

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia adalah negara yang multikultura, negara yang memiliki ragam kebudayaan. Indonesia kaya akan ragam seni budaya dan sudah semestinya Indonesia berbangga, sehingga sudah selayaknya bagi bangsa dan masyarakat negeri ini untuk melestarikan dan menjaga ragam seni budaya yang ada di Indonesia ini. Kebudayaan nasional merupakan kebudayaan yang diakui sebagai identitas nasional. Menurut KBBI Untuk kata budaya berasal dari bahasa sanskerta yaitu Buddhayah, yang merupakan bentuk zaman dari buddi (budi atau akal) yang diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Tapi semua terangkum menjadi satu yaitu sebuah ragam seni budaya yang berbineka tunggal ika dengan menunjukkan adat istiadat ketimuran dan berasaskan Pancasila. Secara definisi budaya dapat diartikan sebagai tata cara hidup manusia yang dilakukan secara kelompok atau masyarakat, dan di wariskan turun-temurun dari generasi ke generasi. Sejak zaman nenek moyang Indonesia telah memiliki kebudayaan yang bernilai tinggi. Di samping bentuk dan pola kehidupan masyarakat yang agraris, dalam dinamika kehidupan mereka mereka juga dibarengi tumbuhnya kehidupan religi walaupun dalam bentuk dan jenis yang sederhana. Kepercayaan masyarakat umumnya banyak dikaitkan dengan nilai-nilai sakral terhadap alam sekitar dan benda-benda yang bertuah. Hal ini seperti pada jaman kuno adanya kepercayaan animisme dan dinamisme yang telah melekat dalam kehidupan masyarakat Indonesia.

Perkembangan kehidupan budaya, baik fisik maupun non fisik diikuti pula dengan munculnya berbagai tradisi lokal. Perkembangan tradisi lokal banyak juga yang kemudian lahir berbagai bentuk dan jenis sastra dan kesenian tradisional yang dilatar belakngani oleh pola kehidupan pada zaman tersebut, seperti munculnya jenis kesenian wayang. Wayang menurut Nurgiyantoro (2011) merupakan sebuah wiracarita yang pada intinya mengisahkan kepahlawanan para tokoh yang berwatak baik menghadapi dan menumpas tokoh yang berwatak jahat. Selain itu menurut Anggoro (dalam Sholikhah & Masruroh, 2019) *Wayang is story about living habits and human behavior which started from birth, life, death in natural processes* (wayang adalah cerita tentang kebiasaan hidup dan tingkah laku manusia yang dimulai dari lahir, hidup, mati dalam proses alamiah). Jadi dapat disimpulkan bahwa wayang merupakan media yang digunakan untuk menggambarkan cerita tentang kebiasaan hidup dan tingkah laku manusia yang berwatak baik dan berwatak jahat yang diturunkan dari generasi ke generasi. Kesenian wayang diturunkan dari generasi ke generasi untuk mewariskan nilai-nilai mulai dari etika, falsafah hidup, spiritualitas, musik (gending-gending gamelan), sampai estetika seni rupa yang begitu kompleks. Maka dari itu pelestarian kesenian wayang perlu di lakukan.

Pelestarian kesenian wayang ini dapat dilakukan melalui lembaga yang paling dekat dengan anak terlebih dahulu, salah satunya ialah lembaga pendidikan atau sekolah. Lembaga pendidikan atau sekolah merupakan lembaga pendidikan sebagai lembaga atau tempat berlangsungnya proses pendidikan yang dilakukan dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku individu ke arah yang lebih baik melalui interaksi dengan lingkungan. Pelestarian kesenian wayang melalui

pembelajaran yang ada di sekolah dapat digunakan sebagai media untuk mendukung pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai seperti yang diharapkan. Hidayah (2017) mengungkapkan bahwa untuk mencapai tujuan tertentu yaitu hasil belajar yang sesuai dengan apa yang diharapkan, dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang berkualitas. Kegiatan belajar dalam pembelajaran tidak lepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan tersebut salah satunya ialah media pembelajaran. Media pembelajaran dalam kegiatan belajar dikelas memiliki pengaruh yang penting, salah satunya ialah dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini sangatlah penting, mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkret yang mana anak belajar atau mempelajari sesuatu secara nyata. Hal ini didukung oleh pernyataan dari Piaget (dalam Bujuri, 2018) yang menyatakan bahwa pemikiran pada anak usia dini disebut pemikiran operasional konkret (*concrete operational*). Pemikiran operasional konkret yaitu hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak lalu pada masa operasional konkret ini semuanya digambarkan secara nyata, melalui benda yang dapat dirasakan secara langsung dari yang sebelumnya hanya dapat digambarkan/diangan-angan.

Proses belajar mengajar pada jenjang PAUD sangat berbeda dengan SD, yang mana pada jenjang ini pembelajaran lebih menekankan pada aspek perkembangan. Aspek perkembangan pada anak usia dini ada 6 aspek. Semua aspek perkembangan yang dikembangkan pada jenjang PAUD sangat penting dan memiliki pengaruh satu sama lain, yang salah satunya ialah aspek bahasa yang

didalamnya terdiri dari kosakata. Maka dari itu PAUD memiliki beberapa aspek yang harus dikembangkan oleh guru. Aspek perkembangan anak usia dini menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2013 adalah nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni. Keenam aspek ini harus dikembangkan secara optimal agar anak bisa melangkah ke perkembangan selanjutnya tanpa kekurangan apapun. Salah satu aspek penting yang bisa dikembangkan di PAUD yaitu perkembangan bahasa, yang mana keterampilan seseorang berbahasa yang di pengaruhi oleh kosakata. Keterampilan berbahasa seseorang meningkat apabila kuantitas dan kualitas kosakata meningkat Tarigan (dalam Rahmawati, Sunaryo, & Widodo, 2011). Penguasaan kosakata merupakan salah satu syarat utama yang menentukan keberhasilan seseorang untuk terampil berbahasa. Makin kaya kosakata seseorang makin besar kemungkinan seseorang untuk terampil berbahasa. Vallete dalam Lathipah Hasanah (2016) mengungkapkan kemampuan untuk memahami bahasa tergantung pada pengetahuan kosakatanya. Akan tetapi mempunyai perbendaharaan kosakata saja belum cukup jika tidak disertai dengan pemahaman dari kosakata tersebut.

Kosakata anak terjadi karena anak memperoleh pertama kali kosakata yaitu lewat proses interaksi dengan lingkungannya. Pertumbuhan kosakata anak di pengaruhi oleh lingkungan. Semakin banyak kosakata, semakin banyak kemungkinan anak memahami sehingga tuturan yang dihasilkan anak pun semakin kaya. Kemudian dari sisi bahasa pengantar sehari-hari yang digunakan anak dan orang tua di rumah, pada dasarnya turut memberikan pengaruh terhadap kuantitas ragam kosakata ayang dikuasai anak. Anak-anak yang terbiasa menggunakan

bahasa Indonesia dan bahasa daerah untuk berinteraksi dengan orang tua, mayoritas kuantitas ragam kosakata bahasa Indonesia yang dikuasai lebih banyak dari pada anak-anak yang hanya terbiasa menggunakan bahasa daerah sebagai sarana berinteraksi dengan orangtua dan orang lain. Hal ini tentunya juga didukung dengan hubungan komunikasi yang baik antara orangtua dan anak sehingga berdampak pada kuantitas ragam kosakata bahasa Indonesia yang dikuasai anak.

Meskipun demikian, baik anak yang mempunyai kuantitas ragam kosakata bahasa Indonesia yang banyak maupun sedikit dalam penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua, sedikit banyak masih tercampuri kosakata bahasa daerah sebagai bahasa pertama anak. Hal ini karena anak-anak tinggal dalam lingkungan yang sebagai besar masyarakat menggunakan bahasa daerah sebagai sarana komunikasi sehari-hari.

Anak memperoleh bahasa kedua dari hasil belajar serta dari lingkungan dan sekolahnya. Demikian pula dengan lembaga pendidikan terutama Taman Kanak-Kanak dalam pendidikan penting perannya dalam proses sosialisasi, terutama pada saat anak bertemu dengan teman sebayanya. Darjowidjojo (dalam Lathipah Hasanah, 2016) mengungkapkan penguasaan seseorang tentang kosakata dapat dikatakan sebagai cerminan dari kemampuan. Kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun mengalami peningkatan, anak sudah dapat berbicara lancar dengan menggunakan berbagai kosakata baru dan menurut Harris dan Sipay (dalam Dhieni, 2012:3.5) bahwa menjelang usia 5-6 tahun, anak dapat memahmai sekitar 8000 kata, dan dalam satu tahun berikutnya kemampuan anak dapat mencapai 9000 kata. Kemampuan anak tersebut akan berkembang maksimal jika diikuti dengan stimulus yang maksimal dari orang tua maupun guru.

Anak usia dini dapat mengembangkan kosakata melalui proses dengan menyerap arti kata baru setelah mendengarkan percakapan sekali atau dua kali. Anak mencari cara untuk memperbaiki kesalah pahaman, mulai belajar menjadi pendengar yang baik, perselisihan dengan teman sebaya dapat diselesaikan dengan menggunakan kata-kata dan mereka dapat bermain bersama. Dari penjelasan sebelumnya, dapat diketahui bahwa kosakata pada anak sangatlah penting karena bahasa itu sendiri merupakan alat untuk berkomunikasi.

Kurangnya media yang digunakan guru. Hal ini terjadi karena media yang digunakan selalu monoton, kurang menarik perhatian anak dan efektif sesuai dengan minat anak, contohnya yaitu gambar pada lembar kerja anak, sehingga dalam proses pembelajaran masih terdapat anak yang kurang memperhatikan guru dan berdampak anak tersebut tidak memahami materi yang diajarkan oleh guru. Cerita yang dibawakan guru secara lisan harus menarik, mengundang perhatian anak .

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di Taman Kanak-Kanak Gugus VI ditemukan bahwa, Kegiatan belajar mengajar banyak kendala dan belum mencapai tingkat perkembangan terutama di bidang peningkatan kosakata pada anak. Pada saat kegiatan bercakap-cakap dan tanya jawab, anak cenderung diam dan tidak pernah mau mengemukakan pendapatnya secara sederhana. Dan anak terlihat bingung dalam memahami pertanyaan dari guru. Ketika bercerita dan menjelaskan cerita di depan kelas anak kesulitan dalam mengeluarkan kata-kata sehingga guru harus memancing agar anak bercerita.

Guru kurang menggunakan media yang dapat menarik perhatian anak dikelas, seperti media yang bervariasi dalam proses belajar mengajar, media

pembelajaran yang tepat akan dapat mengatasi sikap pasif anak didik, media yang konkrit dan jelas, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. Melihat belum adanya media wayang dan kurangnya pembaruan media pembelajaran yang di gunakan untuk menstimulus perkembangan kosakata anak, maka sangat dibutuhkan untuk membantu anak dalam menambah kosakata dan untuk melestarikan salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia. Dalam hal ingin mengembangkan kosakata pada anak kelompok B menggunakan media wayang yang diperbarui melalui *papercraft*. Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu di lakukan penelitian *research and development* dengan judul “Pengembangan Media Wayang *Papercraft* Untuk Menambah Penguasaan Kosakata Anak Kelompok B”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Penguasaan kosakata anak-anak di Taman Kanak-Kanak yang kurang dari 8000-9000 kosakata yang berbeda.
2. Belum ada media wayang *papercraft* di sekolah yang di gunakan untuk menstimulus perkembangan kosakata anak salah satunya media wayang.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus maka penelitian ini di batasi pada, pengembangan media wayang *papercraft* untuk menambah penguasaan kosakata anak kelompok B.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas maka penelitian ini berfokus pada permasalahan pokok seperti berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media wayang dalam menambah penguasaan kosakata.
2. Bagaimana hasil validitas media wayang dari para ahli tentang media wayang *papercraft*.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan

1. Untuk mengetahui tahapan pengembangan media wayang *papercraft*.
2. Untuk mengetahui hasil validitas media wayang dari para ahli tentang media wayang *papercraft*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.1.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi para pembaca dengan memberikan solusi khususnya bagi lembaga sekolah bahwa pengembangan wayang *papercraft* sebagai media pembelajaran yang dapat menambah penguasaan kosakata anak.

1.1.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru:

- 1) Memberikan pengetahuan bahwa wayang *papercraft* dapat di jadikan media pembelajaran terhadap penguasaan kosakata anak

- 2) Penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi guru atau pendidik untuk meningkatkan kosakata anak usia dini, dapat membantu memudahkan proses kegiatan belajar mengajar, dan dalam mengembangkan wayang *papercraft* untuk meningkatkan kosakata anak usia dini.
 - 3) Dapat memicu kreatifitas untuk mengembangkan kosakata anak dengan menggunakan media yang menarik, kreatif dan inovatif.
- b. Bagi siswa penelitian ini memberikan manfaat yang sangat positif salah satunya:
1. Siswa mendapatkan pembelajaran yang mengaktifkan daya kerja otak anak secara kreatif.
 2. Siswa mendapat pembelajaran dengan media yang menyenangkan dan menumbuhkan minat belajar.
 3. Dengan diterapkan pembelajaran menambah kosakata berbantuan media wayang *papercraft* diharapkan anak menyukai dan tertarik.
- c Untuk lembaga
1. Memberikan pengetahuan akan wayang *papercraft* dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.
 2. Dapat mengembangkan dan memodifikasi pembelajaran dengan menggunakan wayang *papercraft*.
 3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan di bidang pendidikan anak usia dini terutama dalam penggunaan media yang tepat.