

**PENGARUH PERMAINAN JELAJAH GAMBAR
TERHADAP KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK
DI TAMAN KANAK-KANAK AL HIDAYAH BASO
KABUPATEN AGAM**

SKRIPSI

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



Oleh

**RISYA FIMALA
NIM: 2011/1105752**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

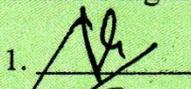
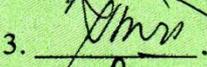
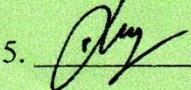
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Pengaruh Permainan Jelajah Gambar
Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak
Di Taman Kanak-Kanak Al Hidayah Baso Kabupaten Agam**

Nama : Risyafimala
NIM/BP : 1105752/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 29 Desember 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Indra Yeni, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Syahrul Ismet, S.Ag. M.Pd	3. 
4. Anggota	: Serli Marlina, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd	5. 

ABSTRAK

Risya Fimala. 2015. Pengaruh Permainan Jelajah Gambar terhadap Kemampuan Berbahasa Anak di Taman Kanak-Kanak Al Hidayah Baso Kabupaten Agam. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan di Taman Kanak-kanak Al Hidayah, bahwa selama ini guru menggunakan media majalah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan jelajah gambar terhadap kemampuan berbahasa anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *quashi eksperimen*. Populasi penelitian adalah TK Al Hidayah Baso Kabupaten Agam, berjumlah 78 orang anak terbagi dalam 4 kelompok belajar dan teknik pengambilan sampelnya adalah *purposive sampling* yaitu kelompok B1 dan kelompok B2 masing-masingnya berjumlah 20 orang anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, yang berisi item-item pernyataan yang telah disusun secara sistematis. Teknik analisis data yang digunakan adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai sehingga dilakukan dengan uji t (t-tes).

Berdasarkan analisis data, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan permainan jelajah gambar adalah 90,5, dengan standar deviasi yang diperoleh 6,3. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan majalah adalah 80,4 dengan standar deviasi yang diperoleh 6,04. Berdasarkan perhitungan uji-t (t-test) diperoleh t_{hitung} 5,024 sedangkan t_{tabel} pada taraf kepercayaan α 0,05 dan dk 38 adalah 2,024, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan jelajah gambar berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa anak di TK Al Hidayah Baso Kabupaten Agam.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti aturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ***“Pengaruh Permainan Jelajah Gambar terhadap Kemampuan Berbahasa Anak di Taman Kanak-kanak Al Hidayah Baso Kabupaten Agam.***

Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Banyak kesulitan yang peneliti temui dalam proses penyelesaian skripsi ini karena terbatasnya kemampuan dalam hal pengalaman maupun pengetahuan. Alhamdulillah, berkat bantuan berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend M.Pd selaku pembimbing I sekaligus Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang dengan sabar dan telaten telah membimbing dan memberikan arahan serta saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Indra Yeni, SPd M.Pd selaku pembimbing II yang dengan sabar dan telaten telah membimbing dan memberikan arahan serta saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Prof. Dr. Firman, M. S. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
4. Orang tua saya yang memberikan dorongan baik moril maupun materil serta semangat dan kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
5. Ibu Adismar selaku Kepala Sekolah dan beserta guru-guru Taman Kanak-kanak Al Hidayah Sungai Cubadak, yang telah memberikan dukungan, kesempatan waktu dan semangat bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Guru dan Anak Didik Taman Kanak-kanak Al Hidayah Sungai Cubadak yang membantu dan bekerja sama dengan baik.
7. Teman-teman angkatan 2011 dengan kebersamaannya baik suka maupun duka selama menjalani perkuliahan ini.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mohon maaf. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya.

Padang, 5 November 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	ii
KATA PERSEMBAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Asumsi Penelitian.....	4
F. Tujuan Penelitian.....	4
G. Manfaat Penelitian	4
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	6
A. Landasan Teori.....	6
1. Hakekat Anak Usia Dini	6
a. Pengertian Anak Usia Dini	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	7
c. Pendidikan Anak Usia Dini.....	9
2. Hakekat Perkembangan Bahasa	10
a. Pengertian Bahasa	10
b. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	11
c. Tahap-tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	14
d. Indikator Perkembangan Bahasa.....	16
3. Media Pembelajaran	18
4. Bermain dalam Perkembangan Anak.....	21
5. Alat Permainan.....	22
a. Pengertian Alat Permainan	22
b. Karakteristik Alat Permainan.....	23
c. Tujuan Alat Permainan.....	24
6. Permainan Jelajah Gambar.....	25
a. Pengertian Permainan Jelajah Gambar.....	25
b. Langkah Penggunaan Permainan Jelajah Gambar	26

B. Penelitian Yang Relevan	27
C. Kerangka Konseptual	28
D. Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Populasi dan sampel	32
C. Variabel dan Data	34
D. Defenisi Operasional	35
E. Instrumentasi Penelitian	35
F. Teknik Pengumpulan Data	44
G. Teknik Analisis Data Instrumen	44
BAB IV. HASIL PENELITIAN.....	49
A. Deskripsi Data Hasil Belajar	49
B. Analisis Data	54
C. Pembahasan	58
BAB V. PENUTUP.....	60
A. Simpulan	60
B. Implikasi	61
C. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman

1. Rancangan Penelitian.....	32
2. Populasi Penelitian.....	33
3. Kisi-kisi Instrumen.....	37
4. Instrumentasi Kemampuan Berbahasa Anak.....	39
5. Kriteria Penilaian Kemampuan Berbahasa Anak.....	41
6. Langkah Persiapan Perhitungan Barlet.....	47
7. Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Berbahasa Anak Kelas Eksperimen TK Al Hidayah.....	50
8. Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Berbahasa Anak Kelas Kontrol TK Al Hidayah.....	52
9. Rekapitulasi Hasil Berbahasa Anak Menggunakan Permainan Jelajah Gambar dan Menggunakan Majalah.....	53
10. Hasil Perhitungan Uji <i>Liliefors</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	55
11. Hasil Perhitungan Uji homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	56
12. Hasil Perhitungan Pengujian Hipotesis dengan t-test.....	57

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	29

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Data Nilai Kelas Eksperimen	51
2. Data Nilai Kelas Kontrol.....	53
3. Data Perbandingan Hasil Kemampuan Berbahasa Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Dokumentasi Validitas Data	111
Dokumentasi kelas eksperimen.....	143
Dokumentasi kelas kontrol.....	147

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RKH Kelas Eksperimen	64
2. RKH Kelas Kontrol	76
3. Kisi-Kisi Instrumen.....	88
4. Instrumen Pernyataan.....	89
5. Tabel Analisis Item untuk Perhitungan Validitas Item.....	90
6. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 1	91
7. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 2	93
8. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 3	95
9. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 4	97
10. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 5	99
11. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 6	101
12. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 7	103
13. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 8	105
14. Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan berbahasa pada Anak	107
15. Tabel Perhitungan Mencari Reliabilitas.....	108
16. Dokumentasi Validitas data	111
17. Tabel Analisis Item dan Daftar Nilai Pretest Kelas Eksperimen	115
18. Tabel Analisis Item dan Daftar Nilai Pretest Kelas Kontrol.....	116
19. Tabel Analisis Item Untuk Perhitungan Postes Kelas Eksperimen	122
20. Tabel Analisis Item Untuk Perhitungan Postes Kelas Kontrol	123
21. Daftar Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	124
22. Nilai Kemampuan Berbahasa Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil Sampai Nilai Terbesar.....	125
23. Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil Kemampuan Berbahasa Anak pada Kelas Eksperimen (B2).....	126
24. Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil Kemampuan Berbahasa Anak pada Kelas Kontrol (B1).....	128
25. Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Kelas Eksperimen.....	130
26. Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Kelas Kontrol	132
27. Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji <i>Bartlett</i>	134
29. Uji Hipotesis	136
30. Tabel Nilai z.....	138
31. Tabel Nilai Kritis untuk Uji <i>Liliefors</i>	139
32. Tabel Nilai Chi Kudrat.....	140
33. Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor).....	141
34. Tabel Nilai r Product Moment	142
35. Dokumentasi Penelitian	143

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sistem Pendidikan Nasional menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah ”agar berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang bertanggung jawab”. Manusia berilmu adalah manusia yang memiliki pengetahuan yang berguna bagi kehidupannya, baik untuk diri sendiri maupun untuk masyarakat lainnya. Oleh sebab itu pendidikan di negara kita bertujuan untuk menciptakan manusia Indonesia seutuhnya, manusia yang menyadari dirinya sebagai makhluk Tuhan, dan khalifah dimuka bumi yang berbudaya. Manusia yang berilmu adalah manusia yang dapat hidup berdampingan dengan manusia lain dan saling melakukan komunikasi antar sesama dengan baik.

Pendidikan dilakukan seumur hidup dan pendidikan dimulai sejak dalam kandungan, pendidikan dalam keluarga dan masyarakat, serta pendidikan pada lembaga pendidikan dan dilanjutkan dengan pendidikan pada usia dini. Namun untuk pendidikan bagi anak usia dini tidak hanya dilakukan dalam keluarga saja tetapi dapat dilakukan melalui lembaga pendidikan sebagaimana dijelaskan dalam Undang-undang nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menerangkan bahwa: Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal, 1) Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal

berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) atau yang berbentuk sederajat, 2) Pendidikan Anak Usia Dini pada Jalur Pendidikan non Formal berbentuk Taman Bermain (TB) Taman Penitipan Anak (TPA) atau bentuk lain yang sederajat, 3) Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

TK sebagai lembaga pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur formal membelajarkan anak berdasarkan perkembangan anak, prinsip pembelajaran anak, dan merujuk kepada kurikulum untuk dapat merencanakan pembelajaran yang tepat dan sesuai dan menghindari adanya kerancuan dalam memberikan materi atau bahan ajar kepada anak. Pendidikan yang dilakukan pada anak usia dini pada hakikatnya adalah upaya memfasilitasi perkembangan yang sedang terjadi pada dirinya. Sebagai suatu lembaga pendidikan TK juga mengembangkan kemampuan anak dalam berbahasa dengan tujuan agar anak memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik, baik dengan teman sebaya maupun dengan orang dewasa lainnya. Pendidikan di TK bertujuan mengembangkan sikap perilaku dan kemampuan dasar anak. Bidang pengembangan sikap perilaku meliputi bidang pengembangan moral agama, dan sosial emosional anak, sedangkan bidang pengembangan kemampuan dasar meliputi pengembangan kemampuan berbahasa, kognitif, dan fisik motorik.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 (2009:12-13) dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak ada 3 kemampuan yang harus

dikembangkan yaitu menerima bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Ketiga aspek kemampuan berbahasa ini harus dikembangkan pada anak usia dini.

Guru selama ini menggunakan majalah dan foto kopi gambar untuk lembar kerja anak. Jika bahasa anak dikembangkan dengan kegiatan bermain maka anak akan tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran, karena dunia anak adalah dunia bermain, dan kegiatan pembelajaran anak usia dini dilakukan dalam kegiatan bermain.

Mengingat pentingnya kemampuan berbahasa pada anak usia dini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Jelajah Gambar terhadap Kemampuan Berbahasa Anak di Taman Kanak-kanak Al Hidayah Baso Kabupaten Agam”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, adapun identifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran guru kurang variatif
- b. Media pembelajaran guru kurang menarik
- c. Anak kurang mampu berkomunikasi dengan teman sebayanya
- d. Anak kurang mampu menceritakan gambar yang disediakan guru

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah maka pembatasan masalah pada penelitian ini adalah media pembelajaran guru kurang menarik untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak di Taman Kanak-kanak Al

Hidayah Baso Kabupaten Agam.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan fenomena di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Seberapa besar Pengaruh Permainan Jelajah Gambar terhadap Kemampuan Berbahasa Anak di Taman Kanak-Kanak Al Hidayah Baso Kabupaten Agam.”

E. Asumsi Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka peneliti berasumsi bahwa permainan jelajah gambar memberi pengaruh terhadap kemampuan berbahasa anak di Taman Kanak-kanak Al Hidayah Baso Kabupaten Agam.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan jelajah gambar terhadap kemampuan berbahasa anak di Taman Kanak-kanak Al Hidayah Baso Kabupaten Agam.

G. Manfaat Penelitian

a. Bagi guru

Membantu guru dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran bermain sambil belajar serta memberikan pengalaman belajar yang lebih kongrit dan bermakna.

b. Bagi anak

Meningkatkan minat anak untuk terlibat aktif secara utuh dalam pembelajaran berbahasa dengan suasana bermain sambil belajar yang

menyenangkan.

c. Bagi lembaga

Menambah inventaris media/permainan dan memberikan masukan tentang metoda pembelajaran bahasa yang efektif untuk mempersiapkan anak masuk Sekolah Dasar.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Ki Hadjar dalam Suyanto (2005: 6) merangkum semua potensi anak menjadi cipta, rasa, dan karsa. Setiap anak lahir dengan potensi yang berbeda-beda memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri. Ada anak yang berbakat menari, musik, matematika, bahasa dan adapula yang berbakat olah raga. Menurut Sujiono (2009:6) anak usia dini adalah sosok individu yang mengalami suatu proses perkembangan dengan sehat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini anak-anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dengan orang dewasa, anak selalu aktif dan dinamis, antusias dan selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya.

Selanjutnya Musfiroh (2005:1) menyatakan anak usia dini adalah anak yang berumur sejak lahir hingga berusia kurang lebih delapan (0-8) tahun. Dalam kelompok ini dicakup anak-anak bayi hingga anak kelas III SD. Anak sekolah dasar yang berumur sekitar 7 dan 8 tahun termasuk anak usia dini.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa yang di maksud dengan anak usia dini adalah anak yang berada

pada rentang usia 0-8 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat penting bagi kehidupan selanjutnya, untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut memerlukan asuhan, bimbingan dan arahan dari orang dewasa sehingga melalui asuhan dan bimbingan tersebut anak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi dirinya dan memiliki pengalaman serta mampu mengenali lingkungan sekitarnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini akan berkesinambungan secara progresif dari masa kelahiran sampai usia 6 tahun yang memiliki karakteristik berbeda-beda.

Menurut Coughlin,dkk dalam Sujiono (2010:24) ciri-ciri umum anak usia 3-6 tahun adalah sebagai berikut :

“1)Anak-anak pada usia tersebut menunjukkan perilaku yang bersemangat, menawan dan sekaligus tampak kasar pada saat-saat tertentu. 2) Anak mulai berusaha untuk memahami dunia di sekeliling mereka walaupun mereka masih sulit untuk membedakan antara khayalan dan kenyataan. 3) Pada suatu situasi tertentu anak tampak sangat menawan dan dapat bekerja sama dengan teman dan orang lain tetapi pada saat yang lain mereka menjadi anak pengatur dan penuntut. 4) Anak mampu mengembangkan kemampuan berbahasa dengan cepat,mereka sering kali terlihat berbicara sendiri dengan suara keras ketika mereka memecahkan masalah. 5) Secara fisik,anak memiliki tenaga yang besar, tetapi rentang konsentrasinya pendek, sehingga cenderung berpindah dari satu kegiatan ke kegiatan lain.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan ciri-ciri umum anak usia 3-6 tahun yaitu anak penuh semangat,

anak sulit membedakan antara khayalan dengan kenyataan, anak suka mengatur, anak menganggap dia selalu benar, anak suka berbicara sendiri ketika memecahkan masalah, dan anak punya daya konsentrasi yang pendek.

Mustafa dalam Nugraha (2005:55) mengidentifikasi karakteristik dari anak usia dini : Anak belajar melalui partisipasi sosial, mempunyai rentang perhatian yang pendek, mulai mempelajari aturan yang bersifat implisit, mengalami perkembangan yang pesat, mempunyai sifat egosentris, mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan mulai tertarik dengan sesuatu yang baru dari lingkungannya.

Sedangkan menurut Eliyawati (2005:2-8) menyatakan ada beberapa karakteristik anak usia dini yang menonjol dalam kaitannya dengan aktivitas belajar anak. Karakteristik yang dimaksud yaitu :

“1) Anak bersifat unik, 2) Anak bersifat egosentris, 3) Anak bersifat aktif dan energik, 4) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, 5) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, 6) Anak mengekspresikan perilakunya secara relative spontan, 7) Anak senang dan kaya dengan fantasi atau daya khayal, 8) Anak masih mudah frustrasi, 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, 11) Anak memiliki daya perhatian yang pendek, 12) Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar pengalaman, 13) Dan anak semakin menunjukkan minat kepada teman.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini yang dimaksud di sini adalah unik, egosentris, memiliki rasa ingin tahu, energik, aktif, berjiwa petualang, eksplorasif, kaya dengan fantasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, memiliki daya konsentrasi yang rendah.

c. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003, bab I pasal 1 ayat 14 adalah : Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 2 menyatakan bahwa PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan informal, TK (Taman Kanak-kanak) menerapkan salah satu lembaga penyelenggara PAUD yang berada pada jalur formal, inilah yang menjadikan dasar dalam penelitian ini. Bila dikaitkan dengan UU Sisdiknas No 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 3. TK memberikan layanan pendidikan untuk anak usia 4-6 tahun yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik

untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan landasan terpenting bagi perkembangan anak selanjutnya dan aktivitas bermain merupakan alat pendidikan yang menjadi pusat dari seluruh kegiatan anak. Dengan adanya pendidikan anak usia dini aspek-aspek dari perkembangan anak dapat berkembang.

