

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK MELALUI PERMAINAN
NAMA-NAMA BENDA DI TAMAN KANAK-KANAK TUNAS HARAPAN
TANJUNG LIMAU KECAMATAN PARIANGAN
KABUPATEN TANAH DATAR**

SKRIPSI

*Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



oleh :

**YERDANALIS
NIM : 2009/51194**

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
TAHUN 2011**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan
nama-nama benda di Taman Kanak-kanak Tunas Harapan
Tanjung Limau kecamatan Pariangan Kabu paten Tanah
Datar

Nama : Yerdanalis

NIM/BP : 51194/2009

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 22 Desember 2011

Mengetahui :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd

NIP. 195803051980032003

197103302006042001

Indra Yeni, S.Pd

NIP.

Diketahui oleh :

Ketua Jurusan

Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd

NIP. 196207301988032002

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN LULUS SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Padang**

Judul : Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan
Nama-nama Benda di Taman Kanak-kanak Tunas Harapan
Tanjung Limau Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar
Nama : Yerdanalis
NIM/BP : 51194/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, 22 Desember 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda
Tangan		
1. Ketua	Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd 1.....	
2. Sekretaris	Indra Yeni, S.Pd	2.....
3. Anggota	Dr. Dadan Suryana	3.....
4. Anggota	Dra. Rivda Yetti	4.....
5. Anggota	Sari Dewi, M.Pd	5.....

ABSTRAK

Yerdanalisis. 2011. Peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda di TK Tunas harapan Tanjung limau. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui nama-nama benda di TK Tunas harapan Tanjung limau masih rendah (dibawah KKM). Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui nama-nama benda.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan dengan subjek penelitian TK Tunas harapan Tanjung limau pada kelompok B yang berjumlah 15 orang anak, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah berupa observasi, wawancara dan format hasil penelitian anak selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui nama-nama benda dari siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah. Pada siklus II peningkatan kemampuan berbahasa anak dengan persentase tingkat keberhasilan anak lebih meningkat serta menunjukkan hasil positif, terlihat dengan pencapaian persentase tingkat keberhasilan yang dicapai anak pada siklus II meningkat, sehingga hasil rata-rata tingkat keberhasilan melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Kemampuan anak dalam berbahasa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan benda-benda dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda di TK Tunas harapan tanjung limau.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini karya saya sendiri, sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Desember 2011
Yang menyatakan,

Yerdanalis

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda di TK Tunas Harapan Tanjung Limau”.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk mencari dan mengumpulkan informasi yang dikemudian hari dapat menjadi data bagi kita semua terhadap peningkatan keterampilan anak usia dini dengan melalui bermain nama-nama benda, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun lingkungannya. Dan dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai tahap penyelesaian dapat melibatkan banyak pihak dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

- a. Ibuk Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku pembimbing I yang memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
- b. Ibuk Indra Yeni, S.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk pendapat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
- c. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.

- d. Bapak Prof. Dr. H. Firman, M.S.Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
- e. Bapak dan Ibu dosen yang mengajar di PG-PAUD dan tata usaha yang telah memberi motivasi serta semangat pada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
- f. Suami dan anak-anak tercinta yang telah begitu banyak memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tak ternilai harganya bagi peneliti.
- g. Guru-guru di TK Tunas harapan yang telah membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini.
- h. Pengurus serta jajarannya yang selalu memberikan motivasi dan dorongan kepada peneliti menyelesaikan skripsi ini.
- i. Teman-teman angkatan 2009 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliaan.
- j. Siswa anak didik peneliti TK Tunas harapan yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.

Semoga bimbingan, bantuan, dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan di ridhoi oleh Allah SWT.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna, untuk itu peneliti menerima saran, kritik dan masukan yang bermamfaat untuk kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini bermafaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, 22 Desember 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
A. Identifikasi Masalah	4
B. Pembatasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Rancangan Pemecahan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Defenisi Operasional	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini	8
2. Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini	9
3. Pengertian Bahasa	10
4. Pengertian Bermain	13
5. Tujuan Bermain	15
6. Manfaat Bermain Bagi Anak	16
7. Pengertian Alat Permainan	18
8. Permainan Nama-Nama Benda dan Kata	19
9. Manfaat Permainan Nama-Nama Benda	20
10. Mengembangkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Nama-Nama Benda	22
11. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Membaca	26
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Konseptual	30
D. Hipotesis	30
 BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	31
B. Subjek Penelitian	31
C. Prosedur Penelitian	32
D. Instrumentasi	37
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data	37

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi data	40
B. Pembahasan	88

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	90
B. Implikasi	90
C. Saran	91

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

1. Hasil observasi peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	41
2. Sikap anak dalam peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda (sebelum tindakan).....	44
3. Hasil observasi peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui nama-nama benda pada Siklus I pertemuan I	48
4. Sikap anak dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda pada siklus 1 pertemuan 1.....	51
5. Hasil observasi peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda pada Siklus 1 pertemuan II	53
6. Sikap anak dalam peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda pada siklus I pertemuan I	57
7. Hasil observasi peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda pada siklus I pertemuan III	59
8. Sikap anak dalam peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda pada siklus I pertemuan III	63
9. Hasil rata-rata observasi peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda pada siklus I pertemuan I, II, III ..	65
10. Hasil observasi peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui nama-nama benda pada siklus II pertemmuuan I.....	71
11. Sikap anak dalam peningkatan kemampuan bebahasa anak melalui permainan nama-nama benda pada siklus II pertemuan I.....	75
12. Hasil observasi peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda pada siklus II pertemuan II	76
13. Sikap anak dalam peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda pada siklus II pertemuan II	79
14. Hasil observasi peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda pada siklus II pertemuan III	81

