

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (UU No. 20 tahun 2003, bab 1 pasal 1 butir 14).

Rangsangan pendidikan seperti yang tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 diantara pembahasan mencakup enam aspek perkembangan. Hal tersebut sesuai dengan Permendikbud no 137 tahun 2014 bahwa perkembangan anak usia dini meliputi enam aspek yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, social-emosional, dan seni. Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan adalah bahasa. Bahasa sangat penting karena digunakan sebagai alat komunikasi. Dalam mengenalkan bahasa guru perlu mengenalkan kosakata terlebih dahulu. Dengan banyaknya kosakata yang anak miliki maka memudahkan anak dalam berbicara dan membaca.

Menurut Khoiriyah (2016:1) Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain. Peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berbahasa melalui kegiatan mendengar saat guru bercerita. Komunikasi lisan meliputi keterampilan menyimak dan berbicara, sedangkan komunikasi tertulis meliputi keterampilan membaca dan menulis. Ruang lingkup berbahasa meliputi aspek mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca dan menuliskan.

Bahasa menjadi salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan. Susanto (2011:5) menyatakan bahwa bahasa memungkinkan anak untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir. Sejalan dengan hal tersebut Yusuf dan Sugandhi (2011:62) juga

menyatakan bahwa bahasa adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup dalam semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk tulisan, lisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, simbol, lambang, gambar, atau lukisan. Melalui Bahasa, setiap manusia dapat mengenal dirinya, sesamanya, nilai-nilai moral atau agama.

Bahasa merupakan faktor hakiki yang membedakan manusia dengan hewan. Bahasa merupakan anugerah dari Allah SWT, yang dengannya manusia dapat mengenal atau memahami dirinya, sesama manusia, alam, dan penciptanya serta mampu memposisikan dirinya sebagai makhluk berbudaya dan mengembangkan budayanya (Yusuf, 2000:118).

Berkaitan dengan aspek Bahasa, Allah SWT berfirman :

خَلَقَ الْإِنْسَانَ ۖ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ

“Dia menciptakan manusia; Mengajarnya pandai berbicara” (QS . Ar

Rahman, 3-4).

Bahasa dibentuk dari interaksi dengan orang lain. Dengan adanya interaksi dengan orang lain, maka pengetahuan dalam kosa kata anak akan bertambah melalui interaksi sosial, anak akan mengalami peningkatan kemampuan berpikir. Bahasa yang kita gunakan harus dapat dimengerti orang lain, maka dalam hal ini kosakata anak harus ditingkatkan.

Penguasaan kosakata sangat berperan penting dalam mengembangkan aspek kemampuan bahasa. Seorang anak yang menguasai kosa kata dengan baik, maka anak tersebut secara mudah dapat berbahasa dengan baik dan lancar. Anak yang mempelajari kosa kata sejak dini akan memiliki dorongan untuk berbicara atau berbahasa karena pada otak anak sudah tertanam berbagai macam kosa kata. Bahasa yang diungkapkan anak tidak lepas dari banyaknya kosa kata yang dikuasainya. Anak yang menguasai banyak kosa kata maka mereka tidak akan mempunyai hambatan dalam berbahasa atau menyampaikan kalimat atau kata dalam bentuk bahasa (Yulianti,2012). Semakin banyak kosa kata yang dimiliki anak maka akan semakin banyak pula bahasa yang diungkapkan oleh anak.

Dalam peraturan menteri pendidikan nasional republik indonesia No 137 tahun 2014 tentang paud tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

1. Memahami cerita yang dibacakan.
2. Mengenal pembedaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb).
3. Mengulang kalimat sederhana.
4. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb).
5. Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar.
6. Memperkaya pembendaharaan kata.

Penulis melakukan wawancara terhadap salah satu guru di RA Atta'awun, diketahui jika aktivitas berbahasa peserta didik kelas B masih belum berkembang. Hal ini, disebabkan karena saat pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan bahasa kurang menarik sehingga anak tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan, sibuk mengobrol dengan temannya sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi masih belum berkembang, kemudian peserta didik cepat merasa bosan, serta proses pembelajarannya kurang menarik sehingga banyak peserta didik yang tidak memperhatikan apa yang sedang gurunya sampaikan. Selain itu guru juga menyatakan kurangnya media dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran perkembangan bahasa anak dan hanya menggunakan buku cerita atau buku paket. Oleh karena itu ,peneliti menggunakan kegiatan bermain *hand puppet* untuk mengetahui hubungan antara kegiatan bermain *hand puppet* terhadap perkembangan kosa kata.

Menurut Arsyad (2006:3) Media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (channel) untuk menyampaikan suatu pesan (message) atau informasi dari satu sumber (resource) kepada penerimanya (receiver). Pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak yaitu dengan adanya media, dengan adanya media anak dapat meningkatkan kemampuan kosa katanya. Media merupakan salah satu pendukung dalam proses pembelajaran, dengan media dapat membantu anak dalam belajar dan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi.

Fakta yang didapat di RA Atta'awun bahwa kelas B terdapat 20 anak yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Peneliti menemukan berbagai permasalahan yang terjadi di kelas tersebut. yaitu kegiatan bermain *hand puppet* dengan nilai rata-rata 53 masuk pada kategori kurang dan pada kemampuan kosakata pada anak didik dengan nilai rata-rata 1,34 masuk pada kategori BB (Belum Berkembang).

Hal ini disebabkan pertama, anak dalam penguasaan perbendaharaan kata yang dimiliki anak belum berkembang, hal ini terlihat ketika salah satu anak diminta untuk menyebutkan beberapa kata dengan huruf awal yang sama, anakanak hanya bisa menyebutkan kurang dari lima kata. Kedua, dalam pembelajaran kosa kata, guru masih menggunakan teknik meniru secara lisan dan guru menuliskan kata tersebut dan tidak menggunakan media yang menarik perhatian anak sehingga anak-anak kurang memperhatikan karena pembelajaran yang kurang menarik membuat anak cepat bosan dan anak kurang mengingat kosakata yang telah disampaikan.

Berdasarkan pertimbangan serta melihat permasalahan-permasalahan dan fenomena yang terjadi di RA Atta'awun maka akan dilakukan penelitian dengan judul **“Hubungan Antara Kegiatan Bermain *Hand Puppet* Dengan Kemampuan Kosa Kata Anak (Penelitian di Kelompok B RA Atta'awun Kabupaten Bandung)”**.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang penelitian di atas, maka tersusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kegiatan bermain *hand puppet* di kelompok B RA Atta'awun Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana kemampuan kosa kata anak di kelompok B RA Atta'awun Kabupaten Bandung?

3. Bagaimana hubungan antara kegiatan bermain *hand puppet* dengan kemampuan kosa kata anak di kelompok B RA Atta'awun Kabupaten Bandung?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis tentukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kegiatan bermain *hand puppet* di kelompok B RA Atta'awun Kabupaten Bandung.
2. kemampuan kosa kata anak di kelompok B RA Atta'awun Kabupaten Bandung.
3. Hubungan antara kegiatan bermain *hand puppet* dengan kemampuan kosa kata anak di kelompok B RA Atta'wun Kabupaten Bandung.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 

Secara teoritis penelitian ini bertujuan untuk menambah wawasan serta pemahaman ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan Anak Usia Dini sehingga dapat dijadikan landasan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran khususnya dalam aspek perkembangan bahasa.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Lembaga
 

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan positif dalam pembelajaran, khususnya perkembangan bahasa menggunakan media pembelajaran.
  - b. Bagi guru
    - 1) Hasil penelitian dapat digunakan sebagai alternatif pemilihan media yang dapat digunakan guru dalam perkembangan bahasa.
    - 2) Memotivasi guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran.
  - c. Bagi peserta didik

Meningkatkan perkembangan kosakata peserta didik khususnya pada metode bercerita menggunakan media *hand puppet*, meningkatkan prestasi belajar khususnya perkembangan bahasa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dan kemampuan berfikir mengenai penerapan teori yang telah dipelajari sehingga hasil penelitian dapat dijadikan sarana untuk menyusun strategi pembelajaran pendidikan khususnya Pendidikan anak usia dini.

### **E. Kerangka Berpikir**

Bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan. Bermain membantu anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil resiko, meningkatkan keterampilan sosial dan membentuk perilaku Montolalu (2009:110). Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik, sosial dan komunikasi. Menurut Vygotsky 1967 (dalam Mutiah, 2010:103) bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Untuk mengikuti kegiatan bermain yang menyenangkan dan menambah minat anak guru dapat menyediakan media permainan yang menarik salah satunya boneka tangan.

*Hand Puppet* (Boneka tangan) adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Namun kegiatan bercerita melalui media ini guru harus menyesuaikan dengan karakteristik anak usia dini yang berada pada tahap pengenalan. Pembelajaran bercerita kadang kurang menarik perhatian anakanak jika tanpa menggunakan media. Oleh karena itu perlu media boneka tangan sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan dan nilai-nilai kehidupan sesuai dengan tahapan perkembangannya (Hidayat,2015:11).

