

**UPAYA PENGENALAN SUKU KATA AWAL DAN AKHIR MELALUI  
PERMAINAN TOPI RAJA DI TK AISYIYAH SULIKI  
KECAMATAN SULIKI**

**SKRIPSI**

*Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar sarjana pendidikan*



**OLEH :**

**AGUSTI WAHYU**  
**NIM : 2008 / 10101**

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

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**SKRIPSI**

**PENGENALAN SUKU KATA AWAL DAN AKHIR MELALUI PERMAINAN  
TOPI RAJA DI TK AISIYAH SULIKI  
KECAMATAN SULIKI**

Nama : Agusti Wahyu  
NIM : 10101 / 2008  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2011

Disetujui Oleh

Pembimbing I



**Saridewi, S.Pd, M.Pd**  
NIP . 19840524 200812 2 004

Pembimbing II



**Dra. Rivda Yetti**  
NIP. 19630414 198763 2 001

Ketua Jurusan



**Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd**  
NIP. 19600230 1988032 2 002

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

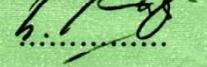
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

### Pengenalan Suku Kata Awal dan Akhir Melalui Permainan Topi Raja di TK Aisyiyah Suliki Kecamatan Suliki

Nama : Agusti Wahyu  
NIM : 10101 / 2008  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2011

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Saridewi, S.Pd, M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Dra. Rivda Yetti	2. 
3. Anggota : Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd	3. 
4. Anggota : Dra. Dadan Suryana	4. 
5. Anggota : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	5. 

## HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Sebaik-baik manusia adalah yang paling banyak memberikan manfaat bagi orang lain ( Hadist Rasulullah Saw ).*

*Ya Allah, ya tuhan yang maha pendidik masukkanlah aku melalui pintu masuk yang benar, dan keluarlah aku melalui pintu keluar yang benar dan jadikanlah untuk ku kekuatan / kekuasaan dari sisi mu yang dapat menolong ( Surat Al-isra' : 80 )*

*Puji dan syukur aku persembahkan kehadiranmu ya Rabbny atas segala limpahan karunia, rahmat dan hidayatmu kepadaku dalam mengarungi bahtera kehidupan ini. Bahtera yang kadang terombang ambing oleh derasnya hujan cobaan dan kerasnya terpaan badai kehidupan, bahtera yang dengan segala kekuatan yang telah engkau berikan padaku hingga sampai saat ini aku masih engkau beri kesempatan untuk mengarungi kesempatan mengarungi lautan kehidupan untuk sampai di pulau tujuan, pulau harapan, pulau impian, pulau cita-cita, dan pulau kebahagiaan.*

*Tuhan .....*

*Bimbinglah aku terus dalam rahmatmu.*

*Bimbinglah aku terus dalam kasih dan hanya cinta kepadamu.*

*Penubillah relung-relung hatiku, dengan hanya cinta dan kasih kepadamu.*

*Tuhan .....*

*Jangan engkau angkat beban ini dari pundakku.*

*Jangan engkau kasihani aku.*

*Tapi kuatkan pundakku ini untuk tetap tegar menerima beban yang engkau berikan.*

*Amin .....*

*Kupersembahkan .....*

*Buat yang tercinta suamiku Gusri, ayahanda Dayuni dan ibunda tercinta Nurhayati, buat anakku yang amat kusayangi dan kucintai serta kakak-kakakku yang memberikan semangat dan do'a-do'anya untukku. Tiada aksara yang dapat ku ukirkan, tiada benda yang dapat ku persembahkan, tiada dan sejuta tiada yang dapat ku sampaikan, kecuali rasa terima kasih yang teramat dalam menghujam dalam lubuk hatiku, dari aku orang yang telah engkau curahkan kasih dan sayangmu sehingga daku tetap melangkah untuk mencapai impian. Berkat do'a dan restumu akhirnya aku selesaikan skripsi ini.*

*Terima kasih dan sekali lagi terima kasih.....*

*Untuk semua yang telah engkau berikan kepadaku.*

*Amin Ya Rabbal Alamin .....*

**AGUSTI WAHYU**

## **ABSRTRAK**

**Agusti Wahyu. 2011. Pengenalan Suku Kata Awal dan Akhir Melalui Permainan Topi Raja di TK Aisyiyah Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota. Skripsi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Pendidikan Universitas Nagari Padang.**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas Atau PTK yang di laksanakan di TK Aisyiyah Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota.

Penelitian ini di latarbelakangi oleh kurangnya kemampuan berbahasa anak dalam proses pembelajaran di TK dalam menirukan 4 – 5 urutan kata, anak dapat membedakan kata yang mempunyai suku kata awal dan akhir yang sama, dan anak mampu menyebutkan tulisan dengan simbol yang melambangkan dan juga kurang bervariasi media dan strategi guru dalam proses pembelajaran.