2. Hakikat Perkembangan Bahasa

a. Pengertian Bahasa

Bahasa adalah suatu alat penyampai pesan dalam kehidupan sehari-hari, bahasa anak adalah bahasa yang dipakai anak untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan dan lain-lain untuk kepentingan pribadinya. Anak pada umumnya memakai bahasa dalam kehidupannya untuk memenuhi kepentingan individu anak itu sendiri. Anak-anak sebelum memasuki dunia pendidikan (masuk sekolah) ada kecenderungan menggunakan bentuk-bentuk bahasa yang hanya mampu dipahami oleh orang tuanya dan orang-orang yang terdekatnya saja, sehingga anak dengan orang lain disekitarnya pun susah berkomunikasi dengan anak tersebut.

Bahasa dapat diartikan sebagai suatu komunikasi yang menggunakan cara apapun yang ditempuh dalam rangka pertukaran informasi oleh dua individu. Dengan berbahasa seseorang dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, kepekaan sosial dan kematangan sosial.

Menurut Santrock (2007:353) bahwa bahasa adalah suatu bentuk komunikasi, entah itu lisan, tulisan atau isyarat yang berdasarkan pada suatu system dari symbol-simbol. Bahasa terdiri dari kata-kata yang digunakan oleh masyarakat beserta aturan-aturan untuk menyusun berbagai variasi dan mengkombinasikannya. Dengan bahasa seseorang dapat menyampaikan pesan kepada orang lain

Menurut Jahja (2011:53) bahasa merupakan

“Kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau symbol untuk mengungkapkan suatu pengertian seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimic muka.”

Teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa itu adalah segala bentuk komunikasi baik lisan, tertulis ataupun isyarat yang menyampaikan ide, pikiran dan perasaan kepada seseorang agar terjalin hubungan dengan orang lain atau interaksi dengan orang lain.

b. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Prayitno (2005:90) menyatakan perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak. Hult dan Howard dalam Chomsky dalam Musfiroh (2005:84) menyatakan kecepatan anak dalam berbicara (bahasa pertama) merupakan salah satu keajaiban alam dan menjadi bukti kuat dari dasar biologis untuk pemerolehan bahasa. Perkembangan kompetensi berbahasa, yakni kemampuan untuk menggunakan seluruh aturan berbahasa baik untuk ekspresi (berbicara) maupun

interpretasi (memberi makna) dipengaruhi oleh pengalaman dan lingkungan anak.

Disimpulkan kecepatan anak dalam berbicara (bahasa pertama) merupakan salah satu keajaiban alam. Anak mulai berbicara untuk pemerolehan bahasa. Berbahasa dipengaruhi oleh pengalaman anak dan lingkungan yang dekat dengan anak.

Menurut Suyanto (2005:74) menyatakan bahwa pada saat anak masuk Taman Kanak-kanak atau usia 5 tahun, mereka telah menghimpun kurang lebih 8.000 kosa kata, disamping telah menguasai hampir semua bentuk dasar tata bahasa. Mereka dapat membuat pertanyaan, kalimat negatif, kalimat tunggal, kalimat majemuk, serta bentuk penyusunan lainnya. Mereka telah belajar penggunaan bahasa dalam berbagai situasi sosial yang berbeda. Misal mereka dapat bercerita hal-hal yang lucu, bermain tebak-tebakan, berbicara kasar pada teman mereka, dan berbicara sopan pada orang tua mereka. Perkembangan berbahasa anak meliputi perkembangan berbicara, menulis, membaca dan menyimak.

Disimpulkan bahwa pada saat anak berusia 5 tahun atau memasuki Taman Kanak-kanak anak telah menghimpun kurang lebih 8000 kosa kata. Anak telah dapat membuat pertanyaan, kalimat negatif, kalimat tunggal dan bentuk lainnya.

Menurut Skinner dalam Prayitno (2005:115) menyatakan pentingnya pemberian kesempatan berbahasa yang disertai

penghargaan atau penguat kepada anak usia 4-5 tahun.

Sehubungan dengan pendapat para ahli di atas dapat peneliti kemukakan bahwa apabila orang tua dan pendidik sering mengajak anak berbicara maka dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak lebih cepat, karena pengembangan aspek – aspek linguistik perlu memperoleh prioritas yang utama. Orang tua sangat berperan penting dalam mengembangkan bahasa anak, jika anak mulai berbicara, bercerita dan semua yang menunjang bahasa anak maka orang tua harus memberika penguatan berupa pujian dan memotivasi anak dalam berbahasa.

Menurut Jamaris (2003:27) menyatakan bahwa

”Dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak terdapat 4 aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak yaitu: a. Kosa kata, seiring dengan perkembangan anak dan pengalamannya berintegrasi dengan lingkungannya kosa kata anak berkembang dengan pesat. b. Sintak (tata bahasa), pada masa usia 4-5 tahun anak belum mempelajari tata bahasa akan tetapi melalui contoh-contoh berbahasa yang didengar dan dilihat anak di lingkungannya, anak telah dapat menggunakan bahasa lisan dengan susunan kalimat yang baik. c. Semantik, semantik (penggunaan kata sesuai dengan tujuannya) anak di TK sudah dapat mengekspresikan keinginan penolakan dan pendapatnya dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang tepat. d. Fonem, anak di TK sudah memiliki kemampuan untuk merangkaikan bunyi yang didengarkannya menjadi satu kata yang mengandung arti.”

