

**PENGARUH PERMAINAN *INDEX CARD MATCH* TERHADAP
KEMAMPUAN BAHASA ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK PERMATA
IBU PADANG**

Skripsi



Oleh

Sherly Fitri Anggreani

2010/15823

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

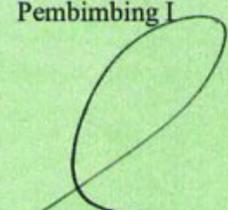
**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI**

Judul : Pengaruh Permainan *Index Card Match* terhadap Kemampuan
Bahasa Anak Di Taman Kanak-kanak Permata Ibu Padang
Nama : Sherly Fitri Anggreani
Nim/Bp : 15823/2010
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

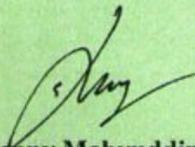
Padang, Agustus 2014

Disetujui oleh:

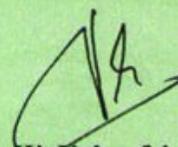
Pembimbing I


Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd
NIP. 19580305 19803 2003

Pembimbing II


Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd
NIP. 19770926 200604 2 001

Ketua jurusan,


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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

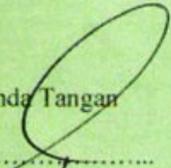
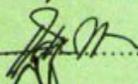
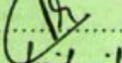
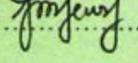
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Pengaruh Permainan *Index Card Match* terhadap Kemampuan
Bahasa Anak di Taman Kanak-Kanak
Permata Ibu Padang**

Nama : Sherly Fitri Anggreani
NIM : 15823/2010
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2014

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd	1..... 
2. Sekretaris	: Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd	2..... 
3. Anggota	: Indra Yeni, M. Pd	3..... 
4. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd	4..... 
5. Anggota	: Saridewi, M. Pd	5..... 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juli 2014
Yang menyatakan,



Sherly Fitri Anggreani
2010/15823

ABSTRAK

Sherly Fitri Anggreani.2014. Pengaruh Permainan *Index Card Match* Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Di Taman Kanak-Kanak Permata Ibu Padang .Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan di Taman Kanak-kanak Permata Ibu Padang bahwa kurangnya media atau permainan dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak. Guru hanya bercakap-cakap atau cerita pagi saja yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak. Padahal ada banyak cara dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak, dan salah satunya dengan menggunakan permainan *index card match* . Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan permainan *index card match* terhadap kemampuan bahasa anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif yang berbentuk *Quasy Eksperimen*. Populasi penelitian adalah anak Taman Kanak-kanak Permata Ibu Padang yang berjumlah 50 orang yang terbagi dalam 3 kelompok belajar dan teknik pengambilan sampelnya *Purposive Sampling*, yaitu kelompok B1 dan kelompok B2 masing-masingnya berjumlah 20 orang anak. Teknik pengumpulan data digunakan tes lisan, berupa pernyataan sebanyak 6 butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 89,3 dan SD sebesar 5,9 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 78,45 dan SD sebesar 5,74. Pada pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 5,77 dan t_{tabel} sebesar 2,024 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk = 38$. Maka dapat disimpulkan penggunaan permainan *index card match* berpengaruh terhadap kemampuan bahasa anak di Taman Kanak-kanak Permata Ibu Padang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan atas rahmat dan karunia Allah SWT yang telah mempermudah dan memberikan jalan sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi “**Pengaruh Permainan *Index Card Match* terhadap Kemampuan Bahasa Anak di Taman Kana-Kanak Permata Ibu Padang**” ini. Shalawat dan salam untuk junjungan alam yang mulia yakni Rasulullah Muhammad SAW, sebagai manusia yang istimewa dan paling berjasa dalam mengantarkan seluruh umat manusia khususnya umat Islam ke alam yang beradab dan berilmu pengetahuan untuk bekal kehidupan di dunia dan di akhirat seperti sekarang ini.

Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat meraih gelas S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Proses penyusunan skripsi ini, peneliti tidak lepas dari bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penyusunan proposal ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Hj Rakimahwati, M.Pd selaku Pembimbing 1, yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd selaku Pembimbing 2, yang telah memberikan masukan dan saran dalam memperbaiki skripsi ini.
3. Ibu Indra Yeni, M.Pd selaku Penguji 1, yang telah memberikan masukan dan saran dalam memperbaiki skripsi.

4. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd, selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Penguji 2 yang telah memberi kemudahan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Saridewi, M. Pd, selaku Penguji 3 yang telah memberikan masukan dan saran dalam memperbaiki skripsi ini.
6. Bapak Ibu Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberi motivasi serta semangat pada penelitian proposal ini.
7. Bapak Prof. Dr.Firman, M.S Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
8. Bapak dan Ibu serta keluarga tercinta yang telah memberi semangat dan do'a serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya.
9. Teman-teman Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Reguler 2010, atas kebersamaan baik dalam suka maupun duka selain menjalani masa perkuliahan mudah-mudahan skripsi ini berguna bagi semua pihak termasuk peneliti sendiri.

Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa proposal ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, masukan dan kritikan yang positif untuk kesempurnaan skripsi ini.

Padang, Juli 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Asumsi Penelitian	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Konsep Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini	7
c. Prinsip-prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini	9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	10
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	10
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	11
3. Konsep Bahasa Anak Usia Dini	12
a. Pengertian Bahasa	13
b. Fungsi Bahasa	14
c. Faktor yang Mempengaruhi Bahasa Anak	15
d. Tahap-tahap Perkembangan Bahasa Anak	15
e. Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak	16
4. Konsep Bermain Anak Usia Dini	17
a. Pengertian Bermain	17
b. Tujuan Bermain	19
5. Konsep Alat Permainan Edukatif	20
a. Pengertian Alat Permainan Edukatif	20
b. Syarat Alat Permainan Edukatif	20
c. Tahapan Perkembangan Bermain	22
d. Jenis Alat Permainan	22

6. Permainan <i>Index Card Match</i>	23
a. Pengertian <i>Index Card Match</i>	23
b. Prosedur Permainan <i>Index Card Match</i>	24
c. Manfaat Permainan <i>Index Card Match</i>	25
B. Penelitian Yang Relevan	26
C. Kerangka Konseptual	27
D. Hipotesis.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Populasi dan Sampel	31
C. Variabel dan Data.....	33
D. Definisi Operasional	34
E. Instrumentasi Penelitian.....	35
F. Teknik Pengumpulan Data.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Penelitian	48
B. Analisis Data	59
C. Pembahasan.....	69
BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan	72
B. Implikasi.....	73
C. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rancangan Penelitian	31
2. Populasi	32
3. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Bahasa Anak.....	36
4. InstrumenPenyataanEksperimen	37
5. InstrumenPenyataanKontrol	38
6. Langkah Persiapan Perhitungan Uji <i>Bartlett</i>	44
7. Distribusi Frekuensi Hasil Pre-test Anak Kelompok Eksperimen Taman Kanak-kanak Permata Ibu Padang	49
8. Distribusi Frekuensi Pre-test Anak Kelompok Kontrol Taman Kanak-kanak Permata Ibu Padang	51
9. Rekapitulasi Kemampuan Bahasa Anak di Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	52
10. Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Bahasa Anak Kelas Eksperimen Pada Anak Kelompok B1	54
11. Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Bahasa Anak Kelas Kontrol Pada Anak Kelompok B2	56
12. Rekapitulasi Kemampuan Bahasa Anak di Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Pos-test	59
13. Hasil Perhitungan Uji <i>Liliefors</i>	59
14. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas	61
15. Hasil Perhitungan Uji homogenitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	62
16. Hasil Perhitungan Pengujian dengan t-test	63
17. Hasil Perhitungan Liliefors Kelompok Eksperimen dan Kontrol	64
18. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	65
19. Hasil Perhitungan nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	66
20. Hasil Perhitungan Pengujian Dengan t-test	67
21. Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai Pre-test Dan pos t-test	68

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar

Halaman

1. Data Nilai Pretest Kelas Eksperimen	50
2. Data Nilai Pretest Kelas Kontrol	52
3. Data Nilai Postest Kelas Eksperimen.....	55
4. Data Nilai Postest Kelas Kontrol.....	57
5. Data Perbandingan Hasil Kemampuan Bahasa Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	58
6. Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai Pre-test Dan pos t-test.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Kegiatan Harian Kelompok Eksperimen.....	77
2. Rencana Kegiatan Harian Kelompok Kontrol.....	85
3. Rencana Kegiatan Penelitian.....	94
4. Kisi-kisi Instrumen.....	97
5. Instrumen Pernyataan.....	98
6. Rubrik Untuk Item Pernyataan.....	99
7. Tabel Analisis Item untuk Perhitungan Validitas Item.....	105
8. Validitas Item Pernyataan 1.....	106
9. Validitas Item Pernyataan 2.....	108
10. Validitas Item Pernyataan 3.....	110
11. Validitas Item Pernyataan 4.....	112
12. Validitas Item Pernyataan 5.....	114
13. Validitas Item Pernyataan 6.....	116
14. Hasil Analisis Item Instrumen.....	118
15. Tabel Perhitungan Reliabilitas.....	119
16. Perhitungan Reliabilitas.....	120
17. Foto Penelitian di Kelompok Validitas.....	122
18. Nilai Pre-test kelas Eksperimen.....	124
19. Nilai Pre-test Kontrol.....	125
20. Perhitungan Mean, Varians Skor Kemampuan Bahasa Anak Kelompok Eksperimen Untuk Nilai Pre-test.....	126
21. Perhitungan Mean, Varians Skor Kemampuan Bahasa Anak Kelompok Kontrol Untuk Nilai Pre-test.....	128
22. Tabel Nilai Pre-test Anak Kelompok Eksperimen dan Kontrol Berdasarkan Urutan Terkecil Sampai Ynag Terbesar.....	130
23. Persiapan Uji Normalitas dari Niali Pre-test di Kelompok Eksperimen....	131
24. Persiapan Uji Normalitas dari Niali Pre-test di Kelompok Kontrol.....	133
25. Uji Homogenitas Nilai Pre-test.....	135
26. Uji Hipotesis Nilai Pre-test.....	137
27. Nilai Pos-test kelas Eksperimen.....	138
28. Nilai Pos-test Kontrol.....	139
29. Nilai Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	140
30. Nilai Kemampuan Bahasa Anak Kelompok Eksperimen Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil sampai Terbesar.....	141
31. Perhitungan Mean, Varians Skor, Kemampuan Bahasa Anak Kelompok Eksperimen.....	142
32. Perhitungan Mean, Varians Skor, Kemampuan Bahasa Anak	

Kelompok Kontrol.....	144
33. Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Kelompok Eksperimen.....	146
34. Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Kelompok Kontrol	148
35. Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji <i>Bartlett</i>	150
36. Uji Hipotesis dengan Menggunakan Uji t-test.....	152
37. Tabel nilai r <i>product moment</i>	153
38. Tabel Nilai z.....	154
39. Tabel Nilai L untuk Uji <i>Liliefors</i>	155
40. Tabel Nilai –Nilai Chi Kuadrat	156
41. Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor).....	157
42. Foto Kelas Eksperimen	158
43. Foto Kelas Kontrol.....	160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam arti luas berarti suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia, yang mencakup pengetahuannya, nilai dan sikapnya, serta keterampilannya. Pendidikan merupakan salah satu aspek penting bagi pembangunan bangsa. Para ahli menyatakan bahwa keberhasilan pembangunan suatu negara didukung oleh tersedianya penduduk yang terdidik dalam jumlah yang memadai. Karena itu hampir semua bangsa menempatkan pembangunan pendidikan sebagai prioritas utama dalam program pembangunan nasional. Sumber daya manusia yang bermutu adalah hasil pendidikan yang merupakan kunci keberhasilan pembangunan suatu negara.

Untuk mengembangkan itu semua diperlukan pendidikan sejak usia dini. Pendidikan anak usia dini itu sendiri merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilaksanakan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Rentang anak usia dini dari lahir sampai enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis

dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya. Artinya pada periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosio-emosional dan spiritual.

Pengembangan semua kemampuan ini akan sangat berarti jika dilakukan sejak usia dini, termasuk sejak usia 5-6 tahun, pada saat inilah perlu dikembangkan segala aspek kemampuan anak, dan termasuk kemampuan bahasa merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan.

Dalam berkomunikasi, bahasa merupakan alat yang penting bagi setiap orang. Melalui berbahasa seseorang atau anak akan dapat mengembangkan kemampuan bergaul (*social skill*) dengan orang lain. Penguasaan keterampilan bergaul dalam lingkungan sosial dimulai dengan penguasaan kemampuan berbahasa. Tanpa bahasa seseorang tidak akan dapat berkomunikasi dengan orang lain. Anak dapat mengekspresikan pikirannya menggunakan bahasa sehingga orang lain dapat menangkap apa yang dipikirkan oleh anak. Komunikasi antar anak dapat terjalin dengan baik dengan bahasa sehingga anak dapat membangun hubungan sehingga tidak mengherankan bahwa bahasa dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan seorang anak. Anak yang dianggap banyak berbicara, kadang merupakan cerminan anak yang cerdas. Bahasa dapat dimaknai sebagai suatu sistem tanda, baik lisan maupun tulisan dan merupakan

sistem komunikasi antar manusia. Bahasa mencakup komunikasi non verbal dan komunikasi verbal serta dapat dipelajari secara teratur tergantung pada kematangan serta kesempatan belajar yang dimiliki seseorang, demikian juga bahasa merupakan landasan seorang anak untuk mempelajari hal-hal lain. Sebelum dia belajar pengetahuan-pengetahuan lain, dia perlu menggunakan bahasa agar dapat memahami dengan baik . Anak akan dapat mengembangkan kemampuannya dalam bidang pengucapan bunyi, menulis, membaca yang sangat mendukung kemampuan keaksaraan di tingkat yang lebih tinggi.

Kemampuan bahasa merupakan hasil kombinasi seluruh sistem perkembangan anak, karena kemampuan bahasa *sensitive* terhadap keterlambatan atau kerusakan pada sistem lainnya. Kemampuan anak untuk berbahasa terjadi bertahap, sesuai dengan tahapan perkembangan usianya. Pada usia 4-6 tahun anak sudah bisa mengungkapkan kata-kata secara rumit. Pada tingkat pencapaian perkembangan anak di Taman Kanak-Kanak dalam Bahasa ada 3 aspek, yaitu: menerima bahasa, mengungkapkan bahasa, serta keaksaraan.

Bahasa merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan pada taman kanak-kanak yang bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana maupun berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak untuk dapat berbahasa yang baik. Salah satu bentuk dari perkembangan bahasa anak adalah mengungkapkan bahasa. Anak usia Taman Kanak-Kanak

hendaknya mampu mengungkapkan bahasa mereka, namun dalam kenyataannya ada juga anak yang kurang bisa mengungkapkan bahasanya.

Ada banyak hal yang dapat mengembangkan bahasa anak, seperti bercakap-cakap dengan anak, bercerita, bahkan bermain dapat mengembangkan bahasa anak. Seperti yang diketahui dunia anak adalah dunianya bermain. Di dalam bermain anak belajar dan bahkan di dalam belajar itu ada unsur bermainnya. Seperti permainan *index card match* dapat mengembangkan bahasa anak, tapi terkadang perkembangan bahasa anak tidak terlalu terlihat.

Di Taman Kanak-Kanak Permata Ibu pengembangan bahasa menjadi salah satu aspek yang perlu dikembangkan, namun masih kurang efektifnya pengembangan bahasa anak. Apalagi permainannya atau media dalam pengembangan bahasa di sana sangat kurang. Padahal bahasa sangat penting dalam komunikasi anak sehari-hari. Dan bahkan ada anak yang tidak berani mengungkapkan pendapatnya, padahal mengungkapkan pendapat adalah salah satu dari indikator dalam pengembangan bahasa anak. Guru hanya mengembangkan bahasa anak melalui bercerita dan bercakap-cakap. Oleh karena itu peneliti mencoba melakukan penelitian tentang permainan yang mengembangkan bahasa anak dengan judul penelitian yaitu **“Pengaruh Permainan *Index Card Match* Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Di Taman Kanak-Kanak Permata Ibu Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dikemukakan identifikasi masalah berikut ini:

1. Kurangnya efektifnya pengembangan bahasa anak
2. Dalam mengembangkan bahasa anak guru hanya bercakap-cakap dan bercerita.
3. Permainan atau media dalam mengembangkan kemampuan bahasa kurang menarik bagi anak.

C. Batasan Masalah

Mengacu kepada identifikasi masalah, masalah dapat dibatasi pada permainan yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak, yaitu permainan *index card match*. Sehingga bahasa anak hendaknya dapat dikembangkan sesuai dengan tahapan perkembangannya.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan dalam pembatasan masalah di atas, maka rumusan permasalahan penelitian ini adalah: seberapa besar pengaruh permainan *index card match* dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak?

E. Asumsi Penelitian

Adapun asumsi penelitian ini adalah permainan *index card match* berdampak signifikan terhadap kemampuan bahasa anak di Taman Kanak-Kanak Permata Ibu Padang.

F. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan latar belakang dan pembatasan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat memberi sumbangan yang berarti kepada guru terutama peneliti dalam menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang permainan atau median yang mengembangkan kemampuan bahasa anak.
2. Bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran
3. Bagi anak untuk dapat mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya.
4. Untuk menambah wawasan pengetahuan peneliti baik secara teoritis maupun praktis, khususnya mengenai permainan mengenai kemampuan bahasa anak.
5. Sebagai bahan informasi bagi lembaga sekolah khususnya lembaga pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak Usia Dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6) tahun merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (*eksplosif*), begitupun dengan perkembangan fisiknya.

Menurut Erikson dalam Nugraha (2005:53) anak usia dini adalah makhluk yang aktif dan penjelajah yang adaptif, selalu berupaya untuk mengontrol lingkungannya. Anak usia dini selalu ingin tahu dan menjawab tantangan lingkungan sesuai dengan pemahamannya tentang ciri-ciri esensial yang ditampilkan oleh lingkungan tersebut. Mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, mencoba menafsirkan segala sesuatu berdasarkan cara pikir yang sederhana.

Menurut Sujiono (2009:7) anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang

sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang mempunyai rentang usia dari 0-6 tahun yang sangat perlu dikembangkan segala potensi yang dimiliki anak, karena pada masa itu menentukan pada masa selanjutnya pada anak tersebut.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik anak merupakan salah satu faktor penting yang harus dipertimbangkan dalam proses pembelajaran. Solehuddin dalam Rusdinal dan Elizar (2008:13) mengidentifikasi sejumlah karakteristik anak usia dini sebagai berikut: (1) Anak bersifat unik; (2) Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan; (3) Anak bersifat aktif dan energik; (4) Anak itu egosentris; (5) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal; (6) Anak bersifat eksploratif dan petualang; (7) Anak umumnya kaya dengan fantasi; (8) Anak masih mudah frustrasi; (9) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu; (10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek; (11) Anak merupakan usia belajar yang paling potensial; (12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Menurut pendapat Suryana (2013:31) anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh

kembang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya.

Anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Anak bersifat egosentris;
- 2) Anak memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*);
- 3) Anak bersifat unik;
- 4) Anak kaya imajinasi dan fantasi;
- 5) Anak memiliki daya konsentrasi pendek

Berdasarkan pendapat Hartati (dalam Aisyah, 2007:1.4) anak usia dini memiliki karakteristik yang khas sebagai berikut:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar;
- 2) Merupakan pribadi yang unik ;
- 3) Suka berfantasi dan berimajinasi;
- 4) Masa potensial untuk belajar;
- 5) Menunjukkan sifat egosentrisme ;
- 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek;
- 7) Sebagai bagian dari makhluk sosial

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang unik terlihat jelas bahwa dari karakteristik di atas. Anak juga aktif dalam mencari sesuatu ditandai dengan anak sangat ingin tahu tentang lingkungan sekitarnya. Dan anak juga mampu memahami pembicaraan orang lain, seringkali bertanya apa saja yang ingin mereka ketahui, dan berbicara sendiri walaupun perhatian masih pendek dan anak suka bosan.

c. Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

Prinsip pembelajaran anak usia dini menurut Musbikin (2010 :

54) adalah :

- 1) Berorientasi pada perkembangan anak;
- 2) Berorientasi pada kebutuhan anak;
- 3) Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain;
- 4) Lingkungan yang kondusif;
- 5) Berpusat pada anak;
- 6) Menggunakan pembelajaran

terpadu; 7) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup; 8) Menggunakan berbagai media yang edukatif dan sumber belajar; 9) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang; 10) Menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan; 11) Pemanfaatan teknologi informasi.

Menurut Suyanto (2005:9) pembelajaran anak usia dini menggunakan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa dan merdeka. Pembelajaran hendaknya disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta, dan tidak terpaksa. Guru memasukkan unsur-unsur edukatif dalam kegiatan bermain tersebut, sehingga anak tidak sadar telah belajar berbagai hal.

Prinsip pembelajaran menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada anak usia dini sangatlah berorientasi kepada anak. Pembelajaran pada anak usia dini tidak luput dari bermain, dengan bermain anak belajar berbagai hal. Dan pembelajaran ini hendaknya menarik, edukatif, dan membuat anak aktif.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani

sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini dianggap sebagai cermin dari suatu tatanan masyarakat, tetapi juga ada pandangan yang mengemukakan bahwa sikap dan perilaku suatu masyarakat dipandang sebagai suatu keberhasilan ataupun sebagai suatu kegagalan tergantung kepada pendidikan anak usia dini.

Menurut UU no 20 tahun 2003 pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum, tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Menurut Sujiono (2009:43) tujuan pendidikan anak usia dini adalah:

- 1) 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 mengarungi kehidupan dimasa dewasa.
- 2) Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) disekolah.
- 3) Intervensi dini dengan memberikan rangsangan sehingga dapat menumbuhkan potensi-potensi yang tersembunyi (*hidden potency*) yaitu dimensi perkembangan anak (bahasa, intelektual,

emosi, sosial, motorik, konsep diri, minat dan bakat). 3) Melakukan deteksi dini terhadap kemungkinan terjadinya gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangan potensi-potensi yang dimiliki anak.

Menurut pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh anak untuk menjadikan anak memiliki kesiapan untuk melanjutkan pendidikan yang lebih lanjut serta membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar.

3. Konsep Bahasa Anak Usia Dini

a. Pengertian Bahasa

Bahasa adalah faktor mendasar yang membedakan manusia dengan hewan. Bahasa merupakan anugerah dari sang pencipta yang memungkinkan individu dapat hidup bersama dengan orang lain.

Bahasa merupakan alat komunikasi bagi setiap orang, termasuk anak-anak. Anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya melalui berbahasa. Keterampilan bergaul dalam lingkungan sosial dimulai dengan penguasaan kemampuan berbahasa. Melalui bahasa, anak dapat mengekspresikan pikiran, sehingga orang lain memahaminya dan menciptakan suatu hubungan sosial. Jadi, tidaklah mengherankan bahwa bahasa dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan seorang anak. Anak yang dianggap banyak berbicara, kadang merupakan cerminan anak yang cerdas.

Sebelum mempelajari pengetahuan lain, anak perlu menggunakan bahasa agar dapat memahami dengan baik. Anak

akandapat mengembangkan kemampuannya dalam bidang pengucapan bunyi, menulis, membaca yang sangat mendukung keaksaraan di tingkat yang lebih tinggi. Menurut Badudu dalam Dhieni (2005:1.8) menyatakan bahwa bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginannya.

Menurut Bromley dalam Dhieni (2005:1.8) menjelaskan bahasa sebagai simbol yang teratur untuk menstransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual yang tersebut dapat dilihat, ditulis, dan dibaca, sedangkan simbol-simbol verbal dapat diucapkan dan didengar.

Sedangkan menurut Susanto (2011:74) “bahasa adalah alat untuk berfikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi. Keterampilan bahasa juga penting dalam rangka pembentukan konsep, informasi, dan pemecahan masalah. Melalui bahasa pula kita dapat memahami komunikasi pikiran dan perasaan”.

Menurut Vygotsky dalam Susanto (2011:73) “*language is critical for cognitive development. Language provide a means for exspressing ideas and asking question and it provides the categories and concept for thinking.*” Bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori untuk berfikir.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah sebagai alat untuk berkomunikasi antara individu satu dengan individu lainnya dan sebagai alat untuk mengekspresikan diri mereka. Dengan begitu manusia dapat memahami perasaan manusia lainnya.

b. Fungsi Bahasa

Menurut susanto (2011:81) fungsi bahasa bagi anak prasekolah adalah:

- 1) Sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan.
- 2) Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak.
- 3) Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak
- 4) Sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain.

Menurut Bromley dalam Dhieni (2005:1.17) menyebutkan fungsi bahasa sebagai berikut: 1) Bahasa menjelaskan keinginan individu. 2) Bahasa dapat mengubah dan mengontrol perilaku. 3) Bahasa membantu perkembangan kognitif. 4) Bahasa mempercepat komunikasi dengan orang lain. 5) Bahasa mengekspresikan keunikan individu.

Sedangkan menurut Gardner dalam susanto (2011:81), “bahwa fungsi bahasa bagi anak taman kanak-kanak ialah sebagai alat mengembangkan kemampuan intelektual dan kemampuan dasar anak. Secara khusus bahwa fungsi bahasa bagi anak taman kanak-kanak

adalah untuk mengembangkan ekspresi perasaan, imajinasi dan pikiran”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah sebagai alat komunikasi, mengekspresikan diri dan perasaan kepada orang lain, mengembangkan kemampuan intelektual dan kemampuan dasar anak serta dapat mengontrol dan mengubah perilaku individu itu sendiri.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bahasa Anak

Bahasa anak dapat berkembang cepat jika anak memiliki kemampuan dan didukung oleh lingkungan yang baik. Menurut Yamin dan Sanan (2010: 144-145) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia dini, yaitu:

1. Anak berada di dalam lingkungan yang positif dan bebas dari tekanan. Sebagaimana disebutkan, bahwa lingkungan yang kaya bahasa akan menstimulasi perkembangan bahasa anak.
2. Menunjukkan minat dan sikap yang tulus pada anak.
3. Menyampaikan pesan verbal diikuti dengan pesan non verbal.
4. Dalam bercakap-cakap dengan anak, orang dewasa perlu menunjukkan ekspresi yang sesuai dengan ucapannya.
5. Melibatkan anak dalam komunikasi.

d. Tahap-tahap Perkembangan Bahasa Anak

Menurut Vygotsky dalam Yamin & Sanan (2010:145) ada 3 tahap perkembangan bahasa anak yang menentukan tingkat perkembangan berfikir, yaitu:

- 1) Tahap Eksternal, tahap berfikir dengan sumber berfikir anak berasal dari luar dirinya. Sumber eksternal tersebut terutama berasal dari orang dewasa yang memberi pengarahan kepada anak, dengan cara tertentu.
- 2) Tahap egosentris, tahap ketika pembicaraan orang dewasa tidak lagi menjadi persyaratan. Dengan suara khas anak berbicara seperti jalan pikirannya. Misalnya “saya melompat”, “ini kaki”, “ini tangan”, “ini mata”.
- 3) Tahap internal, tahap ketika anak dapat menghayati proses berfikir, misalnya, seorang anak sedang menggambar kucing. Pada tahap ini, anak memproses pikirannya dengan pikirannya sendiri, “Apa yang harus saya gambar? Saya tahu saya sedang menggambar kaki sedang berjalan”.

Setiap anak mempunyai tahapan perkembangan bahasanya sendiri-sendiri, seperti pada usia 5-6 tahun menurut Asrori (2007:144) pada tahap ini anak mulai mengembangkan tata bahasa, panjang kalimat mulai bertambah, ucapan-ucapan yang dihasilkan semakin kompleks, dan mulai menggunakan kata jamak. Penambahan dan pengayaan terhadap sejumlah tipe kata secara berangsur-angsur meningkat sejalan dengan kemajuan dalam kematangan perkembangan anak.

e. Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional terdapat tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak, antara lain sebagai berikut:

Usia 4-5 tahun:**Menerima Bahasa:**

1) menyimak perkataan orang lain. 2) mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan. 3) memahami cerita yang dibacakan. 4) mengenal pembendaharaan kata mengenai kata sifat.

Mengungkapkan Bahasa

1) mengulangi kalimat sederhana. 2) menjawab pertanyaan sederhana. 3) mengungkapkan perasaan dengan kata sifat. 4) menyebutkan kata-kata yang dikenal. 5) mengutarakan pendapat kepada orang lain. 6) menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan. 7) menceritakan kembali cerita/ dongeng yang pernah didengar

Keaksaraan

1) mengenal simbol-simbol. 2) mengenal suara-suara hewan/ benda yang ada disekitar. 3) membuat coretan yang bermakna. 4) meniru huruf

Usia 5-6 Tahun**Menerima Bahasa**

1) mengerti beberapa perintah secara bersamaan. 2) mengulang kalimat yang lebih kompleks. 3) memahami aturan dalam suatu permainan

Mengungkapkan Bahasa

1) menjawab pertanyaan yang lebih kompleks. 2) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama. 3) berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung. 4) menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap. 5) memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. 6) melanjutkan sebagian cerita/ dongeng yang telah diperdengarkan.

Keaksaraan

1) menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal. 2) mengenal suara huruf awal dari nama benda yang ada disekitar. 3) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama. 4)

memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.
5) membaca nama sendiri. 6) menulis nama sendiri.

4. Konsep Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang sangat menarik dilakukan dan dilalui oleh anak, karena bermain sangat berarti bagi dirinya untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pada waktu anak bermain terkandung adanya unsur belajar, maka dalam bermain anak akan belajar dan dengan bermain anak akan memiliki kemampuan untuk memahami konsep-konsep secara alamiah tanpa ada paksaan. Para ahli berpendapat bahwa anak merupakan makhluk yang aktif untuk memenuhi kebutuhan fisiknya maupun psikisnya dalam bermain, baik bermain sendiri, bermain bersama-sama temannya atau bermain berkelompok.

Menurut Vgosky dalam Mutiah (2010:103) berpendapat bahwa “Pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif, karena anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya, jadi bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah.”

Dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain dilakukan atas inisiatif anak dan kemauan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang

menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Seperti dalam permainan *Index Card Match* dapat mengembangkan bahasa anak.

b. Tujuan Bermain

Permainan dan bermain bagi anak mempunyai beberapa tujuan dalam proses tumbuh kembang anak. Menurut Diknas (2002:56) antara lain:

- 1) Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah di ketahui dengan pengetahuan yang baru di perolehnya.
- 2) Melatih kemampuan berbahasa anak agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan.
- 3) Melatih keterampilan anak supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus.
- 4) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan anak.
- 5) Mengembangkan daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel dan orisinil.
- 6) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenal bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri.
- 7) Mengembangkan kemampuan sosial, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, dan menyesuaikan diri dengan teman.

Tujuan dari bermain menurut pendapat tersebut di atas agar anak mampu menghubungkan pengalaman yang lama dengan pengetahuan yang baru di perdapat anak, sehingga dapat mengembangkan perkembangan kognitif, bahasa, pisik motorik, sosial dan emosional anak dan anak dapat mencipta,

mengembangkan kreatifitasnya agar berkembang seoptimal mungkin.

5. Konsep Alat Permainan Edukatif

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif menurut Depdiknas (2003:4) adalah “Segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk permainan yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan kemampuan anak, alat permainan edukatif dapat berupa apa saja yang ada disekeliling anak”.

Sementara Sugianto dalam Badru Zaman (2005:6.3) menyatakan alat permainan edukatif adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak dan dapat digunakan untuk memenuhi keinginan anak dalam bermain.

Dapat disimpulkan bahwa alat permainan yang digunakan di Taman Kanak-Kanak adalah permainan yang dirancang khusus yang mengandung nilai edukatif untuk kepentingan pendidikan anak usia dini yang bisa mengembangkan segala aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

b. Syarat Alat Permainan

Alat permainan edukatif sangat mempengaruhi kegiatan bermain anak maka syarat-syarat alat permainan edukatif harus dilihat dari segi edukatif, teknik, dan estetika / keindahan. Sementara itu menurut

Depdiknas (2003:6) syarat-syarat alat permainan edukatif adalah mengandung nilai pendidikan, aman atau tidak berbahaya bagi anak, menarik dilihat dari warna dan bentuknya, sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak. Selain itu alat yang digunakan sederhana, murah, dan mudah diperoleh. Alat yang digunakan awet, tidak mudah rusak, dan mudah memeliharanya, ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak, dan berfungsi mengembangkan kemampuan anak

Menurut Elida (1998 :76) alat permainan yang baik itu adalah :

1. Sesuai dengan kebutuhan bermain.
2. Mengembangkan kreatifitas, sosial, emosional, bahasa, motorik anak.
3. Sesuai dengan kesanggupan anak.
4. Tidak terlalu sukar dan berbahaya.
5. Alat permainan hendaknya mempunyai daya tarik bagi anak.
6. Alat permainan harus tahan lama.

Jenis alat permainan yang dipergunakan hendaklah memenuhi syarat-syarat yang telah dijelaskan diatas karena alat peraga yang digunakan akan mempengaruhi kegiatan bermain anak kalau alat yang digunakan memenuhi syarat maka anak akan senang seperti permainan *index card match*.

c. Tahapan Perkembangan Permainan

Menurut Parten dalam Mutiah (2010: 138-139) yaitu: 1) *Unoccupied play*, anak melihat anak lain bermain, tetapi tidak ikut

bermain pada tahap ini hanya mengamati saja, 2) *Solitary play*, terjadi ketika anak bermain sendiri dan mandiri dari orang lain, anak usia 2-3 tahun sering terlihat seperti ini, 3) *Onlooker play*, anak menonton orang bermain. Berbicara dan menanyakan tetapi tidak ikut dalam bermain, 4) *Parallel play*, anak bermain terpisah dari anak-anak lain, dengan mainan yang sama dengan cara meniru cara mereka bermain, 5) *Assosiative play*, terjadi ketika permainan melibatkan interaksi sosial dengan organisasi sekitarnya. Mereka cenderung tertarik menukar mainan, 6) *Cooperative play*, meliputi interaksi sosial dalam suatu kelompok yang memiliki suatu rasa identitas kelompok dan kegiatan yang terorganisasi.

d. Jenis Alat Permainan

Menurut Suratno (2005:90) dilihat dari sumbernya alat permainan anak dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu :

1. Alat permainan dari lingkungan, misalnya anak yang tinggal di pedesaan alatnya dapat berupa bebatuan, biji-bijian, pelepah pisang, buah pisang tempurung kelapa, jerami padi, lidi kelapa dan lain sebagainya. Sedangkan anak yang tinggal di perkotaan, alat permainannya dapat berupa kaleng kue, kaleng minuman, tutup botol, bekas suntikan, balon, ember plastic dan lain sebagainya.
2. Alat permainan buatan, yaitu alat permainan yang dirancang khusus. Seperti permainan *index card match*.

Alat permainan berfungsi sebagai pembantu untuk menjelaskan konsep, ide-ide, misalnya model gambar dan contoh-contoh kata benda

sehingga dapat mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, bahkan anak. Alat permainan yang digunakan anak dapat berbentuk apa saja asalkan menarik dan tidak membahayakan bagi anak.

6. Permainan *Index Card Match*

a. Pengertian *Index Card Match*

Index Card Match terdiri dari tiga suku kata *index*, *card*, *match*. Menurut Kamus Inggris-Indonesia (Echols, 1996) *index* berarti yang petunjuk, pedoman, tanda, atau daftar menurut abjad. Sedangkan menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (Depdikbud, 1990) adalah kertas yang berukuran persegi yang dapat digunakan untuk permainan dengan maksud tertentu. *Card* berarti kartu, *Match* berarti cocok, sepadan, sesuai atau lawan yang seimbang.

Jadi *index card match* adalah kartu yang disusun sedemikian rupa dengan mencocokkan atau menemukan lawan yang sepadan dengan menggunakan tanda-tanda tertentu.

Permainan tipe *index card match* menuntun peserta didik untuk bekerjasama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik atas apa yang telah dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Peserta didik saling bekerjasama dan saling membantu menemukan pasangan mereka masing-masing.

Index Card Match dapat memupuk kerja sama anak dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu indeks yang ada di tangan mereka. Proses pembelajaran ini lebih menarik karena anak

mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Belajar juga harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah. Anak bahkan sering meninggalkan tempat duduk mereka, bergerak leluasa Untuk menemukan pasangannya. Permainan *index card match* membuat anak terbiasa aktif mengikuti sehingga aktivitas siswa meningkat.

b. Prosedur Permainan *Index Card Match*

Menurut Malvin mengemukakan prosedur pembelajaran dengan menggunakan *Index Card Match* (ICM) adalah:

- 1) Guru mempersiapkan potongan-potongan kartu sebanyak separuh anak dalam kelas yang akan diajar.
- 2) Potongan-potongan kartu tersebut dibagi lagi menjadi dua bagian yang sama.



kucing

- 3) Kartu index dibuat dalam jumlah yang sama dengan anak.
- 4) Kartu index terpisah dengan pasangannya, misal kaki-kali. Itu untuk kartu yang mempunyai kata awal yang sama.
- 5) Kemudian potongan-potongan tersebut dicampur aduk secara acak, sehingga tercampur semuanya.
- 6) Kartu-kartu tersebut kemudian dibagikan kepada setiap anak, satu anak mendapat satu kartu. Diterangkan aturan main bahwa siswa

yang mendapat soal harus mencari temannya yang mendapat jawaban dari soal yang diperolehnya, demikian pula sebaliknya.

- 7) Setelah anak menemukan pasangannya, siswa diminta untuk duduk sesuai dengan pasangan yang diperolehnya. Antar pasangan satu dengan yang lain diminta untuk tidak memberitahukan apa yang diperolehnya.
- 8) Setelah semua anak menemukan pasangannya dan duduk berdekatan, setiap pasangan diminta untuk menyebutkan dan menceritakan apa yang telah mereka dapat dengan suara keras secara bergantian agar didengar oleh anak-anak yang lain.
- 9) Setelah semua pasangan telah menyebutkan diperoleh kemudian guru membuat klarifikasi. Bersama-sama anak guru membuat kesimpulan hasil belajar yang telah dilakukan.

c. Manfaat Permainan *Index Card Match*

Manfaat Permainan *Index Card Match*, yaitu:

- 1) Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian anak.
- 3) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

B. Penelitian yang Relevan

Dalam penyempurnaan hasil penelitian yang peneliti terapkan. Peneliti juga melakukan studi pustaka terhadap penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah hasil penelitian dari :

1. Sumekar (2007) Pengaruh Terapi Musik Klasikal Terhadap Kemampuan Berbahasa Pada Anak Autis di Pusat Terapi Terpadu A plus. Hasil penelitian ini bahwa terapi musik klasikal dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berbahasa anak.
2. Resnawati (2012) Peningkatan kemampuan Bahasa anak melalui permainan tebak benda yang hilang di TK Equator kecamatan Bonjol Pasaman, permasalahan yang ditemui pada anak Tk Equator setelah diadakan penelitian yaitu kurangnya perkembangan kemampuan bahasa anak secara optimal, kurangnya anak mengenal kata benda, dan anak yang masih ragu-ragu untuk berbicara.

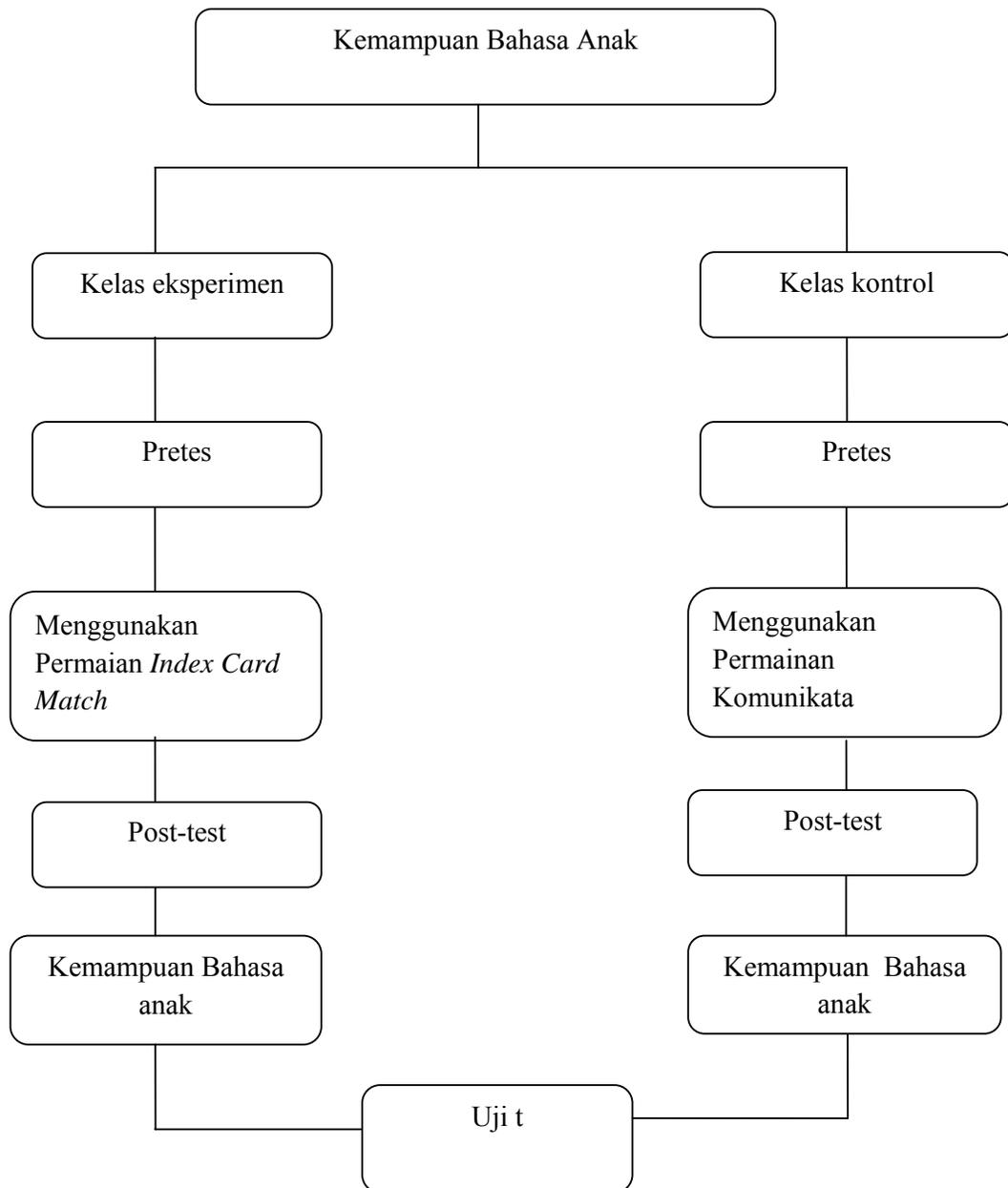
Dari dua penelitian diatas dapat diketahui bahwa Penelitian tersebut sama-sama meneliti mengenai bahasa anak. Sedangkan perbedaan dari penelitian tersebut adalah jenis penelitiannya. Yang satu memakai Penelitian Tindakan Kelas. Persamaan penelitian ini dengan penelitian lain sama-sama meneliti mengenai bahasa anak dan perbedaannya adalah mengenai alat yang digunakan, dalam pembelajaran bahasa tersebut. Guna penelitian relevan ini untuk tidak terjadinya persamaan antara penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian selanjutnya.

C. Kerangka Konseptual

Dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak penulis mencobakan permainan *index card match* pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan permainan *index card match*. Hasil kemampuan anak diperoleh melalui tes yang diadakan diakhir kegiatan

belajar mengajar. Selanjutnya hasil kemampuan pada anak dari kelas eksperimen dibandingkan dengan hasil kemampuan bahasa anak pada kelas kontrol.

Kemudian dari hasil perbandingan itu dapat terlihat pengaruh permainan *index card match* yang dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan Permainan Komunikata.



Bagan 1. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis tindakan merupakan jawaban sementara dari suatu penelitian. Karena dari hasil pengujian hipotesis merupakan jawaban dari masalah yang ditemukan. Adapun hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah:

1. H_1 : Diduga terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan permainan *Index Card Match* terhadap kemampuan Bahasa anak di Taman Kanak-Kanak Permata Ibu pada taraf 0,05.
2. H_0 : Diduga tidak terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan permainan *Index Card Match* terhadap kemampuan Bahasa anak di Taman Kanak-Kanak Permata Ibu pada taraf 0,05.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

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

1. Hasil penelitian yang diperoleh terdapat pengaruh permainan *index card match* terhadap kemampuan bahasa anak di Taman Kanak-kanak Permata Ibu Padang. Hal ini terbukti ketika dengan menggunakan permainan *index card match* dapat mempengaruhi kemampuan bahasa pada anak, dengan nilai rata-rata dari kelas eksperimen lebih tinggi (89,3) dibandingkan kelas kontrol (78,45).
2. Dari hasil uji hipotesis didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $5,74 > 2,024$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan $\alpha 0,05$ ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan bercerita anak kelas eksperimen dan kelas kontrol di Taman Kanak-Kanak Permata Ibu Padang.
3. Dengan demikian permainan *index card match* terbukti berpengaruh untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak di TK Permata Ibu Padang.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan pendidikan Taman Kanak-kanak maka hasil temuan tentang pengaruh permainan *index card match* terhadap kemampuan bahasa anak di Taman Kanak-Kanak Permata Ibu Padang mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah: dalam mengembangkan kemampuan bahasa dapat juga digunakan permainan, sehingga membuat anak lebih aktif untuk berkomunikasi dengan temannya atau gurunya.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Permainan ini dapat digunakan guru dalam mengembangkan bahasa anak usia dini, karena banyak hal sebenarnya yang bisa kita gunakan dalam mengembangkan bahasa anak usia dini, dan salah satunya dengan menggunakan permainan *index card match* tersebut.

2. Bagi Kepala TK

Diharapkan agar lebih peduli dalam memberikan motivasi dan arahan serta alat atau media pendidikan anak yang lebih menunjang pembelajaran di sekolah untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya kemampuan bahasa anak.

3. Penelitian lanjutan

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan/ *literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lama.

Daftar Pustaka

- Aisyah, Sitidkk. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan anak usia dini* Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arori, Mohammad. 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Depdiknas. 2003. *Alat Permainan Edukatif*. Jakarta: Depdiknas
- Dhieni, Nurbiana. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Elida Prayitno dan Erlamsyah. 1998. *Perkembangan Individu I*. Padang FIP UNP
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajar di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Musbikin, Imam. 2010. *Buku Pintar Paud*. Yogyakarta: Laksana
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Nugraha, Ali. 2005. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini* Jakarta: Depdiknas.
- Resnawati. 2012. Peningkatan Kemampuan Bahasa anak melalui permainan tebak benda yang hilang di TK Equator Kecamatan Bonjol Pasaman. Skripsi tidak dipublikasikan.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak, edisi ketujuh, jilid dua*. Erlangga: Jakarta
- Siswanto, Iqrea & Sri Lestari. 2012. *Panduan Bagi Guru dan Orangtua (Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif untuk PAUD)*. Yogyakarta: ANDI
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks