

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dimana pada masa tersebut merupakan masa emas (*golden age*), karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan cukup pesat dan tidak akan terulang lagi di masa mendatang (Mursid, 2015:14). Masa ini merupakan masa yang sangat penting bagi anak dalam perkembangannya. Dimana pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Setiap anak memiliki perkembangan yang tidak sama, karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda-beda sekalipun kembar identik. Makanan bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan menjalani tugas perkembangannya dengan baik. Salah satu cara menstimulasi anak yaitu dengan memasukkan anak ke dalam lembaga pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan (Madyawati, 2016:2). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada BAB I pasal 1 ayat (14) disebutkan bahwa:

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang ditujukan kepada anak usia nol sampai dengan enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani, agar anak dapat siap memasuki jenjang pendidikan yang selanjutnya yaitu jalur formal, nonformal, dan informal.

Taman Kanak-kanak (TK) termasuk pendidikan formal untuk anak usia dini yang berkonsentrasi pada anak usia 5-6 tahun. Anak pada usia ini sangat sulit untuk fokus, hal ini menjadi salah satu topik yang paling sering dikeluhkan oleh orang tua dan guru karena akan mengganggu kegiatan belajar anak. Pemicu kecil saja bisa membuat perhatian anak teralih dan anak akan bergerak meninggalkan tempat duduknya. Apa yang sedang dipelajari seketika menjadi pecah. Kesulitan fokus bukan hanya dikarenakan anak terus bergerak, tetapi juga melamun, bosan, mengantuk, atau badan yang kurang *fit*.

Anak usia dini suatu individu yang unik, mempunyai rasa ingin tahu terhadap lingkungan sekitarnya yang mengakibatkan susah untuk berkonsentrasi. Diperlukan motivasi agar anak dapat berkonsentrasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Motivasi merupakan seperangkat kekuatan internal yang memobilisasi dan membimbing tindakan tubuh terhadap tujuan tertentu sebagai respon terhadap keadaan kebutuhan maupun keseimbangan (Ramsay, et. Al., 2012). Motivasi mendorong anak untuk melakukan kegiatan belajar, hasil belajar akan optimal apabila seorang anak memiliki motivasi yang tinggi dan dengan begitu dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak dimana kemampuan berbicara anak akan meningkat.

Perkembangan bahasa terdiri dari empat macam bentuk yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Kemampuan berbicara yaitu serangkaian upaya agar anak memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk mengekspresikan pikiran, gagasan, dan perasaannya dengan cara berbicara (Suardiman, 2003: 63). Banyak anak merasa kesulitan mengungkapkan perasaan atau apa yang diinginkan anak. Selain itu banyak anak yang merasa kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang lain untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Berbicara bukan sekedar mampu mengucapkan kata-kata atau bunyi, tetapi merupakan suatu alat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran ataupun perasaan. Oleh karena itu peran berbicara sangat penting bagi anak.

Banyak lembaga pendidikan anak usia dini yang memiliki sarana dan prasarana yang sangat mendukung, tetapi kurang bisa memanfaatkan dalam pembelajaran. Kurangnya inovasi dalam mengelola sarana prasarana pembelajaran yang dapat mengakibatkan kurang tertariknya anak dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan banyak sekali guru/pendidik yang bukan dari lulusan PAUD. Kegiatan pembelajaran di TK pada umumnya dibuat agar anak tertarik salah satunya yaitu dengan menggunakan media dan metode pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya (Susilana & Riyana, 2009: 6). Pemakaian media pembelajaran yang mengandung informasi ini bertujuan untuk menstimulus perkembangan anak dan membangkitkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran (Arsyad, 2011:15). Selain media pembelajaran, metode

pembelajaran juga penting dalam meningkatkan perkembangan dan motivasi anak dalam belajar.

Media pembelajaran di TK sudah banyak, akan tetapi dapat membuat anak menjadi bosan atau kurang menarik, sehingga membuat anak mencari objek lain di sekitarnya. Terdapat media pembelajaran yang kurang dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak terutama kemampuan berbicara. masih banyak anak yang belum berani berbicara ketika pembelajaran. Mereka lebih banyak diam dan terkadang melakukan kegiatan lain.