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut, maka peneliti menyimpulkan kemampuan berbahasa adalah sebagai alat penyampai pesan, penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang

terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginannya.

c. Tahap-tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Menurut Susanto (2011:75-76) tahap-tahap perkembangan bahasa sebagai berikut:

“a) Tahap I (*pra linguistik*) yaitu antara 0-1 tahun. b) Tahap II (*linguistik*) yaitu yang terdiri dari tahap I (*holofrastik*) yang berumur 1 tahun, anak mulai mempunyai pembendaharaan kata lebih kurang dari kosa kata. Dan tahap II (*fase*) yaitu anak yang berumur 1-2 tahun yang mempunyai kosa kata lebih kurang dari 50-100 kosa kata. c) Tahap III (pengembangan tata bahasa) yaitu anak yang berumur 3-5 tahun atau pra sekolah, dimana tahap ini anak sudah bisa membuat sebuah kalimat. d) Tahap IV (tata bahasa) menjelang dewasa yaitu anak yang berumur 6-8 tahun dimana tahap ini anak sudah mampu menggabungkan kalimat sederhana dan kompleks.”

Menurut Guntur dalam Susanto (2011:75) mengemukakan dalam membicarakan perkembangan bahasa terdapat 3 butir kondisi yang perlu dibicarakan yaitu; a) Adanya perbedaan antara bahasa dan kemampuan berbicara, bahasa biasanya dipahami sebagai sistem tata bahasa yang rumit dan bersifat semantik, sedangkan kemampuan bicara terdiri dari ungkapan dalam bentuk kata-kata; b) Terdapat dua daerah pertumbuhan bahasa yaitu bahasa yang bersifat pengertian reseptif (*understanding*) dan persyaratan ekspresif (*producing*); c) Komunikasi diri atau bicara dalam hati, juga harus dibahas, anak akan berbicara dengan dirinya sendiri apabila berkhayal, pada saat merencanakan menyelesaikan masalah, dan menyasikan gerakan mereka.

Bruner dalam Suyanto (2005:106), menyatakan bahwa anak belajar dari konkret ke abstrak melalui tiga tahapan, yaitu : *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*. Pada tahap *enactive*, anak berinteraksi dengan objek berupa benda-benda, orang, dan kejadian. Dari interaksi tersebut, anak belajar nama dan merekam ciri benda dan kejadian. Itulah sebabnya anak usia 2-3 tahun akan banyak bertanya, “Apa itu?”, “Apa ini?”, sangat penting untuk mengenalkan nama benda-benda sehingga mulai menghubungkan antara benda dengan simbol, nama benda.

Pada proses *iconic* anak mulai belajar mengembangkan simbol dengan benda. Proses *symbolic* terjadi saat anak mengembangkan konsep. Dengan proses yang sama anak belajar tentang berbagai benda seperti gelas, minum dan air. Dengan bertambah usianya anak akan mampu menggabungkan konsep tersebut menjadi lebih kompleks, seperti “minum air dengan gelas”.

Pada tahap simbolis anak mulai belajar berpikir abstrak. Ketika anak usia 4-6 tahun pertanyaan “apa itu?”, dan “apa ini?” akan berubah menjadi “kenapa?” atau “mengapa?”. Pada tahap ini anak mulai mampu menggabungkan keterkaitan antara berbagai benda, orang, atau objek dalam suatu urutan kejadian. Dan anak mulai mengembangkan arti atau makna dari suatu kejadian itu.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tahap perkembangan bahasa anak usia dini adalah tahap dimana anak mengalami tingkatan dalam penggunaan bahasa secara teratur sesuai

dengan tingkat umur anak, sehingga perkembangan bahasa anak pun meningkat dengan maksimal.

d. Indikator Perkembangan Bahasa

Adapun indikator dari perkembangan bahasa pada kurikulum 2010 yaitu:

1) Menerima Bahasa

Indikatornya yaitu melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar, meniru kembali 4-5 urutan kata, menirukan kalimat sederhana, mengulang kalimat yang telah didengarnya, dan mentaati aturan permainan.

2) Mengungkapkan Bahasa

Indikatornya yaitu menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi, menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dan sebagainya, menyebutkan berbagai bunyi/suara tertentu, mengelompokkan macam-macam gambar yang mempunyai bunyi yang sama, berani bertanya secara sederhana, membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama (misal: kaki-kali) dan suku kata akhir yang sama (misal: sama-nama), menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, mengelompokkan kata-kata yang sejenis, bercerita dengan gambar yang disediakan atau dibuat sendiri, menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak.

Menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana, memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal, bercerita menggunakan kata ganti aku, saya, kamu, dia, mereka, membuat sajak sederhana, melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai dengan guru (misalnya:kemarin ibu pergi ke....), mau mengungkapkan pendapat secara sederhana, bercerita dengan gambar yang disediakan atau yang dibuat sendiri dengan urut dan bahasa yang jelas, mendengarkan dan menceritakan kembali cerita secara urut, melanjutkan cerita/ dongeng yang telah didengar sebelumnya.

3) Keaksaraan

Indikatornya yaitu menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar, membuat gambar dan coretan (tulisan) tentang cerita mengenai gambar yang dibuat sendiri, menyebutkan nama-nama benda yang suara huruf awalnya sama, menyebutkan kata- kata yang mempunyai huruf awal yang sama (misal:bola, buku, baju), menghubungkan gambar/ benda dengan kata.

Membaca gambar yang memiliki kata/ kalimat sederhana, menceritakan isi buku walaupun tidak sama tulisan dengan yang diungkapkan, menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, membaca buku cerita bergambar yang memiliki kalimat sederhana dengan menunjuk beberapa kata yang dikenalnya, mengucapkan syair lagu sambil diiringi senandung lagunya, membaca nama sendiri dengan lengkap, menulis nama sendiri dengan lengkap.

3. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich, dkk dalam Zaman (2009:4.4) media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti *perantara*, yaitu perantar sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).

