

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa sebagai alat komunikasi yang diperoleh manusia sejak lahir. Pemerolehan bahasa pada anak diawali dari apa yang anak dengar dan rasakan. Menurut pemerolehan bahasa merupakan proses anak untuk memperoleh pemahaman dalam pengelolaan kata untuk tujuan komunikasi. Ditambahkan menurut Astia, (2020) pemerolehan bahasa adalah sebuah proses untuk memperoleh bahasa ibu. Pentingnya pemerolehan bahasa ditambahkan oleh Fatmawati, (2015) berpendapat penguasaan sebuah bahasa oleh seorang anak dimulai dengan pemerolehan bahasa pertama yang disebut bahasa ibu untuk itu hal ini harus menjadi perhatian utama bagi orang tua bahkan guru. menjelaskan bahasa ibu adalah bahasa pertama yang diperoleh seorang anak saat belajar berbicara. Xu, (2018) juga berpendapat bahasa ibu adalah bahasa pertama yang dikuasai manusia sejak awal hidupnya melalui interaksi dengan keluarga dan lingkungan masyarakat sekitar anak. Bahasa ibu dapat dikembangkan melalui interaksi di rumah. Anak dan guru dapat menggunakan bahasa ibu sebagai bahasa sehari-hari nya di sekolah dan bahasa ibu juga dapat digunakan saat proses pembelajaran.

Fakta masalah di lapangan berdasarkan pengamatan salah satu TK di Padang dan wawancara dengan guru diperoleh data menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Minangkabau sangat rendah, hal ini dibuktikan dengan 1) anak belum mampu memahami kata perintah dengan menggunakan bahasa Minangkabau hal ini terlihat ketika guru mengucapkan kata perintah “ *tolong ambiakan buku ibuk nak!*” Anak hanya diam, 2) anak belum mampu melafalkan kosakata serta artikulasi bahasa Minangkabau dengan benar, 3) Kurangnya penguasaan kosakata, hal ini dilihat dari pengucapan *ba-arak-arak* tapi anak ucapkan *basiarak* (bertengkar) sehingga terjadinya kesalahan makna, 4) anak belum mampu menjawab pertanyaan menggunakan tata bahasa Minangkabau (*kato nan ampek*), hal ini terlihat dari guru bertanya “ *siapo namo awak?*” *namo den ali.* 5) guru kurang kreatif dalam membuat media pembelajaran untuk

mengembangkan kemampuan bahasa ibu saat pembelajaran, 6) Anak belum mampu mengungkapkan gagasannya, informasi, hal ini terlihat mereka masih malu-malu, hanya menjawab satu kata dan memerlukan pertanyaan yang berulang-ulang ketika guru bertanya namun anak belum mampu mengungkapkan gagasan mereka. Kemampuan bahasa Minangkabau anak usia 5-6 tahun di daerah Sumatra barat masih sangat rendah dilihat dari segi fonologi, kosa kata, dan tata bahasa Yeni et al., (2020) Anak kurang paham dengan *tau jo nan ampek* atau *kato nan ampek* antara lain : Pertama, *kato mandaki* merupakan tatakrama bertutur kepada orang yang lebih tua. Kedua, *kato malereang* merupakan tatakrama bertutur kepada orang yang disegani. Ketiga, *kato mendata* merupakan tatakrama bertutur kepada teman sebaya. Keempat, *kato manurun* merupakan tatakrama bertutur kepada orang yang lebih muda. Pelestarian budaya *tau jo nan ampek* ini akan memberikan sumbangan positif terhadap pembangunan karakter di masa datang dan guru kurang kreatif di dalam mengajarkan bahasa ibu kepada anak usia dini. (Zulhidayanti et al., 2013). Hal ini merupakan peringatan yang penting untuk segera diperhatikan lebih lanjut agar dapat dikendalikan sebagaimana penting nya penggunaan bahasa ibu.

Dengan masalah yang ditemukan maka pentingnya bahasa Ibu (Bahasa Minangkabau) dikembangkan untuk anak usia dini selain untuk berkomunikasi, bahasa ibu juga sebagai bahasa pengantar anak. Penelitian yang dilakukan Igboanusi, (2008) menyatakan pentingnya bahasa ibu dikembangkan karena memiliki kaitan erat dengan perkembangan sosial anak atau pembentukan identitas sosial. Melalui bahasa khususnya bahasa ibu anak dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungannya. Ndamba, (2018) bahasa ibu memiliki peran penting dalam pemerolehan bahasa anak karena bahasa ibu merupakan instrumen dalam proses pemerolehan bahasa anak usia dini, dengan bahasa ibu dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak, seperti perkembangan bahasa, sosial dan emosional. Ditambahkan oleh Piper et al., (2018) berpendapat bahwa bahasa ibu dinilai memiliki peran penting untuk menjamin inklusivitas dalam Pendidikan serta menjadi jembatan dalam proses pemerolehan bahasa kedua. Menurut Lartec et al., (2014) bahasa ibu memiliki peran penting terhadap pemerolehan kosa kata dan artikulasi saat pengucapan. Dengan demikian bahasa ibu sangat memiliki kaitan erat dengan seluruh aspek perkembangan dan

