

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu tujuan pendidikan anak usia dini yaitu mengembangkan pribadi anak serta kemampuan kognitif, sosial, bahasa, emosional, motorik, agama, seni dan moral. Perkembangan anak usia dini dari enam aspek yang saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Salah satunya yaitu aspek bahasa, yang didalamnya terdiri dari kosakata, Hal tersebut yang membuat aspek ini harus dikembangkan oleh guru. Aspek ini harus dikembangkan dengan optimal sehingga anak dapat melangkah ke jenjang selanjutnya. Salah satu aspek terpenting yang dikembangkan pada anak usia dini yaitu perkembangan bahasa, yang sangat dipengaruhi oleh kosakata.

Penguasaan kosakata pada anak usia dini merupakan cerminan dari kemampuan berbicara. Pada usia 5 hingga 6 tahun kemampuan anak mengalami peningkatan, anak sudah dapat berbicara lancar dengan kosakata baru sekitar 8000 hingga 9000 kata. Kemampuan tersebut akan berkembang maksimal jika diberikan stimulus dari orang tua ataupun guru. Anak usia dini dapat mengembangkan kosakatanya dengan proses menyerap kata baru setelah mendengarkan percakapan. Anak dapat mencari cara dalam memperbaiki kesalahpahaman, serta dapat belajar menjadi pendengar yang baik, perselisihan dengan temannya dapat diselesaikan dengan kata-kata dan mereka dapat bermain bersama. Walaupun anak usia dini mempunyai kuantitas kosakata yang baik, kosakata anak sedikit tercampuri oleh kosakata bahasa daerah. Kosakata anak dipengaruhi oleh lingkungan, semakin anak memiliki banyak kosakata, maka semakin banyak anak dapat memahami tuturan yang disampaikan oleh guru, orangtua, maupun temannya. Hal ini juga didukung oleh komunikasi yang baik antara orang tua dan anak sehingga hal ini berdampak pada kuantitas ragam

kosakata yang dikuasai anak. Pembelajaran yang terjadi di sekolah juga dapat membantu meningkatkan kosakata pada anak usia dini.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil penguasaan kosa kata pada anak usia dini umumnya masih rendah karena kurangnya sarana dan prasarana di sekolah sehingga perlu di stimulus dengan baik melalui media lain yang mendukung.

Meningkatkan penguasaan kosakata anak, dapat dilakukan melalui stimulus yang diberikan dengan kegiatan bermain sambil belajar. Kegiatan bermain sambil belajar, merupakan suatu hal yang diutamakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Hal ini sesuai dengan pendapat ahli yang mengungkapkan berbagai pendapat tentang kegiatan bermain sambil belajar. Abdurahman, (2003) dalam Sofyan (2018) mengungkapkan keberhasilan proses pengoptimalan seluruh aspek perkembangan yang ada pada anak dipengaruhi banyak faktor.

Faktor-faktor tersebut meliputi kualitas guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran, sarana prasarana yang tersedia, kurikulum dan motivasi anak didik. Guru menjadi salah satu faktor penting dalam menunjang keberhasilan pendidikan anak usia dini yang tergambar pada perkembangan potensi anak pada saat proses pembelajaran melalui bermain sesuai dengan tema yang diajarkan saat itu. Pada setiap lembaga pendidikan, guru telah berupaya menerapkan pemberian stimulus kepada anak dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Salah satunya melalui penggunaan berbagai alat permainan edukatif (APE). Akan tetapi, masih banyak ditemukan lembaga yang masih monoton dan tidak ada hal yang baru dalam penggunaan alat permainan edukatif dikarenakan keterbatasannya sarana dan prasarana di sekolah.

Selain itu, di lapangan juga masih banyak ditemukan anak yang belum mengetahui profesi secara luas, anak hanya mengetahui profesi yang ada di lingkungan sekitarnya. Selain kemampuan tersebut, anak juga mengalami kesulitan dalam menyebutkan profesi yang ditanyakan oleh guru. Hal tersebut dikarenakan masih banyak tuntutan orang tua kepada guru untuk mengajarkan anak belajar menggunakan kertas dan pensil. Jika dikaitkan dengan teori

pembelajaran yang sebenarnya hal tersebut berbanding terbalik karena pada masa kanak-kanak, anak hanya mengenal hal-hal baru melalui pengalaman bermainnya. Dengan demikian menjadikan guru kurang bersemangat untuk menghadirkan kegiatan bermain sambil belajar anak yang terbaru.

Beberapa faktor penyebab belum tercapainya tujuan yang diharapkan guru dengan kondisi anak di Taman Kanak-kanak antara lain: Guru belum dapat menyajikan model pembelajaran secara aktif, kreatif dan integratif sesuai dengan kondisi anak di lapangan. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang bervariasi, sehingga kurang termotivasi untuk menerapkan apa yang telah disampaikan. Kurangnya kosakata yang dimiliki oleh anak yang disebabkan oleh pembelajaran yang monoton terlihat pada saat menjelaskan guru hanya menyebutkan kata-kata saja tidak dilengkapi dengan penggunaan media yang menarik untuk anak.

Penguasaan kosakata anak-anak di Indonesia pada umumnya masih rendah, berdasarkan pengamatan yang dilakukan dalam pengujian intelegensi anak khususnya subtes kosakata. Pada subtes ini anak-anak umumnya mengalami kesulitan dalam memberikan respon walaupun hasil tes intelegensi menunjukkan tingkat intelegensi anak-anak tersebut berada pada tingkat rata-rata atau bahkan di atas rata rata.

