

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN BAHASA LISAN ANAK  
MELALUI PERMAINAN GAMBAR ANIMASI DI TK AISYIYAH  
SANIANG BAKA KABUPATEN SOLOK**

**S K R I P S I**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**OLEH :**

**SYAMSUARNI  
NIM : 2008/10157**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU-PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2012**

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

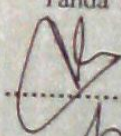
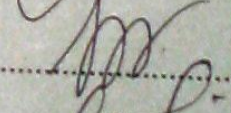
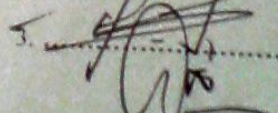
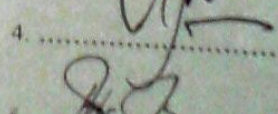
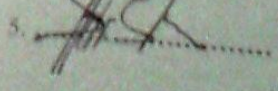
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Perkembangan Bahasa Lisan Anak Melalui  
Permainan Gambar Animasi di TK Aisyiyah  
Saniang Baka Kabupaten Solok**

N a m a : Syamsuarni  
BP/NIM : 2008/10157  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, 27 Desember 2011

### Tim Penguji

|               | N a m a                     | Tanda Tangan                                                                             |
|---------------|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Ketua      | Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd | 1.  |
| 2. Sekretaris | Saridewi, M.Pd              | 2.  |
| 3. Anggota    | Dra. Dahliarti, M.Pd        | 3.   |
| 4. Anggota    | Drs. Indra Jaya, M.Pd       | 4.   |
| 5. Anggota    | Indra Yeni, S.Pd            | 5.   |

## **ABSTRAK**

**Syamsuarni. 2012. "Peningkatan Perkembangan Bahasa Lisan Anak Melalui Permainan Gambar Animasi di TK Aisyiyah Saniang Baka Kabupaten Solok". Skripsi Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih banyaknya anak TK Aisyiyah Saniang Baka Kabupaten Solok yang belum mampu mengembangkan bahasa yang ada dalam dirinya dengan baik, seperti dalam mengucapkan kalimat dengan jumlah enam sampai delapan kata masih lama, disamping itu pengucapannya masih kurang jelas. Anak juga masih susah menjelaskan arti kata-kata yang sederhana. Tujuan penelitian meningkatkan perkembangan bahasa lisan anak melalui gambar animasi di TK Aisyiyah Saniang Baka Kabupaten Solok.

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian anak TK Aisyiyah Saniang Baka Kabupaten Solok yang berjumlah 17 orang anak pada tahun ajaran 2011/2012. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa melalui permainan gambar animasi perkembangan bahasa lisan anak TK Aisyiyah Saniang Baka Kabupaten Solok terjadi peningkatan yang signifikan. Aktivitas anak dalam melakukan permainan gambar animasi terlihat anak sangat aktif dan antusias. Penelitian ini dapat disimpulkan permainan gambar animasi terbukti dapat mengembangkan bahasa lisan, kreatifitas dan kemampuan berfikir kreatif anak dengan lebih baik.

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti aturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ” Peningkatan Perkembangan Bahasa Lisan Anak Melalui Permainan Gambar Animasi di TK Aisyiyah Saniang Baka Kabupaten Solok”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan Studi S1 pada Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi, peneliti banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih tulus khususnya kepada Suami tercinta dan anak-anakku tersayang yang telah begitu setia memberikan dorongan moril dan materil serta sabar dalam mendampingi peneliti, dan semua pihak yang telah ikut membantu selesainya penulisan skripsi ini.

Pada kesempatan ini juga peneliti juga mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd. selaku Pembimbing I sekaligus sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Saridewi, S. Pd, M. Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
4. Seluruh Dosen-dosen Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Kedua orang tua yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
6. Ibu Nurhayati, S.Pd. selaku Kepala TK. Aisyiyah Saniang Baka Kabupaten Solok, yang telah memberikan izin dan kemudahan pada peneliti dalam melakukan penelitian guna penyelesaian penulisan skripsi ini.
7. Anak didik TK. Aisyiyah Saniang Baka Kabupaten Solok yang telah bekerja sama dengan baik selama proses Penelitian Tindakan Kelas ini.
8. Teman-teman Angkatan 2008 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mohon maaf. Saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti pada khususnya.

Padang, Januari 2012

peneliti

## DAFTAR ISI

Halaman

|                                                                                    |             |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b>                                                               |             |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN</b>                                                         |             |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                                               | <b>i</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                                         | <b>ii</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                                             | <b>iv</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                                          | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR GRAFIK DAN BAGAN .....</b>                                               | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                                       | <b>ix</b>   |
| <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>                                                          |             |
| A. Latar Belakang Masalah.....                                                     | 1           |
| B. Identifikasi Masalah .....                                                      | 6           |
| C. Pembatasan Masalah .....                                                        | 7           |
| D. Perumusan Masalah .....                                                         | 7           |
| E. Rancangan Pemecahan Masalah .....                                               | 7           |
| F. Tujuan Penelitian .....                                                         | 7           |
| G. Manfaat Penelitian .....                                                        | 7           |
| H. Definisi Operasional.....                                                       | 8           |
| <b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>                                                      |             |
| A. Landasan Teori.....                                                             | 10          |
| 1. Hakikat Anak Usia Dini .....                                                    | 10          |
| 2. Hakikat Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini .....                           | 15          |
| 3. Perkembangan Bahasa Lisan Anak Usia Dini Sesuai<br>dengan Dimensi Usianya ..... | 33          |
| 4. Hakikat Bermain .....                                                           | 35          |
| 5. Gambar Animasi .....                                                            | 41          |
| 6. Hubungan Gambar Animasi Dengan Bahasa Lisan .....                               | 47          |
| B. Penelitian yang Relevan .....                                                   | 48          |
| C. Kerangka Konseptual .....                                                       | 49          |
| D. Hipotesis Tindakan.....                                                         | 50          |
| <b>BAB III. RANCANGAN PENELITIAN</b>                                               |             |
| A. Jenis Penelitian .....                                                          | 51          |
| B. Subjek Penelitian .....                                                         | 51          |
| C. Prosedur Penelitian.....                                                        | 52          |
| D. Instrumentasi .....                                                             | 60          |
| E. Teknik Pengumpulan Data .....                                                   | 62          |
| F. Teknik Analisis Data.....                                                       | 63          |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>                                                     |             |
| A. Deskripsi Data.....                                                             | 66          |
| 1. Deskripsi Kondisi Awal .....                                                    | 66          |
| 2. Deskripsi Hasil Penelitian .....                                                | 68          |
| a. Siklus I .....                                                                  | 68          |

|                                       |     |
|---------------------------------------|-----|
| b. Siklus II .....                    | 77  |
| B. Analisis Data .....                | 86  |
| 1. Analisis Siklus I .....            | 86  |
| 2. Analisis Siklus II .....           | 87  |
| 3. Analisis Data Hasil Observasi..... | 89  |
| 4. Analisis Data Hasil Wawancara..... | 92  |
| 5. Analisis Data Portofolio .....     | 93  |
| C. Pembahasan.....                    | 100 |

## **BAB V PENUTUP**

|                   |     |
|-------------------|-----|
| A. Simpulan ..... | 106 |
| B. Implikasi..... | 107 |
| C. Saran.....     | 108 |

