

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOSAKATA ANAK
MELALUI PERMAINAN KATA DAN DADU HURUF
DI PAUD ASIH PUTRA PADANG PANJANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



OLEH

**MEZI REVI SANDRA
NIM 58763/2010**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
KONSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOSAKATA ANAK MELALUI
PERMAINAN KATA DAN DADU HURUF DI PAUD
ASIH PUTRA PADANG PANJANG**

Nama : Mezi Revi Sandra
NIM/BP : 58763 /2010
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah Konsentrasi PAUD
Fakultas : IlmuPendidikan

Padang, Desember 2015

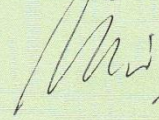
Disetujui Oleh

Pembimbing I,



**Dr. Syafruddin Wahid, M.Pd.
NIP 19540204 198602 1 001**

Pembimbing II,



**Drs. Wisroni, M.Pd.
NIP 19591013 198703 1 003**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Kemampuan Kosakata Anak Melalui
Permainan Kata dan Dadu Huruf di PAUD Asih Putra
Padang Panjang

Nama : Mezi Revi Sandra

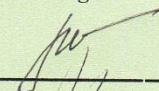
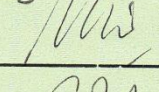
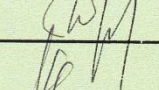
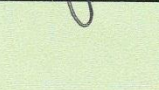
NIM/TM : 58763/2010

Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Syafruddin Wahid, M.Pd.	1. 
2. Sekretaris	: Drs. Wisroni, M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Dra. Hj. Wirdatul 'Aini, M.Pd.	3. 
4. Anggota	: Drs. Jalius HR, M.Pd.	4. 
5. Anggota	: MHD. Natsir, S.Sos.I., S.Pd., M.Pd.	5. 

KATA PERSEMBAHAN

*“ Dengan nama ALLAH Yang Maha Pengasih Lagi Penyayang”Nun,
Demi Pena yang mereka tuliskan (surat Al qalam ayat 1) Katakanlah
Perhatikan apa-apa yang ada dilangit dan di bumi tetapi tidak
bermanfaat keterangan dan peringatan bagi kaum yang beriman
(Surat Yunus ayat 101)*

*Puji dan Syukur kuPersembahkan kehadirat-Mu YA ALLAH
Atas limpahan ilmu, kesehatan, dan hidayah-Mu kepadaku
Dalam mengarungi bahtera kehidupan ini
Kehidupan, itu timbul dan tertekan, Karena hidup wujud perjuangan
Tanpa darah yang bercucuran, Namun, penuh peluru yang berserakan
Siap hancurkan arti hidup, Menghentikan perjuangan
Aku takkan melepaskan senjata naluriku,
Hingga aku layak untuk dihargai Sebagai pejuang
Tersembunyi kebahagiaan dalam kelelahan
Memancar setitik cahaya dibalik kekuasaan-Mu UntukKu
Ku yakinYa ALLAH, Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan
Janganlah kamu sekalian berpatah harap Atas segala kegagalan
Dan jangan gembira secara berlebihan atas segala keberhasilan
Hari ini aku merasa lega dan tersenyum bersyukur pada-Mu
Ya.....ALLAH...
Atas hari yang telah dijanjikan jadi milikku karna-Mu Ya ALLAH
Alhamdulillah rabbil alamin Aku mampu meraih gelar keserjanaan
Segelintir harapan dan keberhasilan yang baru tergapai
Namun.....,Hari ini merupakan langkah awal bagiku tuk meraih cita-cita
Maka dari itu ku mohon pada-Mu Tunjukan, dan bimbinglah aku menuju
masa depan Sampai di Akhirat nanti Ya ALLAH
Ya ALLAH...Lindungi lah aku terus dengan rahmat-Mu
Lindungilah aku dalam keimanan serta kejalan yang di Ridhoi
Penuhilah relung hatiku dengan hanya cinta dan kasih kepada-Mu
Ya ALLAH..... Janganlah engkau beban sesuatu yang aku tidak
sanggup memikulnya
Berilah kesabaran dalam menerima cobaan yang engkau berikan
kepadaku, Amiin.....Sebagai tanda bakti dan terimakasihku
Atas segala doa dan kasih sayang tulus
Yang telah mengantarkan aku meraih semua ini
Dengan segala ketulusan hatiku persembahkan buat orang kucintai
Buat kedua orang tuaku yang tiada lelah mendo'akanku
Buat para dosen yang tiada bosan membimbing ku hingga selesai
Buat suamiku yang slalu memberi semangat, inspirasi, sertado'a
Buat buah hatiku tersayang 'Dirga dan Naobi' yang selalu menjadi
penyemangat dalam hidupku
Buat sahabat yang slalu member dukungan,bantuan dan masukan
Amin Ya Rabbal 'aalamin*



Padang, Januari 2015

By : Mezi Revi Sandra

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kosa Kata Anak Melalui Permainan Kata dan Dadu Huruf di PAUD Asih Putra Padang Panjang”
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan didalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan mencantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karna karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Januari 2016

Yang membuat pernyataan



Mezi Revi Sandra
58763/2010

ABSTRAK

Mezi Revi Sandra, 2016: Peningkatan Kemampuan Kosakata Anak Melalui Permainan Kata dan Dadu Huruf di PAUD Asih Putra Padang Panjang

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya kemampuan kosakata anak dalam berkomunikasi di PAUD Asih Putra Padang Panjang. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) Menggambarkan peningkatan kemampuan kosakata anak dalam menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (2) Menghubungkan gambar dengan kata (3) Mengulang kata yang telah didengar melalui permainan Kata dan Dadu Huruf.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Masing-masing siklus 3 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok A2 di PAUD Asih Putra Padang Panjang sebanyak 15 orang. Teknik pengumpulan data adalah observasi dan alat pengumpul data lembaran observasi. Data dianalisis dengan teknik persentase. Prosedur penelitian dimulai dari memperhatikan masalah, merencanakan rancangan pemecahan masalah, merencanakan kegiatan permainan kolam pancing gambar, melaksanakan kegiatan, mengamati, merenungkan dan akhirnya menarik kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan permainan kata dan dadu huruf dapat meningkatkan kemampuan (1) Menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (2) Menghubungkan gambar dengan kata (3) Mengulang kata yang telah didengar. Saran yang diberikan hendaknya guru dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, salah satunya melalui permainan Kata dan Dadu Huruf..

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Peningkatan kemampuan Kosakata Anak Melalui Permainan Kata dan Dadu Huruf di PAUD Asih Putra Padang Panjang”.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) di Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Prodi Pendidikan Anak Usia Dini FIP UNP. Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
2. Ibu Dra Hj.Wirdatul ‘Aini, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah (PLS) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Sekaligus selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan, pemahaman, serta motivasi akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Bapak MHD. Natsir, S.Sos.I., S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Luar Sekolah (PLS) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. yang telah memberikan arahan ,pemahaman,serta motivasi akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Bapak Dr.Syafuruddin Wahid, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
5. Bapak Drs.Wisroni M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan keyakinan serta motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Luar Sekolah serta karyawan yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Dra.Tuti Abdul Rajab, MM selaku Kepala Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu Kota Padang Panjang beserta staf yang telah memberikan rekomendasi untuk melaksanakan penelitian.

8. Ibu Utari Widiastuti selaku Pengelola PAUD Asih Putra yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada penulis selama melakukan penelitian di PAUD Asih Putra kecamatan Padang Panjang Barat Kota Padang Panjang
9. Yang terkasih kedua orang tuaku yang menjadi motivasi dalam hidupku, suami serta yang utama anak-anakku yang selalu memberikan semangat, kesabaran dan dorongan yang tak ternilai dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman sejurusan Pendidikan Luar Sekolah Prodi Pendidikan Anak Usia Dini khususnya kelas Konversi 2010 Bukittinggi yang telah banyak memberikan dukungan, bantuan dan masukan.
11. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan selama penulisan skripsi ini.

