# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini sering disebut masa *golden age* atau periode emas yaitu usia 0 sampai 6 tahun. Pada masa ini, perkembangan otak anak sangat pesat maka dari itu memerlukan stimulasi yang optimal. Anak usia dini mengalami perkembangan yang pesat, mulai dari perkembangan fisik, motorik, bahasa, sosial dan emosional serta perkembangan kognitif. Pada usia ini, anak sudah mampu berpikir logis secara sederhana, hingga memahami dua instruksi yang diberikan sekaligus, mampu mengenali huruf dan angka, serta menceritakan pengalaman secara singkat.

Karakteristik perkembangan yang khas pada masa *golden age* tersebut menuntut pemahaman mendalam tentang bagaimana cara anak usia dini belajar. Anak usia dini mempunyai keunikan tersendiri, mereka cenderung bergerak aktif, memiliki rasa antusias dan juga memiliki rasa ingin tahu yang cukup tinggi. Anak usia dini juga lebih suka aktif bergerak seperti berjalan mengelilingi kelas, berlari, melompat, dan memanjat bahkan mengganggu temannya sehingga anak usia dini dikenal dengan istilah anak yang tidak bisa diam. Fokus anak usia dini masih cenderung pendek sehingga anak cenderung mudah mengalihkan perhatian mereka pada sesuatu yang lebih menarik. Karakteristik inilah yang mendasari pentingnya pemilihan metode belajar yang tepat, menyenangkan, menarik dan juga sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Dengan mempertimbangkan karakteristik tersebut, maka pendidikan anak usia dini berperan untuk membentuk fondasi perkembangan anak. Bukan hanya

untuk tumbuh dan kembang anak tetapi juga untuk kemampuan sosial, kemampuan berbahasa, dan juga kemampuan kognitif anak. Implementasi pendidikan yang tepat akan memberikan dampak signifikan terhadap kesiapan anak memasuki pendidikan formal dan menghadapi tantangan yang lebih kompleks.

Di antara berbagai aspek perkembangan tersebut, bahasa memegang peran penting sebagai alat komunikasi utama yang mendukung interaksi sosial dan kognitif anak. Bahasa sering dikatakan sebagai alat komunikasi utama yang digunakan seseorang untuk menyampaikan bagaimana pikiran mereka, perasaan, dan informasi yang ingin di sampaikan kepada orang lain. Bahasa bukan hanya berguna untuk media komunikasi, tetapi juga digunakan sebagai alat berpikir dan pembentuk identitas sosial individu. Perkembangan bahasa seseorang dimulai sejak usia sangat dini dan berlangsung secara bertahap sesuai dengan kematangan kognitif dan pengalaman interaksi sosial yang diperoleh.

Untuk memahami bagaimana bahasa berkembang pada anak, terdapat beberapa teori yang menjelaskan tentang pemerolehan bahasa dan perkembangan bahasa. Teori *behaviorisme* mengatakan bahwa bahasa sebagai aksi dan respon yang dapat diamati secara langsung. Sedangkan teori *interaksionisme* beranggapan bahwa bahasa diperoleh dari hasil interaksi seseorang dengan lingkungannya (Srinahyanti & Widya, 2019). Berdasarkan pernyataan teori tersebut dapat diartikan bahwa teori *behaviorisme* menekankan pada rangsangan yang diberikan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak, sementara teori *interaksionisme* menekankan adanya interaksi yang dibangun pada saat proses pembelajaran.

Sejalan dengan kedua teori tersebut, perkembangan bahasa pada anak usia dini menurut (Syamsiyah & Hardiyana, 2021) mengatakan bahwa perkembangan bahasa menjadi salah satu aspek perkembangan yang berperan penting untuk anak, agar anak dapat berkomunikasi dan juga berinteraksi dengan baik. Kemampuan berbahasa lulusan pendidikan anak usia dini diharapkan sudah bisa menyimak dengan baik, memiliki kesadaran untuk pesan yang terkandung dalam cerita, mengenal dan mengetahui huruf dan juga anak sudah mempunyai kemampuan dasar yang nantinya anak gunakan untuk menulis, memahami instruksi dan juga untuk menyampaikan gagasan dan juga pertanyaan.