lingkungan sekitar. Menurut Saeed, (2020) bahasa ibu merupakan sumber pengetahuan bagi anak dan bahasa ibu sebagai media penyampai pikiran juga perasaannya. Sedangkan Al-Hamzi et al., (2021) menjelaskan bahasa ibu sangat penting untuk kesiapan anak dalam kemampuan berbahasa salah satunya untuk berbicara, dengan bahasa ibu anak belajar artikulasi atau bunyi bahasa yang baik, benar dan jelas. Ambridge et al., (2015) pentingnya bahasa ibu berpengaruh terhadap fonologi, kosa kata, dan tata bahasa anak. Anak membutuhkan suatu inovasi pembelajaran baru sehingga proses kegiatan belajar menjadi lebih menarik bagi anak, salah satunya dengan pembelajaran menggunakan android.

Berdasarkan masalah di atas maka pentingnya bahasa ibu dikembangkan. Sehingga anak mampu menguasai kosakata, artikulasi yang jelas, berkomunikasi dengan makna yang jelas. Hal ini tentu membutuhkan media yang menarik bagi anak usia dini. Guru yang memiliki kompetensi profesional salah satunya adalah mampu mengembangkan kurikulum dan pembelajaran secara kreatif dan inovatif (Sum, 2017). Diharapkan para guru dapat mengembangkan pola pembelajaran yang lebih bervariasi untuk menarik minat belajar anak. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran seperti media komputer untuk membantu proses pembelajaran. Survei yang dilakukan oleh UNICEF menunjukkan bahwa adanya kesenjangan digital yang kuat antara anak yang tinggal di wilayah perkotaan dan lebih sejahtera di Indonesia, dengan anak yang tinggal di daerah perdesaan dan kurang sejahtera (Efendi et al., 2017). Selain itu Ekawati et al., (2015) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa guru kurang menguasai teknologi, sehingga anak hampir tidak pernah menggunakan pembelajaran yang berbasis android. Selanjutnya Setiawan, (2017) mengatakan kendala yang dialami guru dalam memanfaatkan media berbasis android adalah usia lanjut, biaya media yang mahal, keterbatasan fasilitas yang dimiliki sekolah, tidak pernah diberikan pelatihan penggunaan komputer, dan tidak seluruh guru memiliki latar belakang mampu dalam penggunaan android. Padahal melalui media komputer pendidik dapat membuat berbagai macam media pembelajaran seperti *drills and practice*, tutorial, simulasi, permainan dan *discovery* (Afriyantari, 2019). Salah satu jenis pengembangan media pembelajaran melalui android adalah game edukasi.

Namun, banyak masyarakat yang anti game. Karena sebagian masyarakat

menganggap bahwa game memiliki banyak dampak buruk bagi anak, dan dapat membuat anak kecanduan. Seperti yang dikatakan oleh Ulya et al., (2021) jika sudah kecanduan bermain game online, maka dampak lain yang ditimbulkan bisa mengubah perilaku anak menjadi individualisme, dan berdampak pada kesehatan. Padahal tidak semua game memberikan dampak buruk pada anak. Menurut Junida, (2019) mengatakan game itu tergantung bagaimana cara penggunaannya karena tidak semua game memiliki karakteristik yang cocok untuk dimainkan oleh anak. Selain itu menurut Simanjuntak, (2020) efek yang ditimbulkan dari suatu video game tergantung dari konten video game tersebut. Game edukasi berbeda dengan game-game lainnya. Sesuai dengan namanya, game edukasi ini berfungsi untuk membantu proses kegiatan pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa menjadi sebuah game atau permainan yang dapat dimainkan oleh anak. Program multimedia berformat game edukasi memunculkan aktivitas belajar sambil bermain, sehingga siswa tidak merasa bahwa anak sesungguhnya sedang belajar (Epriliyansyah et al., 2018). Game edukasi ini dipandang memiliki banyak kelebihan untuk meningkatkan berbagai kemampuan anak tetapi tidak membuat anak merasakan bahwa anak sedang belajar dengan memainkan game tersebut. Hal inilah yang menjadi salah satu alasan penulis untuk mengembangkan media game edukasi untuk mengembangkan kemampuan bahasa ibu pada anak. Game edukasi yang mengusung unsur permainan tradisional. Sehingga permainan tradisional dijadikan game edukasi melalui android.

Game tradisional yang dimaksud adalah permainan yang berasal dari daerah Sumatera barat dikembangkan melalui android menjadi game edukasi untuk anak usia dini yang disebut game tradisional Minangkabau *sipak batu*. Game ini terinspirasi dari permainan *sepak tekong*. Permainan tradisional *sipak tekong* adalah permainan yang telah diturun-temurunkan oleh masyarakat Indonesia sejak dahulunya. Permainan ini berbentuk sebuah permainan petak umpet yaitu ada yang bersembunyi dan ada yang mencari (Saputri, 2021). Sepak tekong atau sipak tekong adalah permainan tradisional yang berasal dari Sumatera Barat. Sepak tekong bahasa Minang dimana sepak berarti menendang atau menyepak dan tekong adalah kaleng yang mengusung unsur fisik anak. Terinspirasi dari permainan *sepak tekong* yang banyak bergerak, penulis ingin mengembangkan game ini berbasis

android kearah yang memiliki unsur reseptif dan ekspresif dalam pengembangan bahasa ibu. Sebelumnya, penulis telah melakukan analisis terhadap beberapa media yang akan dikembangkan mulai dari *play store*, *apple store* dan *youtube*. Dari hasil analisis belum ada pengembangan game tradisional Minangkabau berbasis android. Karena itu, dengan menggunakan game tradisional berbasis android diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa ibu melalui proses pembelajaran yang bermakna, menarik dan menyenangkan untuk anak.

Berdasarkan fakta masalah dan hasil penelitian terdahulu yang telah dijabarkan maka perlu dilakukan penelitian tentang pengembangan *game* tradisional Minangkabau berbasis android untuk mengembangkan kemampuan bahasa ibu bagi anak usia dini. Penelitian ini penting dilakukan karena belum ada penelitian senada di Kota Padang tentang **“Pengembangan Game Tradisional Minangkabau *Sipak Batu* Berbasis Android Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Ibu Anak Usia Dini 5-6 Tahun”**. Game tradisional Minangkabau salah satu upaya agar pendidik dapat mengembangkan bahasa ibu pada anak, alasan memilih *game* tradisional Minangkabau karena sesuatu yang menarik perhatian anak dan menciptakan suasana lebih menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. *Game* dibuat berdasarkan rancangan penyusunan media audio visual yang berupa gambar bergerak yaitu video (animasi).

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus dalam penelitian ini adalah Pengembangan game tradisional Minangkabau *sipak batu* berbasis android untuk mengembangkan kemampuan bahasa ibu anak usia dini usia 5-6 tahun di kelas B TK kota Padang. Sub fokus penelitian ini meliputi:

1. Penggunaan game tradisional Minangkabau berbasis android meliputi: a) Prosedur pembuatan Game Tradisional Minangkabau berbasis Android ; b) Cara mengenalkan Game Tradisional Minangkabau berbasis Android di dalam kelas; c) Gambaran proses perlakuan penggunaan Game Tradisional Minangkabau berbasis Android.
2. Kemampuan bahasa ibu meliputi: a) Pelafalan kosa kata bahasa ibu; b) Penguasaan kosakata bahasa ibu; c) Pengungkapan perasaan bahasa ibu; d)

penyampaian gagasan

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu

1. Bagaimana kebutuhan permainan tradisional Minangkabau berbasis android untuk mengembangkan kemampuan bahasa ibu anak usia dini di Kota Padang?
2. Bagaimana pengembangan permainan tradisional Minangkabau berbasis android untuk mengembangkan kemampuan bahasa ibu anak usia dini di TK Kota Padang?
3. Bagaimana kelayakan permainan tradisional Minangkabau berbasis android untuk mengembangkan kemampuan bahasa ibu anak usia dini di TK Kota Padang?
4. Bagaimana efektivitas permainan tradisional Minangkabau berbasis android untuk mengembangkan kemampuan bahasa ibu anak usia dini di TK Kota Padang?

D. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan dalam rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Kebutuhan permainan tradisional Minangkabau berbasis android untuk mengembangkan kemampuan bahasa ibu anak usia dini di Kota Padang
2. Mengembangkan permainan tradisional Minangkabau berbasis android untuk mengembangkan kemampuan bahasa ibu anak usia dini di TK Kota Padang
3. Menguji kelayakan permainan tradisional Minangkabau berbasis android untuk mengembangkan kemampuan bahasa ibu anak usia dini di TK Kota Padang
4. Menguji efektivitas permainan tradisional Minangkabau berbasis android untuk mengembangkan kemampuan bahasa ibu anak usia dini di TK Kota Padang

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis, antara lain:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, secara spesifik dapat dijadikan landasan pengembangan game tradisional Minangkabau *sipak batu* untuk mengembangkan kemampuan bahasa ibu anak usia 5-6 tahun

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai game tradisional Minangkabau berbasis android dan anak termotivasi untuk belajar bahasa ibu sehingga hasil belajar anak dapat meningkat.

b. Bagi Guru

Diharapkan guru mengetahui media pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat menemukan solusi dalam meningkatkan bahasa ibu salah satunya menggunakan game tradisional Minangkabau berbasis android.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan bahasa ibu pada anak.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya.

Sebagai inspirasi dan informasi untuk melakukan penelitian di masa yang akan datang.

F. State of The Art

Pada dasarnya suatu penelitian yang akan dibuat dapat memperhatikan penelitian lainnya. Sebagaimana dalam penelitian ini, terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang menjadi bahan rujukan peneliti mengenai kemampuan berbicara dan permainan tradisional, antara lain: penelitian yang dilakukan Yeni melakukan penelitian mengenai stimulasi perkembangan bahasa ibu melalui lagu anak animasi, hasil dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan keterampilan berbahasa ibu

dapat dirangsang melalui media animasi dalam lagu Minangkabau untuk mengembangkan imajinasi sehingga mampu berekspresi dan mengungkapkan ide (Yeni et al., 2020). Penelitian oleh Yetti meningkatkan kemampuan berbicara bahasa ibu melalui ciptaan lagu Minangkabau. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kemampuan berbahasa ibu melalui penggunaan lagu ciptaan Minangkabau, dimana lagu ciptaan Minangkabau dapat menarik minat anak-anak untuk menggunakan daya imajinasinya sehingga mampu mengungkapkan gagasan kreasi Minangkabau. Kemampuan berbahasa ibu dapat dikembangkan untuk media pembelajaran (Yetti et al., 2017).

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan Siregar et al., (2021) yang di dalam penelitiannya tersebut peneliti mengembangkan karakter anak usia dini dengan menggunakan game tradisional dan hasil penelitian adalah permainan tradisional sangat relevan terhadap nilai-nilai karakter yang perlu dikembangkan pada anak. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Burnett & Hollander, 2004) melakukan penelitian mengenai penggunaan permainan tradisional terhadap perilaku anak di afrika selatan dengan hasil penelitian dengan menggunakan game tradisional berbasis android dapat mengeksplorasi dan melaporkan preferensi permainan, tema sosial budaya dan perilaku bermain. Sehingga dapat membangun alasan untuk bermain dan pola bermain yang direfleksikan untuk anak.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Humaida & Suyadi, (2021) yang di dalam penelitiannya aspek perkembangan dan aspek kearifan lokal mendapatkan data berkembang sesuai harapan. Maka dapat disimpulkan bahwasanya melalui game edukasi berbasis android mampu menambah kemampuan perkembangan kognitif anak di TK Aisyiyah 3 Bandar Lampung. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Milfayetti (2018) bahwa pembelajaran dengan game Puzzle berbasis android merupakan salah satu alternatif bagi guru dalam menyajikan materi pelajaran, hal ini dapat diketahui bahwa Penerapan Pembelajaran Puzzle Berbasis android dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan kata dan gambar, dan motivasi belajar siswa.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Suyadi, (2021) bahwa proses kegiatan pembelajaran dengan penerapan permainan bahasa *guessing games* berbasis power point dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini terdiri dari 3

tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi/penilaian. Keterampilan berbicara anak dapat terstimulasi dan berkembang dengan baik serta signifikan melalui penerapan permainan bahasa *guessing games* berbasis powerpoint, hal ini tampak pada aspek pengucapan anak berkembang dengan baik ketika anak mampu menjawab tebakan yang diberikan guru dan tanpa secara langsung aspek pengembangan kosakata anak bertambah dan ketika anak bercerita kembali terlihat aspek pembentukan kalimat sudah berkembang baik. Sedangkan menurut penelitian yang dilakukan oleh Oswari et al., (2020) bahwa penerapan pembelajaran bahasa Minangkabau berbasis Android yang bermanfaat bagi masyarakat dan anak usia dini di Indonesia khususnya masyarakat Minangkabau. Itu tampilan untuk aplikasi ini terdiri dari beberapa menu utama seperti menu kosakata, menu dialog, menu cerita rakyat, menu materi bahasa Minangkabau dan sajak & peribahasa menu yang memudahkan belajar bahasa Minangkabau secara efisien dan efektif, sehingga kemampuan berbahasa Minangkabau nya dapat berkembang.

Berdasarkan pemaparan beberapa penelitian di atas, maka dapat diketahui bahwa kemampuan berbahasa ibu dan permainan tradisional berbasis teknologi merupakan suatu objek penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan pada beberapa penelitian terdahulu. Melalui penelitian-penelitian tersebut, permainan tradisional memiliki efek yang positif terhadap pengembangan kemampuan pada anak. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan tradisional Minangkabau yang dijadikan berbasis android berperan dalam pengembangan kemampuan berbahasa ibu pada anak usia 5-6 tahun.