

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGENALAN KATA MELALUI  
KEGIATAN BERMAIN PAPAN BACA DI TAMAN  
KANAK-KANAK AL-IKHLAS CINGKARIANG  
KABUPATEN AGAM**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*



Oleh :

**YULI HARNI**  
**BP 2009. 95663**

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

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

Judul : **Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Melalui Kegiatan Bermain Papan Baca di Taman Kanak-Kanak Al-Ikhlas Cingkariang Kabupaten Agam**  
Nama : Yuli Harni  
NIM : 2009/95663  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2013

Disetujui oleh

Pembimbing I



Drs.Syafri, M.Pd.  
NIP. 196004141984031004

Pembimbing II



Dra.Hj.Izzati, M.Pd  
NIP. 195705021986032003

Ketua Jurusan,



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

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

### Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Melalui Kegiatan Bermain Papan Baca di Taman Kanak-Kanak Al- Ikhlas Cingkariang Kabupaten Agam

Nama : Yuli Harni  
NIM : 2009/95663  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2013

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs.Syafril,M.Pd	1. ....
2. Sekretaris	: Dra.Hj.Izzati,M.Pd	2. ....
3. Anggota	: Yaswinda,M.Pd	3. ....
4. Anggota	: Dra.Rivda Yetti	4. ....
5. Anggota	: Rismareni Pransiska,M.Pd	5. ....

## ABSTRAK

**Yuli Harni**, 2013. Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Melalui Kegiatan Bermain Papan Baca di Taman Kanak-kanak Al-Ikhlas Cingkariang Kabupaten Agam. Skripsi. Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Pengembangan kemampuan anak di Taman Kanak-kanak Al-Ikhlas Cingkariang pada indikator anak memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya rendah. Anak kurang berminat apabila materi ini disampaikan berulang-ulang. Sebahagian anak ada yang sudah hafal huruf A-Z tetapi tidak tahu bentuk simbol yang melambangkannya, dan ada lagi yang sudah tahu dengan huruf dan simbolnya tapi belum dapat membaca bila huruf tersebut digabungkan menjadi kata. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan mengenal kata dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain dengan papan baca.

Jenis yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian Taman Kanak-kanak Al-Ikhlas Cingkariang kelompok B1 dengan jumlah 15 anak dengan menggunakan metode bermain papan baca. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian selanjutnya diolah dengan teknik persentase. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dua siklus.

Hasil penelitian pada siklus I masih banyak yang belum sesuai dengan harapan, dimana masih banyak anak yang belum mampu dalam mencapai tahapan yang diharapkan, dari hasil yang diperoleh maka dilakukanlah perbaikan pada siklus II, karena media yang digunakan terlalu sedikit maka media pada siklus II ditambah dengan kosa kata dan gambar yang lebih banyak lagi dan lebih menarik berbeda dengan siklus I yang lebih dekat dan sudah dikenal oleh anak sehingga anak merasa senang melaksanakan kegiatan pembelajaran sambil bermain sehingga kosa kata anak meningkat pada siklus II. Kesimpulan dari penelitian bermain dengan menggunakan papan baca terbukti dapat meningkatkan pengenalan kata peserta didik. Peningkatan kemampuan pengenalan kata ini dapat dilihat dari persentase peserta didik yang sudah mencapai KKM yaitu tujuh puluh lima persen.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur peneliti ucapkan pada Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian tindakan kelas dan menyusunnya menjadi sebuah skripsi. Salawat dan salam peneliti hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah merombak peradaban manusia dari peradaban jahiliyah hingga menjadi manusia yang berilmu dan berakhlak. Sebagai manusia biasa, peneliti tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas dan menyusunnya menjadi sebuah skripsi. Oleh sebab itu peneliti ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Bapak Drs. Syafril, M.Pd selaku dosen pembimbing I dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas dan menyusunnya menjadi sebuah skripsi.
2. Ibu Dra. Hj. Izzati, M.Pd selaku pembimbing II dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas dan menyusunnya menjadi sebuah skripsi.
3. Ibu Dra. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PGPAUD FIP UNP.
4. Ibu Yaswinda, M.Pd selaku penguji I hasil penelitian tindakan kelas di lingkungan PGPAUD FIP UNP.
5. Ibu Dra. Rivda Yetti selaku penguji II hasil penelitian tindakan kelas di lingkungan PGPAUD FIP UNP.
6. Ibu Rismareni Pransiska, M.Pd selaku penguji III hasil penelitian tindakan kelas di lingkungan PGPAUD FIP UNP.
7. Seluruh pengelola dan karyawan PGPAUD FIP UNP yang telah memberikan keringanan kepada peneliti dalam peminjaman dan pemakaian alat-alat yang berhubungan dengan pendidikan peneliti.
8. Kepala sekolah dan staf pengajar serta tata usaha Taman Kanak-kanak Al-Ikhlas Cingkariang yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian tindakan kelas dalam rangka peningkatan kemampuan pengenalan kata melalui kegiatan bermain papan baca di Taman Kanak-kanak Al-Ikhlas Cingkariang.

9. Suami, Ayah, kakak, dan anak-anakku tercinta yang telah memberikan dorongan baik moril maupun materil demi kelanjutan pendidikan peneliti.
10. Kakak-kakak yang telah menjadi motivator bagi peneliti dalam menyelesaikan pendidikan peneliti.
11. Kepada rekan-rekan yang telah memberikan semangat dan bantuan kepada peneliti dalam menyusun skripsi ini.

Penulisan skripsi ini tidak luput dari tantangan dan hambatan yang peneliti temukan, namun berkat dorongan dan bimbingan dari semua pihak di atas peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Namun demikian, peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan saran-saran dan kritikan yang bersifat membangun demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.

Peneliti berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi peneliti pribadi sebagai pedoman untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan memperluas cakrawala berfikir peneliti.

Bukittinggi , Mei 2013

Peneliti

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI</b>	
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Perumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
A. Landasan Teori.....	6
1. Konsep anak usia dini .....	6
a. Pengertian anak usia dini .....	6
b. Karakteristik anak usia dini .....	6
c. Pengertian pendidikan anak usia dini .....	8
d. Tujuan pendidikan anak usia dini .....	9
e. Karakteristik pendidikan anak usia dini .....	9
f. Manfaat pendidikan anak usia dini .....	10
2. Pengertian bahasa .....	11
3. Perkembangan bahasa anak usia dini .....	12
4. Kemampuan Membaca .....	13
5. Metode pengajaran membaca .....	14
6. Pengenalan kata .....	18
7. Bermain .....	19
a. Pengertian bermain .....	19
b. Tujuan bermain .....	20
c. Karakteristik bermain .....	21
d. Fungsi bermain .....	21
e. Ciri-ciri kegiatan bermain .....	22
f. Tahapan perkembangan bermain .....	23

