

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar-dasar perkembangan moral keagamaan, perkembangan fisik (motorik kasar dan halus), kecerdasan kognitif (berpikir, kreativitas), dan sosio-emosional (sikap). Bahasa dan komunikasi menurut keunikan tahap perkembangan menurut kelompok usia yang dilalui anak usia dini. (Madiwati Lilith, 2011: 2-3).

Karena komunikasi adalah inti dari hubungan manusia, kemampuan anak untuk berbicara dan berbicara harus didorong sejak dini pada tahap belajar yang sensitif. Untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak TK, anak dapat diajarkan untuk belajar mendengar, membaca, menulis dan berbicara (Aisyah, 2014: 14-15).

Kemahiran berbahasa di TK Negeri 1 Kragan bertujuan untuk meningkatkan kemahiran berbahasa Jawa dalam pembelajaran khususnya pada kegiatan yang menggunakan muatan lokal dan kegiatan di luar kelas. Bahasa Jawa merupakan pembelajaran yang mengembangkan alat komunikasi, budaya, dan fungsi personal dalam kurikulum bahasa, sastra, dan budaya Jawa lokal. Keterampilan bahasa dirancang untuk memungkinkan siswa berkomunikasi secara verbal. Keterampilan berkomunikasi dimaksudkan untuk menanamkan budi pekerti, meningkatkan rasa kemanusiaan dan kepedulian sosial, meningkatkan apresiasi terhadap sastra dan budaya Jawa, serta menjadi wahana pengungkapan gagasan, imajinasi, dan ekspresi kreatif. Kemampuan komunikasi bahasa jawa sesuai unggahan pondasi unggul. (Romadi, 2011: 1)

Penggunaan *Loose Parts* sebagai sumber belajar diperlukan anak untuk bermain dan dapat menciptakan lingkungan yang lebih kaya bagi anak untuk bermain, sehingga apapun bisa digunakan anak untuk bermain, karena *loose parts* tidak memiliki ramuan khusus sehingga memberikan kemungkinan-kemungkinan yang tidak terbatas. (Siantajani, 2020: 9). Melalui penggunaan *loose parts* ini anak

dibimbing dan difasilitasi untuk terus mengeluarkan imajinasi-imajinasi kreatifnya serta mengkonkretkannya atau membuatnya menjadi sebuah karya nyata sehingga anak merasa memiliki kebebasan untuk berekspresi dan berkreasi sesuai dengan kemampuannya.

*Loose Parts* adalah material yang mencerdaskan, karena mendorong anak untuk memikirkan hendak dijadikan apa material-material tersebut. Material-material yang memiliki nilai dan berpotensi untuk ditransformasi dengan berbagai cara menjadi kreasi-kreasi dan temuan-temuan baru sehingga mendorong kreativitas dan imajinasi (Yuliati Siantajani, 2020:16). Anak dapat menemukan berbagai hal-hal baru yang kemudian menjadi referensi bagi anak untuk memperoleh pengetahuan baru dan kemudian difasilitasi dengan berbagai material yang dapat digunakan untuk menghasilkan berbagai karya dari imajinasi anak. Gilman dari Mc.Gill University mengatakan *Loose Parts* sebagai *mindset*, dengan pendekatan yang berorientasi pada sebuah proses dimana pada saat anak bermain tiba-tiba muncul percakapan dari anak dan menjadikan pembelajaran menjadi bermakna

Teori *loose parts* kali pertama dikembangkan oleh Nicholson pada tahun 1971 berdasarkan keinginan dalam memberikan wadah anak untuk menyalurkan kreativitas menggunakan bahan alam yang dapat dimanipulasi, dipindai, dan diciptakan kembali serta benda atau barangnya yang mudah ditemukan. Menurut Gull dalam (Nurjanah, 2019) Menurut Casey & Robertson, (2016) *loose parts create richer environments for children to play, giving them the resources they need to do what they need to do*. Kebutuhan anak adalah bermain sesuai hak anak yang harus dipenuhi. Bermain adalah penting untuk kesehatan dan kesejahteraan dan mempromosikan pengembangan kreativitas, imajinasi, kepercayaan diri, kemajuan diri, serta kekuatan dan keterampilan fisik sosial, kognitif dan emosional sehingga seluruh potensi anak berkembang. Itulah alasan utama pemilihan media yang akan digunakan dalam pengembangan kreativitas anak.

