

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan pewaris dan investasi yang tak ternilai bagi orang tua dan bangsa. Anak yang sehat dan cerdas pasti akan membuat orang tua bangga. Pertumbuhan dan perkembangan mengalami peningkatan yang pesat pada usia dini, yaitu dari 0 sampai 5 tahun. Masa ini sering juga disebut sebagai fase "*Golden Age*". *Golden age* merupakan masa yang sangat penting untuk memperhatikan tumbuh kembang anak secara cermat agar sedini mungkin dapat terdeteksi apabila terjadi kelainan. Selain itu, penanganan kelainan yang sesuai pada masa *golden age* dapat meminimalisir kelainan pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga kelaianan yang bersifat permanen dapat dicegah (Soejiningsih, 2003). Dengan adanya keinginan orang tua yang menginginkan anaknya cerdas pasti akan diberikan yang terbaik untuk mereka begitu juga dengan pemberian alat permainan.

Pemilihan permainan yang benar dan tepat bisa meningkatkan potensi kecerdasan anak serta bisa menstimulus perkembangannya. Saat ini banyak sekali permainan yang sifatnya hanya sebagai permainan dan belum menstimulus perkembangan dan potensi kecerdasan pada anak maka perlu pemilihan yang tepat dari orang tua dan lingkungan sekolah untuk memberikan permainan yang bisa menunjang stimulus pada anak sehingga bisa membentuk kecerdasan dan perkembangan anak. Pada anak usia prasekolah memiliki kreatif secara alamiah, tetapi tanpa disadari selama ini orang tua hanya membatasi daya kreatif dan potensi kecerdasan anak. Karena banyak orang yang menginginkan anaknya pintar dikelas sehingga kebebasan anak untuk bermain dan berimajinasi terampas. Padahal potensi kecerdasan anak dapat dikembangkan melalui bermain dengan alat permainan yang mendukung. Seperti alat permainan konstruktif.

Pada permainan ini, anak diberi kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Jenis permainan konstruktif yang populer adalah membuat sesuatu. Misalnya, dari lempung (*plydough*), balok, dan benda alam lainnya. Anak tidak

akan bosan menggabungkan dan menyusun bentuk-bentuk kombinasi yang baru dengan alat permainan konstruktif. Dengan menggunakan alat permainan konstruktif, anak akan terangsang mewujudkan imajinasinya ke dalam sebuah karya nyata. Dengan demikian potensi kecerdasan yang dimiliki anak akan terstimulasi dengan baik dan optimal. Seperti penelitian Sabta (2010), aktivitas anak dalam pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media balok untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada siklus 1 menunjukkan persentase 50% dan meningkat pada siklus 2 menjadi 85% ini berarti anak termotivasi dan merasa senang sekali dalam mengikuti proses pembelajaran. Anak-anak melakukan bermain secara individu ataupun berkelompok

Berdasarkan fenomena tersebut banyak para ahli Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa bermain merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Suyadi (2009: 8), bermain bagi anak-anak bukan sekedar bermain, tetapi bermain merupakan salah satu bagian proses pembelajaran. Tanpa disadari oleh mereka, melalui kegiatan bermain ada proses belajar yang dialaminya. Anak dapat melatih otot besar dan halus, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungannya, mengembangkan daya imajinasi dan dunia sesungguhnya, mengikuti peraturan, tata tertib dan disiplin.

Cara pembinaan anak usia dini harus ditempuh melalui multi cara yaitu: melalui pembinaan di rumah, di sekolah dan di masyarakat. Kemampuan bahasa bukanlah kemampuan yang hanya bisa dikembangkan melalui proses pembelajaran formal, melainkan diawali dengan suatu pola atau kebiasaan yang diberikan pada anak. Semakin banyak bahasa yang diterima oleh anak maka akan semakin banyak pula perbendaharaan bentuk bahasa yang bisa mereka dapat dan gunakan. Ini dapat diperoleh jika anak banyak dan terbiasa berinteraksi dengan lingkungannya. Permainan balok konstruktif merupakan salah satu media bagi anak untuk dapat menambah perbendaharaan kata. Berdasarkan pengamatan terhadap perkembangan bahasa pada anak kelompok A TK Bhakti Pertiwi Surabaya. Ditemukan bahwa perkembangan bahasa anak masih belum berkembang dengan maksimal. Anak masih enggan untuk mengungkapkan sesuatu atau menanyakan sesuatu karena

perbendaharaan kata mereka yang masih cukup terbatas. Metode yang diterapkan guru dalam mengajar terkesan kurang menarik dan abstrak.

Anak kurang optimal pada saat guru sedang memberikan penjelasan tentang benda yang ada disekitar mereka, anak-anak cenderung bermain sendiri dan berbicara dengan teman. Kondisi yang demikian, menunjukkan bahwa anak kurang tertarik dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Sehingga kemampuan anak terbatas dalam menambah perbendaharaan kata ataupun mengenal benda yang ada di sekitar mereka. Sehingga memerlukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran pada metode yang digunakan oleh guru, agar lebih menarik minat anak untuk memperhatikan penjelasan dari guru selain itu agar anak tidak merasa cepat jenuh. Pada kondisi awal sebelum peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas di kelompok A TK Bhakti Pertiwi Surabaya, kemampuan bahasa anak masih belum berkembang dengan maksimal. Anak masih enggan untuk mengungkapkan sesuatu atau menanyakan sesuatu karena perbendaharaan kata mereka yang masih terbatas.

Bertitik tolak dari hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Meningkatkan Kemampuan Bercerita Melalui Permainan Edukatif Balok Konstruktif Pada Anak Kelompok A TK Bhakti Pertiwi Surabaya Tahun Pelajaran 2019 – 2020 ”.

1.2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka masalah yang akan diangkat oleh peneliti dibatasi pada rendahnya Kemampuan Bercerita pada anak kelompok A di TK Bhakti Pertiwi Surabaya.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah di atas, peneliti dapat merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan meningkatkan kemampuan bercerita melalui permainan edukatif balok konstruktif pada anak kelompok A TK Bhakti Pertiwi Surabaya tahun pelajaran 2019 – 2020 ?

2. Bagaimana Hasil meningkatkan kemampuan bercerita melalui permainan edukatif balok konstruktif pada anak kelompok A TK Bhakti Pertiwi Surabaya tahun pelajaran 2019 – 2020 ?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pelaksanaan meningkatkan kemampuan bercerita melalui permainan edukatif balok konstruktif pada anak kelompok A TK Bhakti Pertiwi Surabaya tahun pelajaran 2019 – 2020.
2. Mengetahui Hasil pelaksanaan meningkatkan kemampuan bercerita melalui permainan edukatif balok konstruktif pada anak kelompok A TK Bhakti Pertiwi Surabaya tahun pelajaran 2019 – 2020.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru
 - a. Memudahkan guru dalam mengamati perkembangan anak didik.
 - b. Memudahkan guru mengetahui anak mana yang gigih dan kreatif.
 - c. Memudahkan guru membedakan keberhasilan anak.
 - d. Dapat memperoleh wawasan dan pengalaman.
 - e. Untuk memperbaiki proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.
2. Bagi anak
 - a. Dapat menumbuhkan motivasi dalam diri anak.
 - b. Dapat meningkatkan perkembangan pola pikir anak.
 - c. Dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak.
3. Bagi peneliti
Menambah pengalaman dan wawasan dalam melakukan penelitian guna memperbaiki pembelajaran dilingkungan TK kedepannya