Menurut Hart & Risley (dalam Coleman, 2007: 13) berpendapat bahwa mengembangkan kosakata sangat penting untuk keberhasilan masa depan anak-anak di sekolah. Dalam rangka untuk mendapatkan kata-kata baru, anak-anak perlu mendengar berkali-kali dan berlatih menggunakan kata. Beck (dalam Coleman, 2007: 13) berpendapat bahwa ajaran kosakata harus "kuat" dan terdapat beberapa kriteria untuk memilih kata-kata untuk mengajar anak-anak: (a) Kata harus dipahami; (b) Kata dapat dijelaskan dalam bahasa yang sederhana; dan (c) Kata memiliki banyak kemungkinan untuk digunakan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka salah satu cara untuk membantu meningkatkan kosakata pada anak usia dini yaitu dengan penggunaan Media berbasis teknologi yaitu melalui aplikasi game edukasi. Media pembelajaran dapat meningkatkan semangat serta motivasi siswa dalam belajar. Media

pembelajaran dapat membantu guru dalam memfasilitasi siswa belajar. Salah satu media yang dapat meningkatkan kosakata pada anak usia dini yaitu melalui aplikasi game Edukasi SECIL (Serial belajar si kecil).

Game berbasis mobile salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan Kosakata anak-anak dengan cara bermain sambil belajar. Game edukasi dirancang untuk merubah pola belajar anak-anak yang biasanya dengan cara melihat guru menulis dipapan tulis dan mendengarkan guru berbicara. Pertumbuhan pengguna internet di Indonesia semakin bertambah pesat setiap tahunnya.

Melalui game edukasi, perkembangan kosakata anak dapat berkembang. Game edukasi, yaitu sebuah media pembelajaran yang bersifat mendidik, dimana dengan media tersebut dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan melakukan kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu game edukasi yang dapat mengembangkan kosakata anak yaitu SECIL. SECIL yang disingkat Aplikasi Belajar Si Kecil adalah Serial Belajar Anak Berbahasa Indonesia yang dikemas khusus secara interaktif dan menarik yang kami buat khusus untuk Anak-anak Indonesia. Sudah ada beberapa serial yang.

Menurut Mohamad Muspawi, dkk (2020) Setelah dilakukan penelitian yang berjudul Penerapan permainan scrabble untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak. Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan melalui permainan scrabble di TK Dharma Wanita Mendalo Darat. Tindakan yang digunakan sesuai dengan usia dan kemampuan anak dalam menyusun komponen huruf dan menyebutkannya. Permainan dimodifikasi sesuai dengan tema pembelajaran anak yang menarik dan bervariasi di setiap pertemuan. Selain itu, pada siklus II ditambahkan penggunaan media pendukung berupa iringan musik rekaman suara sesuai dengan kata pada scrabble dan diberikan reward. Anak terlihat semakin senang dan bersemangat dalam bermain sehingga berebutan saat menyusun dan menjawab pertanyaan dari guru. (Muhammad Musawi dkk, 2020).

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengukur kemampuan kosakata anak dengan menggunakan aplikasi game edukasi SECIL.

1.2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah permasalahan diatas agar mempermudah peneliti melaksanakan penelitian, peneliti membatasi masalah pada:

1. Kemampuan kosakata anak usia 5-6 tahun, pada tema profesi
2. Kegiatan melalui Aplikasi Game Edukasi SECIL berbasis android

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan kosakata anak usia 5-6 tahun sebelum dilaksanakan kegiatan belajar melalui Aplikasi Game Edukasi SECIL?
2. Bagaimana kemampuan kosakata anak setelah dilaksanakan kegiatan belajar melalui Aplikasi Game Edukasi SECIL?
3. Apakah kegiatan belajar melalui Aplikasi Game Edukasi SECIL dapat meningkatkan kemampuan kosakata anak?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan kosakata anak usia 5-6 tahun sebelum menggunakan Aplikasi Game Edukasi SECIL pada siklus I
2. Untuk mengetahui kemampuan kosakata anak usia 5-6 tahun setelah menggunakan Aplikasi Game Edukasi SECIL pada siklus II

1.5. Manfaat Penelitian

- a. Bagi peneliti, sebagai penambah pengetahuan dan wawasan serta bekal untuk digunakan dalam pembelajaran jika kelak menjadi seorang guru.
- b. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan rujukan dalam meningkatkan kemampuan kosa kata saat mengajarkan membaca kepada anak usia dini.

- c. Bagi siswa, Meningkatkan kemampuan kosakata melalui game edukasi edukasi "serial belajar si kecil" dan agar anak merasa senang dan tidak membosankan saat kegiatan belajar membaca.

1.6. Definisi Operasional

1. Kemampuan kosakata

Kemampuan kosakata yang di maksud oleh peneliti dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam perbendaharaan kata yang terdapat dalam suatu Bahasa. Kosakata siswa pada usia awal sekolah ini sebagian besar adalah kosakata lisan, yakni kosakata yang mereka dengar atau kosakata yang mereka gunakan sendiri, dan sedikit kosakata baca dan tulis, yakni kosakata yang mereka pahami.

2. Aplikasi Game Edukasi SECIL

Aplikasi game yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini adalah suatu permainan yang membantu anak untuk mempelajari atau menguasai sesuatu. Permainan edukasi SECIL merupakan segala hal yang dipakai sebagai alat untuk menstimulus segala aspek perkembangan berbasis android. Game edukasi SECIL merupakan suatu kegiatan yang sangat menarik bagi anak.