Subjek penelitian ini adalah kelompok B1 TK Aisyiyah Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota, yang jumlah anak 16 orang 7 laki – laki dan 9 perempuan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini di dapat dari hasil observasi / pengamatan dan wawancara anak serta hasil penilaian anak selama melakukan kegiatan dalam permainan Topi Raja yang dianalisis dengan teknik persentase.

Penelitian tindakan kelas ini di lakukan dua siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2. Hasil rata – rata penilaian sebelum tindakan ( kondisi awal ) Kemampuan anak masih mendapat nilai tidak baik, pada siklus 1 kemampuan anak masih mendapat nilai tidak baik, sedangkan pada siklus 2 kemampuan anak mulai mendapat nilai baik. Melalui permainan Topi Raja di TK Aisyiyah Suliki pada kelompok B1 dapat meningkatkan pengenalan suku kata awal dan akhir pada anak, yang mana terbukti antara siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan sehingga kemampuan anak dalam pengenalan suku kata awal dan akhir menjadi sangat baik

## **KATA PENGANTAR**

Dengan nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji syukur penulis ucapkan pada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis untuk menyelesaikan proposal ini.

Selanjutnya Shalawat dan Salam penulis mohonkan kepada Allah SWT untuk disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah meninggalkan tuntunan hidup bagi manusia yaitu Al-Qur'an dan Sunnah.

Proposal ini disusun merupakan bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan Studi Program Sarjana (S1) jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan proposal ini, penulis telah menerima bantuan dan semangat dari berbagai pihak tertentu, baik berupa moril maupun materi, untuk itu penulis sepantasnya menyampaikan terima kasih dan penghormatan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Saridewi, S.Pd, M.Pd, selaku pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penulis sehingga penulisan proposal ini dapat diselesaikan.
2. Ibu Dra.Hj.Yulsofriend, M.Pd, selaku ketua jurusan PG=PAUD yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.Kons, selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
4. Bapak/Ibu dosen jurusan dan karyawan/karyawati PG-PAUD yang memberikan dorongan dan arahan kepada penulis

5. Ibu Reni Warlina, A.MA selaku kepala TK Aisyiyah Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota
6. Teman-teman angkatan 2008 untuk kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan,

Teristimewa buat ibunda dan ayahanda yang telah mengasuh, mendidik dan membimbing penulis dengan penuh kasih sayang, atas dukungan moril maupun materiil serta dorongando'a, khusus buat suami tercinta Gusri yang telah memberikan semangat dan kasih sayangnya. Dalam penyelesaian proposal ini

Kepada semua pihak yang telah ikut membantu, tiada kata yang dapat penulis persembahkan selain do'a kepada Allah SWT semoga bantuan, bimbingan dan arahan serta dukungan yang diberikan kepada penulis, baik berupa moril maupun materiil dapat bernilai ibadah di sisi Allah SWT. Amin....

Padang, Juli 2011

Penulis

Agusti Wahyu

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GRAFIK .....	x
<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. Rancangan Pemecahan Masalah .....	4
F. Tujuan Penelitian .....	5
G. Manfaat Penelitian .....	5
H. Definisi Operasional .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
A. Landasan Teori .....	7
1. Hakekat AUD .....	7
2. Perkembangan Bahasa .....	8
a. Pengertian Bahasa .....	8
b. Bentuk dan Fungsi Bahasa .....	9
c. Komponen Bahasa .....	13
3. Hakekat Bermain .....	13
a. Pengertian Bermain .....	13
b. Fungsi Bermain .....	14
4. Pengertian Alat Permainan .....	15
5. Fungsi Alat Permainan .....	16
6. Permainan Topi Raja .....	17
B. Penelitian Yang Relevan .....	18
C. Kerangka Konseptual .....	20
D. Hipotesis Tindakan .....	21
<b>BAB III RANCANGAN PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
A. Jenis Penelitian .....	22
B. Subjek Penelitian .....	22
C. Prosedur Penelitian .....	23
D. Instrument Penelitian .....	32
E. Teknik Pengumpulan Data .....	33
F. Teknik Analisis Data .....	33

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	35
1. Kondisi Awal .....	35
2. Deskripsi Hasil Penelitian .....	37
B. Pembahasan .....	60

<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. KESIMPULAN .....	65
B. SARAN .....	66

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Hasil observasi perkembangan kemampuan anak pada kondisi awal.....	35
Tabel 2. Hasil observasi perkembangan kemampuan anak pada siklus I Pertemuan pertama (setelah tindakan).....	38
Tabel 3. Hasil wawancara pada siklus I.....	40
Tabel 4. Hasil observasi perkembangan kemampuan anak pada siklus I Pertemuan kedua (setelah tindakan).....	43
Tabel 5. Hasil observasi perkembangan kemampuan anak pada siklus I Pertemuan tiga (setelah tindakan).....	46
Tabel 6. Hasil observasi perkembangan kemampuan anak pada siklus II Pertemuan pertama (setelah tindakan).....	50
Tabel 7. Hasil wawancara pada siklus II.....	52
Tabel 8. Hasil observasi perkembangan kemampuan anak pada siklus II Pertemuan kedua (setelah tindakan).....	54
Tabel 9. Hasil observasi perkembangan kemampuan anak pada siklus II Pertemuan ketiga (setelah tindakan).....	58
Tabel 10. Hasil observasi perkembangan kemampuan anak pada siklus I Pertemuan 1,2,3,.....	61
Tabel 10. Hasil observasi perkembangan kemampuan anak pada siklus II Pertemuan 1,2,3,.....	63

## DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 1. Hasil observasi perkembangan kemampuan anak pada Kondisi awal .....	36
Grafik 2. Hasil observasi perkembangan kemampuan anak pada siklus I Pertemuan pertama setelah tindakan .....	39
Grafik 3. Hasil observasi perkembangan kemampuan anak pada siklus I Pertemuan kedua setelah tindakan.....	44
Grafik 4. Hasil observasi perkembangan kemampuan anak pada siklus I Pertemuan ketiga setelah tindakan .....	47
Grafik 5. Hasil observasi perkembangan kemampuan anak pada siklus II setelah tindakan .....	51
Grafik 6. Hasil observasi perkembangan kemampuan anak pada siklus II Pertemuan kedua setelah tindakan.....	55
Grafik 7. Hasil observasi perkembangan kemampuan anak pada siklus II Pertemuan ketiga setelah tindakan .....	59
Grafik 2. Hasil observasi perkembangan kemampuan anak pada siklus I Pertemuan 1,2,3 .....	62
Grafik 2. Hasil observasi perkembangan kemampuan anak pada siklus II Pertemuan 1,2,3 .....	64

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki sekolah dasar, lembaga ini sangat strategis dan penting dalam menyediakan pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun. Anak usia dini merupakan *Golden Age* (usia emas) di dalamnya terdapat “masa peka” yang hanya datang sekali. Masa peka adalah suatu masa yang menuntut perkembangan anak dikembangkan secara optimal.

Menurut Depdiknas No. 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa sistem pendidikan adalah usaha sadar untuk menjadikan suasana belajar bagi peserta didik dapat mengembangkan potensi-potensi yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Dalam rangka mewujudkan tantangan pendidikan yang mandiri dan berkualitas sebagaimana diatur dalam undang-undang tersebut, maka perlu dilakukan berbagai upaya yang dapat menunjang penyelenggaraan pendidikan, agar tujuan tersebut dapat tercapai maka dibutuhkan guru yang profesional dan kreatif artinya guru dapat memahami perkembangan anak, mampu mengembangkan ide-ide atau sarana, dan menguasai metode di dalam pembelajaran.

Peranan pendidik (orang tua, guru, dan masyarakat) sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak. Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan demikian, anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu, bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan.

Menurut Vigotsky (dalam Sugianto, 1995:10) bermain akan membantu perkembangan bahasa dan berfikir. Struktur mental terbentuk melalui penggunaan tanda – tanda (*signs*) serta alat-alat dan bermain dapat membantu pembentukan struktur tersebut. Bermain juga membebaskan anak dari ikatan atau hambatan yang didapat dari lingkungan anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan dilihat dari kondisi peserta didik, ditemukan beberapa anak yang kemampuan berbahasa anak kurang atau masih terbatas, hal ini dilihat pada proses pembelajaran berlangsung, contohnya saja pada guru menanyakan kepada anak kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang dimaksud guru, tapi disini hanya ada satu sampai tiga anak yang menjawab benar, dan ada juga anak yang menjawab yang sama sekali tidak ada hubungannya dengan pertanyaan guru, dan ada juga anak yang sama sekali tidak peduli dengan pertanyaan guru.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis, dilihat dari kondisi peserta didik, ditemukan banyaknya anak kurang merespon dalam

proses pembelajaran berlangsung, hal ini terlihat dari hampir sebagian saja anak yang merespon pembelajaran tersebut, dan masih ada beberapa anak dalam proses pembelajaran yang tidak memperhatikan guru, mereka hanya asyik dengan kegiatannya sendiri.

Hasil observasi awal yang penulis lakukan dilihat dari guru yang melaksanakan pembelajaran masih kurang mengoptimalkan penggunaan media saat mengajar, hal ini ditunjukkan pada waktu mengajar guru kurang dalam penggunaan media yang bervariasi sehingga pembelajaran jadi kurang menarik bagi anak.

Selain kurangnya penggunaan media, penulis juga melihat kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tidak berjalan sebagaimana mestinya yang menimbulkan rasa bosan bagi anak.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas penulis mencoba mengaplikasikan “Permainan Topi Raja Untuk Pengenalan Suku Kata Awal di TK Aisyiyah Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota”. Adapun alasan penulis tertarik untuk meneliti hal tersebut untuk mengoptimalkan kemampuan berbahasa Anak Usia Dini melalui permainan topi raja.

