

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA GAMBAR MELALUI  
PERMAINAN TEBAK SIAPA AKU DI TAMAN KANAK-KANAK  
AWALIDIL JANNAH KABUPATEN PESISIR SELATAN**

**SKRIPSI**

**untuk memenuhi sebagai persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh**

**INDRAWITA  
NIM : 2011/1107829**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU-PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2013**

## **ABSTRAK**

### **Peningkatan Kemampuan Membaca Gambar Melalui Permainan Tebak Siapa Aku di Taman Kanak-kanak Awalidil Jannah Kabupaten Pesisir Selatan.**

**OLEH : INDRAWITA.**

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan membaca anak dimana sulitnya anak mengetahui bentuk huruf. Hal ini terlihat sebagian besar anak mengalami kesulitan ketika menyebutkan huruf, tidak mengetahui bunyi huruf, tidak dapat mengelompokkan huruf, membedakan huruf vokal dan konsonan, membaca kalimat sederhana dan menirukan 4-5 kosa kata yang ada pada gambar. Penelitian ini bertujuan agar meningkatnya kemampuan membaca anak, untuk mencapai tujuan tersebut maka dilakukan tindakan melalui permainan tebak siapa aku di Taman Kanak-kanak Awalidil Jannah Kabupaten Pesisir Selatan.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca gambar bagi anak melalui permainan tebak siapa aku. Subjek penelitian ini adalah murid kelompok B Taman Kanak-kanak Awalidil Jannah Kabupaten Pesisir Selatan dengan jumlah anak 20 orang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Waktu dan tempat penelitian ini dilaksanakan adalah di Taman Kanak-kanak Awalidil Jannah Kabupaten Pesisir Selatan yang dilakukan pada semester II tahun ajaran 2012/2013. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, mengalisis data dan teknik persentase. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan 2 Siklus yaitu Siklus I dan Siklus II dengan masing-masing Siklus dilakukan 3 kali Pertemuan.

Hasil rata-rata persentase Peningkatan Kemampuan Membaca Gambar Melalui Permainan Tebak Siapa Aku dari Siklus I dan Siklus II selalu mengalami peningkatan. Dari Siklus I pada umumnya belum mencapai Kriteria Ketuntuan Minimum (KKM), setelah dilakukan tindakan pada Siklus II mengalami peningkatan dimana kategori Sangat Tinggi (ST) nilai rata-ratanya dengan persentase 83% sehingga mencapai telah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75%. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa kemampuan membaca gambar melalui permainan tebak siapa aku di Taman Kanak-kanak Awalidil Jannah Kabupaten Pesisir Selatan dapat meningkat.

## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Indrawita  
NIM/BP : 2011/1107829  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa:

1. Sesungguhnya skripsi yang saya susun ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri. adapun bagian-bagian tertentu dalam skripsi yang saya peroleh dari hasil karya tulis orang lain, telah saya tuliskan sumbernya jelas, sesuai dengan kaedah penelitian ilmiah.
2. Jika dalam pembuatan skripsi baik pembuatan program maupun skripsi secara keseluruhan ternyata bukti dibuat oleh orang lain maka saya bersedia menerima sanksi yang diberikan akademik, berupa pembatalan skripsi dan mengulang penelitian serta mengajukan judul baru.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Padang, Agustus 2013  
Yang menyatakan

Indrawita

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Membaca Gambar Melalui Permainan Tebak Siapa Aku Di Taman Kanak-kanak Awalidil Jannah Kabupaten Pesisir Selatan**

Nama : Indrawita

NIM : 2011/1107829

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Pembimbing I, Padang, 31 Juli 2013  
Pembimbing II,

Drs. Indra Jaya, M.Pd  
NIP. 19580505 198203 1 005

Serli Marlina, M.Pd  
NIP. 19860416 200812 2 004

Ketua Jurusan,

Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd  
NIP. 19620730 198803 2 002

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

### **Peningkatan Kemampuan Membaca Gambar Melalui Permainan Tebak Siapa Aku Di Taman Kanak-kanak Awalidil Jannah Kabupaten Pesisir Selatan**

Nama : Indrawita  
NIM : 2011/1107829  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Juli 2013

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	1 .....
2. Sekretaris	: Serli Marlina, M.Pd	2 .....
3. Anggota	: Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd	3 .....
4. Anggota	: Dra. Hj. Izzati, M.Pd	4 .....
5. Anggota	: Elise Muryanti, M.Pd	5 .....

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur diucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada peneliti, sehingga peneliti menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Gambar Melalui Permainan Tebak Siapa Aku di Taman Kanak-kanak Awalidil Jannah Kabupaten Pesisir Selatan”.

Shalawat beserta salam peneliti mohonkan kepada Allah SWT supaya disampaikan kepada nabi Muhammad SAW yang telah memberikan contoh dan tauladan bagi kita dalam menjalani kehidupan.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program SI pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M. Pd, selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan dan saran yang berarti bagi peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Serli Marlina, M. Pd, selaku Pembimbing II yang telah memberikan masukan dan pengetahuan bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd, selaku Penguji I yang telah meluangkan waktu memberikan kritikan untuk penyelesaian kripsi ini.

4. Ibu Dra. Hj. Izzati, M. Pd, selaku Penguji II yang telah meluangkan waktu memberikan saran sehingga skripsi ini selesai.
5. Ibu Elise Muryanti, M. Pd, selaku Penguji III yang telah meluangkan waktu memberikan kritikan dan saran sehingga skripsi ini selesai.
7. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd, selaku Ketua Jurusan PG-PAUD dan Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd, selaku Sekretaris Jurusan PG-PAUD.
8. Bapak/Ibu dosen PG-PAUD yang telah membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan dan wawasan.
9. Bapak/Ibu staf Administrasi PG-PAUD yang membantu peneliti dalam hal administrasi perkuliahan.
10. Bapak Suardi Kamja selaku ketua yayasan Sabillul Jannah Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan serta anak didik yang telah memberikan kesempatan, kerjasama dan waktu bagi peneliti untuk melakukan penelitian.
11. Semua keluarga tercinta terutama suami dan anak-anak yang telah memberikan dorongan moril maupun materil dan kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti serta teman-teman dan sahabat angkatan 2011 yang telah banyak memberikan motivasi kepada peneliti.

Semoga dengan bimbingan, bantuan dan motivasi yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT Amin Yaa Robbal Alamin. Peneliti menyadari penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu peneliti

menerima saran, kritikan dan masukan yang sifatnya membangun dan bermanfaat bagi peneliti dan pembaca dimasa akan datang.

Padang, Juli 2013

Peneliti

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	6
1. Konsep Anak Usia Dini .....	6
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini .....	7
c. Pendidikan Anak Usia Dini .....	11
d. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini .....	13
e. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini .....	15
f. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini .....	17
2. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini .....	18
a. Konsep Bahasa Anak Usia Dini .....	18
b. Tujuan Bahasa Anak Usia Dini .....	20
c. Fungsi Bahasa Anak Usia Dini .....	22
3. Perkembangan Membaca Anak Usia Dini .....	25
a. Pengertian Membaca Anak Usia Dini .....	25
b. Tujuan Membaca Anak Usia Dini .....	26
c. Tahap-tahap Membaca Anak Usia Dini .....	28
d. Manfaat Membaca Anak Usia Dini .....	31
4. Bermain Pada Anak Usia Dini .....	33
a. Pengertian Bermain Anak Usia Dini .....	33
b. Tujuan Bermain Anak Usia Dini .....	35
c. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini .....	38
d. Fungsi Bermain Anak Usia Dini .....	40
e. Manfaat Bermain Anak Usia Dini .....	43

f. Permainan tabak siapa aku.....	45
B. Penelitian Yang Relevan .....	47
C. Kerangka Berpikir .....	48
D. Hipotesis Tindakan .....	49
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	50
B. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	51
C. Subjek Penelitian .....	51
D. Prosedur Penelitian .....	52
E. Definisi Operasional .....	71
F. Instrumentasi Penelitian .....	72
G. Teknik Pengumpulan Data .....	73
H. Teknik Analisis Data .....	73
I. Indikator Keberhasilan .....	75
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data .....	76
1. Deskripsi Kondisi Awal .....	76
2. Deskripsi Siklus I .....	80
3. Deskripsi Siklus II .....	95
B. Analisis Data .....	107
C. Pembahasan .....	111
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	114
B. Implikasi .....	115
C. Saran .....	116
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>117</b>

## DAFTAR BAGAN

	<b>Halaman</b>
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir .....	49
Bagan 3.2 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas .....	52

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1	Format Observasi ..... 72
Tabel 4.1	Peningkatan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) ..... 77
Tabel 4.2	Peningkatan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan) ..... 80
Tabel 4.3	Peningkatan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan) ..... 84
Tabel 4.4	Peningkatan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) ..... 88
Tabel 4.5	Rekapitulasi Peningkatan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus I Pertemuan I, II, III (Setelah Tindakan) ..... 93
Tabel 4.6	Peningkatan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan) ..... 96
Tabel 4.7	Peningkatan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan) ..... 100
Tabel 4.8	Peningkatan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan) ..... 104
Tabel 4.9	Rekapitulasi Peningkatan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus II Pertemuan I, II, III (Setelah Tindakan) ..... 106
Tabel 4.10	Rekapitulasi Peningkatan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus I Dan Siklus II Dengan Kategori Sangat Tinggi ..... 110