15. Hasil rata-rata observasi peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda pada siklus II pertemuan I, II, III	85
16. Sikap anak dalam peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda.	86

DAFTAR GRAFIK

1. Rata-rata observasi peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	41
2. Sikap anak dalam peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui nama-nama benda (sebelum tindakan).....	44
3. Hasil peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda pada siklus I pertemuan I.....	48
4. Sikap anak dalam peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda pada siklus 1 pertemuan 1.....	51
5. Hasil peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda pada Siklus 1 Pertemuan II.....	54
6. Sikap anak dalam peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda	57
7. Hasil peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda pada siklus I pertemuan III	59
8. Sikap anak dalam peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda pada siklus I pertemuan III	63
9. Hasil observasi peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui nama-nama benda pada siklus II pertemuan I.....	72
10. Sikap anak dalam peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui nama-nama benda pada siklus II pertemuan I.....	75
11. Hasil observasi peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda pada siklus II pertemuan II	77
12. Sikap anak dalam peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda pada siklus II pertemuan II	80
13. Hasil observasi peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui nama-nama benda pada siklus II pertemuan III	81

DAFTAR BAGAN

1. Kerangka Konseptual.....	30
2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas	36

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Rencana Kegiatan Harian Kondisi Awal (sebelum tindakan)
- Lampiran II : Tabel Hasil Rata-rata Penilaian Kemampuan Berbahasa Anak
(sebelum tindakan)
- Lampiran III : Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan I
- Lampiran IV : Tabel Hasil Rata-rata Penilaian Kemampuan Berbahasa Anak
Siklus I Pertemuan I
- Lampiran V : Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan II
- Lampiran VI : Tabel Hasil Rata-rata Penilaian Kemampuan Berbahasa Anak
Siklus I Pertemuan II
- Lampiran VII : Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan III
- Lampiran VIII : Tabel Hasil Rata-rata Penilaian Kemampuan Berbahasa Anak
Siklus I Pertemuan III
- Lampiran IX : Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan I
- Lampiran X : Tabel Hasil Rata-rata Penilaian Kemampuan Berbahasa Anak
Siklus II Pertemuan I
- Lampiran XI : Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan II
- Lampiran XII : Tabel Hasil Rata-rata Penilaian Kemampuan Berbahasa Anak
Siklus II Pertemuan II
- Lampiran XIII : Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan III
- Lampiran XIV : Tabel Hasil Rata-rata Penilaian Kemampuan Berbahasa Anak
Siklus II Pertemuan III

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang berada di jalur pendidikan formal seperti yang sesuai dengan Undang-undang no 20 tahun 2003. Tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Sebagai lembaga pendidikan TK, tugas utama TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap, perilaku, keterampilan dan intelektual agar anak siap memasuki pendidikan dasar.

Banyak hal yang dapat dilakukan untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar di TK, yaitu guru berpedoman pada isi program pembelajaran. Program pengembangan pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mengoptimalkan perkembangan anak.

Untuk mengembangkan program pembelajaran ini ada dua bidang pengembangan yang ada di TK, yang pertama bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan moral dan nilai-nilai agama,

pengembangan sosial emosional dan kemandirian dan yang kedua program kemampuan dasar meliputi bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni.

Dari Program pengembangan kemampuan dasar yang meliputi beberapa pengembangan itu, satu diantaranya adalah pengembangan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi. Bahasa merupakan sarana penting dalam kehidupan anak, disamping itu bahasa juga merupakan alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain yang sekaligus juga berfungsi untuk memahami pikiran dan perasaan orang lain. Mengingat besarnya peranan pengembangan bahasa bagi kehidupan anak maka perlu dikembangkan pada anak didik sejak usia TK.

Faktor yang berasal dari dalam diri anak, yaitu kurangnya minat baca anak untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak, karena pengalaman yang ditemui di lapangan bahwa kurangnya minat baca anak disebabkan oleh kurangnya hubungan interaksi anak dengan sesama teman, dan kurangnya bimbingan dari orang tua.

Terbatasnya jumlah alat permainan yang mampu mengembangkan kemampuan berbahasa anak, maka anak tidak bisa mengembangkan sesuai dengan keinginannya.

Metode yang digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak kurang tepat dan dapat menyebabkan anak menjadi bosan, maka dari itu guru akan berusaha untuk mencari solusi supaya anak menarik dengan apa yang kita harus supaya anak mengerti.

Agar pelaksanaan pengembangan kemampuan berbahasa di TK dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan, hendaknya memperhatikan prinsip pembelajaran di TK, yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Sugianto (1995:11) mengatakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain dapat memberikan kesempatan untuk mendapatkan macam-macam konsep. Bermain membantu anak untuk mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan. Dengan bermain berarti telah memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih kemampuan bahasa, kognitif, kreativitas, emosi dan sosial anak. Dalam bermain anak membutuhkan alat-alat permainan dan tempat yang memadai sehingga kebutuhan akan perkembangan anak dapat terpenuhi. Dalam proses belajar mengajar, TK memerlukan alat-alat peraga atau permainan yang dapat menunjang keberhasilan belajar anak.

Peran guru diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan anak seluasnya dengan menjadikan guru sebagai model, sebagai teman bermain, sebagai motivator dan sebagai fasilitator. Seorang guru harus bisa merencanakan, mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan belajar yang disesuaikan dengan karakteristik anak TK.