8. Alat Permainan Edukatif (APE) .....	24
a. Pengertian APE .....	24
b. Tujuan APE .....	25
c. Karakteristik APE .....	25
d. Manfaat APE .....	26
9. Papan baca .....	27
10. Kaitan papan baca dengan pengenalan kata .....	30
B. Penelitian yang Relevan .....	31
C. Kerangka berfikir.....	31
D. Hipotesis tindakan .....	32
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Subjek Penelitian.....	33
C. Prosedur Penelitian.....	34
a. Perencanaan Tindakan.....	35
b. Pelaksanaan Tindakan.....	36
c. Pengamatan .....	41
d. Tahap Refleksi .....	42
D. Definisi Operasional.....	42
E. Instrumentasi.....	43
F. Teknik Pengumpulan Data.....	45
G. Analisis Data .....	45
H. Indikator Keberhasilan .....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>47</b>
A. Deskripsi Data .....	47
1. Siklus I .....	50
2. Siklus II.....	72
B. Analisa Data .....	93
C. Pembahasan .....	95
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>97</b>
A. Kesimpulan .....	97
B. Implikasi .....	97
C. Saran .....	98

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN**

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan 2.1</b> Bagan Kerangka Berfikir .....	..32
<b>Bagan 3.1</b> Bagan Model Penelitian Tindakan Kelas .....	..34

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1</b>	Format Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Bagi Anak .....	44
<b>Tabel 2</b>	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Bagi Anak (Sebelum Tindakan).....	47
<b>Tabel 3</b>	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Bagi Anak Melalui Kegiatan Bermain Papan Baca (Siklus I Pertemuan I).....	53
<b>Tabel 4</b>	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Bagi Anak Melalui Kegiatan Bermain Papan Baca (Siklus I Pertemuan II) .....	59
<b>Tabel 5</b>	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Bagi Anak Melalui Kegiatan Bermain Papan Baca (Siklus I Pertemuan III) .....	65
<b>Tabel 6</b>	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Bagi Anak Melalui Kegiatan Bermain Papan Baca Siklus I.....	70
<b>Tabel 7</b>	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Bagi Anak Melalui Kegiatan Bermain Papan Baca (Siklus II Pertemuan I) .....	76
<b>Tabel 8</b>	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Bagi Anak Melalui Kegiatan Bermain Papan Baca (Siklus II Pertemuan II) .....	82
<b>Tabel 9</b>	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Bagi Anak Melalui Kegiatan Bermain Papan Baca (Siklus II Pertemuan III).....	88
<b>Tabel 10</b>	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Bagi Anak Melalui Kegiatan Bermain Papan Baca Siklus I.....	91
<b>Tabel 11</b>	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Bagi Anak Melalui Kegiatan Bermain Papan Baca Kriteria Baik .....	93

## DAFTAR GRAFIK

<b>Grafik 1</b>	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Bagi Anak (sebelum tindakan).....	49
<b>Grafik 2</b>	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Bagi Anak Melalui Kegiatan Bermain Papan Baca (Siklus I pertemuan I).....	55
<b>Grafik 3</b>	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Bagi Anak Melalui Kegiatan Bermain Papan Baca (Siklus I pertemuan II) .....	61
<b>Grafik 4</b>	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Bagi Anak Melalui Kegiatan Bermain Papan Baca (Siklus I pertemuan III).....	67
<b>Grafik 5</b>	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Bagi Anak Melalui Kegiatan Bermain Papan Baca Siklus I.....	71
<b>Grafik 6</b>	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Bagi Anak Melalui Kegiatan Bermain Papan Baca (Siklus II pertemuan I) .....	77
<b>Grafik 7</b>	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Bagi Anak Melalui Kegiatan Bermain Papan Baca (Siklus II pertemuan II).....	83
<b>Grafik 8</b>	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Bagi Anak Melalui Kegiatan Bermain Papan Baca (Siklus II pertemuan III).....	89
<b>Grafik 9</b>	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Bagi Anak Melalui Kegiatan Bermain Papan Baca Siklus I.....	92
<b>Grafik 10</b>	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Bagi Anak Melalui Kegiatan Bermain Papan Baca Kriteria Baik	94

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 ayat 14, menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Taman Kanak-kanak sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, memiliki kelompok sasaran anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai masa emas perkembangan. Taman Kanak-kanak bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai dengan falsafah bangsa. Pendidikan Taman Kanak-kanak mengupayakan program pengembangan perilaku atau pembiasaan dan kemampuan dasar pada diri anak secara optimal. Pada masa ini anak memasuki tahap praoperasional kongkrit dalam berfikir dari aktivitas kegiatan di Taman Kanak-kanak. Pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata, anak mulai memiliki penilaian yang berbeda dengan orang lain yang berada disekitarnya. Dengan demikian maka perlu dikembangkan kemampuan anak usia dini sesuai dengan perubahan dalam pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK).

KBK membagi ruang lingkup pengembangan pembelajaran di Taman Kanak-kanak menjadi bidang pengembangan pembiasaan dan bidang

pengembangan kemampuan dasar. Bidang pengembangan pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan terus menerus dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi pembiasaan yang baik sedangkan bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak yaitu bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni.

Bidang pengembangan kemampuan berbahasa di Taman Kanak-kanak (TK) merupakan materi yang sangat penting. Di dalam kompetensi dasar berbahasa pada kurikulum 2004 yaitu diharapkan anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya.

Mengembangkan kemampuan berbahasa anak tetap memegang prinsip belajar di Taman Kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, dengan bermain anak dapat mengembangkan otak kiri dan otak kanannya, meningkatkan penalaran, membentuk imajinasi dan memahami lingkungan. Berbagai konsep yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dapat dipelajari anak melalui bermain misalnya konsep jumlah, ruang, waktu, dan konsentrasi anak terlatih melalui permainan dengan cara yang lebih menyenangkan misalnya mengenal huruf yang membentuk kata, pada akhirnya akan membentuk kalimat sederhana seperti permainan dengan papan baca yang mana anak dapat meningkatkan perbendaharaan kata.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di Taman Kanak-kanak Al-Ikhlas Cingkariang, dalam proses pembelajaran pengembangan kemampuan

bahasa khususnya pada indikator “anak memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya” anak kurang berminat apabila materi ini disampaikan berulang-ulang, anak merasa bosan dan anak tidak bisa memusatkan perhatiannya sewaktu guru menyampaikan materi ini, sebahagian anak ada yang sudah hafal huruf A-Z tetapi tidak tahu bentuk simbol yang melambangkannya, dan ada lagi yang sudah tahu dengan huruf dan simbolnya tapi belum dapat membaca bila huruf tersebut digabungkan menjadi kata.

Selain itu, penggunaan alat peraga belum terlaksana dengan baik, misalnya kurangnya huruf-huruf yang ditempel atau gambar-gambar disertai tulisan di bawahnya yang sebenarnya memberi rangsangan awal bagi anak dalam hal baca tulis. Agar kemampuan ini tercapai secara baik maka diperlukan suatu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) sehingga minat anak dapat terangsang maka digunakan media permainan yang menarik dan menyenangkan berbentuk papan baca.