## DAFTAR GRAFIK

	<b>Halaman</b>
Grafik 4.1 Peningkatan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	78
Grafik 4.2 Peningkatan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....	82
Grafik 4.3 Peningkatan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus I Pertemuan II (Sebelum Tindakan) .....	86
Grafik 4.4 Peningkatan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....	90
Grafik 4.5 Peningkatan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	98
Grafik 4.6 Peningkatan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....	101
Grafik 4.7 Peningkatan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....	106

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran I	RKH Kondisi Awal..... 119
Lampiran II	RKH Siklus I Pertemuan I ..... 120
Lampiran III	RKH Siklus I Pertemuan II ..... 121
Lampiran IV	RKH Siklus I Pertemuan III..... 122
Lampiran V	RKH Siklus II Pertemuan I ..... 123
Lampiran VI	RKH Siklus II Pertemuan II..... 124
Lampiran VII	RKH Siklus II Pertemuan III ..... 125
Lampiran VIII	Format Hasil Penilaian Kemampuan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) ..... 126
Lampiran IX	Format Hasil Penilaian Kemampuan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan) ..... 127
Lampiran X	Format Hasil Penilaian Kemampuan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan) ..... 128
Lampiran XI	Format Hasil Penilaian Kemampuan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) ..... 129
Lampiran XII	Format Hasil Penilaian Kemampuan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan)..... 130
Lampiran XIII	Format Hasil Penilaian Kemampuan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan)..... 131
Lampiran XIV	Format Hasil Penilaian Kemampuan Membaca Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan) ..... 132
Lampiran XV	Foto-foto Siklus I dan Siklus II Pertemuan I-III..... 133

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan pembangunan nasional. Karena pendidikan itu sendiri merupakan bimbingan dan asuhan bagi anak dalam menuju kedewasaan, dimana nantinya akan menciptakan anak dalam menuju individualitas diri yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945.

Salah satu bentuk pendidikan awal formal yang dikenal oleh anak masih usia dini rentangan umurnya 5-6 tahun adalah Taman Kanak-kanak (TK). Oleh sebab itu, TK perlu menciptakan situasi pendidikan yang kondusif, yaitu mampu memberikan rasa aman, tentram, dan menyenangkan bagi anak. Sebutan “taman” pada TK mengandung makna “tempat yang nyaman untuk bermain”. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain yang berarti bermain merupakan kegiatan yang sangat di butuhkan oleh anak. Selain itu, dengan bermain anak dapat mengenal suatu konsep serta dapat mengembangkan potensi pada dirinya.

Pendidikan untuk anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Berdasarkan kurikulum di TK tujuan pengembangan bahasa bagi anak TK adalah agar anak mampu mendengarkan, menangkap makna pembicaraan berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol serta kemampuan mendengarkan (menyimak), berbicara, kesiapan membaca, dan menulis. Pada dasarnya pembelajaran bahasa mencakup kegiatan membaca dan menulis itu dapat saja dilaksanakan dalam batas-batas aturan pengembangan pra skolastik atau praakademik, pembelajaran persiapan membaca di TK hendaknya dapat diberikan secara terpadu dalam program pengembangan kemampuan dasar, dalam hal ini dibidang bahasa.

Pada awalnya kegiatan membaca dilakukan melalui pengenalan huruf-huruf, kata, dua suku kata dan merangkai kata menjadi suatu kalimat sederhana sehingga akan muncul kata-kata baru yang dapat menambah kosakata baru bagi anak. Tujuan dari membaca adalah anak mengetahui segala informasi dan menambah pengetahuan yang dimiliki anak maksudnya anak akan mengetahui beberapa informasi yang awalnya belum diketahui maka dengan membaca anak akan mengetahui sesuatu yang baru.

Berdasarkan kenyataan peneliti di Taman Kanak-kanak Awalidil Jannah Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan, khususnya kelompok B dengan jumlah murid 20 anak dimana ada beberapa anak tidak mengetahui bentuk huruf, tidak bisa mengelompokkan huruf, tidak bisa menghubungkan kata dengan gambar dan guru kurang menciptakan permainan yang berkaitan

dengan kata-kata serta tidak memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi sehingga kemampuan membacanya masih rendah.

Sebagai guru sebaiknya menyadari begitu pentingnya kosa kata dalam meningkatkan kosa kata dalam kesiapan membaca. Hasil beberapa penelitian sebelumnya telah mendapatkan kesulitan bahasa pada anak permasalahan di tentukan adalah kebanyakan anak tidak mampu menyebutkan huruf-huruf dan tidak mengetahui bunyi huruf.

Oleh karena itu, maka peneliti melakukan upaya lain untuk meningkatkan membaca anak dengan bentuk permainan yaitu sebuah permainan yang bersifat edukatif dan inovatif yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Gambar Melalui Permainan Tebak Siapa Aku di Taman Kanak-kanak Awalidil Jannah Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan”.

Metode permainan tebak siapa aku adalah suatu kegiatan yang digunakan untuk meningkatkan membaca untuk menambahkan kosakata baru sehingga anak mempunyai kesiapan membaca.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak tidak mengetahui bentuk huruf.
2. Anak tidak bisa mengelompokkan huruf.
3. Anak tidak bisa menghubungkan kata dengan gambar.
4. Kemampuan membaca gambar anak rendah.

5. kurang menciptakan permainan yang berkaitan dengan kata-kata, tidak memberi kebebasan pada anak untuk berimajinasi.

### **C. Pembatasan Masalah**

Banyaknya terdapat permasalahan yang di temukan diidentifikasi di atas, maka dibatasi pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu “Kemampuan membaca gambar anak rendah”.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan masalahnya adalah “Bagaimanakah pelaksanaan permainan tebak siapa aku dapat meningkatkan kemampuan membaca gambar di Taman Kanak-kanak Awalidil Jannah Kabupaten Pesisir Selatan”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca gambar melalui tebak siapa aku di Taman Kanak-kanak Awalidil Jannah Kabupaten Pesisir Selatan.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

#### **1. Bagi Anak TK**

Dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tingkat perkembangan mereka, khususnya perkembangan bahasa anak.

## 2. Bagi Guru

Guru berperan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki setiap anak agar tujuan pembelajaran maksimal.

## 3. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan kreatifitas, lebih inovatif dan dapat menambah pengetahuan dan keterampilan peneliti.

## 4. Bagi Masyarakat

Sebagai sarana untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas, berpendidikan dan bertanggungjawab.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Konsep Dasar Anak Usia Dini**

###### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak Usia Dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak yang dijelaskan oleh Suyanto (2009:6).

Anak Usia Dini memiliki kedudukan sebagai tunas bangsa dan penerus cita-cita perjuangan bangsa memiliki posisi dan fungsi strategis dalam pembangunan manusia yang berkualitas terutama pembangunan pendidikan yang menjadi bagian integral dalam pembangunan suatu bangsa, sehingga tanggung jawab pengembangan dan pembinaan potensi anak yang seyogyanya dilaksanakan dalam keluarga sekolah dan masyarakat melalui pendidikan formal, non formal dan informal menurut Depdiknas (2003:3).

Dari pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang berada rentangan usia 0-8 tahun

dimana mereka sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat yang memiliki sifat yang berbeda dan mendapatkan perhatian dalam mengembangkan sumber dayanya yang merupakan masa emas perkembangan dalam pembinaan potensi yang dilaksanakan dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat melalui pendidikan formal, nonformal, dan informal. Usia 0-8 tahun yang berada pada masa emas artinya perkembangan mereka sangat diperhatikan melalui rangsangan yang bertujuan mengembangkan sikap, perilaku, kepribadian, pengetahuan dan keterampilan mereka berkembang sesuai usianya.

**b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Masa usia dini adalah masa keemasan artinya masa tersebut merupakan masa terbaik dalam proses belajar yang hanya sekali dan tidak pernah terulang kembali dimana pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa ini berlangsung sangat cepat dan akan menjadi penentu bagi sifat-sifat atau karakter anak dimasa dewasa. Pada awalnya anak akan meniru perilaku keluarga terdekatnya setelah itu lingkungan rumah juga berpengaruh dalam pembentukan karakter anak, hal ini dapat terlihat dari cara berpakaian dan berperilaku sehari-hari seorang anak yang biasanya tidak jauh berbeda dengan orang-orang yang ada dalam lingkungan rumahnya.

Menurut Hartati (2005:24) ada beberapa karakteristik anak usia dini yaitu ;

“1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar. 2) Merupakan pribadi yang unik. 3) Suka berfantasi dan berimajinasi. 4) Masa paling potensial untuk belajar. 5) Menunjukkan sikap egosentris. 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek. 7) Sebagai bagian dari makhluk sosial.”

Namun anak usia dini membutuhkan rasa aman artinya ketika mereka berada dilingkungan sekitar atau lingkungan baru dikenalnya, anak merasa aman dan tidak menimbulkan kekhawatiran, tetapi kekhawatiran itu tidak saja terjadi pada anak saja melainkan orang tua juga karena anak usia dini, mereka datang dari dunia meniru. Meniru yang dimaksud sebaiknya meniru yang positif dan mendidik.

