

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Pada usia tersebut yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rahani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Pendidikan raudlotul athfal atau taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan untuk anak usia dini pada jalur formal. Pendidikan anak usia dini pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pendidikan anak usia dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadiannya. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini khususnya RA/TK perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni

Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan di pendidikan anak usia dini adalah kemampuan berbahasa. Kemampuan berbahasa tidak hanya ditunjukkan melalui kemampuan berbicara saja, tetapi juga kemampuan menyimak, mendengarkan, melihat, serta kemampuan membaca

¹ Imam Musbikin, Buku Pintar PAUD Dalam Prespektif Islami, (Yogyakarta :Laksana, 2010), 35-36

dan menulis. Menurut Hurlock dalam bukunya menyatakan bahwa bahasa mencakup setiap sarana komunikasi dengan melambangkan pikiran serta perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain, termasuk didalamnya perbedaan bentuk komunikasi seperti : tulisan, berbicara, bahasa simbol, ekspresi muka, isyarat, pantonim, dan seni.²

Zaman sekarang pentingnya memiliki kemampuan berbahasa sejak dini karena kemampuan berbahasa sangat berpengaruh dalam pertumbuhan dan perkembangan pada saat anak mulai usia dini hingga dewasa nanti. Tak hanya dalam hal komunikasi, kelebihan berbahasa juga bermanfaat pada hal lain. Dalam berbahasa kalimat yang diungkapkan setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda, hal ini dipahami berdasarkan perkembangan anak, kematangan, tingkat kecerdasan, tingkat latihan dan pengajaran. Anak yang cerdas dan terlatih dalam berbicara dapat menggunakan kalimat serta ungkapan yang relatif panjang dan tertata dengan baik sesuai dengan gaya bahasa dan situasi. Berbeda lagi dengan anak yang jarang dilatih berbicara jarang diajak berkomunikasi maka dia akan cenderung malas untuk berkomunikasi, dan itu akan mengganggu aspek perkembangan bahasanya anak. Jadi sebagai orang tua ataupun guru dapat menstimulasi anak dengan memperhatikan pentingnya mengembangkan berbahasa mulai sejak dini. Stimulasi merupakan suatu proses pemberian rangsangan untuk meningkatkan kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak terutama untuk meningkatkan perkembangan pada anak baik perkembangan berbahasa. Stimulasi sangat penting diberikan sebagai sarana untuk

² Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta : Erlangga, 2002),176

menghubungkan sel-sel otak yang belum terhubung satu sama lain.

Stimulasi pada anak dalam mengembangkan berbahasa anak perlu adanya inovasi dengan berbagai macam permainan. Permainan merupakan cara yang tepat dan memiliki peran penting dalam perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, social emosional, nilai agama dan moral, karena anak usia dini lebih suka bermain dalam melakukan setiap pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas. Guru harus dapat merencanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media dan mengemasnya dengan pembelajaran dalam permainan yang menarik. Untuk menguasai keterampilan dalam mengembangkan bahasa anak diperlukan berbagai cara dalam proses pembelajaran salah satunya dengan bermain media kartu cepat yang diharapkan dapat memberikan nilai lebih kepada siswa untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini dan agar anak tertarik dengan hal-hal baru sehingga mereka mudah dalam menerima informasi.

Permainan yang diciptakan oleh Glenn Doman merupakan salah satu bentuk stimulasi yang dapat diberikan dalam bentuk metode belajar membaca pada anak usia dini. Metode ini merupakan metode yang dapat mengembangkan kemampuan anak untuk berpikir dan bernalar secara efektif sehingga metode ini merupakan sarana belajar sambil bermain pada anak. Glenn Doman menciptakan permainan kartu "*Bit of Intelligence*" atau biasanya orang Indonesia menyebutnya "*Flashcard*". *Flashcard* atau Media kartu merupakan potongan kertas yang berisi gambar, konsep soal atau tanda symbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari kartu tersebut biasanya berukuran 8X12

cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya yang dihadapi.³

Dalam Gigel.id, Glenn Doman menyatakan bahwa *flashcard* bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada guru atau orang tua upaya untuk mendidik anak-anak yang intellegen,mampu dan bahagia. Uniknya metode Glenn Doman percaya bahwa anak-anak tidak perlu menunggu hingga usia tertentu untuk belajar membaca. Dan juga menekankan bahwa seorang bayi bisa membaca jika orang tuanya mau meluangkan waktu hanya 90 detik setiap harinya. Caranya dengan menunjukkan flashcard yang berukuran besar ada tulisan dan gambarnya, tentunya berwarna serta yang menarik untuk anak.⁴