## **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR TABEL

| Tabel                                                                                                                                 | Halaman |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| I. Format Lembar Observasi.....                                                                                                       | 61      |
| II. Sikap Anak Mengikuti dan Melakukan Kegiatan Pembelajaran<br>Peningkatan Kecerdasan Bahasa Lisan Melalui Gambar Animasi.....       | 62      |
| III. Wawancara Anak dalam Mengikuti Kegiatan Pembelajaran<br>Kecerdasan Bahasa Lisan Melalui Permainan Gambar Animasi.....            | 62      |
| IV. Data Kondisi Awal Pengembangan Bahasa Lisan Melalui<br>Permainan Animasi pada Anak TK Aisyiyah Saniang Baka.....                  | 66      |
| V. Perkembangan Bahasa Lisan pada Anak TK Aisyiyah<br>Saniang Baka Siklus I Pertemuan 1 .....                                         | 71      |
| VI. Perkembangan Bahasa Lisan pada Anak TK Aisyiyah<br>Saniang Baka Siklus I Pertemuan 2 .....                                        | 73      |
| VII. Perkembangan Bahasa Lisan pada Anak TK Aisyiyah<br>Saniang Baka Siklus I Pertemuan 3 .....                                       | 74      |
| VIII. Perkembangan Bahasa Lisan pada Anak TK Aisyiyah<br>Saniang Baka Siklus II Pertemuan 1 .....                                     | 79      |
| IX. Perkembangan Bahasa Lisan pada Anak TK Aisyiyah<br>Saniang Baka Siklus II Pertemuan 2.....                                        | 81      |
| X. Perkembangan Bahasa Lisan pada Anak TK Aisyiyah<br>Saniang Baka Siklus II Pertemuan 3.....                                         | 83      |
| XI. Peningkatan Pengembangan Bahasa Lisan melalui<br>Gambar Animasi Pada Anak TK Aisyiyah Saniang Baka Siklus I.....                  | 87      |
| XII. Peningkatan Pengembangan Bahasa Lisan melalui<br>Gambar Animasi Pada Anak TK Aisyiyah Saniang Baka Siklus II .....               | 88      |
| XIII. Rata-rata Pengembangan Bahasa Lisan melalui<br>Gambar Animasi Pada Anak TK Aisyiyah Saniang Baka Siklus I.....                  | 89      |
| XIV. Rata-rata Pengembangan Bahasa Lisan melalui<br>Gambar Animasi Pada Anak TK Aisyiyah Saniang Baka Siklus II .....                 | 91      |
| XV. Kegiatan Pengembangan Bahasa Lisan melalui Gambar<br>Animasi pada Anak TK Aisyiyah Saniang Baka<br>Siklus I Pertemuan 1 .....     | 94      |
| XVI. Kegiatan Pengembangan Bahasa Lisan melalui Gambar<br>Animasi pada Anak TK Aisyiyah Saniang Baka<br>Siklus I Pertemuan 2 .....    | 95      |
| XVII. Kegiatan Pengembangan Bahasa Lisan melalui Gambar<br>Animasi pada Anak TK Aisyiyah Saniang Baka<br>Siklus I Pertemuan 3 .....   | 96      |
| XVIII. Kegiatan Pengembangan Bahasa Lisan melalui Gambar<br>Animasi pada Anak TK Aisyiyah Saniang Baka<br>Siklus II Pertemuan 1 ..... | 97      |



|     |                                                                                                                          |    |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| XIX | Kegiatan Pengembangan Bahasa Lisan melalui Gambar Animasi pada Anak TK Asiyiyah Saniang Baka Siklus II Pertemuan 2 ..... | 98 |
| XXI | Kegiatan Pengembangan Bahasa Lisan melalui Gambar Animasi pada Anak TK Asiyiyah Saniang Baka Siklus II Pertemuan 3 ..... | 99 |

## DAFTAR GRAFIK DAN BAGAN

| Grafik dan Bagan                                                                                                                                                  | Halaman |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| I. Bagan Kerangka Konseptual .....                                                                                                                                | 50      |
| II. Bagan Alur Penelitian Tindakan Kelas .....                                                                                                                    | 53      |
| III. Grafik Peningkatan Pengembangan Bahasa Lisan Melalui Permainan<br>Gambar Animasi pada Anak TK Aisyiyah Saniang Baka<br>Kabupaten Solok Selatan Siklus I..... | 90      |
| IV. Grafik Peningkatan Pengembangan Bahasa Lisan Melalui Permainan<br>Gambar Animasi pada Anak TK Aisyiyah Saniang Baka<br>Kabupaten Solok Selatan Siklus II..... | 91      |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran                                                                                                                                 | Halaman |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| I. Rincian Data Peserta Didik TK Aisyiyah Saniang Baka Kabupaten Solok Tahun Ajaran 2001 - 2012 .....                                    | 110     |
| II. Lembar Observasi Peningkatan Perkembangan Bahasa Lisan Melalui Permainan Gambar Animasi di TK Aisyiyah Saniang Baka Siklus I .....   | 111     |
| III. Lembar Observasi Peningkatan Perkembangan Bahasa Lisan Melalui Permainan Gambar Animasi di TK Aisyiyah Saniang Baka Siklus II ..... | 112     |
| IV. Daftar Hasil Wawancara Permainan Gambar Animasi .....                                                                                | 113     |
| V. Penilaian .....                                                                                                                       | 116     |
| VI. Rencana Kegiatan Harian .....                                                                                                        | 117     |
| VII. Dokumentasi Penelitian .....                                                                                                        | 124     |
| VIII. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang .....                                                | 129     |
| IX. Surat Izin Penelitian dari UPT Pendidikan Pra Sekolah dan SD Kabupaten Solok .....                                                   | 130     |
| X. Surat Izin Telah Melakukan Penelitian dari Taman Kanak-kanak Aisyiyah Saniang Baka Kabupaten Solok .....                              | 131     |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Usia 4-6 tahun, merupakan masa peka bagi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu, dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini sebagaimana yang ditetapkan dalam Peraturan Pemerintah No. 27 Tahun 1990 disebutkan bahwa Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah atau di jalur Pendidikan Luar Sekolah. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 dijelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan ketetapan yang diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani sesuai dengan tingkat perkembangan anak-anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Perkembangan merupakan suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dengan bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa, serta sosialisasi dan kemandirian. Ciri-ciri pertumbuhan dan perkembangan anak antara lain, menimbulkan perubahan, berkorelasi dengan pertumbuhan, memiliki tahap yang berurutan, dan mempunyai pola yang tetap.

Seorang bayi dari hari ke hari akan mengalami perkembangan bahasa dan kemampuan bicara, namun tentunya perkembangan tiap anak tidak sama persis pencapaiannya, ada yang cepat berbicara ada pula yang membutuhkan waktu agak lama. Untuk membantu perkembangannya, ibu dapat membantu memberikan stimulasi yang disesuaikan dengan keunikan masing-masing anak.

Sebelum mampu berbicara, umumnya seorang anak memiliki perilaku untuk mengeluarkan suara-suara yang bersifat sederhana, kemudian berkembang secara kompleks dan mengandung arti. Misalnya: seorang anak menangis (*crying*), mendekut (*cooing*), mengoceh (*babbling*), kemudian dia akan mampu menirukan kata-kata yang didengar dari orang tua (lingkungan sekitarnya), seperti: kata mama, papa, makan, minum, dan sebagainya. Kemampuan mengeluarkan suara seperti menangis, mendekut, mengoceh,

meniru kata-kata sebelum seorang anak dapat berbicara secara jelas artinya, atau disebut *pre-linguistic speech* (Tarigan, 1994:1).

Sejalan dengan perkembangan kemampuan serta kematangan jasmani terutama yang bertalian dengan proses bicara, komunikasi tersebut makin meningkat dan meluas, misalnya komunikasi dengan orang di lingkungan sekitar dan berkembang dengan orang lain yang baru dikenal dan bersahabat dengannya. Terdapat perbedaan yang signifikan antara pengertian bahasa dan berbicara. Bahasa mencakup segala bentuk komunikasi, baik yang diutarakan dalam bentuk lisan, tulisan, bahasa isyarat, bahasa gerak tubuh, ekspresi wajah pantomim atau seni.

Sedangkan, bicara adalah bahasa lisan yang merupakan bentuk yang paling efektif untuk berkomunikasi, dan paling penting serta paling banyak dipergunakan. Perkembangan bahasa tersebut selalu meningkat sesuai dengan meningkatnya usia anak. Orang tua sebaiknya selalu memperhatikan perkembangan tersebut, sebab pada masa ini, sangat menentukan proses belajar. Hal ini dapat dilakukan dengan memberi contoh yang baik, memberikan motivasi pada anak untuk belajar dan sebagainya.

Penulis menyimpulkan pendapat Hurlock (dalam Syaodih, 2010:8), bahwa "perkembangan bahasa anak antara usia 4 dan 5 tahun, kalimat anak sudah terdiri dari empat sampai lima kata. Mereka juga mampu menggunakan kata depan seperti "di bawah", "di dalam", "di atas" dan "di samping". Antara 5 dan 6 tahun, kalimat anak sudah terdiri dari enam sampai delapan kata. Mereka juga sudah dapat menjelaskan arti kata-kata yang sederhana, dan juga mengetahui lawan kata. Mereka juga dapat menggunakan kata penghubung, kata depan dan kata sandang".