Semoga segala bantuan, bimbingan dan petunjuk yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Akhirnya penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca guna kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang , Desember 2015

Mezi Revi Sandra
NIM 58763/2010

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GRAFIK	vii
DAFTAR BAGAN	viii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Pemecahan Masalah	7
F. Tujuan Penelitian	7
G. Pertanyaan Penelitian	8
H. Manfaat Penelitian	8
I. Defenisi operasional	9
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori	13
1. Hakikat Anak Usia Dini	13
2. Hakikat Perkembangan Bahasa Anak usia Dini	15
a. Tahap-tahap perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	17
b. Perkembangan Bahasa Sesuai Usia.....	19
c. Bentuk-bentuk bahasa.....	20
3. Hakekat Perkembangan Kosakata Anak Usia Dini	21
a. Pengertian Kosakata.....	21
b. Faktor pentingnya Pengajaran Kosakata	22
c. Jenis-jenis kosakata.....	23
d. Perluasan kosakata.....	26
e. Teknik-teknik Pengajaran Kosakata.....	27
4. Hakekat Bermain Anak Usia Dini.....	29
a. Pengertian Bermain.....	31
b. Fungsi Bermain.....	33
5. Alat Bermain.....	34
a. Pengetian Alat Permainan.....	34
b. Fungsi Alat Permainan.....	35

6. Permainan Kata dan Dadu Huruf.....	36
B. Penelitian Relevan.....	40
C. Kerangka Berfikir.....	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	43
B. Setting Penelitian	43
C. Subjek Penelitian	44
D. Jenis Dan Sumber Data	44
E. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data	45
F. Teknik Analisis Data	45
G. Prosedur Penelitian	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	54
1. Diskripsi Kondisi Awal	54
2. Diskripsi Siklus I	55
3. Diskripsi Siklus II	64
B. Pembahasan	72
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	77
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Data Awal Kemampuan Kosakata Anak di PAUD Asih Putra Padang Panjang	5
2 Gambaran Peningkatan Kemampuan Kosakata Anak dalam Menyebutkan Tulisan Sederhan Dengan Simbol yang Melambangkannya pada siklus I ..	56
3 Gambaran Peningkatan Kemampuan Kosakata Anak dalam Menghubungkan Gambar dan Kata pada siklus I	58
4 Gambaran Peningkatan Kemampuan Kosakata Anak dalam Mengulang Kata yang Telah Didengar pada siklus I	60
5 Gambaran Rekapitulasi Kemampuan Kosakata Anak pada siklus I	62
6 Gambaran Peningkatan Kemampuan Kosakata Anak dalam Menyebutkan Tulisan Sederhana Dengan Simbol yang Melambangkannya pada siklus II	65
7 Gambaran Peningkatan Kemampuan Kosakata Anak dalam Menghubungkan Gambar dan Kata pada siklus II	66
8 Gambaran Peningkatan Kemampuan Kosakata Anak dalam Mengulang Kata Yang Telah Didengar pada siklus II	68
9 Gambaran Rekapitulasi Kemampuan Kosakata Kosakata Anak pada siklus II	69
10 Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Kosakata Kosakata Anak Melalui Permainan Kata dan Dadu Huruf mulai dari Kondisi Awal, siklus I sampai siklus II	71

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1 Peningkatan Kemampuan Kosakata Kosakata Anak dalam Menyebutkan Tulisan Sederhana Dengan Simbol Yang Melambangkannya pada siklus I	57
2 Peningkatan Kemampuan Kosakata Kosakata Anak dalam Menghubungkan Gambar dengan Kata pada siklus I	59
3 Peningkatan Kemampuan Kosakata Kosakata Anak dalam Mengulang Kata yang Telah Didengar pada siklus I	61
4 Rekapitulasi Kemampuan Kosakata Kosakata Anak pada siklus I	62
5 Peningkatan Kemampuan Kosakata Kosakata Anak dalam Menyebutkan Tulisan Sederhana dengan Simbol yang Melambangkannya pada siklus II	65
6 Peningkatan Kemampuan Kosakata Kosakata Anak dalam Meghubungkan Gambar dengan Kata pada siklus II	67
7 Peningkatan Kemampuan Kosakata Kosakata Anak dalam menceritakan Pengalaman Sendiri pada siklus II	68
8 Rekapitulasi Kemampuan Kosakata Kosakata Anak pada siklus II	70
9 Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Kosakata Kosakata Anak Melalui Permainan Kata dan Dadu Huruf mulai dari Kondisi Awal, siklus I sampai siklus II	72

DAFTAR BAGAN

Bagan		Halaman
1	Skema Kerangka Berfikir	42
2	Siklus Penelitian	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu aspek pembangunan yang perlu dikembangkan di samping aspek-aspek lainnya adalah pendidikan. Dengan mewujudkan bidang pendidikan diharapkan bangsa Indonesia dapat sejajar dengan bangsa lain yang lebih maju di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk itu pemerintah sebagai pengatur dan penggerak roda pemerintahan selalu berusaha meningkatkan mutu pendidikan dengan mengadakan berbagai penyempurnaan baik dari segi proses, sarana prasarana, serta komponen-komponen pendidikan lainnya.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Belajar merupakan salah satu proses pendidikan untuk meningkatkan kualitas siswa. Pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk, dimodifikasi dan berkembang melalui belajar. Seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku dan disertai oleh usaha itu sendiri, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mampu menjadi mampu mengerjakannya.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya pembinaan yang diajukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan

melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani serta membantu pertumbuhan dan perkembangan lebih lanjut. Sebagaimana ditetapkan dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 BAB I Pasal I ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang terdapat pada jalur pendidikan sekolah. Sebagai lembaga pendidikan prasekolah tugas utama PAUD adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap atau perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan, belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar.

Pendidikan di PAUD bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma nilai-nilai kehidupannya. Melalui pendidikan di PAUD diharapkan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya baik fisik maupun psikis yang meliputi moral, sosial, ekonomi, kognitif dan bahasa untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya.

Anak usia dini berumur 0-6 tahun perlu dibina dan dikembangkan dalam melakukan aktivitas berbahasanya. Bahasa anak adalah bahasa yang dipakai untuk menyampaikan pikiran, harapan, permintaan dan yang lainnya untuk kepentingan dirinya. Untuk itu orang tua dan guru hendaknya menstimulasi anak serta mendidik anak sesuai dengan perkembangannya untuk bisa berbicara dan berbahasa dengan orang lain. Sehingga wawasan dan kosa kata anak dapat berkembang.

Mengenalkan dan memperkaya kosakata anak di PAUD bisa saja dilaksanakan selama dalam batas-batas aturan perkembangan anak. Mendasarkan diri pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan PAUD sebagai sebuah taman bermain, sosialisasi dan pengembangan berbagai kemampuan yang lebih substansial seperti kecerdasan emosi, motorik, disiplin, tanggung jawab, konsep diri dan akhlak.

Anak usia 4-6 tahun sebenarnya sangat berpotensi untuk menyerap segala informasi yang berada di lingkungannya, tentu saja rangsangan dan motivasi yang dilakukan sesuai dengan perkembangan dan karakteristik anak usia dini. Dalam rangka memenuhi kebutuhan dan masa peka anak dalam memperkaya kosakata mereka dapat dilakukan dalam bentuk permainan.

Dengan kata lain kita bisa memperkenalkan pada anak usia dini semua huruf, suku kata, atau kosa kata asalkan dilakukan dengan cara menyenangkan dan masih dalam batas-batas aturan sesuai dengan pembelajaran dan karakteristik anak PAUD.

Setiap anak adalah unik. Setiap anak memiliki kecenderungan cara belajar yang tidak selalu sama. Kegiatan belajar pun dapat dilakukan dalam berbagai aktivitas. Suatu materi dapat dipahami melalui berbagai cara. Cara ini menunjukkan peran kecerdasan yang berbeda pula. Seorang anak dapat belajar bahasa misalnya, mungkin menggunakan elemen bunyi, huruf, bercerita, menyimak, menulis, atau mungkin bermain suku kata dan bermain kosakata. Dengan kata lain untuk memperoleh kemampuan bahasa, anak menempuh cara yang berbeda dengan anak lain.

Kenyataannya, permasalahan yang sering di temui di PAUD adalah anak

usia dini rata-rata belum banyak mengetahui kosa kata dibuktikan dari komunikasi yang mereka gunakan di sekolah baik itu komunikasi dengan guru maupun dengan temannya. Selain itu dapat juga kita lihat kurangnya rasa ingin tahu anak untuk mengetahui dan memahami tulisan-tulisan dan kata-kata yang ada di sekitarnya, baik itu tulisan dalam bentuk huruf dan bunyi kata, maupun keinginan untuk membolak-balik buku bacaan yang ada di dalam kelas.

Dari hasil pengamatan penulis yang dilakukan pada kelompok A2 PAUD Asih Putra Padang Panjang pada tanggal 12 Januari 2015, ditemukan fakta bahwa pada setiap pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kosakata, anak cenderung malas. Ini dapat terlihat dari kurangnya respon anak pada saat guru menyebutkan kata, anak terlihat tidak bersemangat mendengar guru mengucapkan kata, anak cepat bosan mendengar guru mengucapkan kata.

Menurut Bowler dan Linke dalam Dhieni (2008 : 35) seharusnya pada usia 5—6 tahun ini anak sudah mampu: (1) memahami 2500—2800 kosa kata, (2) mendefinisikan objek berdasarkan fungsinya, (3) sudah mampu menggunakan 5—6 kata dalam satu kalimat, (4) anak sudah mampu bertukar informasi, bisa menjawab telepon dan menghubungkan kosakata.

Berdasarkan hasil observasi di PAUD Asih Putra Padang Panjang, bahwa kemampuan kosakata anak kurang dari 2500 kata. Dimana anak belum bisa menyebutkan nama benda yang ada disekitarnya, dalam berkomunikasi kata yang diucapkan anak kurang jelas. Pada tabel dibawah ini dapat dilihat data awal kemampuan kosakata anak di kelompok A2 PAUD Asih Putra Padang Panjang pada Semester II Tahun pelajaran 2014-2015.