Diperjelas oleh Kartadinata (2003:15) anak usia dini mempunyai karakteristik beberapa yaitu :

1. Membutuhkan rasa aman, istirahat dan makanan yang baik.
2. Datang ke dunia yang diprogram untuk meniru.
3. Membutuhkan latihan dan rutinitas.
4. Memiliki kebutuhan untuk banyak bertanya dan memperoleh jawaban.
5. Cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa.
6. Membutuhkan pengalaman langsung.
7. *Trial and Error* menjadi hal pokok dalam belajar.
8. Bermain merupakan dunia masa kanak-kanak.

Karakter adalah watak, sifat atau hal-hal yang sangat mendasar yang ada pada diri seseorang sehingga membedakan seseorang daripada yang lain. Karakter memiliki kemungkinan akan membuahkan dua sifat yang berbeda atau saling bertolak belakang, namun setiap orang memiliki karakter yang berbeda begitu juga dengan anak usia dini, ada karakter atau berperilaku sesuai dengan nilai-nilai dan ada juga yang berperilaku negatif atau tidak sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam lingkungan sekitar, untuk itu masa anak usia dini pembentukan karakter sangat menentukan karakter yang bagaimana didapat anak.

Namun lebih dijelaskan oleh Mulyasa (2012: 71-72) karakter anak usia dini sebagai berikut:

1. Religius, sikap dan perilaku yang penuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya dan toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2. Jujur, perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
3. Disiplin, tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
4. Mandiri, sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

5. Rasa ingi tahu, sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.
6. Gemar membaca, kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
7. Tanggungjawab, sikap dan prilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Allah Yang Maha Esa.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti simpulkan anak usia dini memiliki karakter yang khas, dimana mereka mempunyai sifat yang unik satu sama lain dengan keunikan tersebut anak belajar untuk mampu bersosialisai karena anak mempunyai sifat egosentris, mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan mulai tertarik dengan sesuatu yang baru dari lingkungannya. Karakter anak yang membutuhkan waktu yang cukup untuk bermain karena melalui bermain mereka mendapat banyak hal, pengalaman, informasi dan mendapatkan sesuatu yang baru/eksprimen kemudian dengan bermain anak akan banyak bertanya dan memperoleh jawaban dari apa yang dilihatnya dan akan menemukan sendiri jawaban dari pertanyaan tersebut melalui bermain tersebut dan menjadi pengalaman lansungnya. Kemampuan yang dimilliki anak dapat tumbuh dan berkembang sangat pesat sehingga memerlukan stimulasi agar karakter anak mendapatkan cukup ruang untuk mengungkapkan dirinya secara leluasa.

### **c. Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan sangat diperhatikan oleh pemerintahan dalam hal pelaksanaannya karena untuk mewujudkan pendidikan yang lebih baik, pemerintah telah melakukan berbagai cara yaitu pemerintah mengalokasikan anggaran untuk pendidikan yang cukup besar, karena dalam UU tertulis setiap orang berhak untuk merasakan pendidikan. Pendidikan yang diberikan bertujuan untuk menciptakan sumber daya manusia yang lebih baik dan mencerdaskan kehidupan bangsa secara umum, namun secara khusus pendidikan bertujuan menjadi manusia berilmu, kreatif dan mandiri.

Dijelaskan dalam UU no.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab III pasal 3 (2003:7) menyatakan:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembang potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab”.

Namun masalah pendidikan yang pertama kali dirasakan pada saat usia 3-5 tahun disebut Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang bertujuan mengembangkan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan, daya cipta, potensi dan aspek perkembangan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Pendidikan yang diberikan dengan pemberian rangsangan/ stimulasi dan bimbingan diharapkan dapat meningkatkan segala kemampuan dasar yang dimiliki anak.

Dijelaskan dalam UU RI no. 20 tahun tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 menjelaskan:

“Pendidikan usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilanjutkan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya”.

Pendidikan anak usia dini merupakan usaha sadar untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, yang dilakukan melalui upaya penyediaan pengalaman dan pemberian rangsangan yang kaya dan bersifat menyeimbangkan, upaya pendidikan tersebut dilakukan secara terpadu, berkesinambungan dan menyeluruh.

Sedangkan menurut Dunn dan Kantos dalam Soyanto (2005:2) mengemukakan “secara akademik PAUD adalah suatu kajian yang mempelajari cara-cara efek dalam membantu anak usia dini agar tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa PAUD memiliki potensi yang masih harus dikembangkan, tetapi lebih jauh dari itu PAUD lebih dititik beratkan kepada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, bahasa, intelektual, sosial-ekonomi serta seluruh kecerdasan umum tujuan PAUD adalah mengembangkan berbagai potensi sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Ilmu-ilmu

yang berkaitan dengan PAUD antara lain meliputi ilmu mendidik (pedagogik), ilmu psikologi, ilmu kesehatan dan olah raga.

#### **d. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan mempunyai peranan penting bagi setiap manusia karena pendidikan mengalami perubahan kedudukan atau yang disebut strata bagi seseorang, mereka yang mempunyai pendidikan tinggi maka ditempatkan di strata yang tinggi juga dan sebaliknya, ini tujuan pendidikan secara umum. Begitu juga dengan anak usia dini, anak yang menikmati pendidikan diPAUD berbeda dengan anak yang tidak menikmati pendidikan diPAUD, secara khususnya anak yang menikmati pendidikan pada usia dini maka pembentukan kepribadian seperti sikap perilaku, sosial-emosional, pengetahuan dan kemampuan dasar anak dapat berkembang maksimal dan anak memiliki kesiapan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Menurut Wales dalam Aisyah (2007:11) ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini yaitu:

“1). Tujuan utama: untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan pada masa dewasa. 2). Tujuan penyerta: untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) disekolah”.

Pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini berupa pemberian pelayanan untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak dimana orangtua dan guru membimbing anak agar tidak terjadinya

penyimpangan. Kemudian pendidikan anak usia dini mempunyai prinsip yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain maka tujuan pendidikan berdasarkan prinsip tersebut yaitu anak tidak mengenal belajar yang pada umumnya diberikan seperti anak sekolah dasar, bagi mereka yang dikatakan belajar yaitu ketika mereka bermain, disaat bermain berbagai kemampuan anak berkembang, anak bereksplorasi menemukan sesuatu yang baru sehingga anak mendapat pengalaman secara langsung dan menyenangkan.

Menurut Depdiknas (2003:23) menyatakan tujuan pendidikan anak usia dini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“(1.Memberikan pengasuhan dan pembimbingan yang memungkinkan anak usia dini tumbuh dan berkembang sesuai dengan usia dan potensinya.(2.Mengidentifikasi penyimpangan yang mungkin terjadi, sehingga jika terjadi penyimpangan, dapat dilakukan intervensi dini. (3.Menyediakan pengalaman yang beranekaragam dan mengasyikkan bagi anak usia dini, yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi dalam berbagai bidang, sehingga siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang sekolah dasar (SD).”

Berdasarkan pendapat di atas peneliti simpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini yaitu membentuk kepribadian yang lebih baik, mengembangkan kemampuan anak serta anak tumbuh dan berkembangn sesuai usianya sehingga menciptakan pendidikan yang berkualitas.

DiPAUD pendidikan merupakan proses upaya pembinaan yang bertujuan agar membentuk pribadi anak yang baik, jelas bentuk pendidikan anak usia dini berbeda dengan pendidikan sekolah dasar

karena diPAUD anak diminta untuk mengembangkan yang berbau kepribadian seperti anak mampu mandiri, bersosialisasi, percaya diri yang tinggi dan mampu berkomunikasi dengan baik. Tidak hanya pembentukan pribadi tetapi mereka dibekali berbagai ilmu pengetahuan dasar agar anak mempunyai pengetahuan sehingga mereka memiliki kesiapan untuk menghadapi pendidikan selanjutnya.

**e. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut Zuriyah (2007:18) adapun karakteristik pendidikan anak usia dini yaitu:

1. Mengetahui hal-hal yang dibutuhkan oleh anak yang bermanfaat bagi perkembangan hidupnya.
2. Mengetahui tugas-tugas perkembangan anak, sehingga dapat memberikan stimulus kepada anak agar dapat melaksanakan tugas perkembangan dengan baik.
3. Mengetahui bagaimana membimbing proses belajar anak pada saat yang tepat sesuai dengan kebutuhannya.
4. Menaruh harapan dan tuntunan terhadap anak secara realitis.
5. Mampu mengembangkan potensi anak secara optimal sesuai dengan keadaan dan kemampuan fisik dan psikologis.

Kemampuan anak dapat dikembangkan pada saat usia dini karena pada saat usia dini semua aspek perkembangan anak perlu untuk dikembangkan dengan memberikan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak. Karakteristik pendidikan anak usia dini acuan untuk

mengetahui segala kebutuhan anak yang menjadi titik sentral perkembangan sumber daya manusia agar kepribadian anak lebih baik. Adapun karakteristik pendidikan anak usia dini menurut Solehuddin dalam Rusdinal (2008:18) sebagai berikut:

1. PAUD sebagai titik sentral strategi perkembangan sumber daya manusia dan sangat fundamental.
2. PAUD sebagai titik sentral pembangunan daya manusia dan sangat fundamental.
3. PAUD peranan penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, sebab merupakan fondasi dasar bagi kepribadian anak.
4. Anak yang mendapatkan pembinaan sejak lahir akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik maupun mental.
5. Merupakan masa *golden age* (usia keemasan) pada anak usia dini menempati posisi yang paling vital yakni mencapai 80% perkembangan otak.
6. Cermin diri untuk melihat keberhasilan anak dimasa mendatang.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti simpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini mempunyai peran penting untuk perkembangan potensi anak ke arah pengembangan yang lebih optimal, agar semua aspek perkembangan, berkembang dengan baik melalui pemberian rangsangan dan bimbingan maka disusun suatu kegiatan sehingga seluruh kemampuan dasar anak dapat

dikembangkan sebaik-baiknya dan sesuai dengan kebutuhan anak dan menjadi cerminan diri anak untuk melihat keberhasilan dimasa akan datang.

**f. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut Depdiknas (2007:4) menjelaskan bahwa “manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik baik secara spiritual, emosional, kinestesis, sosial maupun psikis dan fisik anak secara optimal dan siap memasuki pendidikan dasar”.

Pendidikan sangat bermanfaat untuk siapa saja tanpa terkecuali bagi anak usia dini sebagaimana manfaat pendidikan bagi anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan dasar yang dimilikinya. Kemampuan dasar tersebut seperti kognitif, fisik-morotik, bahasa, seni dan tingkal laku anak, sehingga dengan berkembangnya kemampuan dasar tersebut, maka anak akan lebih siap untuk bersosialisasi dilingkungannya dan untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya.

Menurut Wijaya (2008:1.27) manfaat pendidikan anak usia dini adalah:

1. Sebagai sarana untuk beradaptasi.
2. Sebagai sarana untuk bersosialisasi.
3. Manfaat pengembangan melalui lembaga ini diharapkan dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak.

4. Manfaat bermain melalui pendidikan dapat memberi kesempatan pada anak untuk bermain karena pada hakikatnya bermain merupakan hak anak sepanjang rentang kehidupannya.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti simpulkan bahwa manfaat pendidikan untuk mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimiliki anak sehingga anak mampu untuk bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Dengan bersosialisasi anak dapat mengeluarkan perasaannya ketika bermain dan begitu banyak kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukannya sehingga tanpa disadari kemampuan dasar tersebut dapat berkembang secara optimal.

## **2. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

### **a. Konsep Bahasa Anak Usia Dini**

Pemerolehan bahasa anak itu tidaklah tiba-tiba atau sekaligus tetapi bertahap. Kemajuan maupun barbahasa mereka berjalan seiring dengan perkembangan fisik, mental, intelektual, dan sosialnya. Oleh karena itu, perkembangan bahasa anak ditandai oleh keseimbangan dinamis atau suatu rangkaian kesatuan yang bergerak dari bunyi-bunyi atau ungkapan yang sederhana menuju kemampuan berbahasa yang lebih sempurna. Bagi anak, celotehan merupakan semacam latihan untuk menguasai gerak articulator (alat ucap) yang lama kelamaan dikaitkan dengan kebermaknaan bentuk bunyi yang diujarkannya.

Hurlock (1997:176) menyatakan bahwa “bahasa mencakup setiap sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk

menyampaikan makna kepada orang lain”. Maka dari itu untuk memenuhi kebutuhan dalam suatu lingkungan masyarakat diperlukan bahasa sebagai sarana komunikasi dan hubungan antara individu.

Adapun teori-teori tentang perkembangan bahasa anak menurut Febriyani (2011:15) antara lain :

1. Teori *behaviorist* oleh Skinner, mendefinisikan bahwa pembelajaran dipengaruhi oleh perilaku yang dibentuk oleh lingkungan eksternalnya, artinya pengetahuan merupakan hasil dari interaksi dengan lingkungannya.
2. Teori *Nativist* oleh Chomsky, mengutarakan bahwa bahasa sudah ada di dalam diri anak. Pada saat seorang anak lahir, dia telah memiliki seperangkat kemampuan berbahasa yang disebut “Tata Bahasa Umum” atau ‘*Universal Grammar*’. Anak tidak sekedar meniru bahasa yang dia dengarkan.
3. Teori *Constructive* oleh Piaget, Vigotsky dan Gardner, menyatakan bahwa perkembangan kognisi dan bahasa dibentuk dari interaksi dengan orang lain sehingga pengetahuan, nilai dan sikap anak akan berkembang. Pengaruhnya dalam pembelajaran berbahasa yaitu anak dapat belajar dengan optimal jika diberikan kegiatan maka perlu didorong untuk sering berkomunikasi.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti simpulkan adanya kemampuan bahasa anak dapat meningkatkan rasa percaya diri ketika berkomunikasi dimana anak leluasa berbicara dengan orang-orang

disekitarnya sehingga berdampak yang positif bagi sosialisasi dan melatih mereka untuk mengasah kemampuan dan keterampilan berbahasa mereka. Bahasa anak ada yang terbentuk karena meniru dan juga telah ada sejak lahir, dimana mereka telah mempunyai tata bahasa secara alamiah.

Anak-anak tumbuh dan berkembang tidak hanya belajar bagaimana berfikir dan berperasaan yang tepat namun mereka mampu berkomunikasi melalui perbendaharaan kosa kata yang banyak dan pemilihan kata-kata yang sopan, hal ini terlihat ketika mereka berada dilingkungan sekitarnya, anak yang berkesinambungan diberikan stimulasi untuk melatih bahasanya maka terlihat komunikasi akan baik namun sebaliknya yang berarti anak mengalami keterlambatan dalam berkomunikasi.

#### **b. Tujuan Bahasa Anak Usia Dini**

Tujuan pengembangan bahasa sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan dan mengeluarkan pendapat. Dalam berkomunikasi, bahasa merupakan alat yang penting bagi setiap orang melalui berbahasa anak dapat meningkatkan sosialisasi dengan orang lain dan sebaliknya karena anak dapat mengekspresikan pikirannya menggunakan bahasa sehingga orang lain dapat menangkap apa yang dipikirkan oleh anak.

Pengembangan kemampuan berbahasa anak menurut Depdiknas (2007:3) dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Agar anak dapat mengolah kata secara *komprehensif*.
2. Agar anak dapat mengekspresikan kata-kata dalam bahasa tubuh yang dapat dipahami oleh orang lain.
3. Agar anak mengerti setiap kata yang didengar dan diucapkan, mengartikan dan menyampaikan secara utuh kepada orang lain.
4. Agar anak dapat berargumentasi, meyakinkan orang melalui kata-kata yang diucapkannya.

Bahasa yang digunakan anak dari apa yang mereka dengar, ungkapan dari ekspresikan, perasaan dan ide-idenya sehingga anak mengerti dari kata tersebut dan anak dapat mengartikan dan menyampaikannya secara utuh kepada orang lain.

Diperjelas oleh Sumartini (2001:23) tentang tujuan pengembangan bahasa anak usia dini antara lain :

1. Mengembangkan kemampuan anak untuk menyampaikan pikiran kepada orang lain.
2. Mengembangkan kemampuan anak untuk mengemukakan pendapat.
3. Mengembangkan kemampuan anak untuk memiliki perbendaharaan bahasa yang luas, misalnya: nama tumbuhan, binatang atau benda yang ada dilingkungannya.
4. Mengembangkan kemampuan anak untuk menangkap perhatian dari orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti simpulkan tujuan bahasa untuk mengembangkan pembendaharan bahasa anak yang luas supaya kemampuan berpikir anak juga dapat berkembang begitu juga cara anak dalam menggunakan bahasa akan berpengaruh pada perkembangan sosial, emosional, fisik dan kognitif anak.

Berkembangnya bahasa anak maka anak dapat memahami dan mengingat suatu informasi jika mereka mendapat kesempatan untuk membicarakannya, mengekspresikan dan menyampaikannya kepada orang lain sehingga dapat memuaskan kebutuhan dan keinginan utama mereka. Bahasa juga dapat mengubah dan mengontrol perilaku anak dimana anak-anak belajar mengontrol perilaku jika berada dilingkungan sekitarnya seperti mengungkapkan perasaan dan pendapatnya anak agar menyampaikannya tidak emosional.

### c. Fungsi Bahasa Anak Usia Dini

Keterampilan berbahasa tidak dikuasai dengan sendirinya oleh anak, tetapi diperoleh melalui proses pembelajaran atau memerlukan upaya pengembangan yang berkesinambungan/ terus-menerus agar bahasa yang disampaikan mudah dipahami untuk keperluan sosial, penyampaian ekspresi dan pemenuhan kebutuhan anak.