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak berdasarkan tahapan-tahapan usianya. Seharusnya anak usia antara 5 dan 6 tahun, sudah dapat mengucapkan kalimat atau anak sudah mengucapkan kata-kata yang terdiri dari enam sampai delapan kata. Anak juga sudah dapat menjelaskan arti kata-kata yang sederhana, dan juga mengetahui lawan kata, serta dapat menggunakan kata penghubung, kata depan dan kata sandang.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menemukan berbagai fenomena antara lain, **pertama**, masih banyak anak yang kurang mampu mengembangkan bahasa lisan dengan maksimal, artinya anak baru mampu mengucapkan kata-kata sederhana. Masih banyak anak yang belum dapat menjelaskan arti kata-kata, dan juga mengetahui lawan kata, serta dapat menggunakan kata penghubung, kata depan, dan kata sandang. **Kedua** dalam proses pembelajaran bahasa; guru masih kurang mengembangkan kemampuan berbahasa, dan masih kurang memberi kesempatan pada anak untuk berbicara satu sama lain, seperti lazimnya dalam mengucapkan kalimat-kalimat pendek. **Ketiga** masih jarang atau masih tidak sesuai media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran pengembangan bahasa. **Keempat** metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran bahasa masih belum sesuai dengan karakteristik anak sehingga pengetahuan anak tentang bahasa masih kurang memadai serta kemampuan guru untuk memilih teknik pembelajaran yang tepat bagi upaya pengembangan kemampuan berbahasa anak, sehingga kemampuan bahasa belum sesuai dengan potensi yang dimilikinya dan perkembangan bahasa anak belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan.

Fenomena di atas juga terjadi di TK Aisyiyah Saniang Baka Kabupaten Solok, pada umumnya kecerdasan bahasa anak masih rendah, artinya anak di TK Aisyiyah belum mampu mengembangkan bahasa yang ada dalam dirinya dengan baik. Kemampuan bahasa lisan anak dalam mengucapkan kalimat, disamping pengucapannya masih kurang jelas, juga anak masih belum mampu mengucapkan enam sampai delapan kata. Anak juga masih belum dapat menjelaskan arti kata-kata yang sederhana, dan juga belum mengetahui lawan kata, serta belum dapat menggunakan kata penghubung, kata depan, dan kata sandang.

Ada banyak cara yang dapat ditempuh guru untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak seperti, melalui gambar animasi. Dengan menggunakan media animasi diharapkan mampu membangkitkan ketertarikan dan motivasi siswa untuk meningkatkan perhatian dan minat baca, karena anak merasa tertarik dan memberikan perhatian dengan pembelajaran yang belum pernah diberikan oleh guru yaitu dengan menggunakan media animasi. Dengan adanya ketertarikan diharapkan anak akan mampu menceritakan apa yang telah dilihatnya sehingga bahasanya akan berkembang.

Menurut Trimansyah (1999:38) tema yang cocok dalam penyajian gambar animasi untuk anak adalah tema-tema yang menyajikan masalah yang sesuai pula dengan alam kehidupan anak-anak. Misalnya, tema tentang kepahlawanan, suka duka pengembaraan, peristiwa sehari-hari atau juga kisah perjalanan seperti petualangan di luar angkasa atau penjelajahan dunia, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka dalam proses pembelajaran Anak Usia Dini di TK Aisyiyah perlu diupayakan dan



dilatihkan agar anak memiliki kemampuan kecerdasan bahasa lisan. Salah satu cara untuk mengembangkan kecerdasan bahasa yang ada dalam diri anak yaitu melalui gambar animasi. Bertolak dari uraian tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian guna mengembangkan kecerdasan bahasa anak melalui gambar animasi, dengan judul: "Peningkatan perkembangan bahasa lisan anak melalui permainan gambar animasi di TK Aisyiyah Saniang Baka Kabupaten Solok".

Melalui gambar animasi yang digunakan dalam proses pembelajaran peningkatan kecerdasan bahasa, diharapkan dapat lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan anak dalam proses pendidikan dan pengajaran di kelas, karena gambar animasi merupakan perantara atau alat untuk memudahkan proses belajar mengajar, agar tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien.

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas maka beberapa permasalahan yang teridentifikasi dalam mengembangkan bahasa Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Saniang Baka Kabupaten Solok antara lain:

1. Anak kurang mampu mengembangkan bahasa lisan dengan maksimal
2. Guru masih kurang mengembangkan kemampuan berbahasa anak
3. Media yang digunakan guru tidak sesuai dalam proses pembelajaran pengembangan bahasa
4. Anak masih belum mampu menggunakan kata penghubung, kata depan dan kata sandang

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, agar penelitian ini dapat dilakukan dengan lebih terarah, maka penulis melakukan pembatasan terhadap masalah yang akan diteliti. masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini hanya : Anak kurang mampu mengembangkan bahasa lisan dengan maksimal

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diungkapkan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: “Bagaimana cara pelaksanaan gambar animasi dapat meningkatkan perkembangan bahasa lisan anak TK Aisyiyah Saniang Baka Kabupaten Solok?”.

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

Peneliti akan mengaplikasikan gambar animasi untuk meningkatkan perkembangan bahasa lisan anak di TK Aisyiyah Saniang Baka Kabupaten Solok.

### **F. Tujuan Penelitian**

Bertolak dari rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan mengungkapkan adanya: “Peningkatan perkembangan bahasa lisan anak melalui gambar animasi di TK Aisyiyah Saniang Baka Kabupaten Solok.”.

### **G. Manfaat Penelitian**

Dari penelitian ini, maka diharapkan akan memberikan manfaat bagi :

1. Anak

Penerapan gambar animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan bahasa lisan anak.

2. Guru

Menambah masukan tentang alternatif pembelajaran di TK sehingga dapat memberikan sumbangan nyata bagi peningkatan profesionalisme guru TK dalam upaya meningkatkan perkembangan bahasa lisan anak.

3. Sekolah

Penggunaan gambar animasi guna meningkatkan perkembangan bahasa lisan anak.

4. Dinas Pendidikan

Sebagai acuan serta pedoman dalam usaha meningkatkan dan mengembangkan strategi pembelajaran agar perkembangan bahasa lisan anak meningkat.

5. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan dan inspirasi bagi penulis yang lain yang tertarik untuk meneliti hal yang sama dengan aspek yang berbeda di masa yang akan datang.

## **H. Definisi Operasional**

Berdasarkan kata kunci yang ada di judul, penulis mendefinisikan:

1. Perkembangan Bahasa Lisan anak adalah kemampuan anak dalam mengucapkan kalimat yang terdiri dari enam sampai delapan kata. Anak juga sudah dapat menjelaskan arti kata-kata yang sederhana, dan juga

mengetahui lawan kata. Anak dapat menggunakan kata penghubung, kata depan, dan kata sandang. Pada masa akhir usia prasekolah, anak umumnya sudah mampu berkata-kata sederhana dan berbahasa sederhana, cara bicara mereka telah lancar, dapat dimengerti dan cukup mengikuti tata bahasa walaupun masih melakukan kesalahan berbahasa.

2. Gambar animasi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu rangkaian gambar Upin Ipin yang dirancang berupa gambar tiga dimensi dan diproyeksikan pada layar seolah-olah terlihat nyata dan bergerak.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

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

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

Anak Usia Dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun. Anak Usia Dini adalah *a unique person* (individu yang unik) di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. (Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003)

Hurlock (dalam Emawulan, 2008: 7), mengemukakan bahwa usia 3-6 tahun merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode dimana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya. Misalnya masa peka untuk berbicara pada periode ini tidak terpenuhi maka anak akan mengalami kesukaran dalam berbahasa untuk periode selanjutnya.

Helms, et.al (dalam Solehuddin, 1997: 64) memandang bahwa periode usia 4-6 tahun sebagai fase *sense of initiative*. Pada periode ini anak harus didorong untuk mengembangkan prakarsa, seperti kesenangan untuk mengajukan pertanyaan dari apa yang dilihat, didengar dan dirasakan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas artinya Anak Usia Dini merupakan periode yang penting yang perlu mendapat penanganan sedini mungkin. Masa usia dini merupakan masa-masa sensitif terhadap keteraturan lingkungan, mengeksplorasi lingkungan dengan lidah dan tangan, sensitif untuk berjalan, sensitif terhadap obyek-obyek kecil dan detail, serta terhadap aspek-aspek sosial kehidupan

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan pribadi yang unik, kadang anak dipandang sebagai makhluk yang sudah terbentuk oleh bawaannya, kadang pula anak dipandang sebagai makhluk yang dibentuk dari lingkungannya. Beberapa pakar memiliki pemikiran yang berbeda-beda dalam mendefinisikan anak usia dini. Para pakar mencoba memahami dan merefleksikan pemahaman mereka tentang anak sesuai dengan pengalaman dan pengetahuan yang mereka miliki. Solehuddin (1997: 23) mengemukakan:

Menurut pandangan mutakhir yang lazim dianut di negara-negara maju anak usia dini (*early childhood*) merupakan anak usia 0-8 tahun, dan jika dilihat dari fase-fase pendidikan yang ditempuh oleh anak di Indonesia, maka yang termasuk ke dalam kelompok anak usia dini ini adalah anak pada masa bayi, Kelompok Bermain (*Playgroup*), Taman Kanak-kanak (*Kindergarten*), dan anak usia SD kelas-kelas rendah (kelas 1-3).

