

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Undang-undang ini mengamanatkan bahwa pendidikan harus dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistik sebagai dasar anak memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

PAUD juga diartikan sebagai kependidikan pra sekolah, yaitu pendidikan dimana anak belum memasuki pendidikan formal. PAUD diterapkan pada anak usia 0-6 tahun. Ketika rentan usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara pesat, sehingga masa ini disebut masa keemasan (*golden age*). Masa dimana hanya terjadi satu kali dalam kehidupan manusia dan tidak dapat diulangi lagi. Oleh karena itu, anak harus dibina dan dikembangkan agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan usia anak.²

Pengembangan kemampuan dasar meliputi berbagai aspek pengembangan salah satunya pengembangan bahasa atau pengembang kecerdasan linguistik anak.

¹ Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014, *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, hal.1.

² Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 63.

pengembangan Kecerdasan linguistik anak merupakan kecerdasan yang mampu menggunakan kata secara efektif baik secara lisan maupun tertulis, kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan berbahasa atau komunikasi, kecerdasan ini memungkinkan anak memiliki hobi membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan cerita.³

Pembelajaran bahasa Indonesia di PAUD diarahkan pada pengenalan huruf, suku, kata, serta upaya untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa secara lisan dengan baik. Pembelajaran bahasa pada anak usia dini juga diarahkan pada pengembangan kemampuan dan keterampilan untuk memahami pesan yang disampaikan suatu objek misal dalam bentuk gambar. Kemampuan anak yang optimal dalam berbahasa merupakan manifestasi dari berkembangnya kecerdasan linguistik yang dimiliki anak.⁴

خَلَقَ الْإِنْسَانَ. (٣) عَلَّمَهُ الْبَيَانَ. (٤)

Artinya: Dia menciptakan manusia. Mengajarkan pandai berbicara (Q.S Ar-Rahman 3-4)⁵

Dari ayat al-qur'an diatas dapat disimpulkan bahwa setiap manusia diciptakan pandai berbicara, akan tetapi anak usia dini membutuhkan stimulasi bahasa atau kecerdasan linguistik, agar mempermudah anak dalam berbicara.

³ Muhammad Yaumi, *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*, hal. 40.

⁴ Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014, *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, hal. 1-2.

⁵ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya Cet. Ke-10*, (Jakarta: Darus Sunnah, 2011), hal. 370.

Anak usia dini perlu memiliki kecerdasan linguistik yang baik sehingga cakap dan terampil dalam berbahasa. Selama ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak dilakukan dengan cara mengajak anak untuk bercerita tentang suatu objek. Tetapi dalam kenyataannya hal ini sangat membosankan anak. Kondisi ini terjadi karena anak kurang mengenal atau memahi objek yang diceritakan guru. Realitas ini berimplikasi pada rendahnya kecerdasan linguistik anak.

Realita yang teramati di lapangan melalui observasi menunjukkan bahwa kemampuan di lembaga RA Al-Ma'had Raudlatul Jannah Leran Kec. Kalitidu Kab. Bojonegoro. Tepatnya di kelas A Sunan Bonang (Usia 4-5 tahun) telah ditemukan 11 anak dari 18 anak yang kurang lancar dalam berkomunikasi, penyebab utama kurangnya kemampuan anak dalam berkomunikasi secara lisan karena selama ini kemampuan anak tersebut belum dikembangkan guru melalui latihan yang terstruktur, dan dimungkinkan karena faktor usia anak yang masih terlalu dini. Guru belum sepenuhnya mengajak dan melatih anak untuk berkomunikasi. Hal ini menyebabkan sebagian anak mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan teman atau dengan gurunya. Untuk dapat meningkatkan kecerdasan linguistik pada anak RA Al-Ma'had Raudlatul Jannah sangat diperlukan bimbingan dan latihan untuk meningkatkan kecerdasan linguistik merupakan hal yang sangat penting bagi anak dalam berkomunikasi dengan teman atau orang tuanya.

Menurut Imam Al-Ghazali dalam Ihya'-nya tentang hal bermain bagi anak: "Setelah anak-anak menyelesaikan tugas belajarnya, hendaklah mereka diberi kesempatan untuk bermain-main dengan permainan yang bagus, melepas lelahnya dari kecapaian sekolah. Permainannya itu tidak memayahkan dirinya, karena melarang anak-anak bermain dan terus menerus memaksa mereka belajar akan mematikan hatinya, melemahkan kecerdasannya, menyempitkan hidupnya. Sehingga, bisa-bisa ia langsung mencari alasan untuk menghindari, kehidupan".⁶

Bermain merupakan berbagai bentuk kegiatan yang menyenangkan, dilakukan tanpa adanya paksaan tidak memperdulikan hasil akhir dan merupakan kegiatan yang sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam bermain bahasa sangatlah penting bagi anak, sesuai dengan pendapat Dhieni, menyatakan bahwa bahasa adalah alat gabung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu pikiran, perasaan dan keinginannya.⁷

Indranuris mengemukakan bahwa keefektifan penggunaan alat bantu gambar dalam proses belajar-mengajar. Anak belalajar melalui bermain dengan menggunakan gambar sebagai brikut: (1) Gambar merupakan perangkat pengajaran yang dapat menarik minat anak secara efektif (2) gambar harus

⁶ Andang Ismail, *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hal.1.