Berdasarkan studi pendahuluan dan permasalahan yang peneliti temukan serta menganalisis langkah-langkah kegiatan bermain papan baca diyakini dapat dijadikan sebagai alternatif pemecahan permasalahan yang dihadapi, karena papan baca memiliki gambar dengan warna yang menarik serta dilengkapi dengan kata-kata. Untuk itu peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan ini dalam suatu penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Pengenalan Kata Melalui Kegiatan Bermain Papan Baca di Taman Kanak-kanak Al-Ikhlas Cingkariang Kabupaten Agam”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan anak dalam mengenal kata
2. Media yang digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal kata kepada anak masih belum optimal atau kurang menarik bagi anak.
3. Masih rendahnya keinginan anak untuk mengenal kata.
4. Sulitnya anak mengenal kata.

## **C. Pembatasan Masalah**

Dari beberapa identifikasi masalah yang muncul Peneliti merasa perlu membatasi masalah yang ada, untuk itu penulis memfokuskan pada sulitnya anak mengenal kata.

## **D. Perumusan Masalah**

Dengan adanya permasalahan yang muncul peneliti merumuskan perumusan masalah yaitu: Bagaimanakah permainan papan baca yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata di Taman Kanak-kanak Al-Ikhlas Cingkariang?

## **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan mengenal kata dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain dengan papan baca di Taman Kanak-kanak Al-Ikhlas Cingkariang Kabupaten Agam.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik :

Untuk meningkatkan kemampuan membaca dengan mengenal kata.

2. Bagi pendidik:

Untuk memberikan informasi tentang metode membaca lain yang dapat dilakukan sebagai alternatif untuk memperbaiki proses membaca pada anak yaitu menggunakan permainan papan baca.

3. Bagi Peneliti :

a) Permainan menggunakan papan baca dapat dijadikan pedoman untuk mengembangkan ilmu pendidikan kepada anak usia dini dalam rangka peningkatan kemampuan mengenal kata.

b) Sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Padang (UNP).

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Landasan Teori**

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

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

Anak Usia Dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun. Anak Usia Dini adalah *a unique person* (individu yang unik) di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Berk dalam Sujiono, dkk (2005:6) anak usia dini adalah, “Anak yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia”. Menurut UU NO. 20 Tahun 2003, tentang Sisdiknas pertumbuhan dan perkembangannya Anak Usia Dini dikelompokkan dalam tipe kelompok sebagai berikut: “1) Kelompok bayi; 0 – 12 bulan, 2) Kelompok bermain; 1 – 3 tahun, 3) Kelompok pra sekolah; 4 – 5 tahun, dan 4) Kelompok usia sekolah; 6 – 8 tahun”.

Dari hal di atas dapat kita simpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada dalam umur 0-8 tahun yang berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan.

##### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan

selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa, mereka sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tidak pernah berhenti belajar.

Menurut Kellough dalam Hartati (2005:12-15) ada beberapa karakteristik Anak Usia Dini yang khas, antara lain:

- 1) *Egosentris* yaitu merupakan sifat egois yang pada umumnya Anak Usia Dini memiliki sifat ini, ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
- 2) *Curiosity* yang tinggi yaitu rasa ingin tahu anak yang tinggi ditimbulkan dari hal-hal yang menarik perhatiannya. Anak Usia Dini sangat tertarik pada benda yang menimbulkan akibat benda yang terjadi dengan sendirinya.
- 3) Makhluksosial yaitu Anak Usia Dini sama dengan orang dewasa dalam hal makhluksosial, anak senang diterima dan berada bersama teman sebayanya.
- 4) *The Unique Person* yaitu setiap anak berbeda, mereka memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda satu sama lainnya.
- 5) Kaya dengan Fantasi.
- 6) Daya Konsentrasi yang pendek.
- 7) Masa usia dini merupakan masa belajar yang paling potensial.

Suyanto (2005:6) menyatakan karakteristik anak usia dini adalah, “Setiap anak bersifat unik, tidak ada dua anak yang sama sekalipun kembar siam. Setiap anak lahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat, dan minat sendiri”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa anak usia dini merupakan makhluk yang unik, yang memiliki pemikiran yang berbeda dengan anak lain, maka sangat penting diberikan rangsangan yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak agar kemampuan anak dapat berkembang dengan maksimal, dan karakteristik Anak Usia Dini tersebut merupakan hal-hal yang mestinya diperhatikan dalam

memberikan stimulus pembelajaran kepada anak dengan memperhatikan karakteristik Anak Usia Dini maka stimulus kecerdasan yang dilakukan dapat lebih memberikan dampak yang optimal.

Dalam memahami sebuah persepsi, anak sering memahami suatu dari sudut pandangnya. Tugas guru adalah membantu anak dalam memahami dan menyesuaikan diri dengan dunianya secara positif. Keterampilan sangat diperlukan dalam mengurangi egosentris di antaranya adalah dengan mengajarkan anak untuk mendengarkan orang lain, serta dengan cara memahami dan berempati pada anak.

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

Menurut Ranggiasanka (2011:57) bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah:

Jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, in formal.

Mudjito (2010:3) Pendidikan anak usia dini adalah:

Jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, dengan memberikan rangsangan pendidikan sehingga pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut, baik yang diselenggarakan secara formal, non formal, dan informal.

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

Menurut Suyanto (2005:68) Pendidikan anak usia dini bertujuan, “Membimbing dan mengembangkan potensi anak secara optimal sesuai tipe kecerdasannya, pendidikan anak usia dini diarahkan untuk memfasilitasi setiap anak dengan lingkungan belajar yang tepat agar anak dapat berkembang”.

Menurut Renggasanka (2011:57) ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini yaitu:

- 1) Tujuan utama: untuk membentuk anak indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mengarumi kehidupan dimasa dewasa.
- 2) Tujuan penyerta: untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, pendidikan anak usia dini bertujuan dengan pembelajaran yang menyenangkan, mendidik, dan demokrasi anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki, sehingga anak menjadi manusia yang seutuhnya karena pembelajarannya sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

#### **e. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut Moeslichatoen dalam Aisyah (2007:14) menyatakan karakteristik anak usia dini adalah:

- 1) Situasi pendidikan yang diberikan sebaiknya menciptakan rasa aman dan menyenangkan bagi anak.
- 2) Pendidikan yang diberikan dapat membentuk anak untuk berperilaku yang baik, melalui pembiasaan yang terwujud dalam kegiatan sehari-hari.
- 3) Merupakan pengembangan berbagai kemampuan dasar anak.

Kemendiknas (2007:7) menyatakan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini adalah:

1) Pendidikan dilaksanakan secara terpadu dengan memperhatikan kebutuhan anak. 2) Pendidikan yang diberikan dilaksanakan secara fleksibel sesuai dengan karakteristik anak. 3) Pendidikan dilaksanakan berdasarkan prinsip belajar melalui bermain dengan memperhatikan perbedaan dan kemampuan masing-masing anak serta kondisi dan kebutuhan masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, karakteristik pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak yang memperhatikan kebutuhan dan karakteristik anak dan memberikan rasa aman sehingga dapat membentuk anak berperilaku baik serta mengembangkan kemampuan dasar anak.

#### **f. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut Sujiono (2005:46) manfaat pendidikan anak usia dini adalah, “Memberikan stimulus *cultural* kepada anak dan merupakan ekspresi dari stimulus *cultural*”.

Brynes dalam Nadia (2011:32) menyatakan manfaat pendidikan anak usia dini adalah, “Akan memberikan persiapan anak menghadapi masa masa kedepannya yang paling dekat adalah menghadapi masa sekolah”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, manfaat pendidikan anak usia dini adalah memberikan ransangan kepada anak yang merupakan ekspresi dari stimulus *cultural* untuk mempersiapkan anak menghadapi masa masa ke depannya terutama masa sekolah.

## 2. Pengertian Bahasa

Anak dapat berkomunikasi dengan lingkungannya dengan menggunakan bahasa. Bahasa bisa juga dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan anak.

Aristoteles dalam Dhieni (2005:14) menyatakan bahasa adalah, “Alat untuk mengungkapkan perasaan dan pikiran manusia”.

Bromley dalam Dhieni (2007:11 ) mendefenisikan bahwa, “Bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentrasfer ide maupun informasi yang terdiri dari *symbol-smbol* visual maupun verbal. Simbol-simbol tersebut dapat dilihat, ditulis, dibaca, sedangkan simbol-simbol verbal dapat diucapkan dan didengar”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, bahasa merupakan suatu sistem lambang yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh anggota masyarakat yang bersifat manusiawi.

Kecerdasan bahasa atau *verbal linguistic* berkaitan erat dengan kata-kata baik lisan maupun tertulis beserta dengan aturan-aturannya. Seorang anak dalam *verbal linguistic* memiliki kemampuan berbicara yang baik dan efektif.

Gardner dalam Musfiroh (2005:60), “Kecerdasan *linguistic* meledak pada awal masa kanak-kanak dan tetap bertahan pada hingga usia lanjut”.

Stimulasi terhadap kecerdasan *verbal linguistic* sangat penting, karena kecerdasan ini sangat diperlukan dalam hampir semua bidang kehidupan. Kualistas bahasa yang digunakan orang-orang yang dekat

dengan anak akan mempengaruhi keterampilan anak dalam berbahasa. Di Taman Kanak-kanak, guru merupakan salah seorang yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak. guru Taman Kanak-kanak harus dapat mengupayakan berbagai strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak.

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

Bahasa anak usia dini berkembang sesuai dengan rentang usia anak. Oleh karena itu menurut Brewor dalam Suyanto (2005:73), “Anak pada umumnya belajar nama-nama benda sebelum kata-kata yang lain, terus berkembang sepanjang mental manusia aktif dan selama tersedianya lingkungan untuk belajar”.

Anak usia dini khususnya usia 4-5 tahun dapat mengembangkan bahasa secara mengagumkan.

Owens dalam Dhieni (2007:3.1) mengemukakan bahwa, “Anak usia tersebut memperkaya kosa katanya melalui pengulangan. Mereka sering mengulangi kosa kata yang baru dan unik sekalipun mungkin belum memahami artinya”.

Carey, dkk. (2012:134) menyebutkan bahwa anak usia 6 tahun sudah memiliki perbendaharaan kata dari 8000 sampai 14000 kata. Ada beberapa perbedaan antara bahasa anak usia dua dan enam tahun yaitu:

- a) Anak usia enam tahun memiliki keterampilan dalam berdialog lebih baik, sehingga dapat tercipta percakapan yang berarti, misalnya membicarakan benda-benda yang secara fisik tidak ada dan mampu menunjukkan sensitivitasnya terhadap kebutuhan orang lain yang terlibat dalam percakapannya.
- b) Anak-anak usia 6 tahun lebih

mampu menunjukkan gaya bicara yang sesuai dengan situasi dan dengan siapa berbicara.

Kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa, perkembangan bahasa anak akan maksimal apabila cara mengajar berbicara anak oleh kedua orang tua baik dan dilakukan sesering mungkin dan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak yang lebih maksimal, anak-anak harus dikelilingi dengan bahasa dan cara mengajar mereka berbicara sesering mungkin setiap hari.

#### **4. Kemampuan Membaca**

Menurut Purwadarminta (1999:623), “Kemampuan berarti kesanggupan atau kecakapan”. Membaca berarti melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis, atau mengeja dan melafalkan apa yang tertulis KBBI, (1999:72). Petty dan Jensen dalam Ampuni, (1998:16) menyebutkan bahwa definisi membaca memiliki beberapa prinsip, diantaranya: ”Membaca merupakan interpretasi simbol–simbol yang berupa tulisan, dan bahwa membaca adalah mentransfer ide yang disampaikan oleh penulis bacaan. Maka dengan kata lain membaca merupakan aktivitas sejumlah kerja kognitif termasuk persepsi dan rekognisi”.

Terdapat beberapa tahap dalam proses belajar membaca. *Initial reading* (membaca permulaan) merupakan tahap kedua dalam membaca Mercer dalam Abdurrahman, (2002:201). Tahap ini ditandai dengan penguasaan kode alfabetik, di mana anak hanya sebatas membaca huruf per huruf atau membaca secara teknis Chall dalam Ayriza, (1995:20). Membaca secara teknis juga mengandung makna bahwa dalam tahap ini anak belajar mengenal fonem dan menggabungkan (*blending*) fonem menjadi suku kata atau kata Mar’at, (2005:80). Kemampuan membaca ini berbeda dengan kemampuan membaca

secara formal (membaca pemahaman), di mana seseorang telah memahami makna suatu bacaan. Tidak ada rentang usia yang mendasari pembagian tahapan dalam proses membaca, karena hal ini tergantung pada tugas – tugas yang harus dikuasai pembaca pada tahapan tertentu.

Menurut Depdikbud tahun 1986 dalam Ayriza, (1995:85), “Huruf konsonan yang harus dapat dilafalkan dengan benar untuk membaca permulaan adalah b, d, k, l, m, p, s, dan t. Huruf–huruf ini, ditambah dengan huruf–huruf vokal akan digunakan sebagai indikator kemampuan membaca permulaan, sehingga menjadi a, b, d, e, i, k, l, m, o, p, s, t, dan u”.