Tabel 1 Data Awal Kemampuan Kosakata Anak di PAUD Asih Putra Padang Panjang Semester II Tahun Pelajaran 2014-2015

NO	Aspek Yang Diamati	Kemampuan					
		Mampu		Kurang Mampu		Tidak Mampu	
		F	%	F	%	F	%
1	Menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya	2	13,33	3	20	10	66,66
2	Menghubungkan gambar dengan kata	2	13,33	2	13,33	11	73,33
3	Mengulang kata yang telah didengar	2	13,33	2	13,33	11	73,33
Jumlah		39,99		46,66		213,32	
Mean/rata-rata		13,33		15,55		71,10	

Sumber:PAUD Asih Putra

Berdasarkan tabel 1 di atas,terlihat bahwa dari 15 orang anak hanya (13.33%) anak perkembangannya mampu, (15.55%) anak perkembangannya kurang mampu, dan (71.10%) anak yang tdak mampu.Dapat diartikan bahwa persentase kemampuan kosakata anak berada pada hitungan yang kurang baik. Berdasarkan fenomena yang penulis temukan maka penulis mencoba mencari jalan keluar untuk mengatasi masalah ini.Penulis ingin memperbaiki cara pembelajaran anak agar kemampuan kosakata anak sesuai dengan proses,dan media pembelajaran yang menarik untuk anak didik.Penulis menggunakan media dadu huruf dan kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak.

Indikator berbahasa anak menurut kurikulum (2009: 47)

1. Melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar

2. Mengelompokkan kata-kata yang sejenis
3. Menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya
4. Mengulang kata yang telah didengar
5. Menghubungkan gambar/benda dengan kata
6. Menyebutkan simbol-simbol huruf vocal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar
7. Menirukan kalimat sederhana
8. Membaca gambar yang memiliki kata/benda dengan kata
9. Menirukan kembali 4-5 urutan kata
10. Membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama (misal : kali-kali) dan suku kata akhir yang sama (misal : nama sama),dll.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak terutama dalam hal kosakata di PAUD Asih Putra Padang Panjang sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan guru kurang dapat memotivasi anak dalam belajar kosakata.
2. Fasilitas pembelajaran yang disediakan sekolah masih belum lengkap.
3. Artikulasi anak dalam berkomunikasi kurang jelas.
4. Kurangnya media pendukung yang digunakan guru untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak khususnya kosakata.

5. Kurangnya stimulasi orang tua.
6. Anak malas berbicara.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah pada: media yang digunakan guru untuk mengembangkan kemampuan bahasa khususnya kosakata tidak menarik bagi anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka permasalahannya adalah sebagai berikut: “Apakah dengan permainan kata dan dadu huruf dapat meningkatkan kosakata anak di PAUD Asih Putra Padang panjang khususnya kelompok A2?”

E. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka pemecahan masalahnya adalah: Meningkatkan kosakata anak melalui permainan kata dan dadu huruf, hendaknya anak memiliki kemampuan untuk menyebutkan tulisan sederhana, menghubungkan gambar dengan kata, dan mengulang kata yang telah didengar di PAUD Asih Putra Padangpanjang khususnya kelas A2.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menggambarkan peningkatan kemampuan kosakata anak dalam menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya melalui permainan kata dan dadu huruf.
2. Menggambarkan peningkatan kemampuan kosakata anak dalam menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya melalui permainan kata dan dadu huruf.
3. Menggambarkan peningkatan kemampuan kosakata anak dalam menghubungkan gambar dengan kata melalui permainan kata dan dadu huruf.
4. Menggambarkan peningkatan kemampuan kosakata anak dalam mengulang kalimat/kata yang telah didengarnya melalui permainan kata dan dadu huruf .

G. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah gambaran peningkatan kemampuan kosakata anak dalam menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya?
2. Bagaimanakah gambaran peningkatan kosakata anak dalam menghubungkan gambar dengan kata?
3. Bagaimanakah gambaran peningkatan kosakata anak dalam mengulang kata yang telah didengar?

H. Manfaat Penelitian

Mengembangkan kemampuan bahasa anak terutama kosakata, melalui permainan kata dan dadu huruf diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat teoritis

Sebagai pengembangan ilmu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) khususnya dalam pengembangan bahasa anak terutama kosakata.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan pertimbangan untuk memberikan perhatian berupa fasilitas dalam upaya pengembangan bahasa anak dalam meningkatkan kosakata.
- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam membantu guru untuk mengajarkan konsep pengenalan kosakata serta meningkatkan kreatifitas guru dalam menemukan permainan yang bervariasi dalam proses pembelajaran. Menambah wawasan dan pemahaman guru dalam menstimulasi anak PAUD untuk meningkatkan kosakata mereka.
- c. Bagi orang tua, dapat memahami akan pentingnya permainan untuk meningkatkan kosakata anak sesuai dengan tahapan perkembangan anak itu sendiri.
- d. Bagi pemerintah daerah dan tenaga pendidikan lainnya, dapat membuat suatu kebijakan dan pertimbangan berupa masukan tentang jenis permainan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan bahasa anak terutama untuk meningkatkan kosakata anak.

I. Definisi Operasional

1. Kemampuan Kosakata

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002 : 597) menyatakan bahwa kosakata adalah perbendaharaan kata. Kosakata adalah semua kata yang terdapat yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara. Kemampuan kosakata adalah kesanggupan seseorang dalam menguasai kosakata.

a. Menyebutkan Tulisan Sederhana dengan Simbol yang Melambangkannya.

Dalam menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya anak dapat memahami bahwa ada hubungan antara simbol dengan tulisan. Anak dapat menyebutkan tulisan dengan cara melihat simbol yang terdapat pada kartu kata bergambar tanpa harus membaca, seperti simbol kata desa yaitu d-e-s-a. Anak dapat berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal tulisan sederhana

Jadi dengan permainan kata dan dadu huruf anak dapat menyebutkan tulisan dengan simbol yang melambangkannya sehingga kosakata anak meningkat.

b. Menghubungkan Gambar dengan Kata.

Menata dadu huruf menjadi kata sesuai dengan gambar yang dipilih anak. Gambar adalah tiruan barang, orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya. Gambar dapat digunakan sebagai pengganti kata-kata. Gambar berfungsi untuk menarik perhatian dan sebagai stimulasi munculnya ide pikiran atau gagasan baru bagi anak. Gambar merupakan media untuk berkomunikasi dengan orang lain. Misalnya menghubungkan gambar desa dengan kata desa.

Gambar sebagai alat untuk mengutarakan isi hati, stimulasi ketika lupa dan

merupakan media bermain fantasi bagi anak. Jadi permainan tata dadu huruf dengan menggunakan kata bergambar dapat meningkatkan kosakata anak dengan menghubungkan gambar dengan kata.

c. Mengulang Kata yang Telah Didengar

Kata secara sederhana adalah sekumpulan huruf yang mempunyai arti. Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) kata adalah unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan suatu perasaan dan pikiran yang dapat dipakai dalam berbahasa. Dari segi bahasa kata diartikan sebagai kombinasi morfem yang dianggap sebagai bagian terkecil dari kalimat. Sedangkan morfem sendiri adalah bagian terkecil dari kata yang memiliki makna dan tidak dapat dibagi lagi ke bentuk yang lebih kecil. Dalam permainan ini penulis ingin memotivasi anak agar bisa mengulang kata yang telah didengarnya sehingga anak dapat memperkaya kosa kata yang diperlukan untuk berkomunikasi sehari-hari. Jadi dengan permainan kata dan dadu huruf dapat meningkatkan kosakata anak dengan mengulang kata yang telah didengarnya.

2. Permainan Kata dan Dadu huruf.

Permainan kata dan dadu huruf yang dimaksud dalam penelitian ini permainan menata dadu huruf yang dirangsang dengan menggunakan kartu kata bergambar. Permainan ini dirancang oleh guru untuk mengembangkan kemampuan kosakata anak.

Penulis mengembangkan permainan ini karena penulis yakin bahwa dengan permainan kata dan dadu huruf ini dapat meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini. Sebab permainan menata dadu huruf ini sangat digemari

oleh anak usia dini. Bila suatu permainan digemari oleh anak maka otomatis anak akan bermain dengan senang hati. Bila sesuatu dimainkan dengan hati yang senang maka tujuan dari permainan ini akan tercapai dengan baik. Permainan ini dimulai dengan menyiapkan dadu huruf berikut kartu kata bergambar misalnya: gambar benda. Selanjutnya guru mengajak anak untuk bermain kata dan dadu huruf, setelah anak memilih kartu kata bergambar, guru mengajak anak untuk menata dadu huruf sesuai kartu kata bergambar yang dipilihnya. Sehingga kosakata anak dan daya imajinasinya dapat berkembang melalui permainan ini.