Peneliti mengambil indikator bermain boneka jari dalam penelitian ini berdasarkan pada tujuan permainan boneka jari yang dikemukakan oleh Zaman, dkk (2014:14), yaitu:

1. Mengembangkan bahasa anak.
2. Melatih keterampilan jari jemari.
3. Mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak

Upaya dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa anak dibutuhkan suatu media, tanpa adanya media pembelajaran kosakata akan membosankan bagi anak. Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, teknik latar, dan peralatan. Media pembelajaran ada dalam berbagai jenis sesuai pada kemampuan masing-masing, sehingga timbul klasifikasi dan pengelompokan media pembelajaran.

Kosakata adalah komponen bahasa yang memuat secara informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa, kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis atau suatu bahasa dan daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis, kosakata adalah keseluruhan kata atau perbendaharaan kata atau istilah yang mengacu pada konsep-konsep tertentu yang dimiliki oleh seseorang atau suatu bahasa dalam suatu lingkungan (Harimurti, Kamus Linguistik, 1993). Jenis-jenis dan contoh kosakata menurut frekwensi penggunaannya kosakata dapat dibagi menjadi 2 yaitu, kosakata aktif dan kosakata pasif:

1. Kosakata Aktif ialah kosakata yang frekwensi penggunaannya sangat sering dipakai dalam berbicara atau menulis disini (Bunga, Kembang, Berkata, Matahari, Muka, Angin, Wajah, Seperti, sebagai, Tidur, dan lainlain.
2. Kosakata pasif merupakan kosakata yang frekwensi penggunaannya sangat jarang terpakai, bahkan sudah tidak pernah dipakai sama sekali (Puspa, kusuma, Surya, Mentari, Bayu, Pawana, Bak, Laksamana, Kalbu, Sukma, Nan, Bahari, dan lain-lain (Nurgiyantoro 2014:338).

Menurut Susanto (2011:21) Tingkat pencapaian perkembangan kosakata anak usia dini 4-5 tahun sebagai berikut:

1. Menyebutkan nama benda yang dilihat dibuku atau majalah.
2. Mengenal warna.
3. Bisa mengulang kata dengan empat suku kata.
4. Dapat berhitung sampai 10.

Menurut Lefrancois (dalam achmad juntika 2011 : 31) bahwa pada masa kanak-kanak, individu sudah mengenal dan menguasai sejumlah perbendaharaan

katakata, usia sekitar 3-4 tahun perbendaharaannya sekitar 300 kata dan pada usia 6-7 tahun mencapai 2.500 kata, dan bahkan diduga lebih dari jumlah tersebut.

Pentingnya kosakata dalam berbahasa, hal tersebut selaras dengan pendapat dari Winsor (Yasbiati, dkk, 2017:23), yang menyatakan : *Acquiring vocabulary is very important part of the process of learning a language. Teachers can help children develop vocabulary by reading to them and by engaging them in such activities as listening and word games, discussions, dramatizations, and role playing, and storrtelling with puppets.* Artinya pemerolehan kosakata adalah bagian yang sangat penting dari proses proses pembelajaran bahasa. Guru dapat membantu anak untuk mengembangkan kosa kata dengan membaca dan mengajak mereka dalam beberapa kegiatan diantaranya mendengarkan dan bermain kata, diskusi, dramatisasi dan bermain peran, dan bercerita menggunakan boneka tangan.

Berdasarkan pemaparan para ahli yang sudah diuraikan dipembahasan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan untuk mencari indikator dalam penelitian ini dengan variabel (X) sebagai berikut:

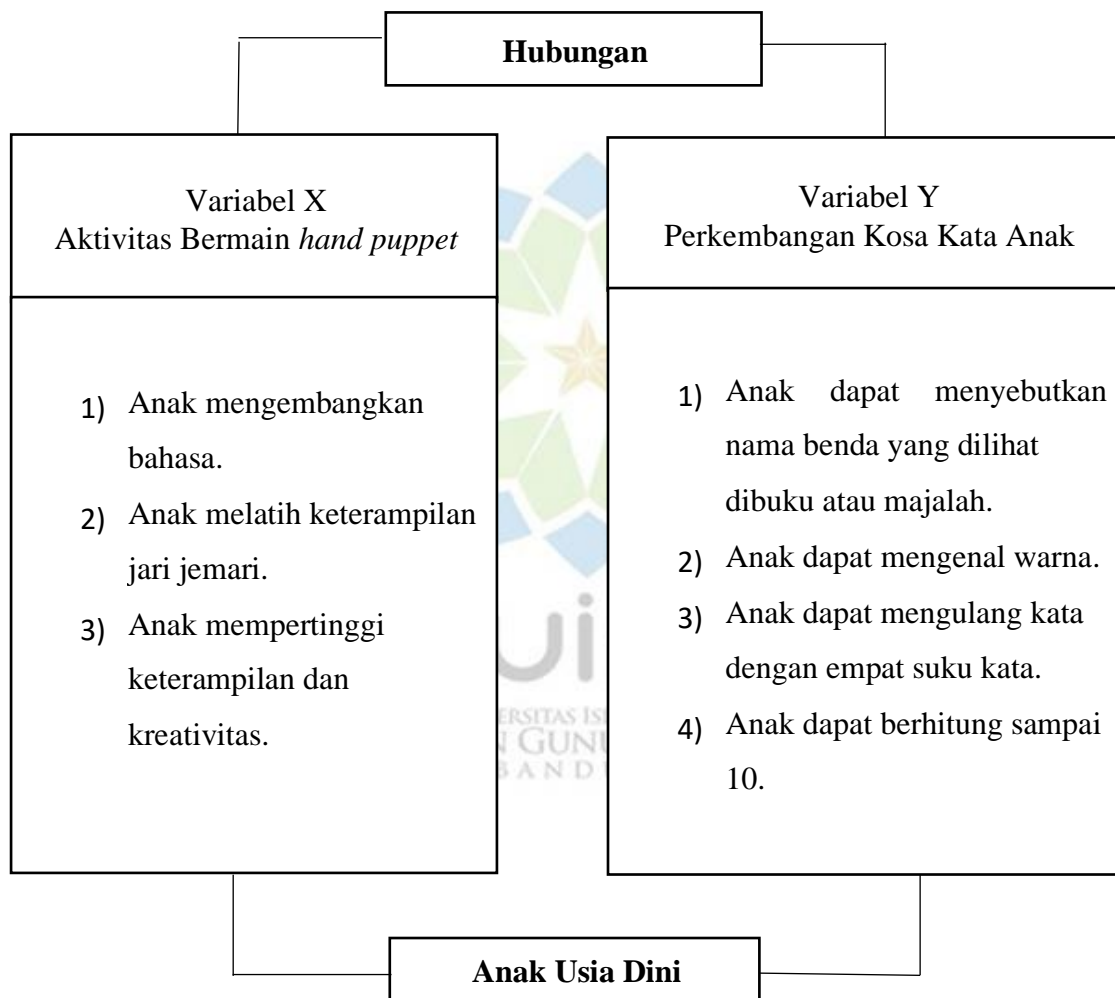
1. Anak mengembangkan bahasa.
2. Anak melatih keterampilan jari jemari.
3. Anak mempertinggi keterampilan dan kreativitas.

Diperoleh pula variabel (Y) sebagai berikut:

1. Anak dapat menyebutkan nama benda yang dilihat dibuku atau majalah.
2. Anak dapat mengenal warna.
3. Anak dapat mengulang kata dengan empat suku kata.
4. Anak dapat berhitung sampai 10.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui apakah terdapat hubungan antara penggunaan *hand puppet* dengan kemampuan kosa kata anak usia dini. Maka peneliti melakukan penelitian lapangan untuk menganalisisnya. Dari kerangka berpikir ini, peneliti mendapatkan indikator dari variabel X dan variabel Y yang dituangkan ke dalam bentuk bagan. Kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:





**Gambar 1**  
**Bagan Kerangka Berpikir**

### **F. Hipotesis**

Hipotesis berasal dari kata “hypo” yang berarti dibawah dan “thesa” berarti kebenaran. Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah, sehingga harus di uji secara empiris.

Secara sederhana hipotesis penelitian dirumuskan atas dasar terkaan atau conjecture penelitian. Namun demikian, terkaan-terkaan tersebut harus didasarkan pada acuan, yakni teori dan fakta ilmiah. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis asosiatif, dimana hipotesis ini mengandung nilai hubungan antara satu variable dengan satu variable lainnya. (Suryana & Priatna. 2007:50).