Dari seluruh kemampuan bahasa yang diharapkan tersebut, kemampuan menyimak menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang cukup penting untuk anak miliki. Menurut (Srinahyanti & Widya, 2019), menyimak merupakan suatu kegiatan yang mencakup beberapa proses, proses tersebut dimulai dari mendengarkan, kemudian memahami isi pesan yang disampaikan secara lisan. Melalui kegiatan menyimak diharapkan anak dapat belajar mengikuti perintah dan mengingat informasi yang telah disampaikan. Sedangkan menurut (Lovita & Ismet, 2021), keterampilan menyimak berarti anak mendengarkan, kemudian memahami, dan juga mengingat informasi yang disampaikan. Maka dari itu menyimak adalah proses untuk memahami pesan yang disampaikan secara lisan. Menyimak melalui tahap mendengarkan, menganalisis, menginterpretasikan dan juga memberi reaksi terhadap apa yang telah di dengar dan dipahami dari percakapan lisan.

Kemampuan menyimak ikut berpengaruh terhadap aspek perkembangan anak yang lain. Anak yang sudah mampu menyimak dengan baik akan

menunjukkan peningkatan dalam pemahaman bacaan, mampu mengikuti instruksi dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Penelitian yang telah dilakukan (Putri & Oktaria, 2020) mengatakan bahwa kemampuan menyimak juga berperan penting terhadap perkembangan kognitif anak, menyimak membantu anak untuk memproses dan mempertahankan informasi dalam pembelajaran. Selain itu, kemampuan menyimak juga mendukung perkembangan empati anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar, karena melalui kegiatan berinteraksi, anak dapat mendengarkan dan memahami perkataan orang lain dan juga membangun hubungan sosial yang positif.

Meskipun kemampuan menyimak sangat penting, pengembangan keterampilan ini sering menghadapi berbagai tantangan dalam praktik pembelajaran di PAUD. Sebagian anak usia prasekolah masih memiliki kesulitan untuk mempertahankan fokus dan perhatian ketika guru memberikan instruksi atau menceritakan sesuatu, sehingga perhatian anak mudah teralihkan dengan stimulus lain di sekitar. Hal ini mengakibatkan anak belum mampu memahami instruksi yang diberikan. Pembelajaran konvensional yang kurang menyentuh aspek perkembangan secara langsung dapat menghambat pencapaian keterampilan anak (Lovita & Ismet, 2021). Metode pembelajaran yang monoton dan kaku membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan menyebabkan anak-anak kehilangan minat serta konsentrasi dengan cepat. Maka dari itu, pendekatan pembelajaran yang inovatif, menarik, dan juga sesuai dengan karakteristik anak usia sangat diperlukan guna meningkatkan kemampuan menyimak anak.

Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, pembelajaran anak usia dini seharusnya dikemas dengan kegiatan yang menarik, menyenangkan, dan sesuai

dengan karakteristik perkembangan anak. Pembelajaran yang cocok untuk anak usia dini menurut (Winda Widya, Farah et al., 2024) yaitu kegiatan belajar yang menggabungkan unsur bermain ke dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dalam dilakukan yaitu seperti permainan yang mengandung unsur percobaan sederhana. Dengan mengemas kegiatan belajar sambil bermain, anak akan belajar untuk mengungkapkan pemikirannya, keinginannya, perasaan yang sedang anak rasakan dan juga belajar untuk membangun interaksi sosial dengan lingkungannya (Virganta et al., 2021). Selain itu pembelajaran menarik akan menghasilkan kegiatan belajar yang lebih menyenangkan sehingga anak cenderung terlibat aktif dan menikmati setiap proses pembelajaran yang dilewati. Pembelajaran berbasis permainan bukan hanya fokus kepada aspek kognitif saja, tetapi juga mendorong perkembangan holistik dalam keterampilan sosial, emosional, motorik, kreativitas dan bahasa. Dalam permainan, anak memiliki kesempatan untuk belajar langsung dari pengalaman yang telah anak lewati, eksplorasi lingkungan, dan sesuai dengan prinsip pembelajaran anak yang mengatakan pada *learning by doing.*