Hal ini disebabkan karena keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki, kurangnya media pembelajaran serta metode mengajar guru yang kurang tepat dalam mengembangkan kemampuan berbahasa. Agar anak tidak mengalami ferbalisme dalam belajar maka penulis tertarik membuat suatu

penelitian dengan judul “Peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda di TK Tunas Harapan Tanjung Limau Kecamatan Pariangan”.

Melalui permainan diharapkan anak lebih mengenal nama-nama benda serta bentuknya. Anak akan lebih asyik bermain kartu nama-nama benda tanpa disadarinya anak akan banyak mengenal kata-kata dari permainan. Juga merangsang daya membaca anak, sehingga anak dapat membaca kata-kata sederhana. Hal ini akan dapat membantu perkembangan berbahasa anak agar siap memasuki pendidikan dasar.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Faktor yang berasal dari dalam diri anak, yaitu kurangnya minat baca anak untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak.
2. Terbatasnya jumlah alat permainan yang mampu mengembangkan kemampuan berbahasa anak.
3. Metode yang digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak kurang tepat dan menyebabkan anak menjadi bosan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar sambil bermain.
2. Alat peraga yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran kurang menarik bagi anak

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti mencoba merumuskan masalah, yaitu bagaimana melalui permainan nama-nama benda dapat meningkatkan bahasa anak.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan masalah diatas maka pemecahan masalah adalah : melalui permainan nama-nama benda dengan metode praktek langsung dan pemberian tugas dengan media dan alat yang sebenarnya.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari uraian permasalahan yang ada di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah : untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi anak

Melalui permainan pendekatan berbahasa anak dengan nama-nama benda maka anak merasa senang, termotivasi untuk belajar, sehingga anak lebih aktif dan kreatif, serta cepat pandai membaca.

2. Manfaat bagi guru

Guru lebih efektif dalam mengajarkan pendekatan berbahasa pada anak, karena media yang digunakan menarik dan bervariasi.

3. Manfaat bagi sekolah

Untuk menambah alat peraga baru dalam proses kegiatan belajar mengajar.

4. Manfaat bagi pendidik

Merupakan suatu terobosan baru dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya pendidikan anak usia dini di TK.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah penafsiran maka dikemukakan beberapa definisi :

1. Kemampuan berbahasa adalah kesanggupan, kecakapan anak dalam menggunakan bahasa, sehingga anak mampu berkomunikasi dengan baik dilingkungannya.
2. Permainan nama-nama benda adalah sebuah alat permainan yang dirancang dalam bentuk benda yang dapat dihitung terbuat dari kayu, atau dapat dibuat dari karton tebal dimodifikasi dengan warna-warna yang menarik bagi anak, yang dapat dikaitkan atau disesuaikan dengan tema pembelajaran yang ada, yang merupakan simbol dari kata atau tulisan. Nama-nama benda merupakan sebuah permainan yang sangat menarik, melalui permainan nama-nama benda ini diharapkan dapat merangsang anak untuk mampu menghubungkan tulisan dengan simbol yang

melambangkannya dan meningkatkan perbendaharaan dan kosa kata anak, sehingga anak mempunyai kepercayaan diri untuk berkomunikasi dengan teman sebaya dan lingkungan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

H. Landasan Teori

1. Hakekat Pendidikan Anak Usia Dini

Usia lahir sampai memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan (*Golden age*) sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Layanan pendidikan bagi anak usia dini merupakan bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional sebagai mana diatur dalam UU Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

a. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah bermain sambil belajar, belajar seraya bermain yang sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua, guru, serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan pertimbangan anak usia dini.

Usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya anak, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya anak, masa peka anak adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Maka stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan tersebut harus dilakukan melalui bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.

Melalui bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreaitifitas, dan belajar secara menyenangkan, selain itu bermain dapat membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan. Dari pendapat para ahli tentang perkembangan anak TK jelaskanlah bahwa bermain merupakan syarat mutlak untuk memenuhi perkembangan anak.

2. Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakter perkembangannya.

Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif, dan sosio emosional. Menurut Santrock dalam Nurdiana Dhieni (2007:3) bahasa adalah suatu sistem simbol untuk berkomunikasi yang meliputi fonologi (unit suara), morfologi (unit arti), sintaksis (tata bahasa), semantik (variasi arti) dan frakmatic (penggunaan bahasa). Jadi, dengan bahasa anak dapat mengkomunikasikan maksud tujuan pemikiran maupun perasaannya pada orang lain.

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tak dapat melepaskan diri dari bahasa. Dengan bahasa manusia dapat bergaul sesama manusia dimuka bumi ini, manusia tidak berpikir hanya dengan otaknya tetapi juga dituntut untuk menyampaikan dan mengungkapkan pikiran. Dengan bahasa yang dapat dimengerti orang lain, bahasa juga dapat memberikan sumbangan yang besar dalam perkembangan anak.

Dengan menggunakan bahasa anak akan tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa yang dapat bergaul ditengah-tengah masyarakat. Menurut Akhadiyah dkk (2002: 2) mengatakan bahwa dengan bantuan bahasa anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi dalam kelompok, pribadi berpikir, merasa bersikap berbuat serta memandang dunia dan kehidupan seperti masyarakat disekitarnya.

3. Pengertian Bahasa

Menurut Yusuf (2005:118), bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua

cara untuk berkomunikasi, di mana fikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol menggunakan kisah, tulisan, bilangan lukisan dan menarik muka. Membaca sangat erat kaitannya dengan perkembangan berfikir individu. Perkembangan pikiran individu tampak dalam perkembangan bahasa, yaitu kemampuan membentuk pengertian, menyusun pendapat dan menarik kesimpulan.