Berdasarkan kerangka pemikiran pada penelitian ini hipotesisnya dirumuskan sebagai berikut:

H<sub>a</sub>: Terdapat hubungan positif yang signifikan antara kegiatan bermain *hand puppet* dengan kemampuan kosa kata anak di kelompok B RA Atta'awun Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara kegiatan bermain *hand puppet* dengan kemampuan kosa kata anak di kelompok B RA Atta'awun Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

Pembuktian hipotesis diatas dilakukan dengan cara membandingkan harga<sup>t<sub>hitung</sub></sup> dengan harga <sup>t<sub>tabel</sub></sup> pada taraf signifikan tertentu prosedur pengujiaannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut:

- Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka hipotesis alternatif (H<sub>a</sub>) diterima dan hipotesis nol (H<sub>0</sub>) ditolak.
- Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka hipotesis nol (H<sub>0</sub>) diterima dan hipotesis alternatif (H<sub>a</sub>) ditolak.

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

Pada hakikatnya penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran, baik memperbaiki pembelajaran di kelas maupun kinerja guru, apabila mutu pembelajaran di kelas meningkat maka mutu pendidikan dapat ditingkatkan. Penelitian mengenai peningkatan kosa kata telah banyak dilakukan diantaranya.

1. Hasil penelitian yang ditulis Miming Yohana, Indiati, Khusnul Laeli (2019) dengan judul “Bercerita Dengan Gambar Untuk Meningkatkan Kosa Kata Anak Usia Dini” yaitu pada dasarnya penggunaan gambar dengan ukuran yang besar dan menarik dalam kegiatan pembelajaran

sangat membantu guru untuk menarik perhatian anak, dan membantu anak dalam menerima materi yang diberikan guru sehingga kemampuan penguasaan kosakata anak dapat meningkat. Media gambar yang digunakan peneliti adalah berupa gambar pada kertas A3 yang diberi warna dan tulisan sendiri oleh peneliti kemudian di laminating agar gambar tidak cepat rusak dan tahan lama. Pada penelitian yang pertama dan peneliti ini memiliki kesamaan pada variabel penelitian yaitu sama-sama meningkatkan kosa kata anak, namun terdapat perbedaan pada penggunaan media pembelajarannya.

2. Hasil penelitian yang ditulis Nita Kurniawati, Titi Rachmi (2017) dengan judul “Upaya Peningkatan Usia 4-5 Tahun Melalui Media Gambar Seri di TK Mentari Cipondok” yaitu anak usia 4-5 tahun mempunyai kemampuan berbahasa dan berkembang jika anak sudah mampu mengucapkan sebagian besar kata dalam bahasa Indonesia mencapai 1.500 kata dan akan bertambah lagi sekitar 1000 kosakata. Bahwasanya anak usia 4-5 tahun sudah dapat mengenal perbendaharaan kata sifat dan mengulang kalimat sederhana. Menceritakan kembali cerita yang pernah di dengar. Kegiatan kosa kata melalui media gambar dapat meningkatkan kosa kata anak Hal ini dibuktikan dengan peningkatan kosa kata anak pada saat pra siklus 27.75%, siklus I sebesar 41.50%, siklus II berkembang sesuai harapan 57.75% pada siklus III meningkat 77%. Pada penelitian kedua dan peneliti ini memiliki kesamaan pada variabel yang akan diteliti yaitu perkembangan bahasa, Adapun perbedaannya yaitu pada media yang digunakan dan subjek penelitiannya.
3. Hasil penelitian Erlinda Lubis, Fadillah, Desni Yuniarni (2017) berjudul “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Kosa kata Anak Usia 4-5 Tahun”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis seberapa besar pengaruh penggunaan media audio visual terhadap peningkatan kosakata anak usia 4- 5 tahun di Paud Permata Hati Pontianak. Penelitian ini menggunakan Metode eksperimen dengan bentuk penelitian pre-eksperimental design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak

didik Paud Permata Hati Pontianak ajaran 2013-2014 yang berjumlah 24 anak yang terdiri dari usia 4, 5 dan 6 tahun. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh rata-rata pre-test 30,83 dan rata-rata post-test 64,75. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kosakata anak usia 4-5 tahun di Paud Permata Hati Pontianak. Perhitungan besar peningkatan kosakata anak digunakan *normalized gain*. Pada penelitian ketiga dan peneliti memiliki kesamaan pada variabel penelitian yaitu sama-sama meningkatkan kosa kata anak, namun terdapat perbedaan yaitu pada penggunaan media pembelajaran dan untuk penerapan perkembangannya .