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan sebagainya. Masa kanak-kanak merupakan masa paling penting sepanjang usia hidupnya, sebab masa kanak-kanak adalah masa pembentukan fondasi dan dasar kepribadian yang akan

menentukan pengalaman anak selanjutnya (Rahman, 2002: 31). Seperti halnya yang dikemukakan oleh Solehuddin (1997: 36) anak usia dini merupakan individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi proses perkembangan selanjutnya.

Anak usia dini selalu ingin mencoba dan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya, karena mereka memiliki rasa penasaran yang sangat tinggi terhadap sesuatu yang baru. Pengalaman awal sangat penting, karena akan mempengaruhi sikap dan perilaku anak sepanjang hidupnya dan akan berkembang menjadi suatu kebiasaan. Oleh karena itu perlu pemberian pengalaman awal yang positif.

Berbeda dengan fase usia anak lainnya, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas. Berikut beberapa karakteristik anak usia dini (Hartati dalam Aisyah dkk, 2007: 1.4-1.9):

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
2. Merupakan pribadi yang unik
3. Suka berfantasi dan berimajinasi
4. Masa paling potensial untuk belajar
5. Menunjukkan sikap egosentris
6. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
7. Sebagai bagian dari makhluk sosial

Sedangkan menurut Richard D. Kellough (dalam Emawulan, 2008:9) karakteristik anak usia dini adalah :

a) Egosentris

Cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.

b) Memiliki Curriosity yang tinggi

Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Bagi anak, apapun yang dijumpai adalah istimewa dalam persepsinya.

c) Makhluk sosial

Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah. Karena sekolah adalah tempat terlama anak berada. Di sana ia akan membangun kepuasan melalui penghargaan diri.

c) The Unique Person

Setiap anak berbeda. Mereka memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda satu sama lainnya. Sehingga penanganan pada setiap anak berbeda pula caranya.

d) Kaya dengan fantasi

Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, sehingga pada umumnya mereka kaya dengan fantasi. Anak dapat bercerita melebihi pengalaman aktualnya atau kadang bertanya tentang hal-hal gaib sekalipun. Hal ini disebabkan imajinasi anak berkembang melebihi apa yang dilihatnya.

e) Daya konsentrasi yang pendek

Menurut Berg (1988) disebutkan bahwa sepuluh menit adalah waktu yang wajar bagi anak usia sekitar 5 tahun untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Daya perhatian yang



pendek membuat ia masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menyenangkan.

f) Masa usia dini merupakan masa belajar yang paling potensial

Masa anak usia dini disebut sebagai masa '*golden age*' atau magic years (Petterson). Pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Oleh karena itu, pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang unik seperti sangat aktif melakukan berbagai kegiatan, Gerakan anak terlihat lebih terkendali dan terorganisasi. Hal itu bermanfaat untuk mengembangkan otot-otot kecil maupun besarnya. Mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu. Daya pikir anak pada masa ini sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal itu terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat. Anak masih berpikir konkrit, mereka juga bersifat imajinatif dan kreatif. Perkembangan emosi dan sosial. Anak usia dini cenderung mengekspresikan emosinya secara bebas dan terbuka. masih bersifat individu, bukan permainan sosial. Walaupun aktivitas bermain anak dilakukan anak secara bersama-sama. Anak mulai mengungkapkan gagasan dan mencipta berbagai kreasi dengan menggunakan berbagai media.

Karakteristik perkembangan menurut para ahli yang telah dijelaskan diatas membantu anak untuk mempelajari segala sesuatu dari orang lain serta diperoleh anak berdasarkan pengalamannya dari lingkungannya serta adanya proses mental yang dikaitkan dengan hadirnya benda secara fisik atau media dimana semua hal tersebut disesuaikan dengan tingkatan umur anak.

## **2. Hakikat Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian Bahasa**

Menurut Keraf (dalam Smarapradhipa, 2005:1), memberikan dua pengertian bahasa. Pengertian pertama menyatakan bahasa sebagai alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Kedua, bahasa adalah sistem komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vokal (bunyi ujaran) yang bersifat arbitrer.

Lain halnya menurut Owen (dalam Semiawan C, 2002:1), menjelaskan definisi bahasa yaitu *language can be defined as a socially shared combinations of those symbols and rule governed combinations of those symbols* artinya bahasa dapat didefinisikan sebagai kode yang diterima secara sosial atau sistem konvensional untuk menyampaikan konsep melalui kegunaan simbol-simbol yang dikehendaki dan kombinasi simbol-simbol yang diatur oleh ketentuan.

Pendapat di atas mirip dengan apa yang diungkapkan oleh Tarigan (1989:4), beliau memberikan dua definisi bahasa. Pertama, bahasa adalah suatu sistem yang sistematis, barang kali juga untuk

sistem generatif. Kedua, bahasa adalah seperangkat lambang-lambang mana suka atau simbol-simbol arbitreri.

Berdasarkan uraian dan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah suatu bentuk dan bukan suatu keadaan atau sesuatu sistem lambang bunyi yang arbitreri, atau juga suatu sistem dari sekian banyak sistem-sistem, suatu sistem dari suatu tatanan atau suatu tatanan dalam sistem-sistem bunyi yang bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran untuk menyampaikan ide, pesan, maksud, perasaan, dan pendapat kepada orang lain.

#### b. Fungsi Bahasa

Fungsi bahasa bagi Anak Usia Dini adalah sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan kemampuan dasar anak. Secara khusus Gardner (2001:14) mengemukakan bahwa fungsi bahasa bagi Anak Usia Dini adalah untuk mengembangkan ekspresi, perasaan, imajinasi dan pikiran.

Depdiknas (2000:7) menjelaskan fungsi pengembangan kemampuan berbahasa bagi Anak Usia Dini anatara lain:

- 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

Lebih lanjut Depdiknas (2000:8) dijelaskan tujuan khusus komunikasi bagi anak meliputi: Bahasa reseptif, bahasa ekspresif, komunikasi verbal, mengingat dan membedakan.

1) Bahasa Reseptif

Yang dimaksud dengan bahasa reseptif adalah bahasa pasif. Tujuan khusus bahasa reseptif ini adalah:

- a) Membantu anak mengembangkan kemampuan mendengarkan, contohnya mendengarkan cerita, nyanyian, dan sebagainya
- b) Membantu anak mengidentifikasi konsep melalui pemahaman pelabelan kata-kata
- c) Meningkatkan kemampuan untuk merespon pembelajaran langsung, contohnya: bagaimana anak dapat menjawab atau merespon pertanyaan yang diajukan oleh guru
- d) Membantu anak untuk mereaksi setiap komunikasi lainnya.  
Contoh: anak dapat memberi respon atau reaksi ketika anak berinteraksi dengan lingkungannya baik dengan guru, orang tua, atau teman sebayanya

2) Bahasa ekspresif

- a) Membantu anak mengekspresikan kebutuhan, keinginan, dan perasaan secara verbal

- b) Mendorong anak untuk berbicara secara lebih jelas dan tegas sehingga mudah dipahami
- c) Mendorong kefasihan berbahasa. Anak harus belajar bahasa yang fasih baik ucapan maupun susunan kalimatnya sehingga mudah dimengerti oleh orang lain melalui pemberian, contoh: guru sendiri menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar
- d) Membantu anak memahami bahwa komunikasi tersebut dapat berpengaruh secara lebih efektif terhadap lingkungan sosial dan lingkungan anak

### 3) Komunikasi non verbal

- a) Membantu anak untuk mengekspresikan perasaan dan emosinya melalui ekspresi wajah
- b) Membantu anak mengekspresikan keinginan dan kebutuhannya melalui gerak tubuh dan tangan
- c) Mendorong anak untuk menggunakan kontak mata ketika berinteraksi dengan orang lain

### 4) Mengingat dan membedakan

- a) Mengajar anak untuk membedakan antara tipe/ nada/ kerasnya bunyi
- b) Membantu anak untuk mengulang dan meniru pola mimik
- c) Membantu anak mengirim pesan verbal yang kompleks
- d) Meningkatkan kemampuan anak untuk mengingat, membangun dan mengurutkan.

5) Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan fungsi bahasa bagi Anak Usia Dini adalah mengembangkan kemampuan intelektual dan kemampuan dasar anak seperti ekspresi, perasaan, imajinasi dan pikiran. Disamping itu bahasa bagi Anak Usia Dini sebagai alat untuk berkomunikasi, alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain

c. Metode Pengajaran Bahasa

1) Pengertian Metode Pembelajaran

Dalam memfasilitasi proses perkembangan anak ke arah yang positif dan kondusif, guru perlu mengupayakan melalui kreativitasnya dengan memvariasikan berbagai metode dalam kegiatan mengajarnya. Ketepatan dan kesesuaian penggunaan metode pembelajaran sangat penting karena bisa berdampak signifikan terhadap cara dan proses pembelajaran anak selanjutnya.

Metode secara harfiah berarti cara. Secara umum metode diartikan sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta-fakta dan konsep-konsep secara sistematis (Sudjana, 2008). Sedangkan pembelajaran menurut Sanjaya (2007 : 270) adalah proses mengatur lingkungan supaya anak belajar.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara penyajian yang harus dikuasai oleh seorang guru untuk melaksanakan proses belajar mengajar di

dalam kelas baik secara individu maupun kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan dunia anak akan memfasilitasi perkembangan berbagai potensi dan kemampuan anak secara optimal serta tumbuhnya sikap dan kebiasaan perilaku positif yang mendukung pengembangan berbagai potensi dan kemampuan anak. Solehuddin (2000 : 77) menyatakan bahwa metode pembelajaran yang sesuai dunia anak usia dini, adalah sebagai berikut :

- 1) Berpusat pada anak.

Sesuai dengan karakteristik anak yang biasanya aktif dan punya kemampuan untuk berkreasi, maka anak harus diberi kesempatan yang luas untuk berbuat aktif baik secara fisik maupun mental. Cara belajar yang demikian akan membuat anak senang dan gemar belajar karena kegiatan belajar dirasakan dan dipersepsi sebagai bagian terpadu dari kehidupannya.

Selain itu anak melakukan kegiatan identik dengan berpikir, artinya pada saat anak itu terlibat aktif melakukan sesuatu, maka pada saat itu pula anak aktif berpikir. Dengan demikian aktivitas-aktivitas anak tidak hanya merangsang pertumbuhan fisik, tetapi juga perkembangan mentalnya secara menyeluruh. Bahkan Piaget (Solehuddin, 2000 : 77) menyatakan bahwa gerakan-gerakan fisik dapat membantu untuk mengembangkan pemahaman terhadap suatu konsep yang sifatnya abstrak.

## 2) Bersifat terpadu atau holistik

Dengan pembelajaran terpadu, materi-materi pelajaran disampaikan kepada anak saling terkait dan terjalin yang diwujudkan dalam suatu aktivitas tertentu yang dilakukan oleh anak. Dalam aktivitas yang dilakukan oleh anak tersebut terdapat beberapa proses mental dan fisik yang saling terjalin secara simultan.

## 3) Adanya variasi individual anak

Hal ini menuntut guru untuk merancang dan menyediakan sejumlah alternatif kegiatan untuk memberi kesempatan kepada anak dalam memilih kegiatan-kegiatan belajar yang diminatinya atau bahkan guru juga memberi kesempatan kepada anak agar secara spontan berinisiatif. Guru menyiapkan lingkungan belajar yang membuat anak memiliki banyak kesempatan untuk mencoba dan bereksplorasi secara aktif.

## 4) Memberi kesempatan kepada anak untuk berinteraksi

Kesempatan untuk berinteraksi diberikan kepada anak baik interaksi pada guru maupun dengan teman-teman sebayanya. Hal ini didasarkan pada pemahaman bahwa anak belajar tidak hanya dari guru, tetapi juga dari interaksinya dengan teman-temannya atau dengan objek-objek benda yang ada di sekitarnya.

## 4) Fleksibel dan tidak terstruktur

Proses pembelajaran demikian disesuaikan dengan kondisi dan cara belajar anak yang tidak terstruktur. Anak biasanya belajar dari



mana ia suka, kecenderungan anak usia dini juga masih didominasi oleh keinginan-keinginan atau dorongan-dorongan dari dalam dirinya dengan kurang menghiraukan tuntutan-tuntutan dari luar. Daya konsentrasi yang biasanya masih pendek juga menyebabkan anak sering berpindah-pindah dari kegiatan yang satu ke kegiatan yang lainnya.

#### 5) Penerapan bermain sebagai sarana belajar

Aktivitas ini harus diprioritaskan, karena anak terlibat langsung bersifat menyenangkan (*a pleasurable hands-on and playful activity*). Cara pembelajaran ini diperlukan untuk membuat anak belajar secara alami dan bermakna. Ia mengalami aktivitas belajar sebagai aktivitasnya sehari-hari dan tidak saja sebagai kegiatan yang dipaksakan dari luar (Solehuddin, 2000 : 79).

#### d. Macam-Macam Metode Pembelajaran Anak Usia Dini

Dengan menggabungkan berbagai metode pembelajaran yang guru berikan, hal ini akan merangsang indera anak untuk selalu terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu metode pembelajaran perlu dikombinasikan dengan cara yang berbeda dalam melakukan aktivitas yang memiliki fungsi dan bentuk secara beragam. Guru dapat menerapkan beberapa macam metode yang umum dilakukan dalam pembelajaran pada anak usia dini. Moeslihatoen (2004) menyebutkan bahwa macam-macam metode untuk anak usia dini adalah sebagai berikut :

## 1) Metode Bermain

"Bermain" (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas, sehingga arti utamanya mungkin hilang. Menurut Harlock (1991), arti bermain yang tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Sementara Dworetzky (1990) dalam Moeslichatoen (1999) memberikan batasan, bahwa setidaknya ada lima kriteria dalam bermain, yaitu : (1) motivasi intrinsik, artinya kegiatan bermain dimotivasi dari dalam diri anak, bukan karena adanya tuntutan atau paksaan, (2) pengaruh positif, artinya kegiatan bermain merupakan tingkah laku yang menyenangkan atau menggembirakan, (3) bukan dikerjakan sambil lalu, bermain bagi anak merupakan kegiatan yang utama dan lebih bersifat pura-pura, (4) cara/tujuan, cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya, (5) kelenturan, kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Dari dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak ada paksaan, timbul dari dalam dirinya, merupakan kegiatan yang utama, bersifat pura-pura, mengutamakan cara dari pada tujuan, tidak mengutamakan hasil, dan bersifat lentur.

Ahli psikologi dan pendidik berpendapat, bahwa bermain merupakan pekerjaan anak-anak dan cermin pertumbuhan anak (Gordon & Browne, 1985). Bermain bagi anak usia dini merupakan kegiatan yang utama dalam kehidupannya, artinya seluruh waktu yang dimiliki anak, di mana saja, kapan saja, dan dalam kondisi apa saja, selalu dihabiskan untuk kegiatan bermain. Jadi bermain bagi anak usia dini merupakan kebutuhan, sama seperti kebutuhan yang lain, seperti kebutuhan akan makan dan minum, kesehatan, kasih sayang, pakaian, keamanan, kenyamanan dan lain-lain, sehingga ada sinyalemen yang menyatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain, anak belajar melalui bermain dan bermain seraya belajar.

Melalui kegiatan bermain inilah seluruh potensi kecerdasan yang dimiliki oleh anak dapat dikembangkan, seperti kecerdasan linguistic, logic-matematik, visual-spasial, interpersonal, intrapersonal, musical, kinestetik, natural dan spiritual. Bermain bagi anak sangat mempengaruhi perkembangannya, setidaknya ada 11 pengaruh bermain bagi perkembangan anak, yaitu : (1) perkembangan fisik, (2) dorongan berkomunikasi, (3) penyaluran bagi energi emosional yang terpendam, (4) penyaluran bagi keinginan dan kebutuhan, (5) sumber belajar, (6) rangsangan bagi kreativitas, (7) perkembangan wawasan diri, (8) belajar bermasyarakat, (9) standar moral, (10) belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin dan (11) perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan (Harlock, 1991). Oleh karena itu dalam pendidikan anak usia

dini metode bermain sifatnya adalah wajib adanya. Informasi apapun yang akan diberikan kepada anak, hendaknya dikemas dalam kegiatan bermain yang menyenangkan dan mengasyikkan.