Media *loose parts* merupakan media berbasis bahan alam di mana menurut Yukananda (dalam Oktari, 2017), disebut bahan alam karena berasal dan disiapkan dari lingkungan sekitar. Saat anak melakukan eksplorasi langsung di

lingkungan memperkaya ide kreatif, rasa ingin tahu mencoba menemukan dengan optimalisasi panca indera anak. Melalui strategi tahapan yaitu dimulai dari pribadi, pendorong, proses dan produk yang diamati guru diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak lebih optimal (Safitri et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Negeri 1 Kragan, diketahui bahwa keterampilan anak dalam berkomunikasi menggunakan bahasa jawa masih kurang karena pembelajaran yang monoton dan kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran. Sehingga anak kurang termotivasi dan merasa jenuh atau bosan dalam pembelajaran karena kurangnya media atau metode yang digunakan kurang *update*. Menyikapi hal tersebut, hendaknya pendidik mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai jamannya dengan menggunakan media yang sudah tersedia pada lingkungan sekitar tempat tinggal anak.

Mengkaji permasalahan di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan metode bercerita berbantuan media *loose parts* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa di TK B Rembang. Dengan menggunakan media *loose parts* dengan bahan-bahan di sekitar lingkungan diharapkan pembelajaran menjadi lebih dekat dengan lingkungan anak dan mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak terutama berbahasa jawa sebagai bahasa keseharian anak.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang diangkat, yaitu:

1. Anak-anak dalam berkomunikasi sehari-hari bahasanya campuran antara bahasa Indonesia dengan bahasa jawa, bahkan bahasa asing sebagaimana mereka lihat di televisi dan media sosial pada telepon seluler, sedangkan orang tua di lingkungannya masih berbahasa jawa.
2. Bahasa jawa banyak dilupakan oleh sebagian orang tua anak didik taman kanak-kanak seiring dengan maraknya media social yang menyebabkan mereka berkomunikasi dengan bahasa gaul yang tidak jelas makna dan tatakramanya.
3. Kemajuan teknologi yang pesat yang berdampak pada metode pembelajaran oleh guru-guru agar *up-to-date* mengikuti zaman.

4. Daya kritis anak yang berbeda-beda terlebih pada generasi sekarang.
5. Kurangnya arahan yang disesuaikan untuk anak generasi sekarang dalam belajar.
6. Metode-metode yang digunakan guru sebagian besar masih konvensional dan kurang tepat untuk diterapkan di era sekarang.
7. Kurangnya pemahaman guru terhadap karakteristik anak.
8. Kurangnya media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam memanfaatkan sumber belajar yang berasal dari lingkungan sekitar.
9. Anak kurang kreatif karena metode yang digunakan oleh guru monoton dan media yang kurang bervariasi.
10. Kemampuan anak untuk memahami cerita dengan menggunakan bahasa Jawa masih sangat rendah

### **1.3 Cakupan Masalah**

Cakupan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Keterbatasan wawasan guru dalam mengembangkan komunikasi berbahasa Jawa terhadap anak.
2. Pengembangan kemampuan berbahasa Jawa dengan metode bercerita yang berbantuan *loose parts* untuk anak usia 5-6 tahun.
3. Kelayakan metode bercerita untuk dengan berbantuan *loose parts* dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa anak usia 5-6 tahun.
4. Keefektifan metode bercerita berbantuan *loose parts* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa anak usia 5-6 tahun.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, peneliti menentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan metode bercerita berbantuan *loose parts* untuk mengembangkan keterampilan berbahasa Jawa pada anak TK Rembang?
2. Bagaimana desain metode bercerita berbantuan *loose parts* untuk mengembangkan keterampilan berbahasa Jawa pada anak TK Rembang?
3. Apakah metode bercerita berbantuan *loose parts* layak untuk mengembangkan keterampilan berbahasa Jawa pada anak TK Rembang?