Permainan topi raja memiliki kelebihan diantaranya; permainan ini menyenangkan, menarik, dengan menggunakan bola kecil dan sebuah topi, selain itu dapat melatih konsentrasi anak melalui permainan topi raja, anak

mampu mengungkapkan kata –kata yang sesuai dengan huruf awal yang ingin kita berikan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah adalah :

1. Kemampuan berbahasa anak masih kurang
2. Guru kurang mengoptimalkan media pada saat mengajar
3. Kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar belum maksimal.
4. Anak kurang merespon pembelajaran yang diberikan oleh guru

## **C. Pembatasan Masalah**

Dari identifikasi diatas dapat dibatasi permasalahan tersebut sebagai berikut :

1. Masih kurangnya kemampuan berbahasa anak dalam mengenal suku kata awal.
2. Masih kurang optimalnya guru dalam penggunaan media pada saat mengajar.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan ilustrasi pembatasan masalah dapat dirumuskan permasalahannya yaitu: “Bagaimana pelaksanaan permainan topi raja dapat mengenalkan suku kata awal pada anak di TK Aisyah Suliki?”

### **E. Rancangan Pemecahan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan sesuai dengan batasan masalah, permasalahan yang terdapat di TK AisyiyahSuliki yang dialami anak adalah masih terbatasnya atau masih kurangnya anak dalam mengenal suku kata awal, karena media dan kemampuan guru yang kurang menarik dan kurang menimbulkan motivasi bagi anak sehingga proses dalam kegiatan pembelajaran tidak berjalan sebagaimana mestinya. Maka rancangan pemecahan masalah yang akan penulis lakukan adalah melalui permainan topi raja dapat mengenalkan suku kata awal pada anak.

### **F. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk pengenalan suku kata awal melalui permainan topi raja di TK Aisyah Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota”

### **G. Manfaat Penelitian**

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Siswa; dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak di TK AisyiyahSuliki.
2. Guru;permainan topi raja dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan pengenalan suku kata awal dalam melaksanakan pembelajaran.
3. Sekolah; dapat dijadikan sebagai bahan masukan tentang proses pembelajaran dalam rangka mengenalkan suku kata awal melalui permainan Topi Raja.

4. Penelitian selanjutnya; dapat dijadikan sumber bacaan inspirasi serta informasi untuk penulis yang lain yang tertarik melakukan penelitian di masa yang akan datang dengan dimensi yang sama dan aspek yang berbeda.

## **H. Definisi Operasional**

Berdasarkan kata kunci pada judul dapat didefinisikan bahwa :

1. Kemampuan berbahasa adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, keinginan, ide – ide melalui komunikasi baik secara lisan maupun tulisan.
2. Topi Raja adalah suatu permainan yang mengembangkan aspek bahasa pada Anak Usia Dini yang dapat menyebutkan kata – kata yang suku awalnya sama.

Pengenalan suku kata awal dan akhir melalui permainan Topi Raja adalah suatu kegiatan yang dilakukan pada pembelajaran dalam bidang pengembangan bahasa, melalui permainan Topi Raja yang berpedoman pada indikator meniru 4 – 5 urutan kata, anak mampu membedakan suku kata awal dan akhir yang sama, anak mampu menyebutkan tulisan dan simbol yang melambangkannya, diharapkan melalui indikator ini kemampuan bahasa anak dalam pengenalan suku kata awal dan akhir dapat dioptimalkan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

Pendidikan Anak Usia Dini mengacu pada pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0-6 tahun sampai dengan 8 tahun. Sebenarnya, sejak anak masih ada dalam kandungan, pendidikan secara tidak langsung diberikan oleh Ibunya antara lain berwujud pembiasaan, kedisiplinan, kebersihan, gizi, kesabaran dan sebagainya.

Anak Usia Dini menurut Sujiono (2009 : 7) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat, dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

Karakteristik Anak Usia Dini menurut Sujiono (2009 : 7) adalah :

- 1) Egosentris
- 2) Ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri
- 3) Memiliki *Currositi*
- 4) Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan
- 5) Makhluk Sosial
- 6) Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah
- 7) Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda

- 8) Kaya dengan fantasi
- 9) Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinasi
- 10) Daya konsentrasi yang pendek
- 11) Sepuluh menit merupakan nilai yang wajar bagi anak usia 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman
- 12) Masa usia dini merupakan masa belajar yang paling potensial
- 13) Masa usia dini disebut sebagai masa *Golden Age*

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini itu adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dimana anak kaya akan fantasi dan memiliki rasa ingin tahu yang kuat.

## **2. Perkembangan Bahasa**

### **a. Pengertian Bahasa**

Bahasa merupakan bentuk utama dalam mengekspresikan pikiran dan pengetahuan bila anak mengadakan hubungan dengan orang lain. Anak yang sedang tumbuh kembang mengkomunikasikan kebutuhannya, pikirannya, dan perasaannya melalui bahasa dengan kata – kata yang mempunyai makna unik .