Piaget (dalam Musfiroh, 2005:9) mengemukakan bahwa perkembangan bahasa anak usia dini bersifat egosentrik dan self expressive, yaitu segala sesuatu yang masih berorientasi pada dirinya sendiri.

Menurut Vygotsky (dalam Yuliana, 2005:14) berpendapat bahwa seorang anak pertama kali nampak menggunakan bahasa untuk interaksi sosial yang dangkal, tetapi lambat laun bahasa menjadikan bentuk cara anak berfikir.

Dari penjelasan di atas perkembangan bahasa anak usia dini dilatih agar anak dapat menguasai kosa kata, pemahaman dengan mendengar atau menyimak serta kemampuan berkomunikasi, yang mana hal ini erat kaitannya dengan perkembangan pikiran anak yang nantinya akan tertuang melalui kata-kata yang akan diucapkan oleh anak ketika bersosialisasi dengan lingkungan.

Aspek perkembangan bahasa :

- a. Mampu menggunakan kata ganti saya dalam berkomunikasi.
- b. Memiliki perbendaharaan kata.

- c. Menunjukkan pengertian serta pemahaman tentang sesuatu.
- d. Mampu mengungkapkan pikiran, perasaan, dan tindakan menggunakan kalimat sederhana.
- e. Mampu membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar.

Menurut Bromley (dalam Nurbiana 2009:1.19) menyebutkan empat macam komponen berbahasa :

- a. Menyimak

Kemampuan menyimak merupakan kemampuan anak untuk dapat menghayati lingkungan sekitarnya dan mendengar pendapat orang lain dengan indra pendengaran.

- b. Berbicara

Berbicara adalah kegiatan menyampaikan pesan kepada orang lain dengan media bahasa lisan

- c. Membaca

Membaca adalah kegiatan berbahasa dalam rangka memahami pesan.

- d. Menulis

Merupakan salah satu media untuk berkomunikasi, dimana anak dapat menyampaikan makna, ide, pikiran dan perasaan melalui kata-kata yang bermakna.

Hubungan antara bahasa dengan membaca sangat erat kaitannya karena membaca merupakan komponen dari bahasa. Pada usia dini

kemampuan membaca dimulai dari tahap membaca gambar maupun tulisan, dari membaca gambar inilah bahasa anak akan berkembang.

4. Pengertian Bermain

Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak TK memberikan informasi, kesenangan dan dapat mengembangkan imajinasi pada anak. Pada anak usia TK bermain merupakan kebutuhan dasar, sehingga wajar bila sebahagian waktu anak diisi dengan waktu bermain. Dengan bermain anak dapat memahami kaitan antara dirinya dengan lingkungan sosial, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara dalam pergaulan, baik dengan teman sebaya ataupun orang yang lebih tua, selain itu kegiatan bermain berkaitan erat dengan berkembangnya potensi anak.

Bermain adalah dunia kerja anak usia dini prasekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain tanpa di batasi usia, melalui bermain anak dapat memetik mamfaat bagi perkembangan aspek fisik, motorik, kecerdasan sosial dan emosional. Ketiga aspek ini saling terkait dan tidak dapat dipisahkan, bila salah satu aspek tidak dapat diberikan maka perkembangan anak akan menjadi pincang atau tidak berjalan dengan seimbang.

Para ahli pendidikan anak telah menemukan dalam penelitian yang dilakukan bertahun-tahun bahwa cara mendidik anak yang efektif adalah melalui bermain, karena bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik

Menurut Sudono (1995:1), bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Sedangkan menurut Mulyadi (2004:53), bermain adalah suatu yang sangat penting dalam kehidupan anak meskipun terdapat unsur kegembiraan, namun tidak dilakukan demi kesenangan saja, tetapi bermain juga merupakan hal yang serius karena merupakan cara bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Menurut Sudono (1995:9), anak dapat berkomunikasi dengan guru maupun temannya melalui bermain pemahaman tentang pengertian dasar yang diperoleh anak sambil bermain dan sasaran perkembangan anak mencakup perkembangan intelektual sosial, moral dan lingkungan yang bersifat mendidik.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain itu merupakan yang terjadi dengan sendirinya secara spontan dan menimbulkan kesenangan bagi anak, sehingga kesenangan itu menjadi rangsangan untuk perkembangan bahasa, daya fikir, motorik, emosi, kreativitas, dan sosial pada anak. Hal ini diperkuat oleh Hurlock (1998: 6) bahwa bermain dapat menimbulkan kesempatan tanpa pertimbangan akhir.

Kegiatan belajar di TK dirancang untuk membentuk perilaku dan mengembangkan kemampuan dasar yang ada dalam diri anak usia TK,

tetapi dalam pelaksanaannya harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangannya.

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di TK, seorang guru harus memahami dan menguasai metode pembelajaran yang digunakan. Dengan menguasai metode pembelajaran ini, diharapkan tujuan pendidikan yang diantaranya untuk mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama dapat tercapai secara optimal.

5. Tujuan Bermain

Secara alamiah bertujuan untuk memotivasi anak agar mengetahui sesuatu secara mendalam dan secara spontan anak dapat mengembangkan bahasanya, dengan bermain anak juga dapat menemukan hal-hal yang baru baginya.

Tujuan bermain Diknas (2002: 56) yaitu :

- a. Dapat mengembangkan daya fikir (kognitif) agar anak mampu menghubungkan pengetahuannya yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang sudah diperolehnya.
- b. Melatih pengetahuan berbahasa agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dalam lingkungan.
- c. Melatih keterampilan supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dalam berolah tubuh.
- d. Mengembangkan jasmani anak, agar keterampilan motorik kasar dan berolah tubuh untuk pertumbuhan dan kesehatan.
- e. Mengembangkan daya cipta supaya anak lebih kreatif yaitu lancar, fleksibel dan orisinal.
- f. Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menimbulkan rasa percaya diri.