Untuk mencapai manfaat yang optimal, maka alat permainan yang digunakan sebaiknya memperhatikan hal-hal berikut :

- a) Aman atau tidak berbahaya bagi anak, misalnya bentuk, warna dan bahan
  - b) Berdasarkan minat anak , jadi bukan pilihan orang lain
  - c) Sebaiknya beraneka ragam, sehingga anak bisa bereksplorasi dengan berbagai jenis mainan tersebut
  - d) Tingkat kesulitannya hendaknya disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, jadi tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah
  - e) Kuat, dalam arti tidak mudah rusak, karena anak cenderung ingin tahu sehingga mungkin akan dibongkar, dibanting, dll.
  - f) Menarik, baik warna maupun bentuknya
  - g) Murah, mainan tidak harus membeli, namun dapat memanfaatkan barang-barang bekas yang ada di sekitar kita
- 2) Metode bercerita, bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan, pengalaman atau kejadian secara sungguh-sungguh terjadi maupun rekaan belaka. Moeslichatoen (2004 : 157) menyatakan bahwa metode bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Cerita yang

dibawakan harus menarik, mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak usia dini.

- 3) Metode bercakap-cakap, adalah metode pengajaran yang dilakukan guru dengan cara berbincang-bincang yang berbentuk percakapan antara dua orang atau lebih.
- 4) Pemberian tugas merupakan pekerjaan tertentu yang dengan sengaja harus dikerjakan oleh anak yang mendapat tugas, tugasnya (pekerjaan) berupa pekerjaan di rumah, sekolah, halaman sekolah maupun tempat-tempat lainnya (Moeslichatoen, 2004 : 28).
- 5) Metode eksperimen, ialah suatu kegiatan percobaan untuk melihat suatu hubungan kausalitas dan hasil dari interaksi dua atau lebih variabel yang diteliti atau diuji cobakan.
- 6) Metode demonstrasi, diartikan sebagai metode mengajar dengan pemberian contoh dari seseorang, baik guru atau orang lain, kepada anak. Secara umum, demonstrasi melibatkan satu orang yang mendemonstrasikan kepada orang lain, mengenai bagaimana sesuatu itu dikerjakan, kapan orang mendemonstrasikan sesuatu pada guru menggunakan metode demonstrasi.
- 7) Metode karyawisata, yaitu metode dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung, yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan dan benda-benda lainnya. Dengan mengamati secara langsung anak memperoleh kesan yang sesuai dengan pengamatannya. Metode karyawisata memberikan

kesempatan kepada anak untuk melihat, mendengar, membau, mengecap, meraba tentang benda-benda yang sesuai. Dengan memperoleh berbagai macam pengalaman dari tangan pertama tersebut, hal-hal yang menarik perhatiannya akan mendorong anak ingin mengetahui dan mengkaji lebih lanjut tentang semua hal yang dipersepsikannya (Moeslichatoen, 2004 : 68).

8) Metode *cooperative learning*,

Jacobs (Yudha & Rudyanto, 2005 : 36) menyatakan bahwa *cooperative learning* memberi peluang kepada anak untuk berbicara, mengambil inisiatif, membuat berbagai macam pilihan, dan mengembangkan kebiasaan belajar. Cohen (Yudha & Rudyanto, 2005 : 36) menyatakan bahwa *cooperative learning* didefinisikan sebagai kerjasama anak dalam kelompok kecil, setiap anak dapat berpartisipasi dalam soal tugas kolektif yang telah didefinisikan secara jelas dan pengawasan langsung oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian Rong (Yudha & Rudyanto, 2005 : 37) menyatakan bahwa *cooperative learning* memberikan pengaruh bagi perkembangan anak, yaitu :

- a) *Cooperative learning* menekankan pada pengembangan kemampuan secara keseluruhan.
- b) *Cooperative learning* merupakan sebuah terobosan baru dalam mengkombinasikan ilmu pengetahuan dengan perkembangan kemampuan berpikir inovatif.

- c) *Cooperative learning* membantu perkembangan anak didik dari belajar pasif menjadi belajar aktif.
- d) *Cooperative learning* menciptakan kebahagiaan dan kegembiraan dalam proses belajar anak.
- e) *Cooperative learning* membantu untuk mengembangkan hubungan sosial anak.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat mengefektifkan anak dengan tujuan membuat anak bergairah dalam pembelajaran bahasa yaitu dengan bermain, karena bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak ada paksaan, timbul dari dalam dirinya, merupakan kegiatan yang utama, bersifat pura-pura, mengutamakan cara dari pada tujuan, tidak mengutamakan hasil, dan bersifat lentur.

#### e. Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

##### 1) Menyimak

Keterampilan menyimak tidak dapat dipisahkan dari keterampilan berbahasa yang lain, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Sriyono, 2009). Keberhasilan seseorang dalam menyimak dapat diketahui dari bagaimana penyimak memahami dan menyampaikan informasi dari simakan secara lisan atau tertulis. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan menyimak cukup kompleks jika penyimak ingin menangkap makna yang sesungguhnya dari simakkan yang mungkin tidak seutuhnya tersurat,

sehingga penyimak harus berusaha mengungkapkan hal-hal yang tersirat.

Menyimpulkan pendapat di atas menyimak merupakan proses memahami dan menyampaikan informasi dari simakkan secara lisan atau tertulis.

Hal ini dapat dilihat dari peranan keterampilan menyimak terhadap keterampilan berbahasa. Sriyono (2009:22) mengatakan peranan menyimak sebagai berikut (1) keterampilan menyimak merupakan dasar yang cukup penting untuk keterampilan berbicara, karena apa yang akan kita ucapkan dalam berbicara merupakan hasil simakkan dari pembicaraan orang lain; (2) keterampilan menyimak juga merupakan dasar bagi keterampilan membaca atau menulis. Ini berarti bahwa informasi yang kita peroleh dari menyimak sebagai bekal kita untuk bisa memahami apa yang dituliskan orang lain lewat tulisan. Informasi yang kita peroleh dari menyimak juga sebagai bekal kita dalam melakukan kegiatan menulis, karena apa yang kita tulis itu bisa bersumber dari informasi yang telah kita simak; serta (3) penguasaan kosa kata pada saat menyimak akan membantu kelancaran membaca dan menulis.

Sejalan dengan pendapat Sriyono, Sabarti Akhadijah (1993:149) mengemukakan bahwa peranan menyimak sebagai berikut; (1) dasar belajar berbahasa; (2) penunjang keterampilan



menyimak, berbicara, membaca, dan menulis; (3) pelancar komunikasi lisan; serta (4) penambah informasi atau pengetahuan.

Berdasarkan kedua pendapat di atas menyimak mempunyai peranan sebagai dasar bagi keterampilan membaca atau menulis, sebagai bekal untuk bisa memahami apa yang dituliskan orang lain lewat tulisan.

Proporsi kegiatan menyimak dalam proses pembelajaran bahasa lebih besar jika dibandingkan dengan kegiatan berbahasa lainnya. Seorang ahli Amerika Serikat, Birt (Haryadi, 1997:17) telah melakukan penelitian tentang kegiatan menyimak mahasiswa *Stephen College Girls*. Hasil yang diperoleh adalah 42% untuk kegiatan menyimak, 25% kegiatan berbicara, 15% kegiatan membaca, dan 18% untuk kegiatan menulis. Hal ini berarti bahwa dalam berbagai kegiatan pada umumnya hanya sebagian kecil orang yang dapat menggunakan kesempatan untuk berperan sebagai pembicara, dan jauh lebih besar yang menjadi penyimak.

Berdasarkan uraian dan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak merupakan proses memahami dan menyampaikan informasi dari simakkan secara lisan atau tertulis, yang mempunyai peranan sebagai dasar bagi keterampilan membaca atau menulis, sebagai bekal untuk bisa memahami apa yang dituliskan orang lain lewat tulisan.

## 2) Berbicara

Mulgrave (dalam Farida, 2007:1) menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran. Selanjutnya, dinyatakan bahwa berbicara merupakan sistem tanda yang dapat didengar dan dilihat yang memanfaatkan otot-otot dan jaringan otot manusia untuk mengomunikasikan ide-ide. Berbicara juga dipahami sebagai bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor fisik, psikis, neurologis, semantik, dan linguistik secara ekstensif sehingga dapat digunakan sebagai alat yang sangat penting untuk melakukan kontrol sosial.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa berbicara pada hakikatnya merupakan ungkapan pikiran dan perasaan seseorang dalam bentuk bunyi-bunyi bahasa. Dalam konteks demikian, keterampilan berbicara bisa dipahami sebagai keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan, dan penempatan jeda. Jika komunikasi berlangsung secara tatap muka, aktivitas berbicara dapat diekspresikan dengan bantuan mimik dan pantomimik pembicara.