Dalam proses komunikasi media merupakan apa saja yang mengantarkan atau membawa informasi ke penerima informasi. Sementara itu, menurut Gerlach, dkk dalam Arsyad (2010:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang meembangun kondisi yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran bagi anak usia dini adalah saluran komunikasi yang dapat membawa informasi untuk anak usia dini terkait dengan pembelajaran.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran semakin banyak dan beragam. Secara sederhana sering orang membaginya atas dua kelompok besar antara lain; a) Media cetak dan media non cetak; b) Media elektronik dan media non elektronik; c) Media sederhana dan media rumit; d) Media yang dirancang dan media yang dimanfaatkan.

Adapun jenis media pembelajaran yang lain menurut Elliyawati (2005:114) adalah sebagai berikut:

a) Media visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini nampaknya yang paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang disampaikan.

b) Media audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema.

c) Media audio-visual

Sesuai dengan namanya, media audio-visual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran anak usia dini adalah televisi, radio, media cetak, telepon, film, slide, video yang dapat digunakan sewaktu proses pembelajaran berlangsung.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat Media Pembelajaran bagi anak usia dini menurut Zaman (2009:4.11) yaitu; a) Memungkinkan anak berinteraksi secara

langsung dengan lingkungannya; b) Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak; c) Membangkitkan motivasi belajar anak; d) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan; e) Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak; f) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang; g) Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

Menurut Sudjana dalam Kustandi (2011:25) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar anak yaitu sebagai berikut; a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh anak dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga anak tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; d) Anak lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat

menimbulkan motivasi belajar sehingga anak tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran.

4. Bermain dalam Perkembangan Anak

Catron dan Allen dalam Musfiroh (2005 : 3) menyatakan bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang secara optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan anak untuk menemukan diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungan. Dengan bermain anak-anak dapat bereksplorasi.

Bronson dalam Musfiroh (2005 : 5) menyatakan anak-anak bermain karena mereka perlu memanipulasi dan bereksperimen untuk melihat apa yang terjadi, bagaimana sesuatu itu berfungsi dalam hidupnya. Anak-anak mencoba menguasai dan mengontrol proses dan hasil dari hasrat akibat kegiatan yang mereka lakukan. Mereka meniru apa yang mereka lihat dan rasakan. Bermain adalah aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir yang mereka lakukan secara spontan tanpa paksaan orang lain.

Kegiatan bermain yang dilakukan anak melibatkan anak secara aktif, sehingga mereka menikmati sendiri kegiatan tersebut. Ini akan menimbulkan kepuasan dalam diri anak sehingga rasa percaya diri anak akan terbentuk dan anak akan berucap saya bisa. Bermain berkaitan dengan tiga hal yakni keikutsertaan dalam kegiatan, aspek afektif dan orientasi tujuan.

Disimpulkan bahwa bermain adalah dunia anak, bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, karena dengan bermain memungkinkan anak bereksplorasi, mengembangkan pemahaman sosial dan membantu anak untuk mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan.

5. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Permainan merupakan bentuk dari pengembangan kreativitas anak dalam bermain, anak bisa melatih kemampuan berkomunikasi dengan cara mendengarkan berbagai bunyi, mengucapkan berbagai suku kata, memperjelas kata, berbicara dengan kata bahasa. Zaman (2007:63) menyatakan bahwa alat permainan untuk anak TK adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.

Menurut Sudono (2000:7) menyatakan bahwa pengertian alat permainan adalah:

“Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan adalah alat yang digunakan oleh anak dalam kegiatan bermainnya yang mampu menarik dan merangsang minat anak, sekaligus

mampu mengembangkan berbagai jenis kemampuan anak dan tidak membatasi hanya pada satu aktivitas tertentu saja tetapi anak diharapkan dapat mengenal lingkungan serta mengerjakannya untuk melakukan suatu kegiatan yang bermanfaat dan jenis tujuannya dengan menggunakan panca inderanya secara aktif.

b. Karakteristik Alat Permainan

Alat permainan mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, berikut ini beberapa karakteristik alat permainan menurut beberapa ahli. Menurut Kamtini (2005:59) menyatakan beberapa karakteristik dalam penyediaan alat permainan: 1) tidak berbahaya, 2) mudah diperoleh, 3) sebaiknya dibuat sendiri, 4) berwarna dominan, 5) tidak mudah rusak, 6) ringan atau berat, tetapi tidak dapat dipindahkan oleh anak.

Karakteristik alat permainan yang dijelaskan Hartati (2005:96) yaitu: 1) tidak berbahaya bagi anak; 2) berdasarkan minat anak; 3) beraneka ragam; 4) tingkat kesulitan sebaiknya disesuaikan pada rentang usia anak; 5) peralatan permainan yang tidak terlalu rapuh; 6) dasar pemilihan alat permainan lebih pada perkembangan fisik dan mental anak secara individu.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa syarat alat permainan itu harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, kemampuan dan keunikan anak. Ketika mereka menggunakan alat permainan tersebut bukan karena paksaan tetapi berdasarkan pada minat

anak dan anak yang menentukan dan memilih alat permainan yang disukainya.

c. Tujuan Alat Permainan

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2006:9) bahwa tujuan alat permainan dibuat dengan tujuan menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, bermain disekolah agar dapat berlangsung dengan teratur, efektif dan efisien, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

Menurut Tanaka dalam Sudono (2000: 8) menyatakan bahwa alat permainan yang tujuan dan penggunaanya dipersiapkan harus bervariasi. Dengan adanya alat permainan yang bervariasi anak akan lebih terlatih dan merasa senang. Selanjutnya menurut Zaman (2007:63) ciri-ciri alat permainan edukatif bagi anak yaitu: 1) Ditujukan untuk anak usia dini; 2) Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK; 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan bermanfaat multiguna; 4) Aman bagi anak; 5) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.

Kesimpulan dari pendapat para ahli di atas yaitu bahwa alat permainan bermanfaat untuk melatih aspek-aspek perkembangan yang ada pada anak dengan melibatkan seluruh panca inderanya sehingga anak terampil dalam setiap kegiatan yang dilakukannya.