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

6. Manfaat Bermain Bagi Anak.

Adapun mamfaat bermain bagi anak adalah sebagai berikut :

- b. Untuk mengenal lingkungan dan apa saja yang ada di lingkungan anak.
- c. melaksanakan berbagai kegiatan, anak akan merasa senang dan dapat meningkatkan kreativitas anak.
- d. Bermain akan dapat meningkatkan dan memperlancar proses perkembangan anak untuk selanjutnya.

Menurut pedoman sarana bermain Diknas (2001:18), manfaat bermain sebagai berikut :

- a. Meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak.
- b. Mengaktifkan semua panca indra anak.
- c. Meningkatkan kemandirian pada anak.
- d. Memenuhi keingin tahuan anak.
- e. Memberikan kesempatan kepada anak melatih memecahkan masalah.
- f. Memberikan motivasi dan ransangan kepada anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan)
- g. Memberikan kegembiraan dan kesenangan kepada anak.

Menurut Mulyadi (2004:61) mamfaat bermain adalah sebagai berikut :

- a. Manfaat fisik, bermain bermamfaat sebagai penyalur energi yang berlebihan, semakin aktif anak bermain tumbuh dan perkembangannya semakin besar.
- b. Manfaat terapi, membantu anak mengekspresikan perasaan-perasaannya dan menyalurkan energi yang tersimpan sesuai dengan menurut sosialnya.
- c. Manfaat edukatif, dengan melalui permainan alat-alat anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran, dan tekstur suatu benda.
- d. Manfaat kreatif, memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitas bereksperimen dengan gagasan baru, baik pakai alat maupun tidak.
- e. Pembentukan konsep diri melalui bermain anak dapat mengenal dirinya dan hubungan dengan orang lain dan dapat membandingkan kemampuannya dengan orang lain.
- f. Manfaat sosial, bermain dengan teman sebaya membuat anak membangun suatu hubungan sosial dengan anak lainnya yang belum dikenalnya dengan mengatasi persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.
- g. Manfaat moral, bermain memberikan hubungan yang sangat penting bagi upaya memperkenalkan moral kepada anak bagaimana bersikap adil, jujur dan sebagainya.

7. Pengertian Alat Permainan

Bermain dengan menggunakan alat permainan dapat membuat anak senang dan dapat mengembangkan imajinasinya. Alat permainan optimal adalah alat permainan yang mampu merangsang dan menarik minat anak dan tidak terbatas hanya pada suatu aktivitas tertentu saja.

Menurut Zaman (2007:127), alat permainan merupakan sumber belajar yang dirancang secara khusus dalam pembelajaran anak. Prinsip belajar anak adalah bermain, dengan demikian bermainnya anak merupakan kegiatan belajar agar kegiatan bermain ini memberikan rasa senang dan kegembiraan bagi anak, maka harus dilengkapi dan difasilitasi dengan tersedianya beragam jenis alat permainan, kegiatan bermain merupakan kegiatan belajar bagi anak.

Menurut Sugianto (1995:79), dalam memilih alat permainan sebaiknya diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a. Alat permainan tidak berbahaya bagi anak.
- b. Alat permainan sebaiknya beraneka ragam, sehingga anak dapat bereksplorasi dengan berbagai macam permainan.
- c. Permainan tidak terlalu sulit bagi anak.
- d. Peralatan permainan tidak terlalu rapuh.

Jenis alat permainan yang dimiliki anak mempengaruhi kegiatan bermainnya, karena dengan menggunakan alat permainan dalam bermain membuat anak tidak cepat bosan dalam bermain dan akan membantu anak dalam belajar, karena di TK belajar adalah bermain, seperti : kartu kata

bergambar, dapat merangsang minat baca anak. Oleh sebab itu, alat permainan sangat penting artinya untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara optimal.

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang mempunyai beberapa ciri yaitu :

- a. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam tujuan.
- b. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak.
- c. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaanya.
- d. Membuat anak terlibat secara aktif.

Alat permainan edukatif selalu dirancang dengan pemikiran yang dalam, karena melalui bermain dengan alat tersebut anak mampu mengembangkan penalarannya.

8. Permainan Nama-nama Benda dan Kata

Permainan ini merupakan bentuk permainan gambar bermacam-macam benda yang terdiri dari beberapa bentuk-bentuk benda yang dikaitkan dengan kata dan kepingan huruf, gambar nama benda dan kepingan huruf diberi warna, sehingga menarik bagi anak kemudian anak menyusun huruf sesuai dengan kata yang ada pada gambar. Permainan

nama-nama benda dan kata ini dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak yakni pada saat anak melihat gambar, maka anak akan menyebutkan gambar yang ia lihat dan menyebutkan warnanya.

Pengertian alat bermain ialah :

- a. Alat-alat yang dapat dimainkan dan digunakan oleh anak maupun guru dalam pembelajaran di TK
- b. Penentuan dan penerapan persyaratan yang bersifat kualitatif dan kuantitatif alat bermain untuk menunjang kegiatan dan pembelajaran, bila dilihat memang merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan.

Menurut Peabody dan Sudono (1995:16), menyatakan kemampuan dasar bahasa berasal dari lingkungan terdekat anak, sehingga anak tidak merasa bosan.

9. Manfaat Permainan Nama-nama Benda

- a. Untuk perkembangan motorik anak.

Dalam permainan nama-nama benda anak mengambil gambar benda, kata dan huruf yang sesuai dengan gambar benda dan dilihatnya. Menurut Lener (dalam Sudono, 1995:55), keterampilan menggunakan alat harus menggunakan koordinasi antara mata dan tangan, sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan.

b. Untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak.

Dalam permainan ini bahasa anak dapat dilatih melalui kegiatan menyebutkan berbagai jenis benda dan warnanya. Lenner (dalam Sudono, 1995:56), menyatakan bahwa dasar utama perkembangan bahasa adalah pengalaman yang akan menunjang faktor bahasa lain seperti mendengar, berbicara, membaca dan menulis.

Menurut Gardner (dalam Armstrong, 1966:43) kecerdasan bahasa meledak pada awal masa kanak-kanak dan tetap bertahan pada usia lanjut, kecerdasan bahasa dilambangkan dengan kata-kata, baik lambang primer (kata-kata lisan) maupun skunder (kata tulisan) tulisan kecerdasan bahasa sangat diperlukan dalam hampir semua kehidupan.

c. Dapat mengembangkan kognitif anak.

Melalui bermain anak dapat mengenal bermacam-macam konsep secara sederhana yang menjadi dasar kegiatan belajar bagi anak, bermain dapat mendorong imajinasi anak, menambah daya ingat dan kesempatan menalar, selanjutnya menurut Vigotsky (dalam Bambang, 2001:9), meyakini bahwa dengan bermain anak mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif anak.

d. Untuk perkembangan social

Dengan bermain rasa social anak dapat berkembang, karena anak melakukan permainan dalam kelompok, sehingga tidak anak yang menguasai permainan itu sendiri. Helms dalam Mayke (2001:33), berpendapat bermain sebagai sarana sosial anak, kegiatan bermain

memberikan kesempatan kepada anak untuk bergaul dengan anak lain dan belajar mengenal aturan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

e. Untuk melatih emosi anak.

Melalui bermain-main anak terhibur dan melupakan ketegangan dan kesedihan. Kecerdasan emosional dilakukan ditempat anak bergaul dan bergaul di sekolah dan di lingkungan masyarakat, bermain mengekspresikan dan mengeluarkan aspek-aspek emosional dari pengalaman sehari-hari. Thompson: 2003 dalam Depdiknas (2005:58), bermain dengan teman sebaya, anak dapat melatih cara untuk mengetahui reaksi orang lain dan dapat mengetahui mana yang boleh dikerjakan dan mana yang tidak boleh, demikian halnya dengan permainan pengembangan bahasa anak melalui permainan nama-nama benda dan menyusun kata dapat melatih kesabaran anak dalam menunggu gilirannya.

10. Mengembangkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Nama-nama

Benda

Untuk mengembangkan minat baca anak di TK dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan yang menarik bagi anak. Menurut Dectoly (dalam Depdiknas, 2000:14), menyatakan bahwa memperkenalkan membaca pada anak dimulai dengan memperkenalkan kalimat, kata, suku kata dan huruf yang dilakukan melalui permainan.

Menurut Linguistic (dalam Diknas, 2002:2), permainan membaca tidak dilakukan dengan menggunakan pola kata atau kalimat yang berstruktur melainkan dengan menggunakan kemampuan bahasa anak secara keseluruhan, yang melibatkan kemampuan bahasa anak secara keseluruhan yang melibatkan kemampuan melihat, mendengar, mengkomunikasikan, membaca gambar dan tulisan yang menyertainya. Tahap perkembangan kemampuan membaca pada anak adalah anak mulai belajar menggunakan buku mulai melihat dari dalam kegiatan membaca dapat menemukan kata-kata yang sudah dikenal, mulai tertarik pada buku bacaan atau membaca berbagai jenis buku-buku (Depdiknas:2006).

Menurut Tampubolon (1991:2), kesiapan membaca tergantung pada tingkat kematangan seseorang anak yang memungkinkan belajar membaca tanpa suatu akibat negatif. Kematangan seseorang anak meliputi fisik, mental, linguistic (bahasa) dan sosial.

Proses membaca bukanlah kegiatan menterjemahkan kata demi kata untuk memahami arti yang terdapat dalam bacaan. Perkembangan membaca anak ada beberapa tahap :

- a. Tahap Fantasi (*Megical Stage*), di mana anak mulai belajar menggunakan buku, melihat dan membalik lembaran buku ataupun membawa buku kesukaannya.
- b. Tahap pembentukan konsep diri (*Self Concept Stage*), di mana anak memandang dirinya sebagai pembaca dan melihat keterlibatan anak

dalam kegiatan membaca, berpura-pura membaca buku dan sebagainya.

- c. Tahap membaca gambar (*Bridging Reading Stage*), di mana pada diri anak mulai tumbuh kesadaran akan tulisan dalam buku dan menemukan kata yang pernah di temui sebelumnya, dapat mengungkapkan kata-kata yang bermakna dan berhubungan dirinya dan sebagainya.
- d. Tahap pengenalan bacaan (*Take Raider Stage*), di mana anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (Graphophonik, semantik, dan sintaksis), mulai tertarik pada bacaan, dapat mengingat tulisan dalam konteks tertentu dan sebagainya.
- e. Tahap membaca lancar (*Independent Reader Stage*), di mana anak dapat membaca berbagai jenis buku. Selanjutnya menurut Steinberg (dalam Tampubolon, 1991:43) prinsip pokok pengajaran membaca dini adalah :
 - 1) Materi bacaan harus terdiri dari kata-kata frase, kalimat yang bermakna terutama dari segi dari pengamalan anak.
 - 2) Membaca didasarkan pada kemampuan memahami bahasa lisan dan kemampuan berbicara
 - 3) Membaca bukan mengajarkan bahasa (aspek-aspek atau konsep-konsep).
 - 4) Membaca tidak harus tergantung pada pengajaran menulis.
 - 5) Pengajaran membaca harus menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas permainan pengembangan bahasa anak melalui nama-nama benda dan menyusun kata dapat mendorong minat baca anak, kognitif dan motorik anak juga dapat dikembangkan dalam menggunakan alat-alat permainan, sehingga naluri anak dapat dipenuhi.

Jenis alat permainan mempengaruhi kegiatan bermain anak seperti bermacam-macam nama binatang dapat merangsang kegiatan berimajinasi anak, alangkah amat bijaksananya bila seorang guru atau orang tua dapat menyediakan alat permainan yang bervariasi, sehingga berbagai jenis kegiatan dapat dilakukan. Hal ini memang penting artinya untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara optimal.

Membaca merupakan proses berpikir, untuk dapat memahami bacaan, pembaca terlebih dahulu memahami kata-kata dan kalimat yang dihadapinya.

Menurut Firmanawati (2004:2), membaca adalah sebagai kegiatan memahami hingga mengeksplorasi berbagai simbol. Simbol dapat berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu bacaan atau gambar. Pada dasarnya membaca tidak hanya sekedar mengeluarkan bunyi-bunyi bahasa atau mencari arti kata-kata sulit dalam suatu teks, akan tetapi membaca melibatkan pemahaman, memahami apa yang dibacanya.

Menurut Doman (dalam Agris, 2004:31), Doman mengatakan bahwa semakin kecil usia seorang anak, maka semakin mudah untuk belajar membaca, akan tetapi dalam batas anak sudah mulai bisa bicara. Dalam mengajari anak agar bisa cepat membaca adalah terciptanya

suasana yang mengasikkan ketika mengajar mereka belajar dengan cara yang mengasikkan akan memudahkan anak untuk menguasai materi dengan lebih cepat, kartu kata bergambar yang dipergunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca anak karena permainan ini sangat menarik bagi anak.

Menurut Rahim (2007:1), yang mengatakan bahwa 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. Anak-anak yang tidak memahami pentingnya belajar membaca tidak akan termotivasi untuk belajar, aktivitas membaca telah merangsang otak untuk melakukan olah pikir memahami makna yang terkandung dalam rangkaian tulisan.

11. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Membaca

Lamb (dalam Rahim, 2007:16) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi membaca adalah :

a. fisiologis

Faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik.

b. Faktor intelektual

Kemampuan global individu untuk bertindak sesuai dengan tujuan, berpikir rasional dan berbuat secara objektif terhadap lingkungan.

c. Faktor lingkungan

Kondisi dirumah mempengaruhi pribadi dan penyesuaian diri anak dalam masyarakat. Anak yang tinggal dirumah tangga yang harmonis, penuh cinta kasih, tidak akan menemukan kendala yang berarti dalam

membaca. Anak-anak yang berasal dari rumah tangga yang memberikan kesempatan membaca, dalam lingkungan yang penuh dengan bahan bacaan yang beragam akan mempunyai kemampuan membaca yang tinggi, orang tua sering memberikan contoh membaca dan menyediakan beragam buku bacaan yang menarik akan membuat anak senang membaca.

d. Faktor psikologis

Faktor ini mencakup motivasi minat dan kematangan sosial, emosi dan penyesuaian diri, motivasi sangat mendorong seseorang untuk belajar atau melakukan suatu kegiatan motivasi belajar mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa.

Dapat disimpulkan bahwa kegemaran membaca merupakan salah satu kunci keberhasilan seseorang dalam meraih ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh sebab itu, perlu mengelola berbagai kegiatan yang mampu menumbuhkan kegemaran membaca anak.

Dengan membacakan buku untuk anak sejak dalam kandungan orang tua sudah mulai membangun jalinan emosi dengan bayinya. Hal ini sangat bagus untuk membangun kecerdasan bahasa anak, karena berdasarkan hasil penelitian, bayi yang biasa diajak berkomunikasi dan dibacakan cerita akan mempunyai kemampuan bahasa yang lebih tinggi dibandingkan dengan bayi yang di diamkan.

Keluarga yang demokratis lebih berhasil dalam mengembangkan minat baca pada anak. Anak diberikan kebebasan untuk memilih bahan-bahan bacaan yang disukainya, hal lain yang mengundang minat baca anak

adalah keterlibatan orang tua secara langsung serta sikap yang memberi contoh langsung kepada anaknya, sehingga budaya membaca dalam keluarga terbentuk. Membaca merupakan salah satu cara untuk memperluas wawasan dan menambah pengetahuan. Oleh karena itu, seharusnya membaca menjadi salah satu keterampilan penting dalam kehidupan manusia.

Menurut Depdiknas (2000:21) pendekatan yang dilakukan kepada anak dapat secara bermain dua arah, melibatkan anggota keluarga lain atau lingkungan. Pengajaran membaca sedapat mungkin melibatkan seluruh anggota keluarga, bebas tidak terikat oleh waktu dan berbeda antara satu anak dengan anak lain, oleh karena itu diajarkan membaca dengan pendekatan bermain.

Dapat peneliti simpulkan bahwa menumbuhkan minat membaca kepada anak lebih sulit dilakukan ketika anak sudah terbiasa bermain. Bila penyediaan fasilitas bermain seimbang dengan menumbuhkan kesadaran anak tentang manfaat membaca, maka aktivitas bermain yang tidak memiliki manfaat semakin berkurang.

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, maka peneliti mengambil beberapa penelitian yang sama dengan penelitian yang sedang peneliti teliti, beberapa penelitian tersebut antara lain:

Skripsi Refniati (2010) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf

dalam Pembelajaran di TK Islam Nurul Halim Padang menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan kartu huruf di kelompok B II TK Islam Nurul Halim Padang.

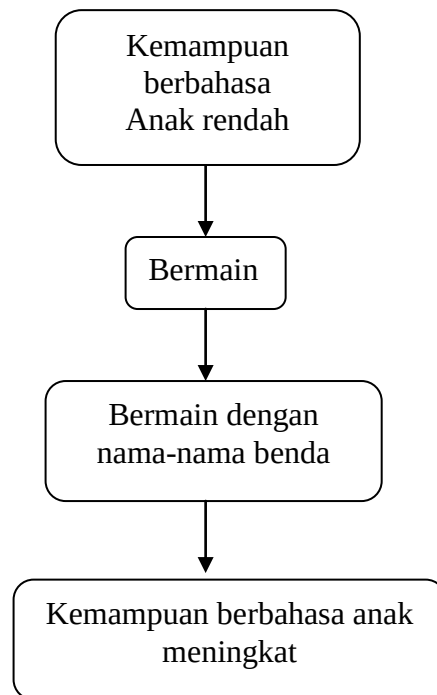
Skripsi Yusanti (2006) tentang Peningkatan Bahasa Anak Melalui Metode Fonik dengan Menggunakan APE Kotak Ajaib di Taman Kanak-kanak Adzkia I Padang Baru kecamatan Padang barat kota Padang. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh saudari Arti yusanti diperoleh gambaran bahwa metode fonik dengan kotak ajaib menunjukkan bahwa anak lebih menyukai dan menyenangkan kegiatan berbahasa melalui alat peraga kotak ajaib.

Skripsi Yulisman (2010) tentang Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Ular Tangga di Taman Kanak-kanak Mahadul islami Ampang Gadang kecamatan Ampek Angkek kabupaten Agam, kemampuan berbahasa anak dapat meningkat setelah melaksanakan permainan ular tangga.

Skripsi Melawati (2011) tentang Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Kegiatan Menggambar dan Bercerita di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal (RA) Bustanul Ulum Pampangan kecamatan Lubuk Begalung Padang sangat mempunyai kesamaan dengan tujuan dari penelitian penulis yaitu mengembangkan optimisme dan rasa senang anak dalam ketertarikan dan keberanian berbahasa.

C. Kerangka Konseptual

Peningkatan kemampuan berbahasa anak yang dilaksanakan di TK Tunas Harapan Tanjung limau melalui bermain, karena melalui bermain anak lebih senang melakukan kegiatan.



Bagan 1. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan sementara/kesimpulan sementara sebelum kegiatan penelitian dilakukan, dalam hal ini peneliti bisa menyimpulkan sementara bahwa melalui permainan nama-nama benda akan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak dalam kegiatan yang menyenangkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda di TK Tunas harapan tanjung limau dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Meningkatkan kemampuan berbahasa salah satunya dapat dilakukan dengan melalui nama-nama benda.
2. Peningkatan kemampuan berbahasa anak dalam nama-nama benda terlihat pada setiap pertemuan baik pada siklus I maupun siklus II mengalami peningkatan yang cukup baik.
3. Hasil penelitian pada siklus II peningkatan kemampuan berbahasa anak dalam menyusun nama-nama benda sesuai dengan tingkat keberhasilan.
4. Sehubungan dengan bermacam gambar yang menunjukkan kegiatan berbeda-beda dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan kajian teoritis maka implikasi penelitian ini adalah :

1. Permainan nama-nama benda dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak terutama dalam menghubungkan gambar dengan tulisan.
2. Permainan nama-nama benda dapat menambah meningkatkan perbendaharaan kosa kata anak kelompok B di TK Tunas harapan.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang :

1. Kepada pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak dalam memahami nama-nama benda dengan berbagai macam bentuk permainan yang menarik bagi anak.
2. Kepada guru diharapkan dapat menggunakan permainan nama-nama benda dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui permainan nama-nama benda.
3. Guru harus memahami anak dan memberikan ide-ide kreatif dalam bentuk permainan baru kepada anak untuk dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak dalam memahami nama-nama benda.
4. Agar pembelajaran kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan yang disajikan dengan bentuk permainan untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan anak menciptakan suasana kelas yang aktif, efektif dan menyenangkan.
5. Hendaknya guru mampu menggunakan bermacam-macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran dengan begitu anak tidak akan merasa jenuh dalam belajar serta tujuan belajar tercapai secara optimal.

6. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan meningkatkan lebih jauh tentang peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui metode dan media pembelajaran yang lain.
7. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agris. 2004. *Membuat anak cepat pintar membaca*. Yogyakarta: Diva press
- Akhadiah. 2002 *Pengembangan budaya keaksaraan melalui intervensi dini*, Program Pasca Sarjana IKIP: Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____,1996. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Children' Resourcer International. 2000. *Menciptakan Kelas yang Berpusat Pada Anak*. Cri. Inc: Jakarta
- Depdikbud. 2004. *Kurikulum Standar Koptensi Taman Kanak-kanak dan RA*. Jakarta: Depdikbud.
- _____. 1998. *Petunjuk dan Penggunaan atau Alat Peraga TK*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- _____. 1995. *Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar (GBPKB)*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2003. *Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis Di Taman Kanak kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Firmanawati. 2004. *Tiga langkah praktis menjadikan anak pandai membaca*. Jakarta: Puspa Swara
- Mayke Sugianto. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud.
- Melawati. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melaui Kegiatan Menggambar dan Bercerita*
- Mulyadi Seto. 2004. *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen pendidikan nasional
- Nurbiana. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*