Pembelajaran berbasis permainan atau *learning game-based* merupakan pendekatan pedagogis yang menggabungkan kegiatan bermain ke dalam proses belajar. Bermain merupakan salah satu kegiatan yang menyenangkan untuk anak usia dini, dan melalui bermain, kemampuan anak dapat dikembangkan secara optimal. Permainan edukatif memungkinkan anak belajar melalui cara yang menyenangkan dan tanpa sadar mengembangkan keterampilan akademik dan juga sosial melalui interaksi dan kerja sama dalam bermain. Proses bermain permainan tradisional maupun modern yang anak lewati tanpa sadar akan menguntungkan

anak karena membantu menstimulus aspek perkembangan anak usia dini (Damanik & Listia, 2025).

Ada beberapa macam jenis permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini, khususnya kemampuan menyimak. Menurut (Astami dkk., 2019), metode bercerita dengan media boneka tangan, media audio visual, dan buku bergambar telah terbukti bisa meningkatkan kemampuan menyimak anak. Permainan bahasa seperti berbisik berantai atau pesan berantai juga salah satu contoh permainan yang cukup efektif untuk mengembangkan kemampuan menyimak pada anak, karena permainan ini melatih anak untuk mendengarkan dengan saksama, memahami pesan, mengingat informasi, dan menyampaikannya kembali. Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi seperti permainan edukatif digital juga dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi baca tulis yang dimulai dari kemampuan menyimak. Penggunaan permainan yang bervariasi dan disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran akan membuat kegiatan belajar menjadi menarik dan bermakna untuk anak.

Efektivitas penggunaan permainan dalam melatih kemampuan menyimak anak usia dini juga telah ditunjukkan oleh beberapa penelitian terdahulu. Penelitian tentang pengaruh metode bercerita dengan bantuan media audio visual terhadap kemampuan menyimak menunjukkan hasil yang signifikan untuk melatih kemampuan menyimak anak kelompok B di TK (Astami dkk., 2019)

Selain permainan yang sudah dijelaskan di atas, permainan *blind ball* juga bisa digunakan untuk melatih kemampuan menyimak anak. Permainan *blind ball* merupakan salah satu variasi permainan bola yang dibuat untuk melatih

kemampuan menyimak dan konsentrasi anak usia dini dengan mengintegrasikan unsur permainan fisik dan *auditori*. Pada permainan ini anak bermain dengan menggunakan bola sambil mengikuti instruksi verbal yang diberikan oleh guru atau pemandu permainan, sehingga anak harus fokus mendengarkan instruksi sambil melakukan gerakan fisik dengan bola. Konsep permainan *blind ball* mengintegrasikan elemen *auditory processing, listening comprehension*, dan *physical activity* yang membuat anak harus memperhatikan dan memahami instruksi verbal sambil melakukan aktivitas motorik. Permainan bola sendiri merupakan aktivitas yang sangat disukai anak-anak dan dapat melatih motorik anak, meningkatkan konsentrasi serta membangun rasa percaya diri dan juga berlatih untuk menyelesaikan masalah. Kombinasi antara unsur permainan bola dan instruksi verbal dalam permainan *blind ball* menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyeluruh dan menyenangkan.

Permainan *blind ball* dirancang dengan mekanisme yang secara khusus melatih kemampuan menyimak anak melalui beberapa tahapan proses kognitif yang berurutan. Pertama, anak harus mendengarkan dengan saksama instruksi yang diberikan, baik berupa perintah gerak, arah, atau tindakan yang harus dilakukan dengan bola. Kedua, anak harus memproses dan memahami makna dari instruksi tersebut dalam konteks permainan. Ketiga, anak harus mengingat instruksi yang telah diberikan dan mengaplikasikannya dalam tindakan nyata melalui gerakan fisik dengan bola. Pada proses tersebut secara tidak langsung akan melatih anak untuk belajar menyimak.

Mekanisme bertahap tersebut menjadikan permainan *blind ball* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam

mengembangkan kemampuan menyimak anak. Pertama, permainan ini mengintegrasikan pembelajaran *auditori* dengan aktivitas *kinestetik*, yang sesuai dengan kondisi anak usia dini yang belajar melalui gerakan dan pengalaman konkret. Kedua, unsur permainan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga anak lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan mempertahankan fokus mereka lebih lama. Ketiga, permainan ini dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kesulitan, dari instruksi sederhana satu langkah hingga instruksi kompleks, sehingga dapat mengakomodasi perbedaan individual dalam kemampuan anak. Keempat, permainan *blind ball* juga mengembangkan keterampilan sosial seperti menunggu giliran, mengikuti aturan, dan berkolaborasi dengan teman sebaya. Kelima, melalui permainan bola, anak juga mengembangkan keterampilan motorik kasar yang penting untuk perkembangan fisik mereka, sehingga terjadi pengembangan menyeluruh yang mencakup aspek kognitif, bahasa, sosial dan emosional, serta fisik motorik secara bersamaan.

Keunggulan-keunggulan tersebut telah mendapat dukungan empiris dari penelitian sebelumnya. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh (Cusnaki & Syamsudin, 2022), terbukti bahwa permainan *blind ball* efektif untuk melatih kemampuan menyimak anak usia dini. Penelitian ini melibatkan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan juga kelompok kontrol dengan jumlah total 24 siswa berusia 5-6 tahun. Setelah dilakukan penelitian terdapat adanya peningkatan kemampuan menyimak yang cukup signifikan pada kelompok yang diberikan perlakuan permainan *blind ball.* Sebelum perlakuan, rata-rata nilai kemampuan menyimak kelompok eksperimen adalah 70,31, sedangkan kelompok kontrol

69,27. Setelah perlakuan diberikan, rata-rata nilai kelompok eksperimen meningkat menjadi 83,33, sementara kelompok kontrol hanya mencapai 73,43. Perbedaan ini diperkuat oleh hasil uji-t yang menunjukkan nilai t-hitung (2,4014) lebih besar dari t-tabel (2,07387) pada taraf signifikan α 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan, khususnya *blind ball,* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus melatih konsentrasi dan kemampuan menyimak anak secara lebih optimal dibandingkan metode konvensional.

Meskipun penelitian (Cusnaki & Syamsudin, 2022) telah membuktikan efektivitas permainan *blind ball*, terdapat beberapa perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan. Dari segi desain penelitian, penelitian terdahulu menggunakan desain *quasi eksperimen* dengan dua kelompok pembanding, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sedangkan penelitian yang akan di lakukan ini menggunakan desain *one group pretest-posttest*, yaitu desain penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa danya kelompok pembanding (kelompok kontrol). Dengan desain ini, pengukuran dilakukan dua kali, yaitu sebelum perlakuan *(pretest)* dan setelah perlakuan *(posttest),* sehingga peningkatan kemampuan menyimak anak dapat dilihat secara langsung berdasarkan perbandingan hasil kedua pengukuran tersebut pada kelompok yang sama. Perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini juga terletak pada penggunaan instrumen penelitian. Pada penelitian ini instrumen dikembangkan dari kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun yang seharusnya sudah anak miliki.

TK Swasta ABA (Aisyiyah Bustanul Athfal) merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang dikelola oleh naungan organisasi Aisyiyah, yang tersebar di wilayah di Indonesia termasuk di Kota Medan, Sumatera Utara. TK Swasta ABA 06 Medan merupakan salah satu lembaga PAUD yang berkomitmen untuk memberikan pendidikan terbaik bagi anak usia dini dengan memperhatikan seluruh aspek perkembangan anak. Observasi awal di TK ini menunjukkan bahwa kemampuan menyimak sebagian anak kelompok B (usia 5-6 tahun) masih perlu ditingkatkan, terutama dalam hal mempertahankan fokus saat mendengarkan instruksi dan menceritakan kembali informasi yang telah didengar.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, ada 6 dari 13 anak dari kelompok B usia 5-6 tahun di kelas Teratai TK Swasta ABA 06 yang tidak fokus saat mendengarkan instruksi guru sehingga anak salah saat mengerjakan tugas yang diberikan. Ketika guru memberikan instruksi dan mencontohkan pengerjaan tugas, anak tersebut malah lebih sibuk dengan teman sebangkunya. Hal ini mengakibatkan anak salah dalam mengerjakan tugas. Kemampuan menyimak perkataan orang lain juga masih rendah; ketika guru menanyakan apa yang sudah dijelaskan sebelumnya, anak kebingungan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Metode pembelajaran yang digunakan selama ini juga masih cenderung konvensional dengan ceramah atau bercerita tanpa banyak melibatkan aktivitas yang merangsang kemampuan menyimak secara aktif dan menyenangkan. Sedangkan anak jika hanya mendengarkan ceramah atau guru bercerita mudah merasa bosan sehingga tidak fokus kepada guru. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa pembelajaran yang masih konvensional dan kurang menyentuh aspek perkembangan secara langsung dapat menghambat pencapaian keterampilan anak

(Lovita & Ismet, 2021). Kondisi ini menunjukkan perlu adanya inovasi dalam pendekatan pembelajaran yang dapat membuat anak lebih terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan menyimak mereka secara optimal.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian tentang pengaruh permainan *blind ball* terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun menjadi penting untuk dilakukan karena beberapa alasan fundamental. Pertama, kemampuan menyimak merupakan fondasi bagi pengembangan keterampilan berbahasa dan literasi anak yang akan ikut memengaruhi kesuksesan akademik mereka di jenjang pendidikan selanjutnya, sehingga pengembangan kemampuan ini sejak usia dini sangat krusial. Kedua, masih terbatasnya penelitian yang secara spesifik mengkaji efektivitas permainan *blind ball* sebagai metode pembelajaran untuk menstimulus kemampuan menyimak anak usia dini, padahal permainan ini memiliki potensi besar karena mengintegrasikan unsur *auditori dan kinestetik* yang sesuai dengan karakteristik belajar anak. Ketiga, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan untuk anak, yang sesuai dengan pembelajaran anak usia dini yang dilakukan sambil bermain. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana pengaruh permainan *blind ball* terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun di TK Swasta ABA 06 Medan.

## 1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan oleh peneliti, maka masalah yang teridentifikasi yaitu:

1. Pada saat belajar anak sibuk bercerita dengan temannya dan tidak fokus kepada guru yang sedang memberikan penjelasan atau memberikan instruksi sehingga ketika mengerjakan anak salah pada saat mengerjakan tugas.
2. Metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung konvensional. Guru biasanya menggunakan metode bercerita atau ceramah tanpa banyak melibatkan aktivitas yang merangsang kemampuan menyimak secara aktif dan menyenangkan. Hal ini mengakibatkan anak merasa jenuh dan malah anak bercerita dengan teman sebangkunya.
3. Anak tidak bisa menjawab pertanyaan pada saat proses pembelajaran karena anak tidak fokus mendengarkan penjelasan guru di depan kelas.

**1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan juga hasil identifikasi masalah di atas, maka pada penelitian ini peneliti membatasi masalah tersebut pada "pengaruh permainan *blind ball* terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun di TK Swasta ABA 06 Medan".

**1.4 Rumusan masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Apakah terdapat pengaruh yang signifikan permainan *blind ball* terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun di TK Swasta ABA 06 Medan.

**1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui pengaruh permainan *blind ball* terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun di TK Swasta ABA 06 Medan.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan pengaruh positif baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi untuk pengembangan pembelajaran pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pembelajaran bahasa melalui pendekatan bermain.

2. Manfaat Praktis

   Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

   1) Bagi anak, dapat membantu meningkatkan kemampuan menyimak dan juga melatih fokus dan konsentrasi anak pada saat proses pembelajaran.
   2) Bagi guru, memberikan alternatif pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak serta membantu guru merancang aktivitas belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini.
   3) Bagi lembaga PAUD, memberikan masukan dalam pengembangan program pembelajaran yang lebih efektif untuk mengoptimalkan kemampuan menyimak anak. Selain itu juga menjadi bahan evaluasi dan perbaikan praktik pembelajaran di lembaga pendidikan serta meningkatkan kualitas layanan pendidikan anak usia dini di lembaga pendidikan anak usia dini.

4) Bagi peneliti, memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam khususnya mengenai kemampuan menyimak melalui kegiatan bermain.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY