itu sendiri

Media gambar termasuk salah satu jenis media grafis. Sebagaimana media lainnya, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang di pakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Media gambar ini termasuk media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan anak lebih menyukai gambar dari pada tulisan, apalagi jika gambarnya dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan gambar yang baik, sudah barang tentu akan menambah semangat anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dengan media maka akan membantu berjalannya proses pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Berikut terdapat beberapa pengertian media. Menurut Heinich, Molenda dan Russel (Zaman,dkk. 2009):

Menurut Sadiman (Sanjaya: 2011) gambar adalah pada dasarnya membantu mendorong para anak dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Membantu mereka dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita dan berbicara , dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis dan menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku teks. Sedangkan menurut Hamalik (Ian: 2010) berpendapat bahwa “gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran”.

Secara umum fungsi media gambar menurut Basuki dan Farida (2001) yaitu: Mengembangkan kemampuan visual, mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan kemampuan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas, meningkatkan kreativitas anak.

Salah satu kegiatan pengembangan profesi guru adalah berupa karya tulis ilmiah (PTK). Guru perlu meningkatkan profesionalismenya melalui kegiatan PTK . Karya Tulis Ilmiah yang perlu dikembangkan untuk langsung memperbaiki mutu pembelajaran adalah penelitian yang menyangkut perbaikan pembelajaran, khususnya Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Permasalahan yang sangat dirasakan saat ini adalah banyaknya guru yang kesulitan dalam mengumpulkan angka kredit dari kegiatan pengembangan profesi. Banyak guru yang telah mengajukan usulan berupa penelitian yang berkaitan pembelajaran, tetapi hasilnya kurang memuaskan. Untuk itulah diupayakan adanya program pembimbingan untuk jenis penelitian yang langsung berkaitan dengan kegiatan pembelajaran di kelas.

Melalui jenis PTK, masalah-masalah pembelajaran dapat dikaji, ditingkatkan dan dituntaskan, sehingga proses pembelajaran yang inovatif dapat diaktualisasikan secara sistematis dan efektif. Upaya penelitian tersebut diharapkan dapat menciptakan sebuah budaya belajar atau di kalangan guru. Penelitian yang berkait dengan upaya perbaikan pembelajaran menawarkan peluang sebagai strategi pengembangan kinerja, sebab pendekatan penelitian ini menempatkan guru sebagai peneliti, sebagai agen perubahan yang pola kerjanya bersifat kreatif dan inovatif.

Bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara bagi anak usia dini kami melakukan penelitian dengan judul “ Upaya peningkatan ketrampilan berbicara menggunakan media gambar berseri bagi anak KB Harapan Bunda Sidoarjo tahun pelajaran 2018/2019 ”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat memberikan rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana aktifitas anak dalam pembelajaran dengan media gambar berseri untuk peningkatan kemampuan berbicara bagi anak Kelompok Bermain Harapan Bunda Sidoarjo tahun pelajaran 2018/2019?
- 2) Bagaimana hasil pembelajaran dengan media gambar berseri untuk peningkatan kemampuan berbicara bagi anak Kelompok Bermain Harapan Bunda Sidoarjo tahun pelajaran 2018/2019?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis menuliskan tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan aktifitas pembelajaran dengan media gambar berseri untuk peningkatan kemampuan berbicara bagi anak Kelompok Bermain Harapan Bunda Sidoarjo tahun pelajaran 2018/2019
- 2) Mendeskripsikan hasil pembelajaran dengan media gambar berseri dalam peningkatan kemampuan berbicara bagi anak Kelompok Bermain Harapan Bunda Sidoarjo tahun pelajaran 2018/2019.

1.4. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari pemaknaan yang kurang sesuai terhadap istilah-istilah dalam penelitian ini maka perlu ditegaskan definisi operasional sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar sesama anak sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata.
- 2) Pembelajaran dengan media gambar berseri.

- a. Anak belajar dalam tim-tim belajar yang kecil (6-7 orang anggota)
- b. Anak didorong untuk saling membantu dalam melihat gambar dan menceritakan
- c. Anak berbicara / bercerta isis gambar kepada temannya
- d. Anak mencertakan isi gambar dengan dipandu pertanyaan guru
- e. Anak yang lancar dan berprestasi dalam berbicara diberi imbalan atau hadiah atas dasar prestasi kelompok
- f. Guru memperkenalkan kepada setiap anak kandungan arti dari gambar.
- g. Guru menanyakan pada anak apa isi yang terdapat pada gambar yang dijawab bersama dalam kelompok.
- h. Guru menyediakan media gambar beragam beraneka bentuk dan warna, dan memerintahkan pada anak untuk berbicara menyampaikan isi atau makna dar gambar.

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan hasilnya dapat memiliki kegunaan sebagai berikut:

1) Bagi anak

Untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya belajar meningkatkan ketrampilan berbicara dengan menggunakan media gambar..

2) Bagi guru

Sebagai alternatif pemilihan dan pengembangan teknik pembelajaran, untuk perencanaan pengembangan teknik pembelajaran yang sesuai dengan

karateristik anak usia dini serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

3) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang metode pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan mutu pendidikan, terutama menggunakan media gambar.

4) Bagi Peneliti

Sebagai sumber informasi untuk digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian berikutnya.