## 3) Membaca

Membaca merupakan bagian keterampilan berbahasa yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena

itu, hampir seluruh ahli di bidang membaca selalu membuat definisi mengenai membaca. Berikut beberapa pengertian mengenai membaca.

Menurut Sujana (1996:5) membaca merupakan proses. Proses dimana kegiatan itu dilakukan secara sadar dan bertujuan. Membaca bukanlah kegiatan memandangi lambang-lambang tertulis saja, namun lambang-lambang itu akan menjadi bermakna untuk segera dipahami oleh pembaca. Farida (2005:2) berpendapat membaca adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak sekedar melibatkan aktivitas visual, tetapi juga proses berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan sebuah kegiatan yang bersifat aktif dan interaktif untuk memperoleh pengertian dari kombinasi beberapa huruf dan kata. dan memadukan arti kata dalam kalimat dan struktur bacaan. Hasil akhir dari proses membaca adalah seseorang mampu membuat intisari dari bacaan.

## 2) Menulis

Menulis merupakan salah satu medium yang sangat penting untuk mengekspresikan pikiran, pendapat, dan perasaan seseorang kepada orang lain. Akhadijah (1998:130) mendefinisikan “menulis sebagai kegiatan penyampaian pesan (gagasan, perasaan dan informasi) secara tertulis kepada pihak lain. Sebagai salah satu

bentuk komunikasi verbal, menulis melibatkan unsur penulis sebagai penyampai pesan atau isi tulisan, saluran atau medium tulisan dan pembaca sebagai penerima pesan”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Keterampilan menulis menghendaki ketuntasan bermacam-macam keterampilan antara lain ketepatan dan kebakuan struktur. Disamping itu, dituntut kemahiran dalam pemakaian ejaan, komposisi yang baik dalam bentuk pengembangan paragraf secara tepat, dan keterampilan dalam memanfaatkan struktur bahasa dan kosa kata. Keterampilan menulis tidak akan datang secara otomatis tetapi harus melalui latihan dan praktik teratur. Mengingat pentingnya menulis dan manfaat yang dapat diambil dari pengetahuan dan keterampilan menulis tersebut sudah seharusnya keterampilan menulis itu dikuasai oleh siswa.

**f. Perkembangan Bahasa Lisan Anak Usia Dini sesuai dengan dimensi Usianya.**

Menurut Eliason (1994:27), perkembangan bahasa lisan dimulai sejak bayi dan mengandalkan perannya pada pengalaman, penguasaan dan pertumbuhan bahasa. Anak belajar bahasa lisan sejak masa bayi sebelum belajar berbicara mereka berkomunikasi melalui tangisan, senyuman dan gerakan badan.

Belajar bahasa lisan sangat krusial terjadi pada usia sebelum enam tahun. Oleh karena itu, Pendidikan Anak Usia Dini merupakan wahana yang sangat penting dalam mengembangkan bahasa anak sehingga kondisi ini bisa memfasilitasi pengembangan ketrampilan berbahasa pada Anak Usia Dini. Anak memperoleh bahasa dari lingkungan keluarga dan lingkungan tetangga. Kosa kata yang anak miliki akan berkembang dengan cepat seperti dikemukakan oleh Sroufe (1996:21) perkembangan kosa kata anak akan lebih cepat setelah mereka mulai berbicara.

Perkembangan bahasa lisan anak dimulai dari menangis untuk mengekspresikan responnya terhadap bermacam-macam stimulus. Perkembangan kreativitas dan daya cipta. Perilaku mencerminkan kreativitas alamiah pada Anak Usia Dini dapat diidentifikasi dengan ciri-ciri sebagai berikut: adanya berbagai dukungan tersebut juga terdapat gangguan perkembangan berbicara bagi anak, yaitu: (a) anak cengeng, (b) anak sulit memahami isi pembicaraan orang lain. Jadi cara belajar anak yang utama pada usia ini adalah meniru. Meniru segala hal yang ia lihat dan ia dengar. Selain itu, perkembangan bahasa anak pada usia tersebut sudah mulai berkembang.

Tahap perkembangan bahasa lisan pada Anak Usia Dini yang berawal dari berkenaan dengan fonologi, beberapa anak usia pra sekolah memiliki kesulitan dalam mengucapkan kelompok konsonan. Kedua yang berkaitan dengan morfologi bahwa pada kenyataannya anak-anak itu juga dapat mengembangkan ungkapannya lebih dari dua kata setiap kalimatnya.

Ketiga, berkenaan dengan sintaksi bahwa anak belajar dan menerapkan secara aktif aturan-aturan yang dapat ditemukan pada tingkat sintaksis. Keempat berkenaan dengan semantik, bahwa begitu sudah mampu menggunakan kalimat lebih dari enam kata, anak-anak sudah mulai mampu mengembangkan pengetahuan tentang makna dengan cepatnya.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa lisan anak adalah :

- 1) Proses kematangan, dengan perkataan lain anak menjadi matang (organ-organ suara/ bicara sudah berfungsi) untuk berkata-kata.
- 2) Proses belajar, yang berarti anak yang sudah matang untuk berbicara mempelajari bahasa orang lain dengan jalan mengimitasi atau meniru ucapan.kata-kata yang didengarnya.

Kedua proses ini berlangsung sejak masa bayi dan kanak-kanak, sehingga pada usia anak masuk sekolah dasar, sudah sampai pada tingkat :

- (1) dapat membuat kalimat yang lebih sempurna, (2) dapat membuat kalimat majemuk, dan (3) dapat menyusun dan mengajukan pertanyaan.

### **3. Hakikat Bermain**

#### **a. Konsep Bermain**

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Pendapat ini kurang begitu tepat dan bijaksana, karena beberapa ahli psikologi

mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak.

Rahman (2002:84), mengemukakan bermain adalah segala kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak. Bermain dilakukan anak dengan suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari luar. Kegiatan bermain tidak mempunyai aturan kecuali yang ditetapkan oleh pemain itu sendiri. Pada setiap usia, anak melakukan kegiatan bermain sesuai dengan tahap yang dilalui. Anak mendapatkan kebahagiaan dan kegembiraan melalui kegiatan bermain.

*Hurlock* (1994:9), mengartikan: "bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar". Sedangkan *Soegeng*, (2002:5) mengemukakan "bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu." Kemudian *Johnson, et al* (1999:14), mengemukakan bahwa ada 16 definisi tentang bermain salah satunya adalah "suatu kegiatan berulang-ulang demi kesenangan".

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak sendirian atau kelompok, menggunakan alat atau tidak dengan rasa gembira. bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak ada paksaan, timbul dari dalam dirinya, merupakan kegiatan yang utama,

bersifat pura-pura, mengutamakan cara dari pada tujuan, tidak mengutamakan hasil, dan bersifat lentur. Kegiatan apapun bila dilakukan dengan senang bisa dikatakan bermain.

b. Fungsi Bermain

Melalui kegiatan bermain inilah seluruh potensi kecerdasan yang dimiliki oleh anak dapat dikembangkan, seperti kecerdasan linguistic, logic-matematik, visual-spasial, interpersonal, intrapersonal, musical, kinestetik, natural dan spiritual.

Tedjasaputra, (dalam Handayani, 2004:41) fungsi bermain bagi anak adalah membantu perkembangan keterampilan aspek fisik, motorik, kognitif, sosial, serta emosinya

Fungsi bermain salah satunya adalah mengembangkan kemampuan kognitif pada saat pembelajaran untuk menunjukkan sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman yang mempunyai warna bentuk atau ukuran sesuai ciri-ciri tertentu adalah indikator keberhasilan untuk mengukur perkembangan anak seoptimal mungkin.

Sedangkan Erlamsyah (2006:14) mengemukakan fungsi bermain adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi dan investigasi lingkungan agar perkembangan kognitif intelektual anak dapat berkembang dengan baik.