Kemampuan membaca Anak Usia Dini bias juga disebut dengan keterampilan membaca. Untuk memiliki keterampilan membaca tersebut diperlukan pelatihan, praktek, dan pembiasaan yang juga harus didukung oleh lingkungan yang baik, sekolah, maupun di lingkungan keluarga (Dhieni, 2007:5.12).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa, pengertian kemampuan membaca permulaan mengacu pada kecakapan (*ability*) yang harus dikuasai pembaca yang berada dalam tahap membaca permulaan. Kecakapan yang dimaksud adalah penguasaan kode alfabetik, di mana pembaca hanya sebatas membaca huruf per huruf, mengenal fonem, dan menggabungkan fonem menjadi suku kata atau kata.

## **5. Metode Pengajaran Membaca**

Abdurrahman (2002:214) mengemukakan adanya 2 kelompok metode pengajaran membaca, yaitu, “Pengajaran membaca bagi anak pada umumnya dan metode pengajaran membaca khusus bagi anak berkesulitan belajar.

Metode pengajaran membaca bagi anak pada umumnya, antara lain:

a. Metode membaca dasar.

Metode membaca dasar pada umumnya menggunakan pendekatan eklektik yang menggabungkan berbagai prosedur untuk mengajarkan kesiapan, perbendaharaan kata, mengenal kata, pemahaman, dan kesenangan membaca. Metode ini umumnya dilengkapi rangkaian buku yang disusun dari taraf sederhana hingga taraf yang lebih sukar, sesuai dengan kemampuan atau tingkat kelas anak-anak.

b. Metode fonik.

Metode fonik menekankan pada pengenalan kata melalui proses mendengarkan bunyi huruf. Pada mulanya anak diajak mengenal bunyi-bunyi huruf, kemudian mensintesiskannya menjadi suku kata dan kata. Bunyi huruf dikenalkan dengan mengaitkannya dengan kata benda, misalnya huruf “a” dengan gambar “ayam”. Dengan demikian, metode ini lebih bersifat sintesis daripada analitis.

c. Metode linguistik.

Metode linguistik didasarkan atas pandangan bahwa membaca adalah proses memecahkan kode atau sandi yang berbentuk tulisan menjadi bunyi yang sesuai dengan percakapan. Anak diberikan suatu bentuk kata yang terdiri dari konsonan–vokal atau konsonan–vokal–konsonan, seperti “bapak” atau “lampu”. Kemudian anak diajak memecahkan kode tulisan itu menjadi bunyi percakapan. Dengan demikian, metode ini lebih bersifat analitik daripada sintetik.

d. Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik).

Metode ini pada dasarnya merupakan perpaduan antara metode fonik dan linguistik. Perbedaannya adalah jika di dalam metode linguistik kode tulisan yang dipecahkan berupa kata, di dalam SAS berupa kalimat pendek yang utuh. Metode ini berdasarkan asumsi bahwa pengamatan anak mulai dari keseluruhan (*gestalt*) dan kemudian ke bagian-bagian.

e. Metode alfabetik.

Metode ini menggunakan dua langkah, yaitu memperkenalkan kepada anak berbagai huruf alfabetik dan kemudian merangkaikan huruf-huruf tersebut menjadi suku kata, kata, dan kalimat.

f. Metode pengalaman bahasa.

Metode ini terintegrasi pada perkembangan anak dalam ketrampilan mendengarkan, bercakap-cakap, dan menulis. Bahan bacaan yang digunakan didasarkan atas pengalaman anak.

Metode pengajaran membaca bagi anak berkesulitan belajar menurut Yusuf (2003:95), antara lain:

a. Metode Fernald.

Fernald telah mengembangkan suatu metode pengajaran membaca multisensoris yang sering pula dikenal dengan metode VAKT (*visual, auditory, kinesthetic, and tactile*). Metode ini menggunakan materi bacaanyang dipilih dari kata-kata yang diucapkan oleh anak, dan tiap kata diajarkan secara utuh. Fernald dalam Yusuf (2003:95), beranggapan bahwa anak yang mempelajari kata sebagai pola utuh akan dapat memperkuat ingatan dan visualisasi.

b. Metode Gillingham.

Metode ini merupakan pendekatan terstruktur taraf tinggi yang memerlukan lima jam pelajaran selama dua tahun. Aktivitas pertama diarahkan pada belajar berbagai bunyi huruf dan perpaduan huruf–uruf tersebut. Anak menggunakan teknik menjiplak bentuk huruf satu per satu. Yusuf (2003:95) menyatakan perbedaan metode ini dengan metode Fernald, yaitu bahwa dalam metode ini huruf diberikan secara individual, bukan dalam bentuk kata.

c. Metode Analisis Glass

Metode ini memberikan pengajaran melalui pemecahan sandi kelompok huruf dalam kata. Ada dua asumsi yang mendasari metode ini. Pertama, proses pemecahan sandi (*decoding*) dan membaca merupakan kegiatan yang berbeda; kedua, pemecahan sandi mendahului proses membaca. Melalui metode ini, anak dibimbing untuk mengenal kelompok–kelompok huruf sambil melihat kata secara keseluruhan.

Supriyadi dalam Lestary (2004:12) mengelompokkan beberapa metode yang digunakan dalam pengajaran membaca permulaan, yaitu:

- 1) Metode abjad (alfabet)
- 2) Metode ini meliputi proses pengenalan huruf, merangkai huruf menjadi suku kata, merangkai suku kata menjadi kata, dan kata menjadi kalimat.
- 3) Metode bunyi
- 4) Metode ini memfokuskan pada lafalan dan prosesnya berjalan sama seperti metode abjad.
- 5) Metode suku kata.

Diawali dengan menyajikan suku kata, kemudian dirangkai menjadi kata, merangkai kata dengan kata menggunakan kata sambung, suku kata kemudian dilepas menjadi huruf, dan mensintesis kembali huruf menjadi suku kata.

- 6) Metode lembaga kata
- 7) Metode ini menggunakan kata yang diurai menjadi lembaga–lembaga kata. Kata diurai menjadi suku kata, kemudian suku kata menjadi huruf, lalu huruf disatukan menjadi suku kata dan kembali lagi menjadi kata.
- 8) Metode global.

Metode ini melalui langkah–langkah sebagai berikut:

- a) Membaca kalimat dengan gambar.
  - b) Membaca kalimat tanpa gambar.
  - c) Mengurai kalimat menjadi kata.
  - d) Mengurai kata menjadi suku kata.
  - e) Mengurai suku kata menjadi huruf.
- 9) Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik).

Pada metode ini ditampilkan struktur kalimat secara utuh, kemudian dianalisis menjadi kata, suku kata, dan huruf. Pada tahap sintesis struktur kalimat kemudian dikembalikan ke bentuk semula.

## **6. Pengenalan Kata**

Ali (2006:177), “Pengenalan adalah memberitahukan atau proses pemberitahuan.

Pengertian kata menurut Poerwadarminta (1999:450), “Kata adalah barang apa yang dilahirkan dengan ucapan, ujar, bicara, dan cakap.

Pengenalan kata adalah proses pemberitahuan terhadap apa-apa yang dilahirkan dengan ucapan, ujar, bicara, dan cakap.