Dalam hal ini permainan kata dan dadu huruf bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kosakata dalam menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, kemampuan anak menghubungkan gambar dan kata, dan kemampuan anak mengulang kata yang telah didengar.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Setiap anak adalah unik, anak lahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, minat dan bakat yang berbeda pula. Proses pembelajaran harus dengan pendekatan individual. Anak yang berumur sama bisa saja mempunyai tahap perkembangan yang tidak sama. Menurut Darwin dalam Slamet (2005: 16) “setiap individu memiliki kemampuan adaptasi yang berbeda-beda. Individu yang adaptif akan tetap hidup dalam melanjutkan keturunannya”. Oleh karena itu agar anak tetap hidup, maka ia harus berlatih beradaptasi dengan lingkungannya. Di samping itu para pendidik perlu menyadari adanya perbedaan antar individu yang berdampak pada cara belajarnya pula.

Membelajarkan anak usia dini butuh pemahaman yang kompleks, kegiatan pembelajaran anak usia dini mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu untuk lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya. Menurut Bredekamp dalam Masitoh,dkk (2005: 4) “Bermain merupakan wahana yang penting untuk perkembangan social, emosi dan kognitif anak yang dapat diperhatikan dalam kegiatan”.

Bermain merupakan kebutuhan anak sepanjang hari. Bermain merupakan hak anak yang harus difasilitasi oleh orang dewasa di sekitarnya. Pembelajaran anak usia dini lebih di prioritaskan dalam bentuk bermain. Bermain dapat

diwujudkan dalam bentuk perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa dan merdeka. Melihat pentingnya bermain terhadap perkembangan anak usia dini, maka pembelajaran hendaknya disusun sedemikian rupa dan bervariasi, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta, dan tidak terpaksa.

Guru sebagai fasilitator dan motivator dalam permainan tersebut memasukkan unsur-unsur edukatif dalam kegiatan, sehingga anak secara tidak sadar telah belajar berbagai hal. Salah satu yang menjadi peran penting dalam membangun suasana belajar yang ramah, menyenangkan dan merangsang keinginan untuk belajar yaitu dengan menata lingkungan pembelajaran yang kondusif dan bervariasi untuk belajar. Anak akan bersemangat untuk mencoba, sehingga seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang. Terutama perkembangan bahasanya.

Salah satu kemampuan bahasa anak adalah kosakata. Kosakata merupakan kata-kata yang dipahami baik maknanya maupun penggunaannya. Semakin banyak kosakata seseorang maka akan lebih mudah dalam memahami apa yang didengar, dapat berbicara dengan kata yang tepat sehingga bisa dipahami orang lain. Untuk itu penulis merancang permainan yang dapat meningkatkan kosakata anak yaitu permainan tata dadu huruf dengan kartu kata bergambar. Penulis merancang permainan ini karena setelah penulis memperhatikan anak bermain, permainan yang banyak mereka senangi adalah permainan menata atau menyusun, baik menyusun balok, puzzle dan permainan menata lainnya. Dari sinilah penulis terinspirasi untuk menciptakan permainan tata dadu huruf dengan

kartu kata bergambar dan penulis yakin bahwa permainan ini dapat meningkatkan kosakata anak karena minat anak di PAUD Asih Putra Padang Panjang lebih banyak pada permainan menata atau menyusun.

Dengan permainan tata dadu huruf dengan kartu kata bergambar ini penulis dapat melihat peningkatan kosakata anak dengan mengetahui bunyi kata karena setelah anak selesai menata dadu huruf menjadi kata dibaca bersama-sama dengan bantuan ibu guru.

Dalam permainan dadu huruf dengan kartu kata bergambar ini penulis juga dapat melihat peningkatan rasa ingin tahu anak akan kosakata karena permainan ini merangsang anak untuk mengetahui kosakata apa yang akan mereka tata dan apa nama gambar yang terdapat pada kartu kata bergambar yang telah mereka pilih untuk ditata hurufnya. Permainan tata dadu huruf dengan kartu kata bergambar ini dilakukan dalam bentuk perlombaan tiga orang anak.

2. Hakikat Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak. Perkembangan bahasa ini terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif dan sosio emosional. Bahasa adalah suatu sistem simbol untuk berkomunikasi yang meliputi *fonologi* (unit suara), *morfologi* (unit arti), *sintaksis* (tata bahasa), *semantik* (variasi arti), dan *pragmatis* (penggunaan) bahasa. Dengan bahasa, anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikirannya, maupun perasaannya pada orang lain.

Menurut Santrock dalam Dhieni (2008: 1.17) “Perkembangan bahasa sebagai salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak mempunyai tahapan-tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangan anak”. Bahasa adalah suatu sistem simbol untuk berkomunikasi yang meliputi *fonologi* (unit suara), *morfologi* (unit arti), *sintaksis* (tata bahasa), *semantik* (variasi arti), dan *pragmatis* (penggunaan). *Fonologi* adalah studi tentang sistem bunyi-bunyian bahasa. *Morfologi* berkenaan dengan ketentuan-ketentuan tentang pengkombinasian *morfem*. *Morfem* adalah rangkaian bunyi-bunyian terkecil yang member makna pada apa yang diucapkan dan didengarkan individu. *Sintaksis* mencakup cara kata-kata mengkombinasikan untuk membentuk ungkapan dan kalimat yang dapat diterima. *Semantik* mengacu pada makna kata dan kalimat. *Pragmatis* adalah kemampuan untuk melibatkan diri dalam percakapan yang sesuai dengan maksud dan keinginan.

Sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, produk bahasa mereka juga meningkat dalam kuantitas, kualitas, keluasan dan kerumitannya. Anak-anak secara bertahap berubah dari melakukan ekspresi menjadi ekspresi dengan berkomunikasi yang berubah dari komunikasi menjadi ujaran. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik pada umumnya memiliki kemampuan yang baik pula dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan, serta tindakan interaktif dengan lingkungan.

Menurut Musfiroh (2008: 47) “Kecerdasan linguistik meledak pada masa kanak-kanak dan tetap bertahan hingga usia lanjut”. Menurut Slamet (2005: 74) menyatakan bahwa” pada saat anak usia 5 tahun mereka telah menghimpun

kurang lebih 8000 kosa kata, di samping 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 menggunakan bahasa dalam berbagai situasi sosial yang berbeda. Mereka dapat bercerita hal-hal yang lucu, main tebak-tebakan, berbicara kasar pada teman mereka, dan berbicara sopan pada orang tua mereka.

a. Tahap-tahap Perkembangan Bahasa AUD

Dalam pertumbuhan dan perkembangannya, anak dilalui oleh tahapan-tahapan. Anak usia dini pada umumnya telah mengerti konsep-konsep serta hubungan antar konsep, kata-kata serta tata bahasa, diketahui dan dipelajari oleh anak sejalan dengan pencapaian keterampilan untuk mengungkapkan buah pikiran serta gagasan tersebut. Dalam mengungkapkan sesuatu pun berbeda-beda, ada yang melalui suara, tanda, bahasa tubuh bahkan simbol. Sekalipun terdapat perbedaan kecepatan dalam berbahasa pada anak, namun komponen-komponen dalam berbahasa tidak berubah.

Menurut Bromley dalam Dhieni (2008: 3.4). Ada beberapa perkembangan komponen bahasa diantaranya :

1. Perkembangan *Fonologi*

Perkembangan fonologi berkenaan dengan adanya pertumbuhan dan perkembangan sistem bunyi dalam bahasa. Bagian terkecil dari sistem bunyi tersebut dikenal dengan istilah fonem, yang dihasilkan sejak bayi lahir hingga usia satu tahun.

2. Perkembangan *Morfologi*

Perkembangan morfologi berkenaan dengan pertumbuhan dan produksi arti bahasa. Bagian terkecil dari arti bahasa tersebut dikenal dengan istilah morfem. Sebagai contoh anak yang masih kecil mengucapkan salah satu kata seperti "cucu", mungkin berarti "saya ingin minum susu"

3. Perkembangan *Sintaksis*

Perkembangan sintaksis berkenaan dengan aturan bahasa yang meliputi keteraturan dan fungsi kata. Sintaksis merupakan produksi kata-kata yang bermakna sesuai dengan aturan yang menghasilkan pemikiran dan kalimat yang utuh. Anak bereksperimen dengan sintaksis sejak enam tahun pertama perkembangannya.

4. Perkembangan *Semantic*

Perkembangan sematik berkaitan dengan kemampuan anak membedakan berbagai arti kata. Perkembangan sematik terjadi dengan kecepatan yang lebih lambat dan lama dibandingkan perkembangan anak dalam memahami fonologi, morfologi, maupun sintaksis.

