PENINGKATAN BAHASA ANAK MELALUI PERMAINAN POHON PINTAR DI TK SAMUDERA PADANG

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagaian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

IRMAN YANTI SIKUMBANG
NIM: 2009/93918

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

2011

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Di TK Samudera Padang**

Nama : Irman Yanti Sikumbang
NIM : 93918/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Nopember 2011

Disetujui oleh:

Pembimbing I,	Pembimbing II
Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd	**Dra. Rivda Yetti**
NIP 19580305 198003 2 003	NIP 19630414 198703 2 001

Ketua Jurusan,

Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd

NIP 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Peningkatan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Di TK Samudera Padang

Nama : Irman Yanti Sikumbang
NIM : 93918/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Nopember 2011

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: **Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd**.	1. .....
2. Sekretaris	: **Dra. Rivda Yetti**	2. .....
3. Anggota	: **Drs. Indra Jaya, M. Pd**	3. .....
4. Anggota	: **Dra.Hj. Dahliarti, M. Pd**	4. .....
5. Anggota	: **Asdi Wirman, S.PdI**	5. .....

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang.

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sesungguhnya urusan yang lain dan hanya kepada tuhan Mu-lah hendaknya kamu berharap. (Qs. Al insyirah: ayat 6-8)

Ya Allah….

Lapangkanlah hatiku dan mudahkanlah urusanku dan lepaskanlah kekakuan dari lidahku supaya mereka mengerti perkataanku, tambahkanlah kepadaku ilmu dan pengetahuan. (At Thaha: 25, 28. 119)

Seandainya aku boleh memilih biarlah aku menjadi bulan dan bintang Yang tidak angkuh ketika bertahta dan tidak angkuh ketika terbenam Biar aku menjadi sang fajar yang gigih mengusir kelam, Namun rela menyingkir untuk memberi tempat bagi Sang surya yang lebih cemerlang.

Walau dengan berbagai rintanganku hadapi, Kadang seakan tak terbatas Siang dan malam Ku terus melangkah dengan sekeping keterbatasan jiwa Demi untuk meraih semua cita-cita Karena ku yakin……
Akan ada lentera yang tersembunyi dibalik gelap malam

Kupersembahkan karya kecil ini, dengan sepenuh cinta untuk:
Ayahanda Tamrin Chaniago, Ibunda Armiati serta adik-adik tercinta. Dan tak lupa untuk Suamiku tercinta Irnovriadi, S.Sos. serta anak-anak tersayang Rizki Irvanda, Abdan Syakura dan Safira Khairinnisa. Yang telah memberikan dorongan dan bantuan serta doa.
Terima kasih ku ucapkan kepada Ibu Dr. Hj. Rakimahwatiewi. M.Pd dan Ibu Dra. Rivda Yetti selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi

Dan tak lupa untuk…….
Rekan-rekan Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini BP. 09
Terima kasih atas segala bantuan dan dukungannya yang selalu memberikan semangat dan motivasi dan tak ada yang bisa ku persembahkan selain doa ku dan kesuksesan kita

Ya Allah ……
Jadikanlah kebahagian ini Peningkat Imanku pada Mu dan awal pengabdianku buat Orang-orang yang Kusayangi. Amiiiiiin.

Irman Yanti Sikumbang

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 kecuali sebagai acuan atau kutipan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Nopember 2011

Yang menyatakan

Irman Yanti Sikumbang

Nim: 93918

ABSTRAK

Irman Yanti Sikumbang. 2011. Peningkatan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Di TK Samudera Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan pohon pintar dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam mengucapkan kata-kata dan berbahasa yang baik dan benar di TK Samudera Padang. Fenomena yang terjadi dilapangan menunjukkan bahwa banyak anak mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan berbicara, kesulitan dalam pengucapan kata-kata. Selain itu anak belum dapat berbahasa yang baik dan benar. Untuk itu dibutuhkan suatu strategi pembelajaran bahasa yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas yaitu ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa TK Samudera Padang kelompok B berjumlah 16 orang. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan pohon pintar dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak meningkat, anak dapat mengucapkan kata-kata, berkomunikasi dan dapat berbahasa yang baik dan benar di TK Samudera Padang. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru, pimpinan sekolah atau lembaga yang berkepentingan untuk dapat memanfaatkan media pohon pintar kartu huruf, kartu bergambar sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti persembahkan ke hadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan penelitian ini dengan judul "Peningkatan bahasa anak melalui permainan pohon pintar di TK Samudera Padang.

Tujuan penulisan laporan penelitian ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan sebagian persyaratan untuk mendapat gelar sarjana Pendidikan pada jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaiaan penelitian ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.
2. Ibu Dra. Rivda Yetti selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skiripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak dan Ibu staf pengajar dan tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini

5. Bapak Prof. Dr. H. Firman MS, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan ini
6. Suami dan anak-anak penulis yang telah begitu banyak memberikan perhatian, doa dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
7. Ibu kepala beserta staf guru TK Samudera Padang yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti menyelesaikan penelitian ini.
8. Anak didik peneliti pada TK Samudera Padang khususnya kelompok B yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas.

Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran , masukan, kritikan yang positif serta bermanfaat untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini jauh lebih sempurna dan dapat bermanfaat bagi pembaca semua serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang , Nopember 2011

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERSETUJUAN i
HALAMAN PENGESAHAN ii
ABSTRAK iii
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI vi
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR GRAFIK ix

BAB I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Pembatasan Masalah 5
D. Perumusan Masalah 6
E. Rancangan Pemecahan Masalah 6
F. Tujuan Penelitian 6
G. Manfaat Penelitian 6
H. Definisi Operasional 7

BAB II. KAJIAN PUSTAKA
A. Landasan Teori 8
1. Hakikat Perkembangan Anak 8
2. Perkembangan Bahasa Anak 12
3. Kemampuan Berbahasa 14
4. Bermain 22
5. Permainan Pohon Pintar 32
B. Penelitian yang Relevan 34
C. Kerangka Konseptual 35
D. Hipotesis Tindakan 35

BAB III. RANCANGAN PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 36
B. Subjek Penelitian 36
C. Prosedur Penelitian 37
D. Sumber Data 45
E. Teknik Pengumpulan Data 45
F. Instrumentasi 46
G. Teknik Analisa Data 47
H. Indikator Keberhasilan 48

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data …….. 50
B. Pembahasan …….. 81

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan ……..... 93
B. Saran …….. 94

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
4.1	Hasil Observasi Peningkatan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) ……...	50
4.2	Hasil Observasi Peningkatan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan) ……..	57
4.3	Hasil Observasi Peningkatan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan) ……..	60
4.4	Hasil Observasi Peningkatan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan) ……..	63
4.5	Hasil Wawancara Dengan Anak Pada Akhir Siklus 1 ……	66
4.6	Hasil Observasi Peningkatan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan) ……..	71
4.7	Hasil Observasi Peningkatan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan) ……..	74
4.8	Hasil Observasi Peningkatan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan) ……..	77
4.9	Hasil Wawancara Dengan Anak Pada Akhir Siklus 2 ……	80
4.10	Perkembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar (Kategori Sangat Tinggi) …….	84
4.11	Perkembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar (Kategori Tinggi) …….	87
4.12	Perkembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar (Kategori Rendah) ……...	89

DAFTAR GRAFIK

Grafik		Halaman
4.1.	Hasil Observasi Peningkatan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) ……...	52
4.2.	Hasil Observasi Peningkatan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan) ……..	59
4.3.	Hasil Observasi Peningkatan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan) ……..	62
4.4.	Hasil Observasi Peningkatan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan) ……..	65
4.5.	Hasil Observasi Peningkatan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan) ……..	75
4.6.	Hasil Observasi Peningkatan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan) ……..	76
4.7.	Hasil Observasi Peningkatan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan) ……..	79
4.8.	Perkembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar (Kategori Sangat Tinggi) …….	86
4.9.	Perkembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar (Kategori Tinggi) …….	88
4.10.	Perkembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar (Kategori Rendah) ……...	91

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan pada anak usia 4-6 Tahun. Usia dini merupakan fase efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak.

Dalam kurikulum berbasis kompetensi dinyatakan bahwa dalam rangka meletakkan dasar ke arah perkembangan bahasa, fisik, kognitif, emosi, daya cipta guru hendaknya memahami karakter dan kemampuan yang dikuasa oleh anak usia dini, kemampuan yang harus diselesaikan sesuai dengan UU Pendidikan No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB IV Pasal 28 menyebutkan bahwa, Pendidikan usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Bahasa merupakan salah satu faktor mendasar yang membedakan manusia dengan hewan. Bahasa juga jembatan komunikasi menusia dengan lingkungan sekitarnya, serta membantu seseorang untuk mengekspresikan berbagai ide, arti, perasaan dan pengalaman. Bahasa juga dapat mencerminkan perkembangan kognitif seseorang. Perkembangan bahasa meliputi perkembangan berbicara, menulis, membaca, dan menyimak. Oleh sebab itu TK

sebagai lembaga formal, pembelajaran membaca awal dapat dikembangkan di TK.

Perkembangan anak pada usia dini didominasi oleh perkembangan keterampilan, keaktifan, imajinasi bahasa, kesenangan, berbagi rasa, ide dan alat permainan anak juga mampu memahami maksud dan harapan orang dewasa terhadap dirinya dengan cara mendengar, mengamati dan meniru orang lain termasuk orang tuanya. Anak mampu menyerap banyak informasi dari lingkungan namun perlu menguraikan informasi.

Permainan yang telah diprogram oleh guru kebanyakan tidak menyenangkan bagi anak atau permainan yang selalu diulang-ulang sehingga anak kurang berminat untuk bermain. Banyak TK yang tidak lagi menjadi taman yang indah dan berteman banyak tapi beralih fungsi menjadi "sekolah", sehingga belajar di TK tidak lagi memakai prinsip "bermain".

Peran pendidik (orang tua, guru, dan orang dewasa lainnya) sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak 4-6 tahun, upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain, karena dengan bermain anak memiliki kesempatan berekplorasi, menemukan, mengekpresikan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu permainan membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya.

Pada hakekatnya pendidikan TK adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, fisik

motorik. Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini menitik beratkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan prilaku serta agama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Pembelajaran di TK dilaksanakan dengan cara bermain sambil belajar, belajar seraya bermain untuk dapat mengembangkan kecakapan hidup pendidikan lebih lanjut. Dalam kehidupan anak bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan setiap anak yang sehat jasmani dan rohani akan selalu mempunyai keinginan dan dorongan untuk bermain. Menurut keputusan Menteri Pendidikan Nasional 2010 tujuan pendidikan TK adalah membantu anak didik mengembangkan potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi nilai-nilai agama, moral, sosial dan emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, dan fisik motorik untuk memasuki pendidikan dasar.

Dalam rangka meletakkan dasar ke arah perkembangan baik fisik maupun psikis untuk itu pendidikan anak usia dini diharapkan memiliki keterampilan dan kemampuan dalam melayani dan mengembangkan potensi diri dan pertumbuhan perkembangan anak TK salah satunya kemampuan berbahasa. Bahasa merupakan rangkaian bunyi yang melambangkan pikiran, perasaan, dan sikap manusia. Dalam penggunaannya, lambang bunyi itu digunakan sesuai kaedah-kaedah yang berlaku dalam bahasa tersebut. Rangkaian bunyi membentuk kata, kelompok kata, klausa dalam kalimat.

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa melepaskan diri dari bahasa. Dengan bahasa manusia bisa bergaul sesama manusia di muka bumi ini. Manusia tidak hanya berfikir dengan otaknya tapi juga dituntut untuk menyampaikan juga mengungkapkan pikirannya dengan bahasa yang dapat dimengerti orang lain.

Keterampilan berbahasa anak perlu diasah sejak dini, karena bahasa sangat penting dalam berkomunikasi, untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak TK dapat diarahkan untuk belajar menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Bahasa anak adalah bahasa yang dipakai oleh anak untuk menyampaikan keinginannya, pikiran, harapan, permintaan dan lain-lain untuk kepentingannya. Anak pada umumnya memakai bahasa dalam kehidupannya untuk memenuhi kepentingan individu anak itu sendiri. Anak-anak sebelum memasuki pendidikan cenderung menggunakan bentuk-bentuk bahasa yang hanya mampu dipahami oleh orang tuanya dan orang-orang disekitarnya.

Berdasarkan latar belakang anak yang berbeda-beda mereka sama-sama mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan bahasanya. Dalam hal ini guru dapat mengupayakan suatu permainan yang dapat membantu anak dalam mengembangkan bahasa yaitu melalui permainan pohon pintar. Dengan adanya alat permainan pohon pintar ini maka kemampuan bahasa anak dapat berkembang dengan baik. Dari uraian diatas terlihat bahwa berbahasa sangatlah penting tidak saja bagi orang dewasa tetapi juga bagi anak usia dini yang mana bahasa ini sangat berpengaruh bagi perkembangan anak, apabila seseorang anak mempunyai hambatan dalam komunikasi anak tersebut akan memperoleh hambatan sampai ia dewasa.

Kenyataan yang terjadi di lapangan pada TK Samudera Padang adalah kebanyakan dari anak mengalami kesulitan dalam mengucapkan kata-kata , berkomunikasi dan berbahasa yang baik dan benar, salah satunya dalam mengenal kata dengan huruf. Hal ini terjadi karena selama ini guru cuma menulis kata-kata di papan tulis saja tanpa menggunakan media atau alat peraga, kurangnya pengetahuan dan metode yang cocok dalam meningkatkan bahasa anak. Berdasarakan uraian di atas penulis terinspirasi untuk merancang suatu permainan yang berjudul "Peningkatan Bahasa Anak Melalui Permainan Pohon Pintar".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut;

1. Anak mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan berbicara.
2. Anak mengalami kesulitan dalam pengucapan kata-kata.
3. Anak mengalami kesulitan dalam berbahasa yang baik dan benar.
4. Metode yang dilakukan guru dalam mengembangkan kemampuan berbahasa kurang tepat dan relevan.

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya cakupan permasalahan yang mempengaruhi proses belajar anak, keterbatasan waktu, tenaga dan biaya, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Anak mengalami kesulitan dalam pengucapan kata- kata.
2. Anak mengalami kesulitan dalam berbahasa yang baik dan benar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang diuraikan diatas, maka permasalahan peneliti ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana permainan pohon pintar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak dalam pengucapan kata-kata di TK Samudera Padang?”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, rancangan pemecahan masalah penelitian dapat dilakukan dengan Permainan Pohon Pintar. Pohon pintar ini menggunakan media pembelajaran berupa sebuah pohon, yang mempunyai gantungan kartu huruf, kartu bergambar, papan planel dan alat bantu lainnya. Indikator yang akan diukur dalam penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan anak dalam mengucapkan kata-kata yang diukur melalui observasi sehingga kemampuan bahasa anak meningkat dan sikap anak terhadap permainan pohon pintar ini yang diukur melalui hasil pengamatan dan wawancara dengan baik

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam mengucapkan kata-kata dan berbahasa yang baik dan benar di TK Samudera Padang.

G. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian ini di harapkan bermanfaat bagi:

1. Anak

   Untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak.

2. Penulis

   Untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam kegiatan terutama pada penelitian tindakan kelas dan juga sebagai sumbangan untuk meningkatkan kemampuan dasar anak khususnya bahasa anak.

3. Guru

   Sebagai masukan untuk mengatasi pembelajaran di kelas.

4. Sekolah

   Untuk menambah wawasan keterampilan dalam proses belajar mengajar dengan menunakan permainan pohon pintar pada peningkatan perkembangan bahasa anak.

5. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan

   PG – PAUD Universitas Negeri Padang.

H. Defenisi Operasional

Permainan pohon pintar merupakan suatu aktivitas bermain untuk melatih mengembangkan kemampuan bahasa anak. Permainan pohon pintar ini menggunakan media yang berupa pohon buahan-buahan, kartu kata bergambar, kartu huruf sebagai upaya meningkatkan kemampuan bahasa anak di Taman Kanak-kanak Samudera Padang.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Perkembangan Anak Usia Dini

Pada hakikatnya anak adalah makhluk individu yang membangun sendiri pengetahuannya. Itu artinya guru dan pendidik anak usia dini lainnya tidaklah dapat menuangkan air begitu saja kedalam gelas seolah-olah kosong. Anak lahir dengan membawa sejumlah potensi yang dapat merangsan kemunculan dari potensi yang tersembunyi tersebut.

Menurut Jamaris (dalam Sujiono 2009:54), perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya.

Ki Hadjar Dewantara (dalam Slamet 2005: 6), mengatakan semua potensi anak terdiri dari cipta, rasa, dan karsa.

Montessori (dalam Sujiono 2009:54) mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (sensitive periods), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa masa usia dini merupakan masa peletakan dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Masa kanak-kanak yang bahagia merupakan dasar bagi keberhasilan di masa datang. Agar pertumbuhan dan

perkembangan tercapai secara optimal, maka dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulasi dan upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

a. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini sebagai bagian dari keseluruhan perkembangan anak dapat dirumuskan sebagai proses perubahan yang berkesinambungan secara progresif dari masa kelahiran sampai usia 8 tahun.

Menurut Caplan (dalam Ramli 2005:68), pada masa perkembangan kearah kemandirian, dari koordinasi yang kaku ke arah keterampilan yang luwes, dari bahasa tubuh ke arah komunikasi verbal, dari kesadaran kepada diri sendiri berkembang ke arah perhatian kepada orang lain.

Catron dan Allen (dalam Sujiono 2009:62) menyebutkan bahwa ada 6 (enam) aspek perkembangan anak usia dini, yaitu kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi dan ketrampilan motorik sangat penting dan harus dipertimbangkan sebagai fungsi interaksi.

Sedangkan menurut Hendrick (dalam Ramli 2005:67) menyebutkan perkembangan anak usia dini sebagai bagian dari keseluruhan perkembangan anak dapat dirumuskan sebagai suatu proses perubahan yang berkesinambungan secara progresif dari masa kelahiran sampai usia 8 tahun.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini merupakan suatu proses perubahan dalam diri anak yang berlangsung secara terus menerus ke arah yang lebih baik.

b. Tujuan Perkembangan Anak Usia Dini

1) Dari segi keilmuan

Depdiknas (dalam Ramli 2005: 1), anak usia dini dikonsepsikan berada pada masa delapan tahun pertama dari kehidupan anak karena pada masa tersebut terjadi perkembangan yang sangat pesat pada diri anak yang menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya.

2) Dari segi perkembangan otak

Ratnawati (dalam Ramli 2002:3), mengemukakan bahwa otak manusia mempunyai masa laju pertumbuhan dan perkembangan. Laju tersebut tumbuh dan berkembang dengan kecepatan penuh pada masa bawah lima tahun (balita).

3) Dari segi perkembangan intelegensi (kecerdasan)

Freeman & Munandar (dalam Ramli 2005:3), mengemukakan bahwa perkembangan kecerdasan dan fungsi-fungsi mental lainnya, termasuk kreativitas paling pesat terjadi pada tahun-tahun awal dari kehidupan anak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan perkembangan anak usia dini adalah untuk mengetahui dan

memaksimalkan kerja otak anak, karena pada masa balita sampai umur delapan tahun terjadi laju perkembangan otak yang cepat.

c. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Bredekamp & Copple (dalam Ramli 2005:68) adalah sebagai berikut:

1) Ranah perkembangan anak-fisik, sosial, emosional, bahasa, dan kognitif saling berkaitan. Perkembangan pada satu ranah mempengaruhi dan dipengaruhi oleh perkembangan pada ranah yang lain.
2) Perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relatif teratur dengan kemampuan, ketrampilan, dan pengetahuan berikutnya dibangun berdasarkan kemampuan, ketrampilan dan pengetahuan yang telah dicapai sebelumnya.
3) Perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berbeda dari satu anak yang lain demikian juga pada setiap bidang perkembagan bagi setiap anak.
4) Perkembangan dan belajar berasal dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan yang meliputi dunia fisik dan sosial tempat anak hidup.
5) Anak-anak menunjukkan cara-cara mengetahui dan belajar yang berbeda-beda demikian pula cara-cara yang berbeda dalam mewujudkan pengetahuan mereka.

Menurut Howard Gardner (dalam Ramli 2005:73) mengemukakan bahwa paling tidak ada delapan cara yang digunakan

anak dalam belajar dan memahami sesuatu hal, yaitu melalui cara logika, matematis, linguistic (bahasa), musik, spasial (keruangan), kinestetik (gerakan), intrapribadi, antarpribadi, dan naturalistik.

Sedangkan menurut Hibana (dalam Siti Aisyah 2007:1.10) ada beberapa karakteristik perkembangan anak usia 4 tahun meliputi:

1. Perkembangan fisik anak ditandai dengan keaktifan anak untuk melakukan berbagai kegiatan hal ini bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar.
2. Perkembangan bahasa ditandai dengan kemampuan anak memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
3. Perkembangan kognitif ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar bahasa terhadap lingkungan sekitarnya.
4. Bentuk permainan anak masih bersifat individu.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan anak usia dini terdiri dari perkembangan fisik, sosial emosional, bahasa, dan kognitif yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi antara satu dengan yang lainnya. Perkembangan anak usia dini berlangsung dengan kecepatan yang berbeda dari masing-masing anak, demikian juga pada setiap bidang perkembangan bagi setiap anak. Artinya setiap anak adalah unik yang berbeda antara satu anak dengan anak yang lainnya. Dan setiap anak menunjukkan cara yang berbeda pula dalam membangun pengetahuan mereka.

2. Perkembangan Bahasa Anak

Perkembangan bahasa anak dipengaruhi pengalaman dan lingkungannya. Selama masa usia TK, interaksi dengan orang dewasa dan orang-orang yang bicaranya lebih matang memegang peranan penting dalam mendukung kemampuan bahasa anak yang sedang tumbuh.

Menurut Soemiarti Patmodewo (2003:29) menyatakan bahwa: “Terdapat dua daerah pertumbuhan bahasa yaitu bahasa yang bersifat pengertian/reseptif (*understanding*) bahwa pengertian (misalnya mendengarkan dan membaca) menunjukkan kemamapuan anak untuk memahami dan berlaku terhadap komunikasi yang ditujukan kepada anak tersebut”. Bahasa *ekspresif* (bicara dan tulisan) menunjukkan ciptaan bahasa yang dikomunikasikan kepada orang lain”.

Nelson (dalam Slamet 2005: 73), mengklasifikasikan bahasa anak sebagai referensi dan ekspresif. Kata-kata benda umumnya digolongkan dalam referensial, sedangkan kata-kata sosial digolongkan sebagai ekspresif.

Gege & Berliner (dalam Ramli 2005:204) mengemukakan pada usia dua sampai lima tahun, anak-anak sering menunjukkan penggunaan bahasa yang sangat kreatif, kebanyakan anak sudah menguasai sebahagian besar hubungan sintaksis yang digunakan orang dewasa walaupun aspek-aspek perkembangan bahasanya terus berkembang selama beberapa tahun.

Menurut Rosmala Dewi (2005 : 15), menyatakan bahwa bahasa di artikan sebagai suatu sistim symbol dan urutan kata- kata yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain bercirikan *Infinite* (tak terbatas), *Generativity* berlaku umum, displacemen (pemindahan) dan *rule system* (sistem aturan).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa mengikuti suatu urutan yang dapat diramalkan secara umum sekalipun banyak variasinya diantara anak yang satu dengan

yang lainnya, dengan tujuan mengembangkan kemampuan anak untuk berkomunikasi.

3. Kemampuan Bahasa

Bahasa adalah salah satu faktor mendasar yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Bahasa sebagai anugrah dari sang pencipta. Anak usia 5 tahun telah menguasai lebih dari 8000 kata produktif. Berbagai studi memang tidak menunjukkan hasil yang sama mengenai perkembangan anak.

a. Pengertian Bahasa

Menurut Soemiarti Patmodewo (2003:29), menyatakan bahwa anak pra sekolah biasanya telah mampu mengembangkan ketrampilan bicara melalui percakapan yang dapat memikat orang lain. Mereka dapat menggunakan bahasa dengan berbagai cara antara lain dengan bertanya, melakukan dialog dan menyanyi.

Menurut Badudu (dalam Dhieni 2009:1.11) menyatakan bahwa bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginan.

Menurut Bromley (dalam Dhieni 2009:1.11), mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis dan dibaca, sedangkan simbol yang verbal dapat diucapkan dan didengar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan suatu sistem lambang yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh anggota masyarakat yang bersifat arbitrer dan manusiawi.

b. Fungsi Bahasa

Fungsi bahasa yang utama adalah sebagai alat untuk berkomunikasi dan bahasa digunakan untuk mengekpresikan keunikan individu.

Bromley (dalam Dhieni 2009:1.21), menyebutkan 5 fungsi bahasa sebagai berikut:

1) Bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu. Anak usia dini belajar kata-kata yang dapat memuaskan kebutuhan dan keinginan utama mereka. Anak yang lapar dan mengatakan ‘mam-mam’ mendapatkan makanan lebih cepat dari pada anak yang menginginkan makanan dengan cepat dari pada anak yang menginginkan makanan dengan cara menangis.
2) Bahasa dapat mengubah dan mengontrol prilaku. Anak-anak belajar bahwa mereka dapat mempengaruhi lingkungan dan mengarahkan prilaku orang dewasa dengan menggunakan bahasa. Anak usia dini yang mengatakan ‘ci luk ba’ memahami makna kata-kata tersebut bahwa ia harus menyembunyikan wajahnya dan orang dewasa dapat melihat wajah anak kembali setelah menunggu beberapa saat.
3) Bahasa dapat membantu perkembangan kognitif. Secara simbolik bahasa menjelaskan hal yang nyata dan tidak nyata. Bahasa

memudahkan kita untuk mengingat kembali suatu informasi dan menghubungkannya dengan informasi yang dapat diperoleh.

4) Bahasa membantu mempererat interaksi dengan orang lain. Bahasa berperan dalam memelihara hubungan anda dengan orang sekitar Anda. Anda dapat menjelaskan pikiran, perasaan, dan prilaku melalui bahasa.
5) Bahasa mengekspresikan keunikan individu. Anda mengemukakan pendapat dan perasaan pribadi dengan cara berbeda dari orang lain.

Haliliday (dalam Suhartono 2005:9) mengklarifikasikan bahwa bahasa anak-anak kecil terbagi menjadi tujuh fungsi yaitu:

1) Fungsi Instrumental, terdapat dalam ungkapan bahasa, termasuk masa bayi, untuk meminta sesuatu (makanan, barang, dsb).
2) Fungsi Menyeluruh (*regulatory*), yaitu ungkapan untuk menyuruh orang lain berbuat sesuatu.
3) Fungsi Interaksi, yang terdapat dalam ungkapan yang menciptakan sesuatu iklim untuk hubungan anatar pribadi.
4) Fungsi Kepribadian (*personal*), adalah yang terdapat dalam ungkapan yang menyatakan atau mengakhiri partisipasi.
5) Fungsi Pemecahan Masalah (*heuristic*), yang terdapat dalam ungkapan yang meminta atau menyatakan jawab kepada suatu masalah atau persoalan.
6) Fungsi Khayalan (*imagnitive*), ialah ungkapan yang mengajak pendengar untuk berpura-pura atau simulasi suatu keadaan seperti

yang dilakukan anak-anak kalau bermain rumah-rumahan atau sekolah-sekolahan.

7) Fungsi Informatif, yang memberitahukan sesuatu hal (informasi) kepada orang lain. Fungsi informatif inilah yang didapat jikalau disajikan disekolah-sekolah sebagai suatu produk dan bukan sebagai suatu proses.

Menurut Zulkifli (2006:34) fungsi bahasa adalah:

1) Alat untuk menyatakan ekspresi.
2) Alat untuk mempengaruhi orang lain.
3) Alat untuk memberi nama.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi bahasa adalah sebagai alat untuk berkomunikasi, menyampaikan pikiran kepada orang lain dan berinteraksi dengan orang lain.

c. Bentuk-bentuk Bahasa Anak

Menurut Piaget (dalam Zulkifli 2006:38), bentuk-bentuk bahasa anak adalah:

1) Bahasa Egosentris

   Bahasa egosentris adalah bentuk bahasa yang lebih menonjolkan keinginan dan kehendak seseorang.

2) Bahasa Sosial

   Bahasa sosial adalah bentuk bahasa yang dipergunakan untuk berhubungan dengan orang lain.

d. Peranan Bahasa Bagi Anak

Menurut Suhartono (2005:14), peranan bahasa bagi anak usia dini antara lain:

1) Bahasa sebagai sarana berfikir. Anak bayi bila ingin sesuatu ia biasanya dengan menangis. Dengan bunyi tangisan ini anak berfikir supaya ada orang yang mendekatinya.
2) Bahasa sebagai sarana untuk mendengarkan pada awal kelahirannya kedunia, anak tidak mengenal bahasa. Dalam lingkungan keluarganya, setiap hari anak mendengarkan bunyi bahasa Ibu dan Bapaknya (keluarganya). Secara perlahan bunyi-bunyi yang didengar anak-anak itu akan mampu dipahami maksudnya.
3) Bahasa sebagai sarana untuk melakukan kegiatan berbicara. Setelah anak dapat dan mampu mendengarkan bunyi bahasa, kemudian ia berusaha untuk berlatih bicara sesuai dengan bunyi bahasa yang biasa ia dengar.
4) Setelah anak memasuki sekolah, bahasa mempunyai peranan untuk membaca dan menulis. Anak akan belajar membaca dan menulis disekolah, khususnya pada waktu ia memasuki kelas 1 Sekolah Dasar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa peranan bahasa bagi anak adalah sebagai sarana berfikir untuk mendengarkan, kemudian dengan mendengar anak dapat melakukan kegiatan berbicara dan dengan bahasa anak dapat membaca dan menulis.

e. Karakteristik Bahasa

Menurut Santrock (dalam Dhieni 2009:1-14) menerangkan bahwa karakteristik bahasa itu terdiri dari:

1) Sistematis artinya bahasa merupakan suatu cara menggabungkan bunyi-bunyian maupun tulisan yang bersifat lentur, standar, konsisten, setiap bahasa memiliki tipe konsistensi yang bersifat khas.
2) Arbitrasi, bahwa bahasa adalah terdiri dari hubungan antara berbagai macam suara dan visual objek maupun gagasan. Setiap bahasa memiliki kata-kata yang memiliki kata-kata yang berbeda dalam memberi symbol pada angka-angka tertentu.

Jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi bahasa merupakan prasarat dalam kemampuan berfikir yang luas serta dapat membantu kemampuan berfikir karena keduanya berkembang sama.

f. Fase/Masa Perkembangan Bahasa Anak

Menurut Clara dan William (dalam Zulkifli 2006:36) ada 4 masa perkembangan bahasa anak antara lain:

1) Kalimat satu kata, 1 tahun s/d 1 tahun 6 bulan.

Dalam masa ini anak cenderung mengucapkan pengulangan suara.Kemudian anak terus belajar bicara karena dirangsang oleh “dorongan sewajarnya”, yaitu dorongan meniru suara-suara yang didengarnya diucapkan orang lain. Umumnya dalam masa ini kata-kata yang diucapkan terdiri dari 10 kata saja.

2) Masa memberi nama: 1,5 s/d 2 tahun.

   Selama beberapa bulan perkembangan bahasa ini seakan-akan terhenti karena anak memusatkan perhatiannya untuk belajar berjalan. Sambil berjalan kesana kemari dengan tak henti-hentinya, ia bertanya ini apa? itu apa? Siapa itu? Mengapa ia? Itu alasannya ada yang menyebut masa ini dengan masa memberi nama.

3) Masa kalimat tunggal: 2 tahun s/d 2,5 tahun.

4) Bahasa dan bentuk kalimat makin baik dan sempurna. Anak telah menggunakan kalimat tunggal. Sekarang ia mulai menggunakan awalan dan akhiran yang membedakan bentuk dan warna bahasanya. Dalam masa ketiga ini terdapat usaha untuk mendekati bentuk bahasa baik dan sempurna membuat kata-kata sendiri yang lucu kedengarannya.

5) Masa kalimat majemuk: 2,5 tahun s/d seterusnya.

   Anak mengucapkan kalimat yang makin panjang dan makin bagus. Anak telah mulai menyatakan pendapatnya dalam kalimat majemuk. Sekali-kali ia memakai kata perangkat, akhirnya timbulah anak kalimat. Dalam masa ke 4 ini terdapat kalimat yang lebih sempurna dan panjang, kalimat majemuk dan pertanyaan anak-anak.

Menurut Dhieni (2009:2.16), Perkembangan bahasa tidak terlepas dari konteks sosial dan perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif berhubungan erat dengan perkembangan bahasa karena awal perkembangan bahasa berada pada stadium sensor motorik yaitu ketika anak berusia sekitar 18 bulan.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya perkembangan bahasa anak dimulai dari tahap 1 kata, bertanya secara sederhana, berbahasa dengan kalimat walaupun belum sempurna kemudian memasuki kalimat sempurna dan perkembangan bahasa juga berhubungan erat perkembangan kognitif anak.

g. Permasalahan Bahasa Bagi Anak

Anak-anak yang berusia 0-6 tahun mempunyai permasalahan tersendiri dalam berbahasa. Menurut Suhartono (2005:15) menerangkan bahwa ada beberapa permasalahan bahasa bagi anak antara lain:

1) Keterbatasan kata-kata yang diketahuinya

   Anak pada umumnya mempunyai kosa kata yang terbatas pada kosa kata yang pernah ia dengarkan dari orang-orang yang ada disekelilingnya, terutama orang tuanya sendiri. Jika orang tuanya dalam berbahasa lancar anak akan mudah menirukan bahasa orang tunya, begitu juga sebaliknya.

2) Terdapat orang tua atau orang-orang disekitar anak yang dengan sengaja bicara dengan lafal yang dibuat-buat dan mengarah pada lafal yang salah, maka anak akan menirukan lafal yang salah tersebut.

3) Adanya beberapa anak yang mempunyai gangguan alat artikulasi sehingga anak tidak bisa mengucapkan bunyi-bunyian fonem tertentu. Misalnya terdapat anak yang tidak bisa mengucapkan bunyi “er” secara fasih.

4) Adakalanya anak-anak selalu menggunakan bentuk bahasa yang hanya dipahami oleh orang tuanya. Hal ini menimbulkan permasalahan tersendiri dalam mengembangkan bahasa anak tersebut setelah ia bergaul dengan teman-temannya baik dilingkungan rumah maupun jika ia memasuki Taman Kanak-kanak.
5) Jika anak telah memasuki pendidikan Taman kanak-kanak akan mempunyai kesulitan dalam menggunakan bahasa, tertutama jika anak tersebut dirumah berkomunikasi dengan menggunakan bahasa ibu, bahasa daerah sedangkan di Taman Kanak-kanak dalam berkomunikasi dengan teman-temannya menggunakan bahasa Indonesia. Kesulitan utama anak awal memasuki Taman Kanak-kanak adalah menyesuaikan diri dalam berbahasa dengan teman-temannya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permasalahan bahasa bagi anak Taman Kanak-kanak terdapat pada keterbatasan kata-kata yang diketahuinya, menirukan ucapan dan lafal yang tidak benar dari orang tuanya, mempunyai gangguan alat artikulasi, kebiasaan menggunakan bentuk bahasa yang hanya dipahami oleh orang tuanya dan kesulitan menyesuaikan bahasa dalam berinteraksi dengan teman-temannya di Taman Kanak-kanak.

4. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak. Kegiatan bermain berguna untuk membantu anak dalam

memahami dan menggungkapkan dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaannya.

Menurut Sudono (2000:1), bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Vygotski (dalam Montolalu 2008: 1.15) membenarkan adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan berfikir (kognitif) anak, karena dengan bermain akan membuka kesempatan bagi anak untuk berekplorasi dan berkreasi. Salah satu kegiatan yang dapat merangsang kemampuan berfikir anak adalah dengan meningkatkan kemampuan berbahasanya. Dengan bergaul dan bermain bersama dengan teman sebayanya, maka kecakapan berbahasa anak akan berkembang dengan baik.

Menurut Soegeng Santoso (dalam Kamtini dan Tanjung 2005:47) menyatakan bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai yujuan tertentu. Jadi, bermain ada yang dapat dilakukan secara sendiri adapula yang dapat dilakukan secara berkelompok.

Piaget (dalam Tedjasaputra 2001:8) mengemukakan bahwa saat bermain anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka belajar mempraktekkan dan mengkonsolidasi keterampilan yang baru diperoleh.

Menurut Mulyadi (2004:53) mengemukakan bahwa bermain adalah sesuatu yang amat penting dalam kehidupan anak. Meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak hanya dilakukan demi kesenangan saja namun merupakan cara anak-anak untuk meniru dan menguasai prilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat dikatakan bahwa bermain mengandung pengertian yaitu suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak baik secara sendiri maupun berkelompok, dengan atau tanpa menggunakan alat permainan untuk mencapai kesenangan dan tumbuhnya berbagai ide dan gagasan baru yang pada akhirnya menghasilkan suatu kreativitas.

b. Teori Bermain

Tedjasaputra (dalam Kamtini dan Tanjung 2005:48) membagi teori-teori bermain dalam dua kategori pokok, yaitu kelompok klasik dan kelompok teori modern. Dalam hal ini akan dibahas tentang teori modern.

1) Teori Psikoanalisa

Freud memandang bermain sama seperti fantasi atau bermain. Melalui bermain atau fantasi, seseorang dapat memproyeksikan harapan maupun konflik pribadi. Dengan demikian Freud percaya bahwa bermain memegang peranan penting dalam perkembangan emosi anak.

2) Teori Kognitif

Menurut Piaget, bermain merupakan sarana untuk mempraktekkan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta ketrampilan yang telah dipelajari sebelumnya. Sedangkan *Law Vygotsky* melalui bahwa bermain akan memajukan kemampuan berfikir abstrak, merupakan cara belajar dalam kaitannya dengan *Zona of Proximal Development* (ZPD). Jerome Bruner memberi penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreatifitas dan fleksibilitas prilaku berfikir.

3) Arousal Modulation Theory

Teori ini ditemukan oleh Berlyne dan dikembangkan oleh Ellis. Teori ini menekankan pada anak bermain sendirian (soliter) atau anak yang suka menjelajah objek dilingkungannya.

4) Teori Bateson

Menurutnya bermain bersifat paradoksal, karena tindakan yang dilakukan anak saat bermain tidak sama artinya dengan apa yang mereka maksudkan dalam kehidupan nyata.

Bermain di TK merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan (kepuasan) bagi seseorang. Upaya melalui bermain memberi kepuasan kepada anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

c. Ciri-Ciri Bermain

Menurut Musfiroh (2005:6) menyatakan bahwa ciri-ciri bermain adalah sebagai berikut :

1) Bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan menikmatkan atau menggembirakan (*enjoyable*).
2) Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah intrinsic.
3) Bermain bersifat spontan dan suka rela.
4) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta.
5) Bemain juga bersifat nonliteral, pura-pura, atau tidak senyatanya.
6) Bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik. Artinya, kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya. Aturan itu dibuat sesuai kebutuhannya.
7) Bermain bersifat aktif. Semua kegiatan bermain menuntut keaktifan anak yang sedang bermain.
8) Bermain bersifat fleksibel.

Menurut James Sully (dalam Tedjasaputra 2003:15) mengemukakan bahwa tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain dan tertawa ada didalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman.

Sedangkan menurut Harlock (dalam Kamtini dan Tanjung 2005:64), ciri khas bermain adalah berupa kegiatan mengenai obyek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya, lalu mengamatinya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan dan membantu anak mengenal dunianya.

1) Nilai Bermain Bagi Anak

Nilai bermain bagi anak sangat luas dan meliputi seluruh aspek perkembangan anak.

Menurut Atey dan Hendrick (dalam Montolalu 2008:1.14), mengatakan bahwa bermain memberi anak-anak kesempatan untuk menguji tubuhnya, melihat seberapa baik anggota tubuhnya berfungsi. Bermain membantu mereka merasa percaya diri secara fisik, merasa aman dan mempunyai keyakinan diri.

Menurut Frank & Caplan (dalam Moeslichatoen 2004:25) ada enam belas nilai bermain bagi anak, yaitu:

1) Bermain membantu pertumbuhan anak.
2) Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara suka rela.
3) Bermain memberikan kebebasan anak untuk bertindak.
4) Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai.
5) Bermain mempunyai unsur berpeluang di dalamnya.
6) Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa.
7) Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antara pribadi.
8) Bermain memberikan kesempatan untuk menguasai diri secara fisik.
9) Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian.

10) Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu.

11) Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa.

12) Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar.

13) Bermain menjernihkan pertimbangan anak.

14) Bermain dapat di struktur secara akademis.

15) Bermain merupakan kekuatan hidup.

16) Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia.

Sedangkan nilai bermain menurut Montolalu (2008:1.14) adalah:

a) Nilai bermain bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik

b) Nilai bermain bagi perkembangan kognitif

c) Nilai bermain bagi perkembangan sosial

d) Nilai bermain bagi perkembangan emosional.

Oleh karena itu bermain mempunyai nilai yang sangat besar bagi anak. Bagi anak belajar adalah bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

2) Manfaat Bermain

Menurut Tedjasaputra (dalam Kamtini dan Tanjung 2005: 55) dikatakan bahwa manfaat bermain adalah sebagai berikut :

1) Untuk perkembangan aspek fisik

Bila anak mendapatkan kesempatan melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat.

2) Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus

Salah satu contoh gerakan motorik kasar, anak berkejar-kejaran menangkap temannya sedangkan gerak motorik halus anak belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu.

3) Untuk perkembangan aspek sosial

Anak bermain dengan teman sebayanya, anak menggunakan permainan secara bergiliran.

4) Untuk perkembangan aspek emosi/kepribadian

Melalui kegiatan bermain, seorang anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialami dalam hidupnya sehari-hari.

5) Untuk perkembangan aspek kognisi

Melalui kegiatan bermain, anak akan memperoleh pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas, kemampuan berbahasa, dan lain-lain.

6) Untuk mengasah ketajaman penginderaan

Melalui kegiatan bermain, kelima aspek penginderaan itu akan diasuh, anak menjadi tanggap terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitarnya.

7) Untuk mengembangkan ketrampilan

Melalui kegiatan bermain, ketramplan anak akan berkembang, yaitu ketrampilan motorik kasar dan motorik halus.

Menurut Montolalu (2008:1.19) menyatakan bahwa manfaat bermain adalah ;

1) Bermain memicu kreativitas.

2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak .
3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik.
4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati.
5) Bermaian bermanfaat bagi panca indra.
6) Bermain sebagai media terapi (pengobatan).
7) Bermain itu melakukan penemuan.

Sedangkan menurut Mulyadi (2004:61), manfaat bermain aktif seperti berlari, melompat, melempar, memanjat dan sebagainya membantu anak mematangkan otot-otot dan melatih ketrampilan anggota tubuhnya.

Dari kesimpulan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain mempunyai berbagai manfaat untuk menunjang perkembangan anak, juga dapat dimanfaatkan oleh pihak-pihak lain sebagai media atau sarana melakukan kegiatan bersama anak.

3) Alat Permainan

Menurut Sudono (2006:7), alat permainan adalah,

> 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, mengetok, menyempurnakan suatu disain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Alat permainan berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan atau kelemahan dirinya. Anak didik secara aktif melakukan kegiatan permainan dan secara optimal menggunakan seluruh panca indra nya secara aktif. Permainan

yang menyenangkan jika akan meningkatkan aktifitas otak mereka dan memperlancar proses pembelajaran anak.

Menurut Sudono (2006:8) alat-alat permainan yang dipergunakan untuk kegiatan bermain dan belajar dibagi dalam dua kelompok yaitu:

1) Alat permainan untuk kegiatan didalam kelas
   Alat-alat permainan yang digunakan pada tiap-tiap area, ada10 area yang digunakan untuk bermain dan belajar didalam kelas alat tersebut dilengkapi dengan alat-alat permainan yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran anak.
2) Alat permainan untuk kegiatan diluar kelas
   Alat-alat permainan diluar kelas hendaknya dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan anak dan memupuk perkembangan jasmani, intelektual, emosional, dan sosialnya, seperti: ayunan, seluncuran, komedi putar, jungkitan dan lain-lain.

Menurut Lerner (dalam Sudono 2000:55), mengatakan bahwa alat permainan yang dapat membantu anak mendeskripsikan fungsi, bentuk, dan warnanya dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Benda dan gambar untuk alat instruksi guru.
2) Alat permainan gambar Lotto, gambar berurutan.
3) Kumpulan buku cerita dan buku referensi untuk dibacakan kepada anak maupun dipinjam.
4) Alat tulis dan gambar, media kreatifitas.
5) Kumpulan cerita pendek untuk latihan mengingat dan diceritakan kembali oleh anak.
6) Kumpulan daftar kalimat pendek yang belum selesai dan dapat dilanjutkan oleh anak secara kreatif.

5. Permainan Pohon Pintar

a. Pengertian Permainan

Menurut Sudono (2000:7), mengatakan bahwa permainan adalah bahan untuk memberikan informasi maupun berbagai ketrampilan kepada murid maupun guru antara lain buku referensi, buku cerita, gambar-gambar, nara sumber, benda atau hasil-hasil budaya.

Santrock (2007:216), permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang.

Sedangkan menurut Vygotsky (dalam *Santrock* 2007:217), bahwa permainan adalah latar yang sangat baik untuk perkembangan kognitif.

Martin & Fabes (dalam Santrock 2007:217), permainan juga pengajarkan anak-anak tentang peran gender, semakin sering anak laki-laki bermain dengan sesamssa anak laki-laki, tingkat aktivitas, permainan berkelahi, dan pilihan mainan nuansa gender meningkat, dan semakin sedikit waktu yang mereka habiskan didekat orang dewasa.

Jadi permainan sangat penting bagi perkembangan, kesehatan anak, mengendurkan ketegangan dan meningkatkan eksplorasi. Permainan juga meningkatkan afiliansi dengan sebaya, bermain menaikkan kemungkinan anak saling berinteraksi dan berbincang. Selama interaksi ini anak-anak mempraktekkan peran yang akan mereka emban kelak dalam kehidupan.

b. Pohon Pintar

Menurut Depdiknas (dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia 2003:883) "pohon" adalah tumbuhan yang berbatang keras dan besar, pokok kayu. Sedangkan kata "Pintar" menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (dalam Amran Vs: 1997:459) adalah pandai, cerdik, banyak akal, panjang akal.

Jadi pengertian dari Permainan Pohon Pintar adalah permainan yang dapat merangsang perkembangan bahasa anak, salah satu cara yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan bahasa anak, minat baca anak serta mengetahui kata-kata dengan memberikan pembelajaran melalui permainan.

Tujuan dari permainan pohon pintar adalah untuk melatih kemampuan otak kanan anak mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan berbahasa anak dapat ditingkatkan sejak dini. Permainan pohon pintar ini dapat diberikan kepada anak sebagai sebuah permainan mengenal kata dan huruf.

Permainan pohon pintar ini menggunakan metode praktek langsung dan demonstrasi. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam permainan pohon pintar ini adalah:

1. Menciptakan suasana kondusif.
2. Mengembangkan kemampuan bahasa anak.
3. Meja, kursi tidak memenuhi ruangan, sehingga cukup ruang gerak bagi anak.

B. Penelitian yang Relevan

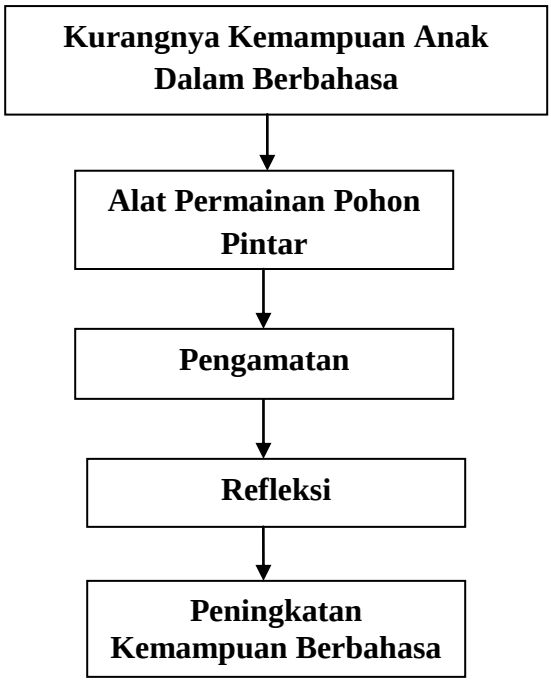
1. Yunita (2011) "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Dadu Huruf di TK Aisyah Busthanul Athfal di Lubuk Basung". Menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berbahasa anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan dadu huruf di Tk Aisyah Busthanul Athfal Lubuk Basung.
2. Refniati (2010) "Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf Dalam Pembelajara di TK Islam Nurul Halim Padang". Menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan kartu huruf dikelompok B2 TK Islam Nurul Halim Padang.
3. Indryeni (2011) "Upaya meningkatkan kemampuan anak dalam bercerita melalui media gambar seri di TK Mekar Sari Padang". Menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan bercerita anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar seri di TK Mekar Sari Padang.

Penelitian yang relevan diatas persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang bahasa anak, perbedaannya adalah pada penelitian No. 1 menggunakan permainan dadu huruf, penelitian No. 2 menggunakan permainan kartu huruf, penelitian No. 3 menggunakan permainan gambar seri. Sedangkan penelitian yang akan saya lakukan adalah peningkatan bahasa anak melalui permainan pohon pintar.

C. Kerangka Konseptual

Perkembangan bahasa anak harus dibimbing sejak usia dini. Kemampuan berbahasa anak merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu permainan yang digunakan untuk mengembangkan bahasa anak adalah permainan pohon pintar.

Dengan menggunakan permainan pohon pintar diharapkan dapat meningkatkan pemahaman anak dalam pengembangan bahasa dan pengenalan huruf di TK Samudera Padang.



D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan pohon pintar dapat meningkatkan bahasa anak di TK Samudera Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pendidikan anak usia dini khususnya di TK merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar kearah perkembangan bahasa dan komunikasi, fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), sesuai dengan keunikan dan tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.
2. Perkembangan anak usia dini meliputi seluruh aspek perkembangan yang ada pada anak seperti bahasa fisik, kognitif, sosial emosional dan asfek-aspek kepribadian lainnya. Seluruh aspek perkembangan anak tersebut mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat.
3. Bahasa merupakan perkembangan yang sangat penting bagi anak usia dini. Melalui bahasa anak dapat berbicara, mengenal kata dan membaca.
4. Bentuk-bentuk perkembangan bahasa ada 4 macam yaitu perkembangan menyimak, mendengar, menulis, membaca.
5. Tujuan dari permainan pohon pintar yaitu anak dapat mengucapkan kata, anak dapat berkomunikasi, anak dapat berbahasa yang baik dan benar.

6. Melalui permainan pohon pintar dapat meningkatkan bahasa anak dikelompak B di TK Samudera Padang.
7. Strategi yang digunakan guru dalam meningkatkan bahasa anak melalui permainan pohon pintar yaitu dengan memberikan bimbingan dan motivasi kepada anak.
8. Melalui permainan pohon pintar dapat meningkatkan bahasa anak, ini dapat dilihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus II yaitu pada siklus I rata-rata yang terdapat pada anak yang memeroleh nilai sangat tinggi 51% dan pada siklus II 83%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut :

1. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan.
2. Untuk meningkatkan bahasa anak seharusnya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan agar lebih menarik lagi bagi anak.
3. Untuk merangsang dan meningkatkan kreatifitas anak dalam pembelajaran guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan maka.
4. Kepada guru TK Samudera diharapkan dapat menggunakan permainan pohon pintar untuk meningkatkan bahasa anank

5. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan bahasa anak.
6. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam belajar dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal
7. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan dan untuk menambah wawasan.

.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di LPTK*, Padang: UNP.

Chaniago, Amran Vs. 1997. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Bandung: CV. Pustaka Setia.

Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta.

Depdiknas. 2005 . *Undang-undang Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.

Depdikbud. 1997. *Metodik Khusus Pengembangan Bahasa di Taman Kana-kanak*. Jakata

Dewi, Rosmala. 2005. *Berbagai Masalah Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Dhieni, Nurbiana dkk. 2009. *Metode pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Hariyadi, Mohammad. 2009. Statistik Pendidikan. Jakarta. PT. Prestasi Pustaka Raya.

Hurlock, Elizabeth. 1978. Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga.

Indrayeni Devi. 2011. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Bercerita Melalui Media Gambar di TK Mekar Sari Padang*. UNP. Skripsi tidak diterbitkan.

Jamaris, Martini. 2006. Perkembangan dan Pengembangan. Jakarta: Gramedia.

Kamtini dan Tanjung Husni. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*. Jakarta. Depdiknas.

Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. *Kurikulum Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Dirjen Pendidikan Nasional