Ketika anak mulai mengenali kata sebaiknya tunjukkan kata-kata tersebut kepada mereka, terutama nama teman-teman, keluarga, hewan peliharaan, dan mainan. Ketika anak menunjukkan sesuatu kata ucapkan beberapa kali, tetapi jangan terlalu mencolok. Janganlah mencoba mengajarkan kata yang tidak umum tanpa memberikan konteks ataupun petunjuk mengenai maknanya. Gambar dengan kata-kata, label pada objek, tanda dalam situasi-situasi, semuanya ini memberikan suatu konteks kepada kata itu. Adalah suatu terobosan besar bila seorang anak dapat mengenali sendiri suatu kata.

## **7. Bermain**

### **a. Pengertian Bermain**

Mentessori dalam Kamtini (2005:17) mengemukakan bahwa:

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan alat atau tanpa alat yang dapat menghasilkan pengertian atau memberi informasi dan memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Dengan bermain anak akan dapat memiliki kemampuan atau memahami konsep-konsep secara alamiah. Anak akan belajar menyerap apa saja yang dikemukakan dalam lingkungannya.

Menurut Hurlock dalam Musfiroh (2005:2) mengatakan bahwa bermain adalah, "Sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar".

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak sendirian atau kelompok, menggunakan alat atau tidak dengan rasa gembira dan merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak ada paksaan, timbul dari dalam dirinya, merupakan kegiatan yang utama, bersifat pura-pura, mengutamakan cara dari pada tujuan, tidak mengutamakan hasil, dan bersifat lentur.

#### **b. Tujuan bermain**

Tujuan bermain dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek tersebut antara lain, aspek fisik, emosi, sosial, kognitif, bahasa, dan moral.

Menurut Hamalik (2007:88) mengemukakan tujuan bermain adalah, “Mengembangkan inisiatif, imajinasi, bertambah luasnya komunikasi dan dorongan untuk mengetahui lingkungannya”.

Moeslichatoen (1999:32) menyatakan bahwa, “Tujuan bermain dapat mengembangkan kreatifitas anak, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas disimpulkan bahwa, tujuan bermain adalah bermain dapat mengembangkan fisik anak, mengembangkn aspek motorik halus dan kasar, dapat mengembangkan aspek social, dapat mengembangkan aspek emosi dan kepribadian, dan dapat mengembangkan aspek ketajaman indra.

### c. Karakteristik Bermain

Menurut Soefandi (2009:18) mengemukakan beberapa karakteristik bermain yaitu:

- 1) Bermain menuntut pelaku aktif secara fisik dan mental, 2) Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan dan menggairahkan karena itu, si pelaku sangat menikmati dalam melakukan kegiatan bermain ini. 3) Bermain dilakukan bukan karena paksaan, melainkan karena keinginan dari diri sendiri. 4) Dalam bermain, individu bertingkah laku secara spontan sesuai dengan keinginannya. 5) Tanpa ada hal-hal lain, kegiatan bermain itu sendiri sudah sangat menyenangkan bagi pelaku. 6) Bebas membuat aturan sendiri sesuai dengan kesepakatan antar pelaku. 7) Makna dan kesan bermain sepenuhnya ditentukan oleh pelaku.

Montolalu (2005:24) menyatakan karakteristik bermain adalah sebagai berikut:

- a) Bermain adalah sukarela ,dikatakan sukarela karena kegiatan bermain didorong oleh motivasi dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya. Bukan karena iming-iming hadiah atau diperintahkan oleh orang lain. b) Bermain adalah pilihan anak. Anak-anak memilih secara bebas sehingga apabila seorang anak dipaksa untuk bermain sekalipun dilakukan dengan cara yang sangat halus, maka aktifitas itu sudah bukan lagi merupakan kegiatan bermain. c) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan. Anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktifitas bermain tersebut, bukan menjadi tegang atau stress.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan karakteristik bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak baik secara individu maupun berkelompok yang dilakukan dengan cara sukarela dan menyenangkan bagi anak.

### d. Fungsi Bermain

Menurut Hartley, dkk. dalam Moeslichatoen (1999:33-34) ada 8 fungsi bermain bagi anak:

a) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. b) Untuk melakukan berbagai peran yang ada didalam kehidupan nyata. c) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. d) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat. e) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima. f) Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan. g) Mencerminkan pertumbuhan. h) Untuk memecahkan masalah.

Santrock dalam Kamtini (2005:53) fungsi bermain yaitu, “Bermain mampu meningkatkan afiliasi anak dengan sebaya, meredakan ketenangan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan eksplorasi anak akan perilaku tertentu, kesemuanya ini akan sangat berguna untuk kehidupannya pada usia selanjutnya”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, fungsi bermain pada anak mampu menghubungkan dengan pengetahuan yang baru diperoleh, sehingga dapat mengembangkan daya pikir (kognitif), daya cipta, mengembangkan kemampuan sosial dalam membina hubungan dengan anak lain dalam masyarakat.

#### **e. Ciri-ciri Kegiatan Bermain**

Bermain memiliki ciri-ciri yang khas, yang membedakannya dari kegiatan lain, Garvey dalam Musfiroh (2005:6) mengemukakan ciri-ciri kegiatan bermain yaitu sebagai berikut:

- 1) Bermain selalu menyenangkan dan menikmati atau menggembirakan. Bahkan ketika tidak disertai oleh tanda-tanda keriang, bermain tetaplah bernilai positif bagi para pemainnya.
- 2) Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik. Ini berarti anak bermain bukan karena mereka melaksanakan tugas yang diberikan orang lain, tapi semata-mata karena anak memang ingin melakukannya.
- 3) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. Kegiatan bermain terjadi karena ada keterlibatan semua anak sesuai peran dan giliran

masing-masing. 4) Bermain juga bersifat nonliterial, pura-pura atau tidak senyatanya.

Menurut Smith et al, dkk. dalam Tedjasaputra (2001:16)

mengungkapkan beberapa ciri kegiatan bermain, yaitu sebagai berikut:

1) Dilakukan berdasarkan motivasi instrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri. 2) Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif. 3) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas keaktivitas lain. 4) Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. 5) Bebas memilih. 6) Mempunyai kualitas pura-pura.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, ciri-ciri kegiatan bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak yang timbul dari dalam dirinya sendiri yang bersifat fleksibilitas dan non literial, lebih menekankan pada poses yang berlangsung dibandingkan hasil.

#### **f. Tahapan perkembangan bermain**

Menurut Piaget dalam Tedjasaputra (2001:24-26) ada 4 tahapan bermain, sebagai berikut :

1) *Sensory Motor Play* (3/4 bulan–1/2 tahun). Bermain dimulai kepada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum usia 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikategorikan sebagai bermain. Kegiatan anak semata-mata merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperolehnya. 2) *Symbolic Atau Make Believe Play* (2-7 tahun). *Symbolic* atau *make believe play* merupakan ciri periode pra operasional yang terjadi antara usia 2-7 tahun yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak juga lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal yang berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya. 3) *Social Play Games With Rules* (8 tahun- 11 tahun). Dalam bermain tahap yang tertinggi, penggunaan symbol lebih banyak diwarnai oleh nalar, logika yang bersifat objektif, sejak usia 8-11 tahun anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan

permainan. 4) *Games With Rules And Sport* (11 tahun keatas). Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan bermain ini masih menyenangkan dan dinikmati anak-anak, meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu atau kasti. Anak melakukannya berulang-ulang dan terpacu untuk mencapai prestasi sebaik-baiknya.

Menurut Hurlock dalam Soefandi (2009:31) tahapan bermain terjadi dalam 4 tahapan yaitu, "1) Tahapan penjelajahan, 2) Tahap Mainan, 3) Tahap bermain, dan Tahap Melamun".

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, tahapan bermain anak dimulai dari tahapan menikmati kegiatan yang dilakukan sampai dengan kegiatan bermain yang pada tingkat yang sudah memiliki aturan dalam melakukannya.

## **8. APE (Alat Permainan Edukatif)**

### **a. Pengertian APE**

Kegiatan yang paling disenangi oleh anak adalah kegiatan bermain, walaupun kegiatan bermain itu bisa dilakukan tanpa alat, tapi hampir semua kegiatan dilakukan dengan menggunakan alat permainan.

Sugianto, (1995:62) Alat Permainan Edukatif (APE) adalah, "Alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan Pendidikan.

Dalam Direktorat Pembina Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar (2003:3) menyebutkan, "APE adalah semua benda dan alat, baik yang bergerak maupun yang tidak digunakan untuk menunjang

kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, agar dapat berlangsung dengan teratur dan efisien, sehingga tujuan pendidikan Taman Kanak-kanak tercapai”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, APE adalah Alat permainan yang dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan kebutuhan naluri bermain anak.

#### **b. Tujuan APE**

Zaman, dkk. (2005:6.2), “Tujuan APE adalah untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak Taman Kanak-kanak.

Montolalu (2005:8.4) mengemukakan bahwa tujuan APE adalah:

“1) Memperkaya atau menambah alat bermain /sumber belajar di taman kanak- anak. 2) Memotivasi calon guru untuk lebih peka dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media bermain. 3) Meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan media bermain dengan menggunakan bahan sisa dan bahan alam.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, tujuan APE adalah untuk mengembangkan semua aspek yang ada pada diri anak, baik fisik, emosi, social, bahasa, kognitif dan moral, serta menambah atau meperkaya alat bermain dan sumber belajar di Taman Kanak-kanak dan guru juga termotivasi untuk meningkatkan kreatifitasnya dalam menciptakan media bermain dengan menggunakan bahan sisa dan bahan alam.

#### **c. Karakteristik APE**

Alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif jika memiliki beberapa karakteristik.

Menurut Zaman, dkk (2005:62) karakteristik APE sebagai berikut:

- 1) Ditujukan untuk anak Taman Kanak-kanak,
- 2) Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak Taman Kanak-kanak,
- 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna,
- 4) Aman bagi anak,
- 5) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas,
- 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.

Menurut Gardner dalam Suyadi, (2009:103) ada beberapa karakteristik APE yaitu, “1) Mengembangkan aspek emosi, 2) Mengembangkan motorik kasar, 3) Mengembangkan motorik halus, 4) Menguatkan daya ingat, 5) Mempertajam pendengaran, 6) Meningkatkan pola pikir dan sikap kompetitif”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, APE yang digunakan harus memiliki karakteristik yang dapat mengembangkan berbagai aspek pada diri anak yang dapat meningkatkan kreativitas anak yang bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang di hasilkan.

#### **d. Manfaat APE**

Menurut Santoso dalam Kamtini (2005:62) manfaat alat permainan antara lain sebagai berikut, “1) Melatih kecerdasan intelektual anak dan meliputi rasa ingin tahu anak, 2) Malatih keberanian dan kepercayaan anak, 3) Melatih keterampilan minat, mencoba, dan menebak, 4) Mengenal angka dalam pembelajaran menghitung, 5) Membuat anak senang”.

Menurut Tanaka dalam Sudono (1995:8) manfaat alat permainan yaitu, “Melalui bermain kognitif anak berkembang: 1) Mengembangkan keterampilan berhitung anak, 2) Menciptakan suasana yang menyenangkan pada anak, 3) Mengenalkan warna pada anak, 4) Mengembangkan sosialisasi anak antara teman sebayanya”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, manfaat alat permainan adalah sesuatu yang dapat mengembangkan berfikir anak yang meningkatkan aktivitas sel otak yang memperlancar proses pembelajaran dan anak juga dapat bersosialisasi dengan lingkungan yang memberi kesenangan kepada anak.

## **9. Papan Baca**

Alat permainan edukatif untuk anak usia dini dirancang sesuai dengan rentang usia anak. Alat permainan yang digunakan ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain seperti: Boneka, Mobil-mobilan, dll. Ada pula yang disiapkan sendiri dari bahan-bahan disekitar lingkungan salah satunya papan baca. Papan baca terdiri atas dua kata yaitu papan dan baca. KBBI ( 1999:637 ) Papan adalah kayu lebar dan tipis. Baca merupakan kata kerja dari membaca yang artinya melihat serta memahami isi dari apa yang ditulis atau mengeja dan melafalkan apa yang tertulis. Papan baca merupakan satu alat yang berbentuk papan yang digunakan untuk belajar membaca, dalam hal ini media yang digunakan pada proses pembelajaran anak didik pada Taman Kanak-kanak.

Hanifah (1991:24) Papan baca merupakan:

Media penyampaian pesan untuk anak didik yang bermanfaat yang paling banyak digunakan untuk memancing psikomotorik anak dalam mengenal huruf dan kata sehingga mengembangkan kemampuan anak dalam membaca, menumbuhkan minat dan kreatif anak dalam pembelajaran pra membaca, keterampilan anak belajar berkembang sesuai dengan kemampuan yang diharapkan, serta ketepatan waktu yang dialokasikan dalam pembelajaran.

Dengan menggunakan papan baca siswa dapat mengenali kata, huruf capital dan huruf kecil, bunyi dan nama huruf serta mengenali alphabet. Permainan kata dan huruf melalui papan baca dapat memberikan situasi belajar yang santai dan formal, bebas dari ketegangan dan kecemasan. Anak-anak dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan membuat keputusan.

Langkah-langkah kegiatan:

1. Menyiapkan perlengkapan belajar (papan baca, gambar dan kata-kata



2. Guru memperlihatkan papan baca yang bergambar kepada anak-anak



3. Guru menyebutkan nama gambar sambil menanyakan kepada anak-anak, kemudian membaca kata-kata yang tertulis di bawah gambar.



4. Guru menyediakan kepingan gambar yang sama Kemudian menjelaskan dan menyuruh anak-anak menggabungkan kepingan-kepingan gambar tersebut.



5. Ulangi permainan ini hingga anak mengerti dan mengenali kata-kata yang terdapat dibawah gambar.

Setelah selesai ajak anak merapikan peralatan, agar dapat digunakan untuk permainan dilain kesempatan.

#### **10. Kaitan Papan Baca dengan Pengenalan Kata**

Dalam hal ini penulis menjelaskan bahwa untuk peningkatan pengenalan kata pada anak memang dimulai sejak dini, karena hal ini membutuhkan tahapan atau proses yang dilakukan secara terencana dan sistematis. Oleh karena itu pelaksanaannya harus dilakukan dengan media/alat khusus yang dapat menunjang kemampuan anak.

Banyak alat yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan dasar anak diantaranya dengan menggunakan media papan baca, dengan menggunakan papan baca anak dapat mengenali kata, huruf kapital dan huruf kecil, bunyi dan nama huruf serta mengenali alphabet. Melalui alat papan baca ini anak dapat dengan mudah memahami dan mengerti tentang kata, sehingga kemampuan verbal lingustik anak berkembang secara baik dan optimal.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Adapun berbagai penelitian yang relevan diteliti oleh peneliti terdahulu:

1. Rosalina (2011) meneliti tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4-6 Tahun Melalui Metode Bermain Peran di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang.

Hasil penelitian menjelaskan bahwa metode bermain peran yang dilaksanakan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak dari 12,2% menjadi 66,8% dari peserta didik meningkat kemampuan berbahasanya.

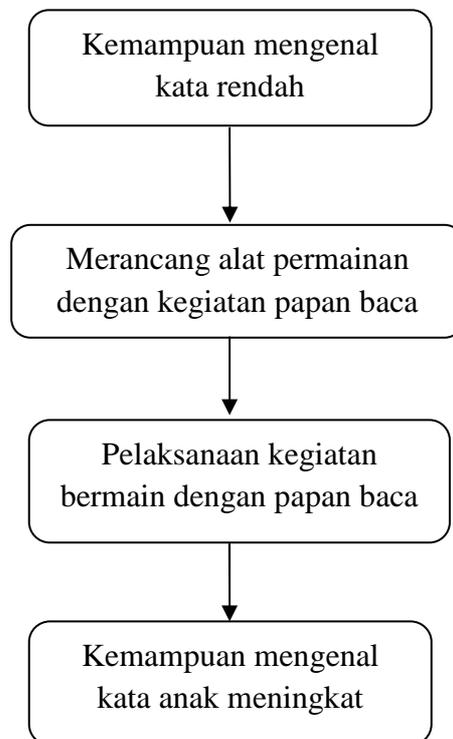
2. Yulismar (2010) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Taman Kanak-kanak melalui Permainan Ular Tangga di Taman Kanak-kanak Mahadul Islami Ampang Gadang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam.

Hasil penelitian menjelaskan bahwa perkembangan kemampuan berbahasa anak meningkat melalui permainan ular tangga dari 10,85% peserta didik menjadi 78,16% anak telah meningkat kemampuan berbahasanya.

## **C. Kerangka Berfikir**

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengembangan bahasa pada kemampuan mengenal kata khususnya indikator anak memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya dengan permainan papan baca di Taman Kanak-kanak Al-Ikhlas Cingkariang kelompok B1.

Kerangka berfikir untuk menggambarkan kegiatan permainan papan baca dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal kata dapat di gambarkan sebagai berikut:



**Bagan I**

**Kerangka Berfikir**

**D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini merupakan dugaan sementara sebelum kegiatan penelitian dilakukan. Kemampuan mengenal kata anak meningkat dan berkembang secara optimal melalui kegiatan permainan papan baca di Taman Kanak-kanak Al-Ikhlash Cingkariang kelompok B1.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang kemampuan pengenalan kata bagi anak sebagai berikut:

1. Peningkatan kemampuan pengenalan kata anak dapat tercapai secara optimal dengan menggunakan pendekatan dan strategi yang tepat dalam pelaksanaan proses pembelajaran.
2. Permainan dengan menggunakan papan baca merupakan suatu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan pengenalan kata bagi anak karena permainan papan baca dapat meningkatkan sosialisasi anak serta dapat menanamkan sikap sabar pada anak
3. Penggunaan metode bermain dengan papan baca bagi seorang guru dapat meningkatkan kemampuan pengenalan kata bagi anak dan menunjukkan hasil yang baik dan menambah media pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran.

### **B. Implikasi**

Permainan papan baca adalah suatu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan pengenalan kata bagi anak. Sehingga telah terjadi peningkatan disetiap indikatornya terutama disaat anak menirukan kembali 4-5 urutan kata, karena membaca merupakan sebagai proses berfikir, membaca mencakup aktivitas

pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Pihak sekolah seharusnya menyediakan media-media yang dapat mengembangkan kemampuan pengenalan kata bagi anak melalui berbagai macam permainan yang menarik bagi anak.
2. Disarankan kepada guru Taman Kanak-kanan untuk mencobakan permainan papan baca bagi anak ini sebagai strategi yang dapat merangsang kemampuan pengenalan kata bagi anak secara langsung pada proses pembelajaran.
3. Penelitian telah berhasil dilaksanakan dengan menggunakan subjek penelitian siswa kelompok B1 di Taman Kanak-kanan Al-Ikhlas Cingkariang, agar guru dapat memahami kebutuhan dari masalah anak dalam belajar sambil bermain.
4. Kepada pihak Taman Kanak-kanan Al-Ikhlas Cingkariang hendaknya dapat melengkapi media untuk mengembangkan kemampuan membaca bagi anak, agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu dan menambah wawasan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2002. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aisyah, Siti. 2007. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Ali, Muhammad. 2006. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern*. Jakarta: Pustaka Amami
- Al-Qarni, Aidh. 2010. *La Tahzan*. Jakarta: Qisti Press
- Ampuni, S. 1998. *Proses Kognitif dalam Pemahaman Bacaan*. Jakarta: *Buletin Psikologi VI*
- \_\_\_\_\_. 2008. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ayriza, Y. 1995. *Perbandingan Efektivitas Tiga Metode Membaca Permulaan dalam Meningkatkan Kesadaran Fonologis Anak Prasekolah*. Tesis. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di LPTK*. Padang: UNP
- Carey, dkk. 2012. *Model-model Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini*. (Online), (<http://www.infodiknas.com/2013/05/model-modelpembelajaranbahasaanakusia-dini-2.html> diakses tanggal 01 Mei 2013)
- Hamalik, Demar. 2007. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Ban Algesindo
- Departemen Pendidikan Nasional. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis*. Jakarta
- Dhieni, Nurbiana. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- \_\_\_\_\_. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. 2003. *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*. Jakarta : Depdiknas
- Hanifah. 1991. *Penggunaan Alat Peraga*. Jakarta: Perdana Utama