Badudu (dalam Dhieni, 2009:I.II), menyatakan bahwa bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu – individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan kegunaan.

Menurut *Bromley* (dalam Dhieni, 2009:I.II), mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol – simbol visual maupun verbal.

Kesimpulan dari pendapat di atas tentang pengertian bahasa adalah alat atau simbol yang digunakan oleh seseorang dalam menyatakan dan keinginannya.

*Piaget* (dalam Musfiroh, 2005:9) mengemukakan bahwa perkembangan bahasa anak usia dini masih bersifat egosentris dan *selfexpresive* yaitu segala sesuatu yang masih berorientasi pada dirinya sendiri. Perkembangan bahasa dapat dipakai sebagai pola ukur kecerdasan dikemudian hari pada masa itu anak menguasai kemampuan berbicara tetapi mereka harus lebih banyak belajar sebelum mereka mencapai kemampuan berbahasa orang dewasa.

Penulis menyimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak berorientasi pada diri sendiri sebagai tolak ukur kecerdasannya, tetapi anak itu harus berbahasa yang baik sebelum dewasa.

#### **b. Bentuk dan Fungsi Bahasa**

*Bromley* (dalam Dhieni,2009:1.19) menyebutkan empat macam – macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.Kemampuan berbahasa berbeda dengan kemampuan bercerita.Bahasa merupakan suatu sistem tata bahasa yang relative

rumit dan bersifat semantic. Sedangkan kemampuan bercerita merupakan suatu ungkapan bentuk kata – kata.

Menurut *Bromley* (dalam Dhieni, 2009:1.21) fungsi bahasa adalah :

- 1) Bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu
- 2) Bahasa dapat mengubah dan mengontrol perilaku
- 3) Bahasa membantu perkembangan kognitif
- 4) Bahasa membantu mempererat interaksi dengan orang lain
- 5) Bahasa mengekspresikan keunikan individu

Kesimpulan dari pendapat di atas tentang fungsi bahasa adalah bahasa merupakan kesempatan untuk mengekspresikan pemahaman untuk dirinya sendiri maupun ditujukan pada orang lain.

Menurut *Halliday* (dalam Moeslichatoen, 2004:95) berikut merupakan fungsi bahasa :

- 1) Sebagai alat yang dapat memuaskan kebutuhan anak untuk menyatakan keinginannya. Fungsi bahasa dinyatakan “saya ingin”
- 2) Berfungsi mengatur. Melalui bahasa anak dapat mengendalikan tingkah orang lain. Fungsi bahasa dinyatakan dengan “lakukan itu”
- 3) Berfungsi sebagai hubungan antara pribadi. Bahasa dapat dipergunakan untuk mengadakan hubungan dengan orang lain dalam lingkungan sosial.

- 4) Berfungsi bagi diri sendiri. Anak menyatakan pandangannya, perasaannya, dan sikapnya yang unik melalui bahasa dan melalui bahasa anak membangun jati diri
- 5) Berfungsi heuristic, sesudah anak dapat membedakan dirinya dengan lingkungan, anak menggunakan bahasa yang dikuasainya untuk memiliki dan memahami lingkungan. Jadi bahasa mempunyai fungsi mempertanyakan atau katakan padaku mengapa begitu.
- 6) Fungsi imajinatif. Dengan bahasa anak dapat mengindarkan diri dari kenyataan dan memasuki alam semesta yang dibangunnya sendiri. Bahasa mempunyai fungsi membiarkan diri untuk berpura – pura atau bertanya puitis.
- 7) Fungsi informatif. Anak dapat mengkomunikasikan informasi baru kepada orang lain dengan menggunakan bahasa. Fungsi bahasa yang dinyatakan dalam bentuk “Aku punya sesuatu untuk ku ceritakan”.

Kesimpulan dari bacaan diatas mengenai fungsi bahwa yaitu bahsa merupakan sesuatu yang dapat dimanfaatkan dan dapat dipergunakan untuk melaksanakan semua kegiatan.

Menurut *Holliday* (dalam Tini, 2000:102) mengemukakan fungsi bahasa :

- 1) Fungsi instrumental atau penolong, bahasa untuk memenuhi atau menyatakan kebutuhan
- 2) Fungsi regulator atau pengantar, melalui bahasa anak dapat mengatur tingkah laku
- 3) Fungsi interpersonal atau perseorangan, bahasa untuk membangun sosial anak
- 4) Fungsi personal atau perorangan, bahasa untuk menyampaikan pandangan dan perasaan
- 5) Fungsi heuristik atau mengapa, bahasa untuk memahami lingkungan
- 6) Fungsi imajinatif atau khayalan
- 7) Fungsi informative atau penerangan

Kesimpulan dari pendapat diatas tentang fungsi bahasa adalah, bahasa dapat memberikan tujuan yang luas bagi anak untuk berkembang dan juga mengarahkan pikiran dan membantu ingatan anak.

Fungsi pengembangan bahasa dalam Depdiknas ( 2007 : 7 ) adalah sebagai berikut :

- 1) Alat komunikasi dengan lingkungan terdekat.
- 2) Alat mengembangkan kemampuan dasar anak yang meliputi sejumlah ranah yaitu :logik, matematika, bahasa, musik, ruang dan tempat, kinestetik ( olah tubuh, raga dan tari ), sosialisasi

dengan orang tua dan dapat memahami diri sendiri, serta kontrol tingkah laku.

- 3) Alat mengembangkan ekspresi, perasaan, imajinasi, dan pikiran.
- 4) Alat untuk menumbuhkan agar minat dan kebiasaan membaca sejak dini.

**c. Komponen berbahasa**

Menurut *Bromley* (dalam Dhieni, 2009:1.19) menyebutkan empat macam komponen berbahasa yaitu :

1) Menyimak

Kemampuan menyimak merupakan kemampuan anak untuk dapat menghayati lingkungan sekitarnya dan mendengar pendapat orang lain dengan indra pendengaran. Kemampuan ini terkait dengan kesanggupan anak dalam menangkap isi pesan secara benar dari orang lain.

2) Berbicara

Berbicara adalah kegiatan menyampaikan pesan kepada orang lain (penyimak) dengan media bahasa lisan.

3) Membaca

Membaca adalah kegiatan berbahasa dalam rangka memahami pesan.

4) Menulis

Menulis merupakan salah satu media untuk berkomunikasi, dimana anak dapat menyampaikan makna, ide, pikiran dan perasaanya melalui untaian kata – kata yang bermakna.

### **3. Hakekat Bermain**

#### **a. Pengertian Bermain**

Bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat tidak serius. Dan bermain adalah kegiatan yang terjadi secara alamiah apada anak, anak tidak perlu dipaksa untuk bermain.

Menurut *Hildebrand* (dalam Moeslichatoen, 2004:54) bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal – hal yang sama dengan dunia orang dewasa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak.

Melalui kegiatan bermain anak dapat juga dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara: mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosa kata, berbicara sesuai dengan tata bahasa Indonesia dan sebagainya.

#### **b. Fungsi Bermain**

Menurut *Hartley*, dkk (dalam Moeslichatoen, 2004:33) ada 8 fungsi bermain bagi anak, seperti berikut ini:

- 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 nyata
- 4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul – mukul kaleng, menepuk – nepuk air dan sebagainya.
- 5) Untuk melepaskan dorongan – dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai penari, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas dan lain – lain
- 6) Untuk kilas balik peran – peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota dan sebagainya
- 7) Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya dan semakin dapat berlari cepat.
- 8) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain dapat memungkinkan anak untuk mempelajari segala sesuatu, memecahkan masalah yang dihadapi.

#### 4. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan adalah alat yang dapat dipertunjukkan dalam kegiatan pembelajaran dan berfungsi sebagai pembantu untuk menjelaskan konsep.

Menurut Sudono (1995:7) menyatakan bahwa :

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

Berdasarkan pendapat ahli di atas, permainan adalah benda – benda yang dipakai oleh anak dalam kegiatan bermain untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, contohnya dadu, telepon, bongkar pasang dan lain – lain.

Hal yang sama *Montesari*(dalam sudono, 1995:7) mengatakan bahwa alat permainan bagi anak dimulai dari tahap yang paling mudah, anak hanya diminta untuk mengenal konsep warna, konsep mengelompokkan warna, membentuk dan membongkar kembali.

Alat permainan merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangan. Menurut Saputra ( dalam sudono, 1995: 62 )

menyatakan : alat permainan adalah alat bermain yang sengaja yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidik.

Guru TK harus dapat merancang dan membuat alat permainan yang menarik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien contohnya dalam kegiatan mencari jejak dengan menggunakan magnet.

### **5. Fungsi Alat Permainan**

Menurut Sudono (1995:8) mengatakan fungsi alat permainan adalah :

- 1) Untuk mengenal lingkungan
- 2) Mengajak anak untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya
- 3) Meningkatkan aktifitas sel otak anak yang akan memperlancar proses pembelajaran
- 4) Memberikan kesempatan pada seluruh panca indera anak aktif melakukan kegiatan permainan

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan anak berfungsi untuk mengenal lingkungan, mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya, meningkatkan aktifitas sel otak, serta mengembangkan seluruh panca indera anak dalam kegiatan permainan.

### **6. Permainan Topi Raja**

Menurut Dwi Adi (2001:533) menyatakan bahwa topi adalah tudung kepala, berdasarkan pengertian topi sesuatu benda dipakai

seseorang diatas kepalanya. Dwi Adi (2001:349) menyatakan raja adalah penguasa tertinggi pada suatu kerajaan, sebutan untuk penguasa tertinggi dari suatu kerajaan, orang yang mempunyai keistimewaan khusus.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat diatas bahwa permainan topi raja adalah dimana kita menggunakan topi yang disebut Topi Raja yang dapat mengembangkan bahasa anak yang mana topi tersebut dipakai oleh anak yang bias menyebutkan suku kata awal dan akhir yang dimaksud.

**Cara atau langkah – langkah dalam permainan Topi Raja :**

- 1 Guru menyiapkan alat peraga (topi, bola kecil, kartu huruf)
- 2 Guru mengajak anak berpegang tangan untuk membuat sebuah lingkaran, tapi disini guru berdiri di tengah – tengah
- 3 Guru menerangkan cara permainan topi raja
- 4 Guru meminta salah seorang anak untuk mengambil salah satu huruf awal (misalnya A, B, C dan seterusnya)
- 5 Kartu huruf yang diambil anak di tempelkan ke topi, lalu dipakai oleh guru
- 6 Sebelum permainan dimulai, guru memegang bola kecil
- 7 Setelah topi dan bola sudah dipakai dan ditangan guru, maka guru memulai permainan sambil berkata “Aku Si Raja ....”
- 8 Guru melemparkan bola ke anak, dan anak menyebutkan kata yang suku kata awal yang ada di topi dan di bola tadi

- 9 Anak yang banyak menyebutkan, nanti diberi topi
- 10 Kalau seandainya anak tidak dapat menyebutkan, maka diteruskan ke anak berikutnya
- 11 Begitulah seterusnya

Pada permainan Topi Raja ini anak akan bisa menyebutkan kata – kata yang mempunyai suku kata awal yang sama, melatih daya ingat, melatih keberanian anak dan menambah perbendaharaan kata yang banyak.

## **B. Peneliti Yang Relevan**

1. Dewi Indratini (2010) dengan judul “upaya peningkatan kemampuan berbahasa melalui nyanyian / lagu bagi Anak Usia Dini di TK Aisyiyah I Pandean”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan kosa kata bahasa anak melalui pembelajaran metode bernyanyi pada Anak Usia Dini.

Metode ini mempunyai peranan yang sangat penting karena dapat membantu meminimalkan permasalahan yang dihadapi pada saat pembelajaran dan melalui metode bernyanyi dapat juga meningkatkan kemampuan berbahahasa bagi Anak Usia Dini.

2. Neng Ayu (2010) dengan judul “meningkatkan kemampuan berbahasa lisan anak melalui metode bercerita di TK Aisyiyah VII Purnamandala Kecamatan Wonosogo”.

Berdasarkan analisis data, diperoleh hasil pra siklus : kemampuan berbahasa lisan 10 anak didik kategori tinggi, 8 anak didik kategori

sedang, 5 anak didik dalam kategori rendah. Siklus I kemampuan berbahasa lisan 10 anak didik kategori tinggi, 8 anak didik kategori sedang, 5 orang anak didik dalam kategori rendah. Siklus I kemampuan berbahasa lisan peserta anak didik kategori tinggi, 5 anak didik kategori sedang dan 4 anak didik kategori rendah.

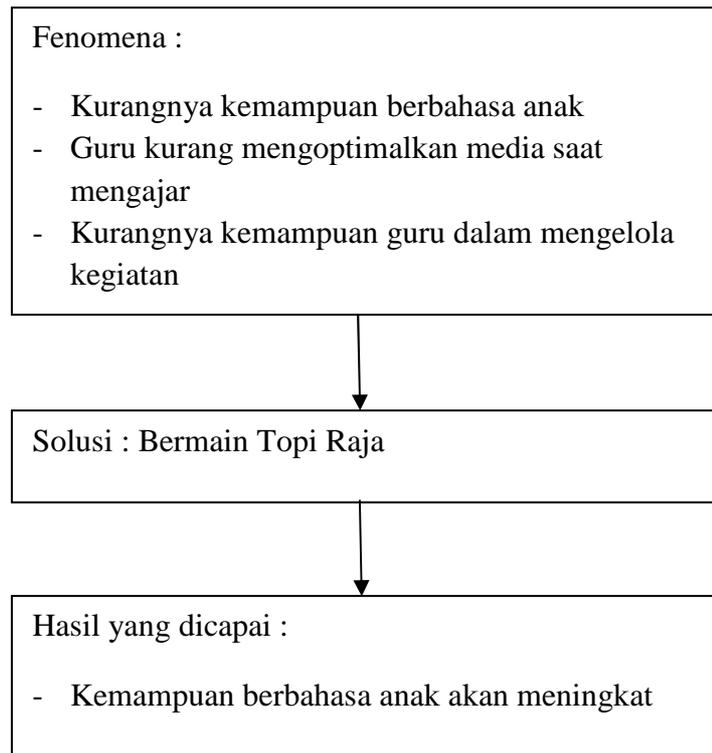
3. Harsastra Ali (2011) dengan judul “meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui permainan lempar gelang tebak huruf di Taman Kanak – Kanak Kasih Ibu Belimbing Kuranji Padang”. Menemukan bahwa kemampuan bahasa dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui metode bermain dengan penggunaan media yang menarik.

Dengan menggunakan permainan lempar gelang tebak huruf dapat memperkaya kosa kata, kepercayaan diri, menumbuhkan minat, keingintahuan anak, meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam membedakan huruf awal yang sama dari kosa kata yang berbeda dan mengenal huruf vokal dan konsonan, dan dapat juga mengelompokkan kata sesuai dengan jenisnya.

### **C. Kerangka Konseptual**

Berdasarkan hasil observasi, ada beberapa fenomena yang penulis temukan: 1) Kurangnya kemampuan berbahasa anak, 2) Guru kurang mengoptimalkan media saat mengajar, 3) Kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan. Agar permasalahan tersebut dapat terminalisir, maka penulis mengaplikasikan permainan topi raja di TK AisyiyahSuliki

Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota, dengan hasil akhir dari penelitian ini penulis mengharapkan kemampuan berbahasa anak meningkat melalui permainan topi raja.



### **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Pengenalan suku kata awal pada Anak Usia Dini meningkat melalui melalui permainan topi raja di TK AisyiyahSuliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota”.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil anak analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang pengenalan suku kata awal melalui permainan Topi Raja sebagai berikut :

1. Kegiatan memperkenalkan suku kata awal melalui permainan Topi Raja sangat digemari anak.
2. Kegiatan memperkenalkan suku kata awal melalui permainan Topi Raja memberikan pengalaman belajar untuk melatih daya pikir anak.
3. Melalui permainan Topi Raja di TK Aisyiyah Suliki pada Kelompok B dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal suku kata awal.
4. Pengenalan suku kata awal di TK Aisyiyah Suliki di Kelompok B melalui permainan Topi Raja menunjukkan hasil yang sangat baik, terbukti pada Siklus I mencapai 47,9 %, ternyata pada Siklus II menjadi 87,48 %. Berarti permainan Topi Raja merupakan strategi yang tepat untuk meningkatkan suku kata awal pada anak.
5. Setelah diadakan Siklus II terhadap pengenalan suku kata awal terlihat meningkatnya keberhasilan sebanyak indikator yang ada dibandingkan Siklus I. pengenalan Suku kata awal pada Siklus I dengan menggunakan permainan Topi Raja baru mencapai 47,9 % dan Siklus II telah mencapai 87,4 %. Berarti ini mengalami peningkatan 39,58 %.
6. Strategi yang dilakukan guru dalam permainan Topi Raja yaitu memperkenalkan suku kata awal pada anak, sehingga dapat meningkatkan suku kata awal melalui permainan Topi Raja.

## **B. Saran**

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

1. Hendaknya guru dapat menerapkan pengenalan suku kata awal di TK Aisyiyah Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota dengan menggunakan suatu permainan sehingga anak tidak merasa bosan.
2. Sehubungan dengan permainan Topi Raja dapat meningkatkan pengenalan suku kata awal pada anak, sebaiknya guru yang mengajar di TK Aisyiyah Suliki perlu memahami kebutuhan dari masalah anak dalam belajar sambil bermain.
3. Kepada pihak TK Aisyiyah Suliki hendaknya dapat melengkapi media untuk meningkatkan kemampuan anak seperti : Kartu, Kata bergambar, buku cerita bergambar agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
4. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar disekolah tempat penelitian supaya pada masa yang akan datang dapat mengeksplorasi lebih mendalam tentang kemampuan pengenalan suku kata awal melalui memainkan topi raja di TK Aisyiyah Suliki.
5. Untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran, maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
6. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan yang dapat merangsang anak lebih tertarik.
7. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

## DAFTAR PUSTAKA

- ArikuntoSuhasimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Sinar Grafika Offset
- Dwi Adi.2001. *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*. Surabaya: Fajar Mulya
- Dwi Indratini. 2010. “*Upaya Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Nyanyian / Lagu Bagi AUD di TK Aisyiyah 1 Pandean*”. UNP: Skripsi tidak Diterbitkan
- Depdiknas. 2007. *Permainan Membaca dan Menulis di TK*. Jakarta: Depdiknas
- \_\_\_\_\_. 2003. *Undang – Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional*.Jakarta : Depdiknas
- DhieniNurbiana. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Harsastra Ali. 2011. “*Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Lempar Gelang Tebak Huruf di TK Kasih Ibu Belimbing Kuranji Padang*”. UNP: Skripsi tidak diterbitkan
- Haryadi Muhammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Karya.
- Kunandar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raya Grafindo Persada
- MusfirohTadhiratun.2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Depdiknas
- Moeslichatoen.2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: PT. AsdiMahasatya
- Neng Ayu. 2010. “*Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Melalui Metode Bercerita di TK Aisyiyah VII Purnamandala Kecamatan Wonosogo*”.UNP: Skripsi tidak diterbitkan