Dijelaskan Sumartini (2001:45) yang mengemukakan 7 fungsi bahasa antara lain:

1. Fungsi *instrumental*/penolong artinya bahasa untuk menyatukan.

2. Fungsi *regulator*/pengatur artinya melalui bahasa anak dapat mengatur tingkah laku orang lain.
3. Fungsi *interpersonal*/perseorangan artinya bahasa bertujuan untuk hubungan sosial anak.
4. Fungsi *personal*/perorangan artinya bahasa untuk menyampaikan pandangan dan perasaan.
5. Fungsi imajinasi/khayal.
6. Fungsi *heuristik*/mengapa artinya bahasa untuk memahami lingkungannya.
7. Fungsi *informatif* artinya bahasa untuk media dalam menyampaikan informasi kepada orang lain.

Bahasa bersifat universal setiap kegiatan yang dilakukan karena akan berpengaruh pada penyampaian pendapat/gagasan dan informasi tertentu. Manusia tidak berpikir hanya dengan otaknya, tetapi juga memerlukan bahasa sebagai sarana untuk berkomunikasi dimana orang lain tidak dapat memahami hasil pemikiran seseorang jika tidak diungkapkan dengan menggunakan bahasa baik secara lisan maupun tulisan.

Bahasa membuat perkembangan anak menjadi manusia dewasa karena membentuk bersikap individual dan sosial dimana anak berpikir, berperasaan, bersikap, berbuat serta mengartikan kehidupannya untuk bermasyarakat dengan lingkungan sekitarnya sehingga fungsi bahasa disini sebagai penyatu dan penghubung untuk bersosialisasi untuk berargumentasi dengan orang lain.

Sedangkan fungsi bahasa menurut Aisyah (2007: 46-49) antara lain:

1. Alat komunikasi dengan lingkungan terdekat.
2. Alat mengembangkan kemampuan dasar anak seperti logika matematika, bahasa, musik, spatial (ruang dan tempat), kinestetik (olah tubuh, olah raga dan tari), interpersonal (sosialisasi dengan orang lain), intrapersonal (dapat memahami diri sendiri, kontrol tingkah laku).
3. Mengembangkan ekspresi seperti imajinasi, perasaan dan pikiran anak.
4. Menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca dini.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti simpulkan dengan banyaknya ungkapan-ungkapan yang dikemukakan untuk menggambarkan bagaimana pentingnya bahasa agar bahasa yang disampaikan lebih baik dan mudah dipahami. Pemerolehan bahasa terutama didapat dilingkungan terdekat anak yaitu keluarga, keluargalah yang mempunyai peranan yang cukup besar mempengaruhi bahasa yang baik atau tidak. Keluarga yang secara terus-menerus memberikan stimulasi untuk melatih bahasa anak akan mendapat hasil yang maksimal dan sebaliknya maka bahasa yang dihasilkan lambat dan tidak sesuai tingkat usia anak.

Stimulus yang didapat anak dikeluarganya hasil dari ungkapan ekspresi, perasaan dan imajinasi anak, dimana dengan berbahasa anak

mudah menyampaikan apa yang dibutuhkannya dan bersikap. Berbahasa yang baik maka hasil akhir yang bisa dikembangkan adalah menumbuhkan minat membaca anak diusia dini.

### **3. Perkembangan Membaca Anak Usia Dini**

#### **a. Pengertian Membaca Anak Usia Dini**

Pada saat membaca tidak saja ketajaman berfikir yang di kembangkan tetapi perasaan juga terarah sehingga meningkatkan kemampuan intelektual serta kecakapan mental melalui membaca kita dapat mengasah otak anak, khususnya pada anak usia dini. Disayangkan kebiasaan membaca belum menjadi kebiasaan atau budaya di dalam pendidikan kita. Sekarang tugas kita adalah bagaimana menjadikan anak gemar membaca.

Menurut Maimunah (2009:318) membaca adalah kemampuan yang biasa dipelajari anak sejak dini. Bila kemampuan ini dipupuk sejak dini, akan bermanfaat bagi kecerdasannya. Anak yang gemar membaca terbukti lebih cerdas dan mempunyai berbagai macam pengetahuan saat ia menjadi dewasa.

Dijelaskan oleh Dhieni (2009:55) membaca adalah merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Jadi, kegiatan membaca merupakan suatu kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta

menarik kesimpulan mengenai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan.

Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa membaca itu adalah kemampuan yang dipelajari dan dipupuk sejak dini, anak yang gemar membaca lebih cerdas dan mempunyai berbagai macam pengetahuan saat ia menjadi dewasa nantinya, membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat resertif, dan membaca juga suatu kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti kegiatan mengenal huruf, kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan.

#### **b. Tujuan Membaca Anak Usia Dini**

Tujuan membaca bagi seseorang apabila suasana senang dan menyenangkan bisa didapatkan melalui membaca bacaan seperti majalah atau komik dan juga bagi seorang pelajar untuk menambah pengetahuannya dengan membaca buku pelajaran dari berbagai sumber. Jadi untuk mendapatkan kepuasan membaca sesuai dengan tujuan yang akan dicapai harus dilakukan dari hati nurani, bukan paksaan dari siapa pun.

Dijelaskan oleh Sutan (2004:3) tujuan membaca adalah: (1) Membaca sebagai hiburan, membaca dilakukan dalam suasana rileks

misalnya membaca cerpen, komik, majalah. (2) Membaca untuk mencari atau untuk memahami suatu ilmu.

Anak yang gemar membaca membuatnya melakukan kegiatan terus-menerus sehingga menjadi hiburan tersendiri bagi anak untuk memenuhi kepuasannya. Bagi anak mencari hiburan melalui membaca dengan membaca bacaan yang menyenangkan dan humoris sehingga menimbulkan emosi positif, bacaan yang menghibur tersebut berupa majalah, komik dan cerpen. Bacaan yang menghibur tersebut sebagai ungkapan dari perasaan yang senang atau anak dalam suasana rileks untuk mencari hiburan dari aktifitas yang melelahkan, melalui membacalah anak mendapatkan hiburan, namun terlepas dari konsep awal tujuan membaca dapat menambah ilmu pengetahuan tetapi juga sebagai hiburan melalui membaca juga.

Sedangkan menurut Dhieni (2005:54) tujuan membaca dapat dibedakan sebagai berikut:

1. Salah satu tujuan membaca ialah untuk mendapatkan informasi.
2. Ada orang-orang tertentu yang membaca dengan tujuan agar citra dirinya meningkat.
3. Ada kalanya orang membaca untuk melepaskan diri dari kenyataan misalnya, pada saat ia merasa jenuh, sedih, bahkan putus asa. Dalam hal ini membaca dapat merupakan sublimasi atau penyaluran yang positif, apalagi bacaan yang di pilihnya adalah bacaan yang sesuai dengan situasi yang sedang dihadapinya.

4. Mungkin juga orang membaca tujuan rekreatif, untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan, seperti halnya menonton film atau bertamasya.
5. Kemungkinan lain, orang membaca tanpa tujuan apa-apa, halnya karena iseng, tidak tahu apa yang akan dilakukan, jadi hanya sekedar untuk mengisi waktu.
6. Tujuan membaca yang tinggi ialah mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman estetis dan nilai-nilai kehidupan lainnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa tujuan membaca adalah sebagai hiburan, untuk mendapatkan informasi, agar citra diri meningkat, untuk melepaskan diri dari kenyataan, mencari nilai-nilai keindahan kehidupan lainnya. Membaca dapat menambah pengalaman dan informasi, kemudian informasi yang didapatkan sesuai dengan fakta dan teori secara alamiah agar informasi tersebut terbukti kebenaran dan kenyataannya dan menjadi nilai-nilai dalam bersosialisasi, sehingga dapat diterapkan anak pada kehidupannya.

**c. Tahap-tahap Membaca Anak Usia Dini**

Tahapan perkembangan membaca anak perlu diketahui sebelum anak diajarkan membaca bertujuan untuk memstimulasi potensi-potensi yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal. Awalnya akan timbul dalam diri anak keinginan untuk membaca sehingga dengan sendirinya atas keinginan anak membuka, membolak-balik dan melihat isi dari buku tersebut, apabila isi buku terdapat gambar-gambar

yang menarik maka secara terus menerus anak membuka buku dan menjadi kebiasaan baginya. Buku yang dapat melatih kemampuan membaca hendaknya isi buku diperhatikan dimana terdapat gambar-gambar yang bagus, warna yang menarik dan huruf-huruf yang cukup besar sehingga anak lebih cepat mengetahui bentuk huruf tersebut.

Diperjelas oleh Jamaris (2005:54) kemampuan membaca dapat dibagi atas tahap perkembangan seperti di bawah ini:

1. Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan, pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku dan menyadari bahwa buku itu penting, melihat dan membalik-balik buku.
2. Tahap membaca gambar, pada tahap ini anak usia TK telah dapat memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar, menggunakan bahasa buku walaupun tidak cocok dengan tulisannya.
3. Tahap pengenalan bacaan, pada tahap ini anak usia TK telah dapat menggunakan tiga sistem bahasa, seperti fonem (bunyi huruf), semantik (arti kata), sintaksis (aturan kata atau kalimat), anak yang sudah tertarik pada bahan bacaan mulai mengingat kembali hurufnya.
4. Tahap membaca lancar, pada tahap ini anak sudah dapat membaca lancar berbagai jenis buku dan hal-hal yang berhubungan dengan kehidupannya sehari-hari.

Anak yang mampu membaca merupakan proses dari stimulasi yang diberikan telah optimal, kegiatan anak yang sering membuka dan membolak-balik buku merupakan tahap awal proses membaca terjadi dimana anak melihat isi buku yang terdapat gambar kemudian anak berimajinasi mendefinisikan arti gambar tersebut. Dengan berimajinasi membantu anak membaca cepat karena anak berpura-pura membaca seperti telah mampu membaca lancar dan melibatkan dirinya.

Sedangkan Depdiknas (2007:4) perkembangan dasar kemampuan membaca pada anak usia 4-6 tahun berlangsung dalam lima tahap yakni:

1. Tahap fantasi (*magical stage*). Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku. Anak mulai berpikir bahwa buku itu penting dengan cara membolak-balik buku.
2. Tahap pembedaan konsep diri (*self concept stage*). Anak memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan dirinya dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku.
3. Tahap membaca gambar (*bridging reading stage*). Anak menyadari cetakan yang tampak dan mulai dapat menemukan kata yang sudah dikenal.
4. Tahap pengenalan bacaan (*take-off reader stage*). Anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (*graphoponic, semantic and syntactic*) secara bersama-sama. Anak mulai tertarik pada bacaan dan mulai membaca tanda-tanda yang ada di lingkungan seperti membaca kardus susu, pasta gigi dan lain-lain.

5. Tahap membaca lancar (*independent reader stage*). Anak dapat membaca berbagai jenis buku secara bebas.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti simpulkan bahwa tahap-tahap membaca anak pada awalnya, anak berimajinasi dengan menggunakan buku dimana anak hanya membolak-balik buku tersebut, anak berimajinasi seakan-akan mereka mengetahui isi cerita serta mereka berpura-pura ketika membaca, anak berkamat-kamit dan mengerak-gerakan mulutnya saja tanpa mengetahui bacaan yang dibacanya. Apabila anak sudah mengerti kata-kata tersebut akan mempunyai banyak kosakata, sehingga anak akan tertarik untuk membaca tulisan-tulisan tersebut secara berulang-ulang sampai akhir proses anak bisa membaca dengan lancar. Tahap selanjutnya akan membentuk kepribadian anak karena mereka melibatkan dirinya sebagai pembaca yang aktif dan mendapatkan berbagai informasi sehingga membaca sesuatu yang menyenangkan baginya serta dapat menimbulkan rasa aman dan merealisasikan diri dalam kehidupan pribadi seperti hubungan yang lebih baik dengan keluarga, perubahan sikap, ide-ide baru serta semakin menghargai berbagai aktivitas dalam kehidupan.

#### **d. Manfaat Membaca Anak Usia Dini**

Menurut Maimunah (2009:17) mengatakan bahwa “manfaat membaca adalah masyarakat yang gemar membaca memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang akan semakin meningkat

kecerdasannya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa mendatang”.

Dengan membaca dapat juga membantu anak untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Anak dapat mengetahui masalah kebudayaan, menghormati dan menerima perbedaan yang ada dan juga dapat memupuk kepercayaan diri anak sehingga anak merasa percaya diri dan juga dapat memberikan penghargaan terhadap apa yang telah dicapai.

Namun menurut Sutan (2004:26) menyatakan “manfaat membaca bagi anak adalah dengan membaca anak akan memperoleh pengetahuan dan hal-hal yang tidak diketahuinya”. Anak-anak juga dapat mengidentifikasi diri dengan lingkungan sekitar dimana anak akan meniru tingkah laku orang-orang disekitarnya dan anak juga dapat menirukan nilai-nilai untuk membina kepribadian karena dengan membaca anak dapat mengenal sifat-sifat yang baik dan anak juga dapat berimajinasi dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa membaca memiliki manfaat bagi anak untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan yang belum di dapatnya, karena dengan membaca anak mengetahui aturan-aturan atau larangan yang ada di lingkungannya, dan mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa yang akan mendatang dan juga membuat anak menjadi percaya diri.

#### **4. Bermain Pada Anak Usia Dini**

Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting, dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain pada umumnya dalam keadaan sakit jasmaniah ataupun rohaniah. Kebutuhan-kebutuhan jasmaniah dan rohaniahnya anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi melalui bermain, jadi bermain itu merupakan kebutuhan anak.

##### **a. Pengertian Bermain Anak Usia Dini**

Dunia anak adalah dunia bermain karena pada anak usia dini mempunyai banyak energi yang dapat disalurkan dengan kegiatan bermain, selain itu pada kehidupan anak bermain merupakan pertanda sehat karena setiap anak yang sehat senantiasa terdorong untuk melakukan aktivitas bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak aktif bermain umumnya dalam keadaan sakit, baik jasmani maupun rohaninya, sebaliknya bila anak aktif bermain, pertanda dirinya dalam keadaan sehat dan pada umumnya kecerdasan anak baik juga.

Menurut Kamtini (2005:47) menyatakan bahwa “bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain juga dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kajian”.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang, menimbulkan kesenangan dan memberikan kepuasan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresi perasaan, berkreasi dan belajar pada anak serta bermain juga memotivasi anak untuk mengetahui segala sesuatu yang bermakna bagi anak.

Dijelaskan oleh Johnson et Al dalam Kamtini (2005:48) yang mengemukakan 116 definisi tentang bermain, salah satu diantaranya menyatakan bahwa “bermain yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Jadi apapun kegiatannya apabila dilakukan dengan senang bisa dikatakan bermain”.

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bahkan ketika bekerjapun bisa dikatakan bermain karena ketika bekerja anak kegiatannya membuat anak senang. Kegiatan bermain dapat mengembangkan imajinasi anak seperti kegiatan bermain paran atau pura-pura, baik tingkah laku, situasi atau orang-orang tertentu yang ada dalam dunia nyata dan tidak jarang anak juga mengeluarkan berbagai ekspresi atas permainan yang mereka lakukan.

Menurut Schwartzman dalam Soemiarti (1995:84) mengemukakan bermain yaitu:

“Bermain adalah pura-pura, bermain bukan sesuatu yang sungguh-sungguh, bermain bukan sesuatu kegiatan yang produktif dan sebagainya. Bekerjapun dapat diartikan bermain kadang-kadang bermain dapat dialami sebagai bekerja, demikian pula anak yang sedang bermain dapat membentuk dunianya sehingga seringkali dianggap nyata, sungguh-sungguh, produktif dan menyerupai kehidupan yang sebenarnya”.

Berdasarkan teori di atas peneliti simpulkan bahwa bermain merupakan anak yang paling disukai karena kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan karena dilakukan berulang-ulang sehingga mereka akan berimajinasi seperti berpura-pura agar terlihat seperti nyata. Kegiatan bermain memberikan kepuasan tersendiri bagi anak karena dengan bermain mereka dapat mengekspresikan perasaan, mengeluarkan emosi dan bereksplorasi menemukan sesuatu yang baru sehingga ketika bermain bisa dikatakan belajar anak yang didapatnya secara alamiah.

**b. Tujuan Bermain Anak Usia Dini**

Masitoh (2004:9.4) mengemukakan tujuan bermain anak usia dini antara lain;

1. Anak dapat melakukan koordinasi otot kasar.
2. Anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah.
3. Anak dapat mengembangkan kerativitasnya.
4. Anak dapat melatih kemampuan berbahasa dengan cara mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata dan sebagainya.
5. Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri.

6. Mengembangkan kemampuan sosial seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya.

Ketika bermain anak-anak akan belajar bersosialisasi karena mereka akan belajar bergaul dengan anak lain yang mempunyai tuntutan dan hak yang sama dengan dirinya. Bermain bersama merupakan kesempatan yang baik bagi anak untuk belajar menyesuaikan diri dengan keadaan karena banyaknya anak yang bermain serta jumlah alat-alat yang harus digunakan bersama, maka anak akan belajar berbagi dan menolong sesama, artinya terlihat jelas bahwa bermain untuk mengarahkan perkembangan sosial anak dan melalui bermain anak disadarkan bahwa anak harus siap bermasyarakat sebagai syarat untuk menyelenggarakan hubungan antarpribadi di kemudian hari.

Dijelaskan oleh Prianto (2003:51) berpendapat bahwa tujuan bermain adalah:

1. Memperkuat fisik lewat gerakan-gerakan otot, otot mereka tumbuh dan berkembang secara wajar.
2. Mengembangkan kepribadian, melalui sikap sportif, jujur, kerjasama dan moral melalui bermain anak semakin bersikap positif dan berinisiatif.
3. Meningkatkan komunikasi, semakin mendekatkan hubungan antara anak dengan teman-temannya orangtua dan gurunya.

4. Melatih bermasyarakat, dengan bermain anak berlatih mentaati aturan dan tata tertib permainan.
5. Mengenal lingkungan sedini mungkin, anak-anak menggunakan alat sebagai sarana bermain yang dapat dilihat, diraba, dicium, dikecap dan dimanipulasi.
6. Mencegah dan menimbulkan tekanan batin, dengan bermain anak dapat melampiaskan kekesalannya, melupakan kekecewaan dan mendapatkan kembali ketenangan dirinya.
7. Merupakan sumber belajar, dengan bermain anak dapat melihat keterampilannya, menambah pengetahuan tentang konsep-konsep dasar dan hal-hal yang ada dilingkungan anak serta mengembangkan daya ciptanya.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti simpulkan bahwa tujuan bermain anak usia dini merupakan sumber belajar, ketika bermain anak belajar banyak hal seperti anak bereksplorasi menemukan segala hal yang baru, bereksperimen, peniruan dan penyesuaian. Bermain juga dapat diartikan anak bermain, bekerja dan belajar namun hal tersebut tidak terlihat perbedaannya seperti ketika mereka sedang disibukkan aktivitas yang disebut bermain, yang lain menyebutnya bekerja, dan yang lain menyebutnya kesenangan dan belajar, tetapi sebenarnya mereka sibuk dengan semua itu sekaligus.

### c. **Karakteristik Bermain Anak Usia Dini**

Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain, artinya bermain secara alamiah memberi kesempatan pada anak, karena melalui bermain baik bersama/kelompok maupun sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang akan memberikan kepuasan tersendiri karena tidak harus memenuhi tuntutan atau harapan dari luar dan anak-anaklah yang menentukan perannya sendiri dalam bermain.

Menurut Hartati (2005:28) karakteristik bermain pada anak usia dini yaitu:

1. Bermain dilakukan suka rela bukan paksaan.
2. Bermain merupakan kegiatan untuk diminati selalu menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan.
3. Bermain dilakukan tanpa iming-iming apapun, kegiatan bermain itu sudah menyenangkan.
4. Bermain lebih mengutamakan aktifitas dari pada tujuan.
5. Bermain menuntut partisipasi aktif baik secara fisik maupun psikis.
6. Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya.
7. Bermain sifatnya spontan sesuai yang diinginkannya saat itu.
8. Makna bermain dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan sipelaku yaitu anak sendiri yang sedang bermain.

Bermain itu alamiah dan spontan, anak-anak tidak diajarkan bermain, mereka bermain dengan benda apa saja yang ada di sekitarnya yang paling penting anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, bukan menjadi tegang atau stress sehingga mereka lebih leluasa mengekspresikan perasaannya dan mampu berimajinasi, bereksplorasi dengan optimal.

Sedangkan menurut Montolalu pendidikan menyebutkan beberapa karakteristik bermain anak (2007:12) yaitu: 1) Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri. 2) Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata (bermain drama). 3) Bermain lebih menfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir atau produknya. 4) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak.

Berdasarkan teori di atas peneliti simpulkan bahwa karakteristik bermain pada anak usia dini itu dilakukan sesuka hati mereka, tanpa dipaksa oleh orang lain maka mereka dengan senang hati akan aktif dalam bermain. Bermain merupakan suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya dan muncul secara alamiah melalui bermain anak dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata. Bila anak dapat menyalurkan perasaan tegang, tertekan dan menyalurkan dorongan yang muncul dari dalam dirinya, setidaknya akan membuat anak lega dan relaks akan mengubah perilaku yang negatif menjadi positif.

d. **Fungsi Bermain Anak Usia Dini**

Bermain mempunyai fungsi tertentu apapun jenis permainan yang dilakukan anak karena tidak hanya kemampuan anak saja yang dapat berkembang melalui bermain, melainkan anak akan menemukan nilai-nilai yang terkandung pada permainan tersebut karena ketika bermain tidak ada paksaan sehingga tanpa mereka sadari akan timbul konsep pada dirinya suatu pemahaman tentang nilai-nilai yang membangun sikap dan perilaku yang positif bermanfaat bagi kehidupan anak nantinya.

Menurut Kamtini (2005:61) menyatakan fungsi bermain yaitu:

1. Nilai fisik dan kesehatan, dimana melalui bermain anak dapat melatih mengembangkan otot-ototnya dan bagian tubuh lainnya yang dapat menyehatkan.
2. Nilai pendidikan, seperti mengetahui berbagai konsep (bentuk, ukuran, warna dan jumlah) serta *problem solving* dapat diperoleh anak melalui bermain.
3. Nilai kreatif dimana anak dapat mencoba mengekspresikan berbagai kemampuannya.
4. Nilai sosial terlihat sikap kerjasama, menghargai, sportivitas, disiplin dapat dipupuk melalui bermain.
5. Nilai moral. Bermain merupakan latihan mengembangkan moral karena anak belajar untuk jujur, menerima kekalahan dan menjadi pemimpin yang baik.

6. Nilai pengenalan diri artinya anak berkesempatan mengenali kekuatan dan kelemahan dirinya melalui kegiatan bermain.

Banyak nilai yang timbul melalui bermain salah satunya nilai kesehatan maksudnya ketika anak bermain dapat melatih perkembangan fisik anak seperti permainan yang lebih banyak menggerakkan tubuh dan otot-otot atau motorik kasar dan motorik halus anak. Anak yang mau bermain dan menggerakkan tubuhnya bertanda anak dalam keadaan sehat jasmaninya namun sebaliknya. Tidak hanya nilai kesehatan tetapi yang lebih penting yaitu nilai pendidikan maksudnya perhatikan dan pilihlah permainan yang edukatif sehingga bermanfaat untuk menambah wawasan anak. Sifat anak yang meniru berpengaruh pada perkembangan dan konsep awal yang dikenalnya, apabila konsep awal dikenal anak salah dan dibiarkan waktu yang lama maka konsep yang salah tersebut berpengaruh pada pemahaman dan pengetahuan anak yang salah juga seperti konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah.

Diperjelas oleh Hartley dalam Moeslichatoen (1999:33) menyatakan ada 8 fungsi bermain bagi anak diantaranya:

1. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa, contohnya: meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit dan sebagainya.

2. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di halaman kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah dan sebagainya.
3. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata, contohnya: ibu memandikan adik, ayah membaca Koran dan kakak mengerjakan tugas sekolah dan sebagainya.
4. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk dan sebagainya.
5. Untuk melakukan dorong-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan seperti pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas dan sebagainya.
6. Untuk kilas balik peran-peran yang dilakukan seperti menggosok gigi, sarapan pagi, naik angkot dan sebagainya.
7. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan fisik anak seperti semakin bertambah tinggi anak, semakin gemuk badannya dan semakin cepat larinya.
8. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghiasi ruangan, menyiapkan jamuan makan dan pesta ulang tahun.

Berdasarkan teori di atas peneliti simpulkan bahwa fungsi bermain sebagai pemuasan perasaan anak karena ketika bermain ekspresi emosi anak tersalurkan begitu juga kebutuhannya. Anak yang senang

bermain peran akan muncul berbagai karakter yang diperankannya seperti mereka dalam kehidupan nyata namun sosial anak juga berkembang karena ketika bermain terjalin kerjasama diantara anak sehingga anak mampu memecahkan masalah yang terjadi serta sesama mereka mencoba berbagi menyelesaikan masalah.

**e. Manfaat Bermain Anak Usia Dini**

Nikita dalam Kamtini (2005:55) mengemukakan manfaat bermain meliputi:

1. Fisik-motorik. Anak akan terlatih motorik kasar dan halus karena dengan bergerak anak akan memiliki otot-otot tubuh yang terbentuk secara baik dan lebih sehat secara fisik.
2. Sosial-emosional. Anak merasa senang karena ada teman bermainnya karena ditahun-tahun pertama kehidupan anak orangtua merupakan teman bermain yang utama bagi anak, maka membuat anak merasa disayang dengan orangtua, selain itu anak juga belajar berkomunikasi dua arah.
3. Kognisi. Anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar-halus, rasa aman, manis dan asin. Iapun belajar perbendaharaan kata, bahasa dan berkomunikasi timbal balik.

Berbagai stimulasi yang diberikan untuk perkembangan kemampuan anak salah satunya tanpa disadari manfaat bermain dapat mengembangkan kemampuan anak seperti fisik-morik dimana permainannya banyak melakukan gerakan, sosial-emosional yaitu

bermain dapat memenuhi kebutuhan psikologi dimana bermain sesuatu menyenangkan apabila dilakukan bersama sehingga menambah pengetahuan anak (kognitif).

Dijelaskan oleh Mayke (2001:39-40) mengemukakan manfaat bermain diantaranya:

1. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik seperti banyak melibatkan gerakan-gerakan atau otot-otot tubuh agar tumbuh menjadi kuat.
2. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan halus usia sekitar 4-5 tahun mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu.
3. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial seperti menjalin kerjasama, belajar berbagai hak milik, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya.
4. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek perkembangan, aspek emosi atau kepribadian.
5. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognitif artinya sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa serta daya ingat.
6. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan anak.
7. Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan seperti olah raga dan menari.

Berdasarkan teori di atas peneliti simpulkan bahwa salah satu manfaat bermain adalah mengasah indra anak yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman dan perabaan. Berkembangnya indra tersebut terjadi dari berbagai pengalaman yang didapatnya ketika bermain seperti indra penglihatan mereka melihat sesuatu yang baru dikenal misalnya benda, binatang, tumbuhan, transportasi dan sebagainya. Indra pendengaran mereka baru mengenal berbagai bunyian misalnya suara binatang, transportasi dan sebagainya kemudian indra penciuman dan perabaan dimana mereka mengetahui berbagai bau dan rasa sebuah permukaan misalnya halus (kain benda terasa halus), kasar (kayu terasa kasar), keras (batu terasa keras) dan lembut (tisu terasa lembut).

**f. Permainan Tebak Siapa Aku**

Tebak dalam kamus bahasa Indonesia (2009:490) adalah terka, dugaan dan kira. Siapa aku merupakan pengganti kata benda dari benda yang dimaksudkan atas apa yang disampaikan oleh guru. Jadi tebak siapa aku adalah terka/dugaan suatu benda yang disampaikan.

Permainan ini dalam penelitian menggunakan media berupa kartu huruf dan kartu gambar, cara permainannya yaitu guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan tema seperti “aku seperti asap, melayang di langit, aku berwarna putih tetapi bila warnaku hitam, air akan turun dengan derasnya ketanah, siapa aku?” (jawabannya awan). Kemudian anak menjawab pertanyaan guru setelah itu anak mencari

gambar, huruf (a, w, a, n) dan menempelnya dipapan tulis. Apabila anak telah selesai menempel gambar dan huruf-hurufnya setelah itu anak diminta untuk membaca katanya kemudian di tambah kata lain yaitu nama anak seperti “itu awan toni”. Pada akhir kegiatan guru mengadakan evaluasi tentang kegiatan yang telah dilakukan dan memotivasi anak yang berhasil melakukan kegiatan sementara itu anak yang tidak mampu maka guru membimbing anak tersebut.

Permainan tebak siapa aku bertujuan memudahkan anak mendapatkan informasi dan mengetahui bentuk huruf dimana stimulasi yang diberikan agar anak lebih leluasa untuk mengeluarkan pendapat/ide-ide, memberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, memberi tanggapan dan menjawab dan sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Moeslichatoen (1999:26) bahwa “bercakap-cakap berarti saling mengkomunikasikan pikiran dan perasaan secara verbal atau mewujudkan kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif yang dapat dilakukan melalui kegiatan bercerita, tanya jawab dan menebak sesuatu benda”.

Berdasarkan pendapat tersebut permainan tebak siapa aku merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan dengan bercakap-cakap, namun lebih dijelaskan lagi dari Depdiknas (2007:22) menjelaskan bahwa “bercakap-cakap adalah suatu cara penyampaian bahan pengembangan yang dilaksanakan melalui bercakap-cakap dalam bentuk tanya jawab dan menebak benda-benda dilingkungan sekitar

anak”, maka jelaslah kegiatan menebak salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa khususnya dalam penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, dimana guru memotivasi setiap kegiatan sehingga dapat menstimulasi imajinasi dan kognitif anak serta terjalinnya hubungan kerja sama diantara anak.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

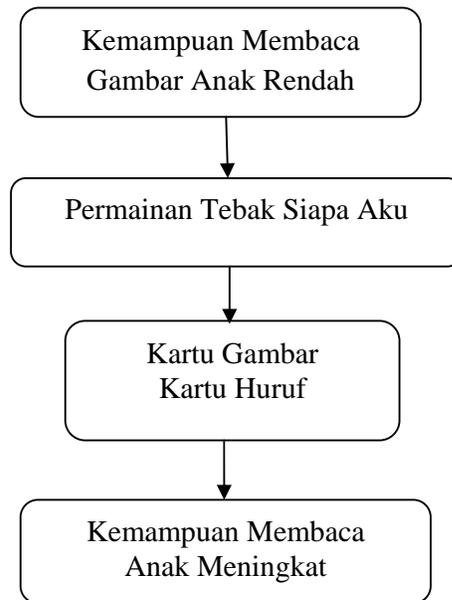
1. Damayanti (2011), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Menggunakan Celemek di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota”. Perbedaanya permainan peneliti, peneliti hanya menggunakan kartu huruf, kartu kata dan kartu gambar sedangkan permainan sebelumnya penambahan media yaitu menggunakan celemek. Persamannya metode yang digunakan sama yaitu tanya jawab tentang gambar dan sama-sama menstimulasi perkembangan membaca anak. Hubungannya dengan permainan sebelumnya dimana peneliti mengaplikasi permainan lebih mengembangkan imajinasi anak.
2. Refniati (2010), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf di TK Islam Nurul Halim Padang”. Perbedaanya permainan penelitian sebelumnya hanya menggunakan kartu huruf sedangkan permainan peneliti tidak hanya menggunakan kartu huruf tetapi ditambah lagi kartu kata dan kartu gambar. Persamaannya permainan ini sama-sama

menstimulasi perkembangan membaca anak serta metode yang digunakan sama yaitu menggunakan metode tanya jawab tentang gambar. Hubungannya dengan permainan sebelumnya dimana peneliti mengaplikasi permainan lebih mengembangkan imajinasi anak.

Permainan peneliti rancang ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca gambar anak melalui permainan tebak siapa aku di Taman Kanak-kanak Awalidil Jannah Kabupaten Pesisir Selatan, khususnya kelompok B dan hasil dari permainan tersebut dapat memberikan pengaruh yang cukup baik untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

### **C. Kerangka Berpikir**

Di Taman Kanak-kanak Awalidil Jannah Kabupaten Pesisir Selatan kemampuan membaca anak sangat rendah, hal ini disebabkan karena kurangnya alat permainan yang menarik minat baca anak. Adapun permainan yang peneliti rancang adalah permainan melalui tebak siapa aku, dimana permainan ini dari kartu bergambar dan kartu huruf. Peneliti berharap dengan permainan ini kemampuan membaca anak dapat meningkat.



Bagan 2.1: **Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terjadinya peningkatan kemampuan membaca gambar melalui permainan tebak siapa aku akan optimal dan dapat diterapkan pada kehidupan anak.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Permainan tebak siapa aku merupakan salah satu Alat Permainan Edukatif (APE) dengan menggunakan media berupa kartu huruf dan kartu gambar yang bertujuan memudahkan anak mendapatkan informasi dan mengetahui bentuk huruf. Stimulasi yang diberikan anak mampu mengeluarkan pendapat/ide-ide, memberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, memberi tanggapan dan tanyajawab.
2. Permainan tebak siapa aku dapat meningkatkan kemampuan membaca anak karena melalui permainan tebak siapa aku dapat menimbulkan rasa ingin tahu dan menambah pengetahuan anak serta memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi yang ada pada diri anak itu sendiri.
3. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di dalam kelas yang bertujuan untuk meningkatkan mutu dan mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal dan berkualitas.
4. Berdasarkan hasil penelitian terlihat peningkatan kemampuan membaca gambar melalui permainan tebak siapa aku dalam kategori nilai sangat tinggi dengan persentase yang meningkat dari Siklus I sampai Siklus II. Pada Aspek ke I anak dapat menjawab tentang keterangan/informasi

sebelum tindakan anak yang dapat nilai sangat tinggi 0%, pada Siklus I 5% dan Siklus II 90%. Pada Aspek 2, anak dapat mengelompokkan huruf sebelum tindakan anak yang dapat nilai sangat tinggi 0%, pada Siklus I 5% dan Siklus II 85%. Pada Aspek ke 3, anak menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan yang dikenal dilingkungan sekitar sebelum tindakan anak yang sangat tinggi 0%, pada Siklus I 5% dan Siklus II 80%. Pada Aspek ke 4, anak dapat membaca kalimat sederhana sebelum tindakan anak yang sangat tinggi 0%, Siklus I 5% dan Siklus II 80%. Pada Aspek 5 anak dapat menirukan kembali 4-5 kosa kata sebelum tindakan anak yang sangat tinggi 0%, pada Siklus I 5% dan Siklus II 83%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat dilihat bahwa permainan tebak siapa aku dapat meningkatkan kemampuan membaca gambar dengan persentase nilai rata-rata kategori sangat tinggi 83% sehingga sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

## **B. Impikasi**

Berdasarkan hasil dan tinjauan maka implikasi penelitian ini adalah:

1. Banyaknya sarana dan prasarana disekolah memudahkan untuk perkembangan kemampuan yang dimiliki anak, permainan yang peneliti rancang ini merupakan salah satu APE yang dapat dimanfaatkan disekolah untuk pendukung pembelajaran agar lebih optimal.
2. Aplikasi permainan tebak siapa aku ini memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran membaca karena permainannya menarik dan menyenangkan bagi anak, tidak hanya itu permainan ini kegiatan membacanya bukan

membaca yang kompleks namun mendasar karena lebih mementingkan kemampuan anak usia dini.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut :

1. Pihak Taman Kanak-kanak sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran, dengan begitu anak tidak akan merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
3. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat mengembangkan kemampuan membaca anak melalui metode dan media pembelajaran yang lainnya.
4. Permainan tebak siapa aku ini sebaiknya dapat disosialisasikan kepada guru-guru yang lain agar kemampuan membaca bagi anak usia dini dapat meningkat dan pembelajaran ini menyenangkan dan menarik bagi anak.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna dan menambah wawasan.