6. Permainan Jelajah Gambar

a. Pengertian permainan jelajah gambar

Menurut Catron dan Allen dalam Musfiroh (2005:94) permainan untuk pengembangan bahasa anak adalah dengan permainan gambar buah. Di gambar buah-buahan tersebut ada tulisan nama buah di bawahnya. Maka dalam penelitian ini memodifikasi permainan tersebut menjadi permainan jelajah gambar.



Permainan jelajah gambar adalah suatu media/alat yang dirancang untuk membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Permainan ini dengan menggunakan dadu, dimana tiap sisi dadu sudah diberi titik dengan jumlah dari satu titik sampai dengan enam titik. Selain menggunakan dadu permainan ini juga menggunakan pion yang akan berjalan sesuai dengan perintah dadu. Permainan ini terbuat dari styrofoam, di sekeliling styrofoam terdapat gambar-gambar sesuai dengan tema.

Apabila pion yang di jalankan anak sampai pada gambar yang ada maka guru akan meminta anak untuk menceritakan gambar yang ada, dengan demikian diharapkan dengan adanya permainan jelajah gambar ini anak termotivasi, dan lancar dalam berbahasa karena bahasa merupakan alat komunikasi untuk berhubungan dengan lingkungan dan orang lain.

b. Langkah- langkah penggunaan permainan jelajah gambar

1. Guru memperkenalkan dadu kepada anak
2. Anak diminta untuk memperhatikan titik-titik yang ada pada dadu
3. Guru menjelaskan kepada anak cara bermain jelajah gambar, Anak diminta untuk melemparkan dadu ke atas dan menghitung berapa buah titik yang keluar pada dadu
4. Apabila anak mendapat titik lima buah pada dadu maka anak dimulai menjalankan pionnya mulai dari star dan menghitung sampai lima
5. Ketika di hitungan ke lima maka pion anak berhenti dan anak diminta untuk bercerita tentang gambar yang telah anak dapatkan ketika bermain jelajah gambar dan anak diminta menyampaikan informasi tentang gambar yang anak lihat. Dan anak di suruh menyebutkan awalan huruf binatang yang sama dengan gambar yang anak dapatkan.
6. Permainan ini dilakukan secara berkelompok, nanti masing-

masing anak melakukan permainan, dan guru menilai masing-masing anak dalam melakukan permainan jelajah gambar sesuai dengan instrument kemampuan berbahasa.

7. Permainan ini dilakukan sekitar kurang lebih 30 menit

Sebaliknya untuk di kelas kontrol guru menggunakan majalah, disini guru memperlihatkan gambar yang ada di majalah, nanti anak diminta untuk menceritakan gambar yang ada pada majalah.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian dari Sumekar (2007) berjudul “Pengaruh terapi musik klasikal terhadap kemampuan berbahasa pada anak autis di pusat terapi terpadu A plus”. Menunjukkan adanya pengaruh terapi musik klasikal terhadap kemampuan berbahasa pada anak autis di pusat terpadu A plus.

Penelitian dari Anggreani (2014) berjudul “Pengaruh permainan index card match terhadap kemampuan bahasa anak di taman kanak-kanak permata ibu padang”. Menunjukkan adanya pengaruh permainan index card match terhadap kemampuan bahasa anak di taman kanak-kanak permata ibu padang.

Penelitian dari Melawati (2011) dalam penelitian tindakan kelas dengan berjudul “Meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan menggambar dan bercerita di Raudhatul Athfal (RA) Bustanul Ulum Pampangan kecamatan Lubuk Begalung Padang”.

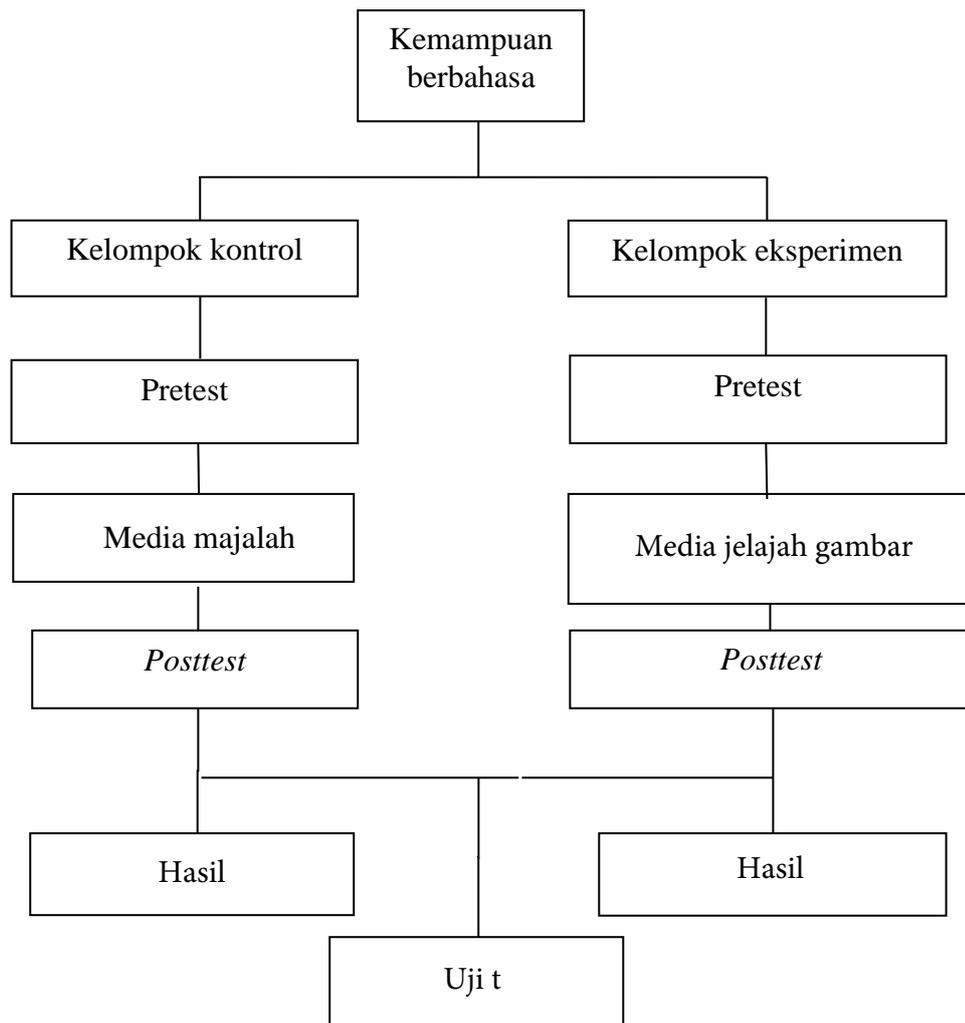
Penelitian dari Azwinar (2012) berjudul “Peningkatan perkembangan bahasa anak melalui bermain peran di taman kanak-kanak syukrillah lubuk basung”.

Adapun tujuan dari penelitian relevan adalah sebagai acuan dan pedoman bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi. Adapun persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama bertujuan untuk mengembangkan bahasa anak, hanya saja dalam penelitian ini menggunakan permainan jelajah gambar sebagai media dalam mengembangkan bahasa anak. Skripsi di atas dapat mendukung dan menjadi pedoman penulis dalam melakukan penelitian pengaruh permainan jelajah gambar terhadap kemampuan berbahasa anak di taman kanak-kanak al hidayah kabupaten agam.

C. Kerangka Konseptual

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dan bersifat unik. Pendidikan yang diperoleh anak sejak dini merupakan dasar bagi anak untuk memperoleh pendidikan selanjutnya. Untuk itu, peneliti merasa kemampuan berbahasa anak sangat penting untuk diperhatikan. Terlebih dahulu kedua kelas dilakukan pretest, baru setelah itu diberikan perlakuan berbahasa menggunakan permainan jelajah gambar pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol berbahasa dengan cara yang biasa yaitu menggunakan majalah. Selanjutnya diberikan *posttest* (tes akhir) yang sama. Hasil dari masing-masing *posttest* dianalisis dengan uji t.

Sesuai dengan penjelasan di atas, maka kerangka konseptual pengaruh permainan jelajah gambar terhadap kemampuan berbahasa anak di Taman Kanak-kanak Al Hidayah kecamatan baso kabupaten agam digambarkan sebagai berikut.



Bagan 1. Kerangka konseptual pengaruh permainan jelajah gambar terhadap kemampuan berbahasa anak di TK Al Hidayah Baso kabupaten agam

D. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti merumuskan hipotesis:

- a. Hipotesis nihil (H_0) tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam pengaruh permainan jelajah gambar terhadap kemampuan berbahasa anak di TK Al hidayah Kabupaten agam pada taraf nyata 0,05.
- b. Hipotesis kerja (H_1) terdapat pengaruh yang signifikan dalam pengaruh permainan jelajah gambar terhadap kemampuan berbahasa anak di TK Al hidayah Kabupaten agam pada taraf nyata 0,05.

Jika nilai t_{hitung} sama atau lebih besar dari t_{tabel} berarti terdapat perbedaan dan jika t_{hitung} lebih kecil dengan t_{tabel} berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian yang diperoleh terdapat perbedaan hasil kemampuan berbahasa anak di TK Al Hidayah Kabupaten Agam yang signifikan yaitu antara kelas eksperimen (B2) dan kelas kontrol (B1). Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan permainan jelajah gambar dapat mempengaruhi kemampuan berbahasa anak. Sehingga nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi (90,5) dibandingkan kelas kontrol (80,4).
2. Dari hasil uji hipotesis didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $5,024 > 2,024$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan berbahasa anak pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan jelajah gambar dengan kelas kontrol yang menggunakan majalah.
3. Dengan menggunakan jelajah gambar terbukti dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berbahasa anak di Tk Al Hidayah Baso Kabupaten Agam. Permainan jelajah gambar ini bisa signifikan karena medianya menarik, anak ingin terus melakukan permainan jelajah gambar.

B. Implikasi

Permainan jelajah gambar memberikan pengaruh dalam meningkatkan bahasa anak. Belajar dengan kegiatan bermain akan menarik bagi anak karena dunia anak adalah dunia bermain.

C. Saran

1. Bagi Anak

Diharapkan kemampuan berbahasa anak dapat dikembangkan sejak usia dini

2. Bagi guru Tk Al Hidayah Baso Kabupaten Agam

Diharapkan kepada guru hendaknya menggunakan berbagai media alat permainan yang menarik untuk anak, karena dengan bermain aspek anak dapat berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreani, Fitri. 2014. *Pengaruh Permainan Index Card Match terhadap Kemampuan Bahasa Anak di Taman Kanak-Kanak Permata Ibu Padang*. Skripsi. Tidak di Publikasikan.
- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta : PT Asdi Mahasatya.
- _____.2010. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Azwinar. (2012). *Peningkatkan Perkembangan Bahasa Anak melalui Bermain Peran di Taman Kanak-kanak Syukrillah Lubuk Basung*. Skripsi. Tidak di Publikasikan.
- Depdiknas, 2003. *Undang–Undang Republik Indonesia no. 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta. Depdiknas.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: UNP Press.
- Hartati, Sofia. 2007. *How To Be A Good Teacher And To Be A Good Mother*. Jakarta: Enno El- Khairity.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Kemendiknas.2010. *Kurikulum Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Kemendiknas
- Kamtini & Husni Wardi Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak & Lagu di TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Melawati.(2011). *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak melalui Kegiatan Menggambar dan Bercerita di Raudhatul Athfal Bustanul Ulum Pampangan Kecamatan Lubuk Begalung Padang*. Skripsi.Tidak di Publikasikan.