5. Perkembangan *Pragmatic*

Perkembangan pragmatik berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam mengekspresikan minat dan maksud seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Dari penjelasan komponen-komponen bahasa di atas dapat disimpulkan bahwa pertumbuhan, perkembangan dan kematangan berbahasa anak berbeda-beda. Perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh faktor tingkat pemahaman dan usia anak, semakin bertambah usia anak, maka perkembangan bahasanya pun ikut

bertambah. Perlu dipahami bahwa pertumbuhan dan perkembangan bahasa anak pun membutuhkan motivasi dan bimbingan dari orang dewasa dan lingkungannya.

b. Perkembangan Bahasa Sesuai Tingkatan Usia

Perkembangan bahasa berlangsung terus menerus, sepanjang mental manusia aktif dan sepanjang tersedianya lingkungan untuk belajar. Menurut Bowler dan Linke dalam Dhieni (2008: 3.5) memberikan gambaran mengenai kemampuan bahasa anak sesuai dengan tahap perkembangan usianya yaitu:

1. Anak usia 3-5 tahun

Pada saat anak berusia 3 tahun anak banyak menggunakan kosa kata dan kata tanya seperti apa dan siapa. Pada usia 4 tahun anak sudah mulai bercakap-cakap, memberi nama, alamat, usia dan mulai memahami waktu. Perkembangan usia anak semakin meningkat pada usia 5 tahun dimana anak sudah dapat berbicara lancar dengan menggunakan berbagai kosa kata baru.

2. Menjelang usia 5-6 tahun

Pada saat usia anak menjelang 5-6 tahun, Anak dapat memahami sekitar 8.000 sekitar kata, disamping telah menguasai hampir semua bentuk dasar tata bahasa. Pada satu tahun berikutnya kemampuan anak dapat mencapai 9.000 kata. Mereka telah belajar menggunakan bahasa dalam berbagai situasi sosial yang berbeda. Misalnya, mereka dapat bercerita hal-hal yang lucu, bermain tebak-tebakan, berbicara kasar dengan teman mereka dan berbicara sopan pada orang tua mereka.

Maka dapat disimpulkan bahwa setiap anak terutama pada usia pra sekolah berpotensi untuk belajar dan menyerap setiap bahasa yang digunakan

dilingkungannya. Kemampuan berbahasa anak akan berkembang sejalan dengan bertambahnya usia. Rangsangan dan stimulus yang tepat dari orang dewasa dan lingkungan akan meningkatkan kegiatan fungsi otak dalam memperkaya bahasa anak.

c. Bentuk-bentuk Bahasa

Kemampuan bahasa di pelajari dan diperoleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik pada umumnya memiliki kemampuan yang baik pula dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya.

Menurut Bromley dalam Dhieni (2008: 1.19) mengemukakan “Empat macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis”. Kemampuan berbahasa berbeda dengan kemampuan berbicara. Bahasa merupakan suatu sistem tata bahasa yang relatif rumit dan bersifat sematik, Sedangkan kemampuan berbicara merupakan ungkapan dalam bentuk kata-kata. Bahasa ada yang bersifat reseptif (demengerti, diterima) maupun ekspresif (dinyatakan). Contoh bahasa reseptif adalah mendengarkan dan membaca suatu informasi, sedangkan contoh bahasa ekspresif adalah, berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain.

Jadi berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa anak menerima dan mengekspresikan bahasa dan maksud mereka dengan cara yang berbeda-beda. Anak menerima dan mengekspresikan bahasa dengan kecepatan

yang berbeda pula sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman mereka.

3. Hakikat Perkembangan Kosakata Anak Usia Dini

a. Pengertian Kosakata

Soedjito dalam Tarigan (1991:441) mengatakan bahwa “kosa kata atau perbendaharaan kata diartikan sebagai: Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang pembicara atau penulis, kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan serta daftar kata yang disusun seperti kamus serta penjelasan secara singkat dan praktis”.

Dalam kamus linguistik, Harimukti Kridalaksana dalam Tarigan (1991:441) menjelaskan “kosakata sama dengan leksikon, leksikon yaitu: kosakata merupakan komponen bahasa, kekayaan kata yang dimiliki seseorang pembicara, penulis atau suatu bahasa, dan daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis”.

Kosakata atau yang biasa dikenal dengan perbendaharaan kata adalah jumlah dari seluruh kata dalam suatu bahasa, kemampuan kata-kata yang diketahui dan digunakan seseorang dalam berbicara dan menulis. Kosakata adalah kata-kata yang dipahami orang baik maknanya maupun penggunaannya.

Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua katakata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. Kekayaan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan gambaran intelegensi atau tingkat pendidikannya.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan, kosa

kata yang cukup, penting untuk bisa belajar bahasa dengan baik. Lagi pula belajar tentang bahasa tidak bisa lepas dari kosakata. Kosakata merupakan kata-kata yang dipahami baik maknanya maupun penggunaannya, semakin banyak kosakata seseorang maka akan lebih mudah dalam memahami apa yang didengar, dapat berbicara dengan kata yang tepat sehingga bisa dipahami orang lain.

b. Faktor Pentingnya Pengajaran Kosakata

Tarigan (1991:443) menyatakan pengajaran kosakata itu sangat penting yang disebabkan oleh beberapa faktor yaitu:

1. Kualitas dan kuantitas tingkatan dan kedalaman kosakata seseorang merupakan indeks pribadi yang terbaik bagi perkembangan mentalnya.
2. Perkembangan kosakata merupakan perkembangan konseptual, merupakan suatu tujuan pendidikan dasar bagi setiap sekolah atau perguruan.
3. Semua pendidikan pada prinsipnya adalah pengembangan kosakata yang juga merupakan pengembangan konseptual.
4. Suatu program yang sistematis bagi pengembangan kosakata akan dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, pendapatan, kemampuan, bawaan dan status sosial.
5. Faktor-faktor geografis juga turut menentukan atau mempengaruhi perkembangan kosakata.
6. Seperti halnya dalam proses membaca yang membimbing seseorang dari yang telah diketahui kearah yang sama, dari kata-kata yang belum diketahui menuju kata-kata yang belum atau tidak diketahui.

Berdasarkan uraian diatas jelaslah bahwa penguasaan kosakata sangat

berpengaruh terhadap identitas dan penguasaan bahasa. Demikian halnya tingkat penguasaan kosakata siswa sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa, bahkan bukan hanya sampai di situ, melainkan berpengaruh terhadap kemampuan mental dan fikiran.

c. Jenis-Jenis Kosakata

Kosakata merupakan kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang sangat tergantung pada kuantitas serta kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya atau semakin bagus kemampuan penguasaan kosakatanya maka terampil pula dalam berbahasanya.

Tarigan (1991: 443) mengatakan bahwa “terdapat kosakata dasar yang dipelajari anak saat ia belajar berbahasa”. Kosakata dasar atau *basic vocabulary* adalah kata-kata yang tidak udah berubah atau sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa lain. Dalam kosakata dasar ini telah termasuk:

- 1) Istilah kekerabatan, misalnya: ayah, ibu, adik, kakak, nenek, kakek, paman, bibi, menantu, mertua
- 2) Nama-nama bagian tubuh, misalnya: kepala, rambut, mata telinga, hidung, ulut, bibir, gigi, lidah, pipi, leher, dagu, bahu, tangan, jari, dada, perut, pinggang, paha, kaki, betis, telapak, punggung, darah, napas.
- 3) Kata ganti (diri, petunjuk), misalnya: saya, kamu, dia, kami, kit', mereka, ini, itu, sini, situ, sana.
- 4) Kata bilangan pokok, misalnya: satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapan, Sembilan, sepuluh, dua puluh, sebelas, dua belas, seratus, dua ratus, seribu, dua ribu, sejuta, dua juta.

- 5) Kata kerja pokok, misalnya: makan, minum, tidur, bangun, berbicara, melihat, mendengar, menggigit, berjalan, bekerja, mengambil, menyingkap, lari.
- 6) Kata keadaan pokok, misalnya: suka, duka, senang, susah, lapar, kenyang, haus, sakit, sehat, bersih, kotor, jauh, dekat, cepat, lambat, besar, kecil, banyak, sedikit, terang, gelap, siang, malam, rajin, malas, kaya, miskin, tua, muda, hidup, mati.
- 7) Benda-benda universal, misalnya: tanah, air, api, udara, langit, bulan, bintang, matahari, binatang, tumbuh-tumbuhan.

Selain dari kosa kata dasar, menurut Tarigan (1991: 449) kosakata juga terbagi ke dalam kosakata pasif dan kosa kata aktif. Kosakata aktif adalah kosakata yang sering dipakai dalam berbicara atau menulis. Sedangkan kosa kata pasif adalah kosa kata yang jarang bahkan tidak pernah dipakai. Proses terjadinya kosa kata aktif tidak terlepas dari perkembangan kosakata itu sendiri. Berbicara mengenai kosakata pasif tiada lain mempersoalkan kosa kata yang sudah langka atau tidak lazim lagi dipakai oleh masyarakat, contoh dari perbedaan kosa kata aktif dengan kosakata pasif "Matahari dengan surya, angin dengan bayu".

Menurut Hurlock (1978: 187) anak mempelajari dua jenis kosakata yakni kosakata umum dan kosakata khusus. Kosakata umum terdiri atas kata yang dapat digunakan dalam berbagai situasi yang berbeda. Kosakata khusus terdiri atas kata arti spesifik yang hanya digunakan pada situasi tertentu. Hurlock (1978: 188) mengemukakan jenis-jenis kosakata, yaitu:

1. Kosakata umum

Kosakata umum terdiri dari kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan.

a. Kata benda.

Kata yang pertama digunakan oleh anak adalah kata benda, umumnya yang bersuku kata satu yang diambil dari bunyi celoteh yang disenangi.

b. Kata kerja.

Setelah anak mempelajari kata benda yang cukup untuk menyebutkan nama dan benda disekitarnya, mereka mulai mempelajari kata-kata baru khususnya yang melukiskan tindakan seperti "beri", "ambil" atau "pegang".

c. Kata Sifat.

Kata sifat muncul dalam kosakata anak yang berumur 1,5 tahun. Pada mulanya kata sifat yang paling umum digunakan adalah "baik", "buruk", "bagus", "nakal", "panas" dan "dingin". Pada prinsipnya kata-kata tersebut digunakan pada orang, makanan dan minuman.

d. Kata keterangan.

Kata keterangan digunakan pada umur yang sama untuk kata sifat. Kata keterangan yang muncul paling awal dalam kosakata anak, umumnya adalah "disini" dan "dimana".

2. Kosakata Khusus

Kosakata khusus terdiri dari Kosakata warna, Kosakata jumlah, Kosakata waktu, Kosakata uang, Kosakata ucapan populer, dan Kosakata sumpah.

a) Kosakata warna.

Sebagian besar anak mengetahui nama warna dasar pada usia 4 tahun. Seberapa mereka akan mempelajari nama warna lainnya bergantung pada kesempatan belajar dan minat mereka tentang warna.

- b) Kosakata jumlah. Dalam skala inteligensi Stanford-Binet, anak yang berusia 5 tahun diharapkan dapat menghitung tiga objek dan diharapkan dapat menghitung 3 objek dan pada usia 6 tahun diharapkan cukup baik memahami kata "tiga", "sembilan", "lima" untuk menghitung biji.

- c) Kosakata waktu.

Biasanya anak yang berusia 6 atau 7 tahun mengetahui arti pagi, siang, musim panas dan musim hujan.

- d) Kosakata uang.

Anak yang berumur 4 atau 5 tahun mulai menamai mata uang logam sesuai dengan ukuran dan warnanya.

- e) Kosakata ucapan populer. Kebanyakan anak yang berusia 4 sampai 8 tahun khususnya anak lelaki menggunakan ucapan populer untuk mengungkapkan emosi dan kebersamaan dengan kelompok sebaya.

- f) Kosakata sumpah.

Sumpah, terutama oleh anak digunakan mulai pada usia sekolah untuk menyatakan bahwa ia sudah besar, menyadari perasan rendah dirinya, menegaskan kejantanannya dan menarik perhatian.

d. Perluasan Kosakata

Keraf (2001: 65-67) membagi tahap perluasan kosakata sebagai berikut:

- 1) Masa Kanak-kanak.

Perluasan kosakata pada anak-anak lebih ditekankan

kepada kosakata, khususnya kesanggupan untuk nominasi gagasan-gagasan yang konkret (nyata). Ia hanya memerlukan istilah untuk menyebutkan kata-kata secara terlepas.

2) Masa Remaja.

Pada waktu anak menginjak bangku sekolah, proses tadi masih berjalan terus ditambah dengan proses yang sengaja diadakan untuk menguasai bahasanya dan memperluas kosakatanya.

3) Masa Dewasa.

Pada seseorang yang meningkat dewasa, kedua proses tadi berjalan terus. Proses perluasan berjalan lebih intensif karena sebagai seseorang yang dianggap matang dalam masyarakat, ia harus mengetahui berbagai hal, berbagai keahlian dan keterampilan, dan harus pula berkomunikasi dengan anggota masyarakat dengan semua hal itu.

e. Teknik-teknik Pengajaran Kosakata

Kosakata memegang peranan penting dalam hubungannya dengan pengembangan bahasa. Pengajaran kosa kata dapat menambah jumlah kosa kata yang dimiliki anak. Penutur bahasa yang baik adalah penutur yang memiliki kekayaan kosakata yang cukup, sehingga anak dapat berkomunikasi dengan baik. Oleh sebab itu pengembangan kosa kata sangat penting dalam pengajaran bahasa.

Nurhadi (1995 : 330) mengemukakan beberapa cara melatih atau mengajarkan kosakata kepada anak antara lain:

1) Tes *Kloze*

Tes *Kloze* adalah salah satu jenis tes yang diberikan kepada pembelajar

bahasa dengan cara menutup atau menghilangkan kosakata tertentu dalam sebuah wacana. Istilah menutup sama dengan menghilangkan atau mengosongkan kosakata tertentu yang harus diuji oleh siswa.

2) Anagram

Pengajaran kosakata yang dilakukan dengan cara pembelajar diminta untuk mengubah urutan huruf-huruf suatu kata sehingga membentuk suatu kata yang lain. Anagram dapat membangkitkan minat para siswa terhadap kata-kata dan memberi kesempatan pada mereka untuk memusatkan perhatian pada pemanipulasian terhadap huruf-huruf untuk membentuk kata-kata.

3) Teka Teki

Teka teki yang mengandung permainan kata-kata di dalam masalahnya maupun di dalam jawaban maupun penyelesaiannya, biasanya disebut teka teki permainan kata. Permainan teka-teki ini beraneka ragam disesuaikan dengan minat siswa.

4) Teka Teki Silang

Permainan kata ini amat populer. Teka teki silang dapat memperkaya kosa kata anak. Teka teki silang ini sangat mengasikkan.

Menurut Subyakto (1993: 202) teknik-teknik pengajaran kosa kata yaitu .

- 1) Pengajaran idiom (peribahasa-peribahasa, ungkapan dan istilah-istilah). Guru dapat memberi daftar idiom yang semua berisi satu kata yang sama bentuknya, tetapi dalam kontek-kontek tertentu berbeda arti. Contohnya ujung meja yang dikenal dengan tempat terhormat.
- 2) Pengajaran kosakata dalam kelompok arti. Guru mengajarkan kosakata dalam

kelompok arti yang wajar. Contohnya habis uang, warna pakaian.

- 3) Pengajaran kosakata menurut tingkat jumlah kata yang harus dikuasai, kosakata yang harus dikuasai pelajar ada dasar-dasar teori dalam seleksinya seperti: frekuensi penggunaan kata yang sesuai dengan kebutuhan pelajar, pendekatan spiritual yang berarti tema-tema sosial-budaya yang dekat dengan kehidupan pelajar, dan penemuan analisis kesalahanmana yang sering disalah gunakan para pelajar.
- 4) Pengajaran kosakata dapat dikelompokkan dalam kosakata yang *reseptif dan produktif*. Untuk mengajar kosakata yang reseptif, guru dapat memberi anjuran kepada pelajar untuk membaca secara luas. Untuk mengajar kosa kata yang produktif atau aktif guru dapat mengikuti langkah-langkah yaitu pemberian konteks, pengulangan kata itu, pengecekan arti kata dengan memberi pertanyaan mengenai kata itu, Penggunaan kata dalam konteks situasi yang bermacam-macam serta pemberian kalimat contoh atau model.

4. Hakikat Bermain Anak Usia Dini

Dunia anak adalah dunia bermain, bermain adalah kebutuhan anak sepanjang hari. Manusia bermain sepanjang rentang kehidupannya dalam setiap kebudayaan yang ada di dunia. Bermain adalah hak anak yang harus difasilitasi oleh orang dewasa di sekitarnya. Dalam kegiatan bermain itu, orang tua dan anak-anak tidak hanya menikmati permainan mereka sendiri, tetapi juga terespon oleh permainan orang lain.

Bermain adalah dunia kerja anak pra sekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia. Dalam pasal 31 Konfrensi hak-hak anak

(1990) disebutkan bahwa hak anak untuk beristirahat dan bersantai, bermain dan turut serta dalam kegiatan rekreasi yang sesuai dengan usia anak yang bersangkutan dan untuk turut serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni. Melalui bermain, anak dapat memetik manfaat bagi perkembangan fisik motorik, kecerdasan sosial emosional, dan aspek lainnya.

Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan, dan kebutuhan dan telah melekat dalam diri setiap anak. Bermain merupakan jembatan bagi anak dari belajar secara formal menjadi informal sebagai contoh, pada awalnya saat bermain dengan balok-balok anak mempelajari bentuk geometris dengan nama-namanya, belajar berkonsentrasi dan menekuni tugasnya. Pengenalan terhadap bentuk menjadi dasar bagi pengenalan terhadap huruf dan angka. Bermain mempunyai banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak sehingga menjadi lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk bila anak-anak sedang beraktivitas. Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain, sehingga dapat dipastikan setiap anak yang tidak bermain-main pada umumnya dalam keadaan sakit jasmaniah maupun rohaniyah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan, kegiatan itu dilakukan anak secara spontan tanpa paksaan dan mendatangkan kegembiraan. Anak adalah makhluk yang aktif dan dinamis.

Kebutuhan-kebutuhan jasmaniah dan rohaniah anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi melalui bermain, baik bermain sendiri maupun bersama-sama dengan teman. Jadi bermain itu merupakan kebutuhan anak.

a. Pengertian Bermain

Menurut Hurlock (dalam Musfiroh, 2008: 1) bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan tanpa pertimbangan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Sebagian orang menyatakan bahwa bermain sama fungsinya dengan bekerja. Meskipun demikian anak memiliki persepsi sendiri tentang bermain.