⁷ Opih Rofiah Zainal dan Rita Rosmalia, *Metode dan Evaluasi Pengembangan Kognitif*, hal. 5-6

dikaitkan dengan kehidupan nyata atau benda di sekitarnya.⁸ . permainan *animal jump* menggunakan alat gambar telapak kaki yang ditengahnya ada gambar binatang.

Mencermati berbagai realitas tersebut maka perlu dikaji tingkat kecerdasan linguistik anak RA Al-Ma'had Raudlatul Jannah khususnya dalam mengemukakan pesan secara lisan atau dalam percakapan melalui penelitian yang diformulasikan berjudul “Pengaruh Permainan Animal Jump Terhadap Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini di RA Al-Ma'had Raudlatul athfal ”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut rumusan masalah yang terjadi fokus dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Penerapan Permainan *Animal Jump* Di RA Al-Ma'had Raudhlatul Jannah Leran Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro?
2. Bagaimana Kecerdasan Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Al-Ma'had Raudhlatul Jannah Leran Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro?
3. Adakah Pengaruh Penerapan permainan *Animal Jump* Terhadap Kecerdasan Linguistik Di RA Al-Ma'had Raudhlatul Jannah Leran Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro?

⁸ Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 8.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui Penerapan Permainan *Animal Jump* Terhadap Perkembangan Kecerdasan Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Al-Ma'had Raudhlatul Jannah Leran Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro.
2. Mengetahui Bagaimana Kecerdasan Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Al-Ma'had Raudhlatul Jannah Leran Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro
3. Mengetahui Pengaruh Permainan *Animal Jump* Terhadap Perkembangan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun RA Al-Ma'had Raudhlatul Jannah Leran Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro.

D. Manfaat penelitian

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang dikemukakan penelitian diatas diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

1. Bagi para guru, penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui pengaruh permainan *animal jump* terhadap kecerdasan linguistik anak di RA AL-Ma'had Raudlatul Jannah Leran Kecamatan Kalitidu Bojonegoro.
2. Bagi Lembaga RA Al-Ma'had Raudhlatul Jannah Leran Kecamatan Kalitidu Bojonegoro, dapat meningkatkan kualitas pembelajarannya melalui permainan bernyanyi serta menyebutkan suara binatang dan menyusun kata

binatang, dapat memberikan pemikiran yang baik dalam rangka peningkatan mutu proses belajar mengajar di RA Al-Ma'had Raudlatul Jannah Desa Leran Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro

3. Bagi IAI Sunan Giri Bojonegoro, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan, dapat dijadikan referensi, pertimbangan dan sumber informasi bagi mahasiswa
4. Bagi peneliti berikutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi untuk menambah ilmu pengetahuan, pengenalan, pengalaman, dan pemahaman terhadap suatu fakta atau informasi yang ada.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah di kemukakan serta tujuan penelitian yang ingin dicapai, hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Hipotesis Kerja (H_a)

Permainan *Animal Jump* berpengaruh terhadap perkembangan kecerdasan linguistik anak usia 4-5 tahun di RA Al-Ma'had Raudhlatul Jannah Leran Kecamatan Kalitidu Bojonegoro.

2. Hipotesis Nihil (H_o)

Permainan *Animal Jump* tidak berpengaruh terhadap perkembangan kecerdasan linguistik anak usia 4-5 tahun di RA Al-Ma'had Raudhlatul Jannah Leran Kecamatan Kalitidu Bojonegoro.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel, yaitu variabel tentang Permainan *Animal Jump* dan variabel tentang Kemampuan Kecerdasan Linguistik.

1. Permainan *Animal Jump*

Variabel Permainan *Animal Jump* dalam penelitian ini diperlakukan sebagai variabel bebas (*independent variable*). Sedang indikator yang digunakan adalah interaksi penggunaan Permainan *Animal Jump*.

2. Kemampuan Kecerdasan Linguistik Anak

Variabel Kemampuan Mengembangkan Kecerdasan Linguistik dalam penelitian ini diperlakukan sebagai variabel terikat (*dependent variable*). Sedangkan indikator yang digunakan adalah tingkat kecerdasan linguistik anak pada usia 4-5 tahun.

G. Keaslian Penelitian

Pada bagian ini, disajikan perbedaan dan persamaan antara kajian penelitian yang sedang dilaksanakan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Orisinalitas penelitian atau keaslian penelitian diperlukan untuk menghindari adanya pengulangan yang sama terhadap penelitian terdahulu. Maka, bagian ini akan dijelaskan melalui gambaran tabel agar lebih mudah untuk difahami.

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Skripsi Syarifatu Anwaria 2019	Efektivitas Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kemampuan Berkomunikasi Lisan Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Al-Hukama Bandar Lampung	Efektivitas permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan menjawab pertanyaan sudah baik.	Kualitatif	Dengan penerapan permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi lisan anak di TK Al-Hukma Bandar Lampung telah meningkat dengan baik
2	Skripsi Emmy Anggraini 2015	Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Melalui Metode Bermain Peran Di TK Kelompok B Pertiwi Mencil Tahun Ajaran 2014-2015	Kecerdasan linguistik berkembang dengan Metode bermain peran	Kualitatif	penerapan permainan peran mampu mengembangkan kemampuan kecerdasan linguistik anak di TK Kelompok B Pertiwi Mencil Tahun Ajaran 2014-2015 meningkat dengan baik

3.	Skripsi, Marheni Desi Primastuti 2014	Upaya Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Melalui Permainan Telepon Ular Pada Anak Kelompok B Di TK Pertiwi 01 Kemiri	Kecerdasan Linguistik berkembang dengan permainan telepon ular melalui menyebutka n simbol- simbol huruf yang dikenal	Kualitatif	Penerapkan permainan telepon ular mampu mengembangka n kemampuan kecerdasan linguistik anak di Kelompok B di TK Pertiwi 01 Kemiri Tahun Pelajaran 2013-2014 meningkat dengan baik
4.	Skripsi, Sri Herawati 2014	Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Melalui Kegiatan Bercerita Dengan Media Boneka Dan Celemek Di Kelompok B2 TK Kartika Ii-21 Yonif 144/Jy Curup Selatan Kabupaten Rejang Lebong	Kecerdasan Linguistik berkembang dengan metode bercerita menggunakan media boneka dan celemek	Kualitatif	Penerapkan kegiatan bercerita dengan media boneka dan celemek mampu mengembangka n kemampuan kecerdasan linguistik anak di Kelompok B2 TK Kartika Ii-21 Yonif 144/Jy Curup Selatan Kabupaten Rejang Lebong meningkat dengan baik

5.	Skripsi, Dhea Agnes 2019	Upaya Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Media Flash Card di Tk Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung	Kecerdasan Linguistik berkembang dengan media flash card	Kualitatif	Penerapkan media flash card mampu mengembangk n kemampuan kecerdasan linguistik anak di Tk Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung meningkat dengan baik
----	-----------------------------------	--	---	------------	--

Tabel 1. 2 Posisi penelitian

No.	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1	Skripsi, Riza Karina Dewi, 2020	Pengaruh Permainan <i>Animal Jump</i> Terhadap Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Al- Ma'had Raudlatul Jannah Leran Kecamatan Kalitidu Bojonegoro	Pengaruh Permainan <i>Animal Jump</i> Terhadap Kecerdasan Linguistik	Kuantitatif	Dengan menerapkan permainan <i>animal jump</i> kecerdasan linguistik anak Ra Al- ma'had Raudhlatul Jannah telah meningkat dengan baik

Berdasarkan tabel di atas antara penelitian terdahulu dan posisi penelitian tidak adanya kesamaan, penelitian terdahulu menggunakan permainan tradisional, bermain peran, permainan telepon ular, metode bercerita dan menggunakan media flas card dalam mengembangkan kecerdasan linguistik anak, sedangkan dalam posisi penelitian ini menggunakan permainan *animal jump* dalam mengembangkan kecerdasan linguistik anak.

H. Definisi Istilah

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang pengertian dalam judul penelitian ini, maka perlu ditegaskan beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini. Adapun istilah yang perlu ditegaskan dalam judul penelitian ini, diantaranya :

1. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, bersifat pribadi, berorientasi proses, bersifat fleksibel, dan berefek positif. Bermain juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.⁹
2. Kecerdasan linguistik adalah kemampuan mengolah kata-kata secara baik, dan dapat memengaruhi maupun muslihat. Adapun manfaat kecerdasan

⁹ Fadlillah, "Bermain dan permainan anak usia dini", (Jakarta, Prenadamedia Group),201, hal. 1-5.

linguistik ialah mampu membaca, menulis, mendengarkan dan juga berbicara dengan baik.¹⁰

3. Permainan *animal jump* adalah Permainan yang di mainkan secara berkelompok minimal dua kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari empat anak. Permainan ini mirip dengan permainan jejak kaki, akan tetapi permainan ini dimainkan dengan berbagai langkah, seperti melompat sambil bernyanyi binatang dan menempelkan huruf.

¹⁰ Igea Siswanto dan sri Lestari, *Panduan Bagi Guru dan Orangtua Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif untuk PAUD*, (Yogyakarta: Andi, 2012) , hal. 122.