4. Apakah metode bercerita berbantuan *loose parts* efektif untuk mengembangkan keterampilan berbahasa jawa pada anak TK Rembang?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis kebutuhan peningkatan keterampilan berbahasa jawa dengan metode bercerita berbantuan *loose parts* pada siswa TK Negeri 1 Kragan Rembang;
2. Menyusun desain pengembangan keterampilan berbahasa jawa dengan metode bercerita berbantuan *loose parts* pada siswa TK Negeri 1 Kragan Rembang;
3. Menganalisis kelayakan pengembangan keterampilan berbahasa jawa dengan metode bercerita berbantuan *loose parts* pada siswa TK Negeri 1 Kragan Rembang;
4. Menganalisis keefektifan pengembangan keterampilan berbahasa jawa dengan metode bercerita berbantuan *loose parts* pada siswa TK Negeri 1 Kragan Rembang.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoretis
  - a. Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan teori pembelajaran kepada siswa, khususnya tentang peningkatan kemampuan berbahasa anak.
  - b. Memberi kesempatan penulis untuk mengaplikasikan ilmu dan teori yang dipelajari selama ini.
  - c. Menambah ilmu pengetahuan yang dilaksanakan sehingga memberi kontribusi pemikiran bagi penulis.
  - d. Sebagai bahan kajian atau perbandingan untuk perbandingan penelitian selanjutnya.
2. Secara Praktis
  - a. Bagi Siswa
    - 1) Sebagai sarana meningkatkan kemampuan berbahasa siswa.

- 2) Meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
  - 3) Meningkatkan kemampuan anak untuk meningkatkan keterampilan berbahasa jawa dengan metode bercerita dengan bantuan *loose parts*.
- b. Bagi Guru
- 1) Dapat menciptakan inovasi baru dalam metode pembelajaran.
  - 4) Sebagai pertimbangan peningkatan keterampilan berbahasa jawa dengan metode bercerita dengan bantuan *loose parts*.
- c. Bagi Sekolah
- 1) Membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
  - 2) Memberikan citra positif karena satuan pendidikan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, modern dan berkualitas.
- d. Bagi Pengambil Kebijakan
- 1) Mendukung tujuan pendidikan nasional dengan memberikan pembelajaran yang berkualitas.
  - 2) Mendukung prinsip dasar pembelajaran di PAUD yakni bermain adalah belajar.

### **1.7 Spesifikasi Produk**

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa buku panduan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Jawa dengan Metode Bercerita Berbantuan *Loose Parts*. Produk yang dihasilkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

#### **1. Ukuran Buku**

Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam menentukan ukuran buku antara lain kepraktisan penggunaan, jenis informasi yang disampaikan, sasaran pembaca, biaya produksi, dan efisiensi penggunaan bahan produksi seperti kertas dan tinta. Ukuran buku yang digunakan dalam penelitian ini adalah A4 yaitu 21 cm x 29 cm.

#### **2. Ukuran huruf**

Ukuran huruf yang digunakan dalam buku panduan ini adalah 12 point. Ukuran judul menggunakan 24 point.

3. Bentuk Huruf:

- a. Menggunakan bentuk dan ukuran yang mudah dibaca dan sesuai dengan karakteristik anak. Buku panduan bercerita ini menggunakan jenis huruf Arial, ukuran 12 agar dapat dibaca dengan mudah dan jelas.
- b. Menggunakan perbandingan huruf yang berbeda antara judul dan isi naskah.

4. Deskripsi Bahasa

Dari segi bahasa buku panduan ini (a) memilih kata-kata yang sederhana, (b) tidak menggunakan kata-kata asing, (c) tidak menggunakan kata-kata yang jorok, dan (d) menggunakan kata-kata yang komunikatif yakni komunikasi langsung dengan pembaca terhadap anak, (e) ditambahkan kalimat-kalimat motivasi agar dapat memotivasi anak menjadi lebih berkarakter dalam peduli dengan lingkungan sekitar tempat tinggal.