Menurut Sudono (2000: 1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun imajinasi bagi anak. Melalui kegiatan bermain anak akan merasa senang untuk melakukan suatu kegiatan sehingga anak tidak mudah merasa jauh serta pengetahuan anak pun bisa berkembang sesuai dengan harapan. Bermain juga banyak memiliki fungsi positif bagi anak-anak khususnya, dan manusia pada umumnya.

Menurut Montolalu, dkk (2005: 1.3) dikatakan bahwa bermain memiliki definisi sebagai berikut yaitu:

1. Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensipotensi yang ada padanya
2. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya, serta juga minat dan kebutuhannya.
3. Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik,

intelektual, bahasa dan perilaku.

4. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca indranya sehingga terlatih dengan baik
5. Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Menurut Tedjasaputra (2001: 16) berdasarkan penelitian yang dilakukan beberapa para ahli ada beberapa ciri kegiatan bermain yaitu :

1. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
2. Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif. Walaupun emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai (*value*) bagi anak
3. Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas kepada aktivitas lain.
4. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. Saat bermain, perhatian anak-anak lebih berpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan dengan tujuan yang ingin dicapai
5. Bebas memilih, dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil.
6. Mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari.

Dari penjelasan di atas maka dapat dipahami, bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang alamiah dan dilakukan anak secara spontan,

dengan perasaan gembira. Mereka bermain dengan bendabenda apa saja disekitarnya, bahkan benda-benda tersebut yang menjadi daya tarik mengapa anak-anak bermain. Dengan diberikannya waktu atau kesempatan kepada mereka untuk melakukan permainan apa yang akan mereka lakukan tanpa harus kita orang dewasa yang menentukan aturan-aturan dalam permainan tersebut, maka mereka akan belajar untuk saling menjaga agar permainan yang mereka lakukan tetap berlangsung dengan menyenangkan. Bermain dan anak sangat erat kaitannya. Oleh karena itu, Salah satu prinsip pembelajaran anak usia dini adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, sebab bermain dapat memberi kesenangan dan informasi bagi anak.

b. Fungsi Bermain

Browne, dkk (2004: 33) ada delapan fungsi bermain bagi anak yaitu:

- 1) Menirukan apa yang dilakukan orang dewasa.
- 2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata
- 3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.
- 4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat
- 5) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima
- 6) Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan
- 7) Mencerminkan pertumbuhan
- 8) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah

Hetherington dan Parke (dalam Moeslichatoen 2004: 34) Bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain

memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam peran, anak berusaha memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambalnya setelah ia dewasa kelak.

Dworetzky dalam Moeslichatoen (2004: 34) mengemukakan bahwa “fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif, sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreatifitas, dan perkembangan fisik anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak baik itu berupa tuntutan dan kebutuhan yang dapat memotivasi perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, anak menjadi termotivasi untuk melakukan kegiatan yang disukainya salah satunya ialah kegiatan membaca, dengan demikian bermain memiliki peranan penting bagi perkembangan anak, serta menjadikan anak tidak jenuh dengan kegiatan yang diberikan terutama kegiatan membaca.

5. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Menurut Zaman, dkk (2005: 62) menyatakan bahwa alat permainan adalah

semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan nalurinya. Menurut Eliyawati (2005: 6.2) mengemukakan bahwa “alat permainan adalah semua alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya”. Alat permainan ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain, adapula yang disiapkan sendiri dari bahan-bahan di sekitar anak.

Alat permainan merupakan sarana untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak untuk mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca inderanya secara aktif. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan akan meningkatkan aktivitas sel otaknya serta menyuburkan proses pembelajarannya. Jadi bermain memiliki peranan penting, melalui kegiatan bermain anak akan termotivasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran salah satunya kegiatan membaca melalui permainan.

b. Fungsi Alat Permainan

Sudono (1995: 8) menyatakan bahwa “fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak untuk mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya”. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca inderanya secara aktif.

Alat permainan yang bertujuan dan penggunaannya dipersiapkan pendidik juga harus bervariasi. Pemberian alat permainan yang bervariasi akan menentukan tumbuhnya perasaan ingin tahu pada anak sesuai dengan kemampuan mereka. Dalam bermain dengan berbagai alat permainan akan dapat meningkatkan

aktivitas sel otak anak yang juga merupakan masukan-masukan pengamatan maupun ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajarannya.

Dengan bermain dengan alat permainan akan dapat membentuk citra diri yang positif, anak juga makin percaya diri. Kemandirian untuk menentukan sikap dan kesiapan mengambil keputusan sendiri akan lebih jelas lagi, dimana fungsi alat permainan dapat dilihat ketika anak bermain.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan mempunyai peranan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan di PAUD. Kegiatan pembelajaran akan mencapai hasil yang diinginkan apabila alat pembelajaran, salah satunya pembelajaran membaca menyenangkan bagi anak, serta memenuhi syarat sesuai dengan tahap perkembangan anak itu sendiri.

6. Permainan Kata dan dadu huruf dan Hubungannya dengan Peningkatan Kosakata

Permainan kata dan dadu huruf merupakan permainan menata dadu huruf yang dirangsang dengan menggunakan kartu kata bergambar. Tata menurut kamus bahasa Indonesia dapat artikan dengan susunan atau tatanan, sedangkan dadu huruf adalah kubus kecil yang bersisi enam, dimana pada setiap sisinya diberi huruf yang diatur sedemikian rupa. Kartu kata bergambar adalah berupa kartu gambar yang memiliki tulisan kata sesuai dengan gambar yang ada. Permainan tata dadu huruf ini dapat merangsang minat, merangsang kepekaan struktur, melatih kesabaran serta konsentrasi anak untuk menata dadu huruf sesuai dengan kata bergambar yang dipilih anak.

Permainan tata dadu huruf dengan menggunakan kartu kata bergambar ini

difokuskan pada kegiatan mengetahui kata yang telah mereka tata sesuai dengan gambar yang dipilih anak dalam bentuk perlombaan. Permainan ini dirancang untuk mengasah kecerdasan bahasa melalui menata dadu huruf yang merangsang kepekaan struktur, kecerdasan interpersonal melalui kerja kelompok, dan kecerdasan musikal melalui lagu.

Kata dan dadu huruf merupakan permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak serta menambah kosakata anak. Dalam pelaksanaannya permainan tata dadu huruf dengan kartu kata bergambar ini dilakukan dalam bentuk perlombaan dua orang anak. Adapun langkah-langkah permainan kata dan dadu huruf antara lain:

1. Anak diminta duduk ke tempat permainan
2. Anak mengambil kartu kata yang sudah disediakan guru.
3. Guru mempersilahkan anak memperhatikan huruf yang tertulis pada gambar .
4. Anak dipersilakan menata dadu huruf sesuai kata pada gambar yang dipilih anak.
5. Setelah anak selesai bermain, guru mengajak anak membaca susunan dadu huruf yang di tata sesuai dengan gambar yang di pilih.

Jadi tujuan dari permainan kata dan dadu huruf ini diharapkan anak bisa menata dadu huruf sesuai dengan kata pada contoh gambar sehingga anak bisa mengetahui dan memahami gabungan huruf menjadi suatu kata, sehingga kosa kata anak bertambah.

a. Menyebutkan Tulisan Sederhana Dengan Simbol yang Melambangkannya.

Dalam menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya anak dapat memahami bahwa ada hubungan antara simbol dengan tulisan. Anak dapat menyebutkan tulisan dengan cara melihat simbol yang terdapat pada kartu kata bergambar tanpa harus membaca. Anak dengan mudah menyebutkan nama benda dengan bantuan simbol yang terdapat pada kartu kata bergambar.

Melalui permainan ini anak dapat menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. Simbol yang dimaksud disini adalah gambar dan huruf yang terdapat pada kartu kata. Permainan ini anak dapat meningkatkan kosakata dengan cara menata dadu huruf sesuai dengan simbol huruf yang terdapat pada kartu kata bergambar. Dalam permainan ini anak dirangsang untuk dapat melaksanakan 3 tahap kegiatan yaitu menyebutkan nama gambar pada kartu kata bergambar, menyebutkan satu persatu huruf pada kartu kata bergambar kemudian menyebutkan kata pada kartu kata bergambar.

Dari paparan diatas jelaslah bahwa kegiatan bermain tata dadu huruf dengan kartu kata bergambar sangat membantu dalam proses peningkatan kosakata anak dengan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. Anak mampu menyebutkan kata dengan simbol-simbol yang ada disekitar anak.

Dapat disimpulkan bahwa permainan kata dan dadu huruf ini anak dapat menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. Dengan demikian anak mampu mengetahui nama benda yang terdapat pada kartu kata bergambar yang dipilihnya sehingga kosakata anak bertambah. Dengan

bertambahnya kosakata, anak dapat berkomunikasi secara lisan, memiliki banyak perbendaharaan kata dan mengenal tulisan sederhana.

Jadi dengan permainan kata dan dadu huruf anak dapat menyebutkan tulisan dengan simbol yang melambangkannya sehingga kosakata anak meningkat.

b. Menghubungkan Gambar dengan Kata.

Menata dadu huruf menjadi kata sesuai dengan gambar yang dipilih anak. Gambar adalah tiruan barang, orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya. Gambar dapat digunakan sebagai pengganti kata-kata. Gambar berfungsi untuk menarik perhatian dan sebagai stimulasi munculnya ide pikiran atau gagasan baru bagi anak. Gambar merupakan media untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Gambar sebagai alat untuk mengutarakan isi hati, stimulasi ketika lupa dan merupakan media bermain fantasi bagi anak. Menghubungkan gambar dengan kata sangat berperan penting dalam meningkatkan kosakata anak. Dengan permainan ini anak dapat menghubungkan gambar dengan kata sehingga meningkatkan kosakata anak karena tanpa sengaja anak akan menyebutkan nama gambar yang dipilihnya tanpa harus membaca kata pada gambar tersebut. Jadi permainan tata dadu huruf dengan menggunakan kata bergambar dapat meningkatkan kosakata anak dengan menghubungkan gambar dengan kata.

c. Mengulang Kata yang Telah Didengar

Kata secara sederhana adalah sekumpulan huruf yang mempunyai arti. Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) kata adalah unsur bahasa yang

diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan suatu perasaan dan pikiran yang dapat dipakai dalam berbahasa. Dari segi bahasa kata diartikan sebagai kombinasi morfem yang dianggap sebagai bagian terkecil dari kalimat. Sedangkan morfem sendiri adalah bagian terkecil dari kata yang memiliki makna dan tidak dapat dibagi lagi ke bentuk yang lebih kecil. Dengan permainan ini penulis ingin memotivasi anak agar bisa mengulang kata yang telah didengarnya. Setelah anak selesai menata dadu huruf sesuai kartu kata anak diperintahkan untuk mengulang kata yang telah didengarnya dari ibu guru.

Kegiatan mengulang kata yang telah didengar anak, dapat memperkaya kosa kata yang diperlukan untuk berkomunikasi sehari-hari karena dengan sering mengulang akan membuat anak mengingat kata tersebut sehingga kosakata anak menjadi meningkat. Jadi dengan permainan kata dan dadu huruf dapat meningkatkan kosakata anak dengan mengulang kata yang telah didengarnya.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Husan Nurman (2012), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul "Peningkatan Kosakata Melalui Permainan Tata Suku Kata Bergambar Pada Siswa Kelompok B8 RA Al Qur'an Thawalib Padang Panjang", Mengemukakan bahwa kosakata anak meningkat melalui permainan tata suku kata bergambar, dengan aspek yang diteliti antara lain: mengenal bentuk huruf dan bunyi, bunyi suku kata
2. Khomsah (2011), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul "Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Media Pass Picture dengan Menggunakan

Metode Permainan Kata Pada Siswa Kelompok B2 PAUD Kartika III-20 Srandol Semarang”, Mengemukakan bahwa terdapat peningkatan kosakata anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan pass picture di kelompok B2 PAUD Kartika III-20 Srandol Semarang.

C. Kerangka Berpikir

Untuk meningkatkan kosa kata anak yang dilakukan melalui permainan kata dan dadu huruf diharapkan dapat menambah perbendaharaan kata dan wawasan anak. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk perlombaan tiga orang anak.

Alat permainan kata dan dadu huruf ini terbuat dari bahan-bahan yang tidak membahayakan, dengan adanya permainan tata dadu huruf dengan kartu kata bergambar ini, diharapkan perkembangan kosakata anak dengan menata dadu huruf, mengetahui kata yang telah tersusun berdasarkan gambar dan menyebutkan hurufnya satu persatu dapat meningkat sesuai perkembangan anak.

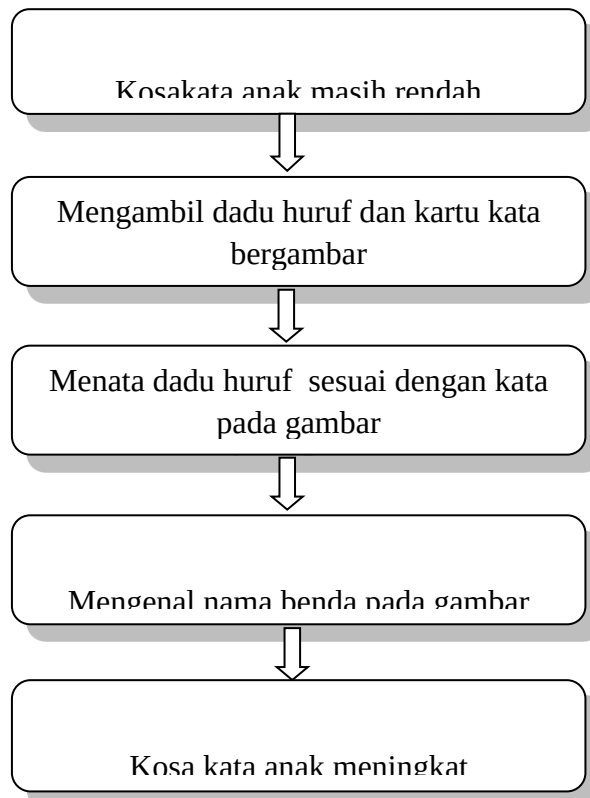
Permainan kata dan dadu huruf yang dilakukan pada kegiatan inti dapat mengembangkan kosakata anak dengan baik, yaitu:

1. Kemampuan kosakata anak dalam menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya.
2. Kemampuan kosakata anak dalam menghubungkan gambar dengan kata.
3. Kemampuan kosakata anak dalam mengulang kalimat/kata yang telah didengarnya

Berdasarkan kerangka berfikir diatas maka dapat diduga dengan

permainan kata dan dadu huruf dapat meningkatkan kosakata anak, untuk lebih jelasnya dapat digambarkan sebagai berikut :

Bagan 1: Skema Kerangka Berfikir



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan kosakata anak melalui metode praktek langsung menggunakan permainan kata dan dadu huruf di PAUD Asih Putra Padang Panjang dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat peningkatan yang baik pada kemampuan kosakata anak melalui permainan kata dan dadu huruf hal ini dilihat dari hasil persentase setiap pertemuan yang mengalami peningkatan dimana hampir keseluruhan anak meningkat kemampuan kosakatanya dalam hal menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. Artinya melalui permainan kata dan dadu huruf kita dapat meningkatkan kosakata anak dalam menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya.
2. Terdapat peningkatan yang baik pada kemampuan kosakata anak melalui permainan kata dan dadu huruf hal ini dilihat dari hasil persentase setiap pertemuan yang mengalami peningkatan dimana hampir keseluruhan anak meningkat kemampuan kosakatanya dalam hal menghubungkan gambar dengan kata. Artinya melalui permainan kata dan dadu huruf kita dapat meningkatkan kosakata anak dalam menghubungkan gambar dengan kata.
3. Terdapat peningkatan yang baik pada kemampuan kosakata anak melalui permainan kata dan dadu huruf hal ini dilihat dari hasil

persentase setiap pertemuan yang mengalami peningkatan dimana hampir keseluruhan anak meningkat kemampuan kosakatanya dalam hal mengulang kata yang telah didengar. Artinya melalui permainan kata dan dadu huruf kita dapat meningkatkan kosakata anak dalam mengulang kata yang telah didengar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada kepala sekolah, sebagai bahan pertimbangan untuk memberikan perhatian berupa fasilitas dalam upaya pengembangan bahasa anak dalam meningkatkan kosakata.
2. Kepada guru, sebagai bahan masukan dalam membantu guru untuk mengajarkan konsep pengenalan kosakata serta meningkatkan kreatifitas guru dalam menemukan permainan yang bervariasi dalam proses pembelajaran. Menambah wawasan dan pemahaman guru dalam menstimulasi anak PAUD untuk meningkatkan kosakata mereka.
3. Kepada orang tua, dapat memahami akan pentingnya permainan untuk meningkatkan kosakata anak sesuai dengan tahapan perkembangan anak itu sendiri.
4. Kepada pemerintah daerah dan tenaga pendidikan lainnya, dapat membuat suatu kebijakan dan pertimbangan berupa masukan tentang jenis permainan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan bahasa anak terutama untuk meningkatkan kosakata anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Achmad. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2008. *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang* : Universitas Negeri Padang.
- Dhieni, Nurbiana. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Djojonegoro, Wardiman. 2001 . *Landasan Program dan Pengembangan Kegiatan Belajar*. Jakarta : Depdiknas.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Herawati, Netti. 2005. *Buku Pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini*. Pekanbaru : Medio.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Keraf, Gorys. (2001). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Masitoh, 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Musfirah, Tadkiroatun. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana
- Nurhadi. 1995. *Tata Bahasa Pendidikan*. Semarang : IKIP Semarang Press