Saat pembelajaran, guru menggunakan buku cerita bergambar sehingga membuat anak kurang termotivasi dan memahami gambar yang diceritakan oleh gurunya karena anak kurang terjangkau dalam melihat buku tersebut. Penggunaan media yang apa adanya ini sangat disayangkan, mengingat sarana prasarana di sekolah yang begitu menunjang dengan berbagai bentuk. Selain media pembelajaran, metode pembelajaran juga penting dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berbicara anak.

Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan untuk menerapkan perencanaan yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan secara nyata dan praktis untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Di taman kanak-kanak seringkali memakai metode pembelajaran yang sifatnya monolog yaitu dari guru ke anak didik yang akhirnya menimbulkan kebosanan pada diri anak. Ada banyak jenis dan metode pembelajaran yang bisa dipilih untuk diterapkan pada proses pembelajaran.

Pada tahapan anak usia dini, ada kecenderungan bahwa anak kurang menyukai hal yang terlalu serius, tetapi anak lebih menyukai suasana yang menyenangkan. Dengan suasana yang gembira anak akan bersemangat dalam berkomunikasi dengan teman. Untuk menciptakan suasana yang menyenangkan ini yaitu dengan mengajak anak untuk bermain, maka dengan bermain anak akan mengekspresikan apa yang dirasakan seperti perasaan gembira, senang, sedih, dan jengkel yang akan dikomunikasikan pada saat berlangsungnya permainan.

Berkenaan dengan permasalahan guru dalam upaya memotivasi belajar dan kemampuan berbicara anak, serta pemilihan metode pembelajaran yang belum optimal. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tesis dengan judul, “Efektivitas Bermain Peran Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan banyaknya temuan permasalahan yang ada pada latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Banyak anak merasa kesulitan mengungkapkan perasaan atau apa yang diinginkan anak;
2. Anak usia dini sangat sulit untuk fokus, hal ini dapat mengganggu proses pembelajaran yang kurang optimal;
3. Kurangnya inovasi dalam mengelola sarana prasarana pembelajaran;
4. Penggunaan media pembelajaran yang apa adanya;

5. Menggunakan buku cerita bergambar yang berukuran kecil sehingga anak-anak sulit untuk melihat buku cerita bergambarnya;
6. Motivasi belajar anak rendah;
7. Anak kurang berani berbicara ketika pembelajaran;
8. Metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi;
9. Anak kurang menyukai hal yang terlalu serius, tetapi anak lebih menyukai suasana yang menyenangkan;
10. Metode bermain peran pada umumnya disenangi oleh anak, namun disekolah belum menerapkan sebagai media pembelajaran di kelas.

C. Batasan Masalah

Mengingat akan meluasnya masalah, maka masalah dibatasi pada bermain peran yang pada umumnya disenangi anak, namun belum terdapat penelitian mengenai pengaruh terhadap motivasi belajar dan kemampuan berbicara anak kelompok B. Kurangnya motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran mengakibatkan kurangnya kemampuan berbicara anak dalam kegiatan pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Adakah perbedaan motivasi belajar antara anak yang diberikan perlakuan bermain peran dan anak yang diberikan perlakuan cerita bergambar?

2. Adakah perbedaan kemampuan berbicara antara anak yang diberikan perlakuan bermain peran dan anak yang diberikan perlakuan cerita bergambar?
3. Adakah perbedaan motivasi belajar dan kemampuan berbicara antara anak yang diberikan perlakuan bermain peran dan anak yang diberikan perlakuan cerita bergambar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pembatasan dan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara anak yang diberikan perlakuan bermain peran dan anak yang diberikan perlakuan cerita bergambar.
2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berbicara antara anak yang diberikan perlakuan bermain peran dan anak yang diberikan perlakuan cerita bergambar.
3. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar dan kemampuan berbicara antara anak yang diberikan perlakuan bermain peran dan anak yang diberikan perlakuan cerita bergambar.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kajian konseptual mengenai metode bermain peran berpengaruh terhadap motivasi belajar dan kemampuan berbicara kelompok B serta untuk menambah khazanah keilmuan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai masukan bahwa bermain peran dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berbicara anak.

b. Bagi Siswa

Bermain peran dapat membantu memotivasi belajar agar kemampuan berbicara anak dengan teman, guru dan orang tua berkembang dengan baik.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam kebijakan memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat oleh guru untuk motivasi belajar dan kemampuan berbicara anak.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan mengenai pengaruh bermain peran terhadap motivasi belajar dan kemampuan berbicara anak. Kemudian dapat digunakan sebagai acuan kembali ketika ada penelitian-penelitian yang relevan.