Masalah yang sering ditemukan ketika kegiatan pembelajaran masih adanya hambatan dalam aspek berbahasa anak, pada anak usia 4-5 tahun atau usia kelompok A,anak-anak masih kesulitan berkomunikasi (*speechdelay*) masih susah mengenal kata sehingga kemampuan berbahasa pada anak masih belum dicapai secara optimal, kurangnya stimulasi untuk anak dapat menyebabkan gangguan bahasa pada bicara anak . Hal ini akan menimbulkan dampak bagi yang bersangkutan, dampak tersebut akan dirasakan saat memasuki jenjang pendidikan yang selanjutnya.

Mengacu pada pernyataan tersebut, peneliti berupaya untuk menganalisis masalah tersebut dengan judul **“IMPLEMENTASI MEDIA BERMAIN FLASHCARD DALAM MENGEMBANGKAN BAHASA ANAK USISA**

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada. 2006),119

⁴ Gigel.id, *Berkenalan Dengan Metode Glenn Doman*,(online), (<https://gigel.id/blog/article.com> diakses tanggal 25 Juni 2020)

DINI DI RA AL KHURRIYAH 02 BESITO GEBOG KUDUS”

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini yang menjadi sorotan dalam situasi social yaitu pertama adalah tempat (*place*). Disini yang menjadi tempat untuk melakukan penelitian adalah RA Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus, dan yang kedua yaitu pelaku (*actor*) pelaku yang terlibat dalam penelitian ini adalah wali kelas A dan peserta didik kelompok A.

Karena terlalu luasnya masalah, maka dalam penelitian kualitatif terdapat pembatasan masalah atau dapat disebut juga dengan fokus masalah. Penelitian ini akan difokuskan pada implementasi media bermain *flashcard* tujuannya untuk mengembangkan bahasa pada anak usia dini

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat maka yang menjadi masalah pokok dalam tulisan ini adalah:

1. Bagaimana upaya implementasi media bermain *flashcard* di RA Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus?
2. Apa yang menjadi faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi media bermain *flashcarsd* dalam mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus?

D. Tujuan Penelitian

Apabila melihat permasalahan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui upaya implementasi media bermain *flashcard* dalam mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus

2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi media bermain *flashcard* dalam mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Khurriyah 02

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian diatas adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Untuk pengembangan teori tentang implementasi media bermain *flashcard* dalam mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Khurriyah 02.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi sekolah berkaitan dengan upaya meningkatkan implementasi media bermain *flashcard* dalam mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus.

2. Bagi guru

Dengan penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan motivasi untuk upaya meningkatkan implementasi media bermain *flashcard* dalam mengembangkan bahasa anak usia dini.

3. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman paling berharga sekaligus memberi motivasi kedepan agar tetap terus belajar dan tidak mudah patah semangat dalam mencari ilmu.

F. Sistematika Penulisan

1. Bagian Awal

Dalam bagian ini terdiri dari halaman judul, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman

pengesahan skripsi, kata pengantar, daftar isi, daftar table, daftar gambar dan abstrak

2. Bagian Isi

Halaman ini terdiri dari beberapa bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitan, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini meliputi deskripsi pustaka, hasil penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini meliputi jenis dan pendekatan penelitian, sumber data, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini meliputi gambaran umum objek penelitian, hasil penelitian dan analisis data.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan, saran, keterbatasan penulisan dan penutup

3. Bagian Akhir

Dalam bagian ini terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat pendidikan.