Patmowo (2003:102) mengemukakan bahwa kegiatan bermain dapat berfungsi sebagai mendukung perkembangan keterampilan gerakan kasar dan halus, perkembangan kognitif, sosial dan emosional



melalui bermain anak dalam akan mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah belajar menampilkan emosi yang diterima lingkungannya dan juga belajar sosialisasi agar kelak terampil dan berhasil menyesuaikan diri dalam kelompok teman.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain bagi anak TK adalah dapat membantu meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia TK, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial. Kegiatan bermain akan memberikan hasil yang optimal apabila kegiatan itu dirancang dengan sesama dan tidak secara kebetulan.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak, Bermain adalah kodrat anak. Solehuddin (1996:47) menyatakan bahwa “pada intinya, bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat valunter, spontan, terfokus pada proses,memberi ganjaran secara intrinsic, menyenangkan dan fleksibel”.

#### c. Ragam Permainan

Melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak, guru akan mendapatkan gambaran tentang tahap perkembangan dan kemampuan umum anak. Bentuk-bentuk bermain tersebut antara lain meliputi: bermain sosial, bermain dengan benda dan bermain sosiodrama.

#### d. Peran Guru dalam Permainan

Peran guru dalam kegiatan bermain dalam tatanan sekolah atau kelas sangat penting. Guru berperan sebagai pengamat, melakukan

elaborasi, sebagai model, melakukan evaluasi dan melakukan perencanaan (Bjerkland, 1978:18). Disamping itu, peran guru dalam kegiatan bermain anak, guru harus mengamati murid-murid yang sedang bermain, merencanakan, dan mengevaluasi; gurupun diharapkan untuk merancang lingkungan yang akan menimbulkan pengalaman melalui bermain yang kelak diharapkan menimbulkan prestasi melalui bermain yang kelak diharapkan menimbulkan prestasi melalui bermain. Guru juga perlu menyampaikan keuntungan bermain bagi anak pada orang tua mereka.

e. Strategi dalam Permainan

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi: dunia fisik, sosial, dan sistem komunikasi. Menurut Garvey (1990:14) dalam bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan. Bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak.

Bermain memiliki arti yang penting bagi anak:

- 1) Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan anak-atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain
- 2) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah
- 3) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak.
- 4) Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif
- 5) Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak
- 6) Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut

- 7) Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial
- 8) Bermain membantu perkembangan emosi yang sehat dengan cara menawarkan kesembuhan dari rasa sakit dan kesedihan
- 9) Bermain membantu anak mengenali diri mereka sendiri
- 10) Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik
- 11) Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi
- 12) Bermain menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak belajar bahasa

Permainan merupakan suatu hal yang paling disenangi oleh setiap orang mulai dari anak-anak, remaja, sampai orang tua. Setiap permainan masing-masing memiliki cara-cara sendiri. Pada permainan tertentu, cara yang dipakai dalam permainan tersebut bisa digunakan baik dalam proses pembelajaran.

Sudjana (2001:138), menyatakan bahwa permainan (*games*) digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa dengan menggunakan simbol-simbol atau alat-alat komunikasi lainnya. Sedangkan, *Ruseffendi* (2006: 297) mengemukakan bahwa permainan dapat bersifat kompetitif yang ditandai dengan adanya pemain yang menang dan kalah. Permainan dapat menguji kemampuan para pemain dan dapat memperlihatkan masalah kepada siswa. Siswa harus dapat menggambarkan dan menemukan strategi untuk memahami situasi sehingga dapat memecahkan masalah.

*Diner* (dalam Lisnawaty 1993: 91), mengemukakan biasanya suatu permainan mempunyai peraturan dan pedoman untuk memainkannya. Setiap siswa mempunyai kesempatan untuk turut serta dalam permainan dan setelah permainan selesai hendaknya diiringi dengan diskusi. Penyajian teknik permainan yang baik akan menarik perhatian siswa hingga menimbulkan suasana yang menyenangkan tanpa menimbulkan kelelahan. Dalam permainan sebaiknya terdapat dua kelompok kerja yaitu kelompok pemain dan kelompok pengamat.

Berdasarkan uraian dan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menguji kemampuan para pemainnya. Permainan dapat juga digunakan untuk tujuan belajar.

#### **4. Gambar Animasi**

##### **a. Pengertian Animasi**

Animasi adalah suatu rangkaian gambar diam secara *inbeethwin* dengan jumlah yang banyak, bila kita proyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak), seperti yang pernah kita lihat film - film kartun di televisi maupun di layar lebar (Mutholib 2007:15). Jadi, animasi kita simpulkan menghidupkan benda diam diproyeksikan menjadi bergerak.

Sudah sekian lama mengenal animasi melalui film–film kartun yang ditayangkan di TV maupun VCD. Pada dasarnya film atau video

animasi berupa rangkaian gambar secara *inbeethwin* lalu diproyeksikan pada layar menjadi gerakan, gerakan inilah yang kita sebut animasi.

Animasi tidak hanya untuk film kartun saja, dapat juga kita gunakan untuk media pendidikan, informasi, dan media pengetahuan lainnya yang tidak dapat dijangkau dengan *life* melalui kamera foto atau video, misalnya membuat film proses terjadinya tsunami atau proses terjadinya gerhana matahari, ini akan sulit ditempuh dengan pengambilan gambar langsung melalui kamera.

Prinsip animasi adalah pengertian animasi itu sendiri. Animasi atau *animation* artinya menjadikan hidup atau menjadikan karakter seolah-olah hidup. Selain itu, animasi adalah bagian dari perfilman, sehingga seluruh prinsip pembuatannya bisa diterapkan. Layaknya film, animasi yang baik selalu membawa sebuah pelajaran (Tirtha 2006).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan rangkaian gambar diam secara *inbeethwin* dengan jumlah yang banyak, bila kita proyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak ).

#### b. Macam-macam Gambar Animasi

Menurut Karyono (2010:102) Animasi dapat dibuat dengan tiga teknik berbeda, yaitu *Image*, *Xoring* serta *Make*. Dalam pergerakannya dapat bertipe *object sprite* atau *object frame*. Juga bisa dibedakan atas metode animasi yang digunakan antara animasi *frame*, *blitting* dan *realtime*. Walaupun terbagi atas berbagai definisi berbeda, tapi dalam prakteknya teori-teori tersebut dapat digabungkan

atau saling berhubungan sehingga tidak murni dipakai sendiri. Macam-macam animasi yang digunakan dalam membuat sebuah game akan diterangkan sebagai berikut :

1) Animasi Dengan Teknik *Image*

Animasi dengan teknik ini adalah menyimpan *image* sebagai sebuah *sprite* dalam memori yang kemudian akan ditampilkan di latar belakangnya. Dalam teknik ini animasi yang disimpan harus berlatar belakang sesuai latar belakangnya..

2) Animasi Dengan Teknik *Xoring*

Teknik ini adalah teknik animasi yang mudah dan sederhana, sebab selain gambarnya satu *sprite*, cara menampilkannya juga jauh lebih mudah dibanding dengan teknik sebelumnya..

3) Animasi Dengan Teknik *Make*

Animasi dengan teknik ini biasanya digunakan untuk animasi umum,. Animasi dengan teknik ini memiliki *sprite* yang terus menerus *digeneral* oleh program, kemudian ditampilkan dengan perhitungan tertentu. Animasi ini biasanya dilakukan oleh 3D *modelling* dan *shading software* seperti *AutoCad*, 3D *Studio*, *Presidio 3D Workshop* dan lain-lain.

4) Animasi Dengan Tipe *Object Sprite*

Animasi ini menggunakan *sprite* sebagai pemeran utama sedangkan *object* lainnya hanya *background* diam. Prosesnya adalah membuat gambar *sprite* dengan latar belakang warna hitam, lalu dibuat juga *sprite* yang sama tetapi berwarna hitam dan latar belakangnya adalah warna

tertinggi, kemudian ditempatkan dengan pertama-tama menyimpan *background* yang akan ditimpa oleh *sprite* dan ditempatkan *sprite* dengan *Xor* dan ditimpa dengan warna tertinggi secara *Xor*.

5) Animasi Dengan Tipe *Object Frame*

Animasi ini menitik beratkan pada *sprite objectnya* saja, akan tetapi seluruh *backgroundnya* juga seolah-olah ikut digerakkan.

6) Metode Animasi *frame*

Metode ini adalah metode animasi yang mendukung tipe *object frame*. Karena metode merupakan metode *full-screen*, maka *frame* yang tampil haruslah disiapkan terlebih dahulu dalam beberapa *page* sebelumnya. Pengambilan gambarnya haruslah sangat cepat, sehingga tidak menjadikan animasi lamban dan tersendat.

7) Metode Animasi BitBit

Metode animasi ini biasanya disebut *sprite animation*, *array animation*, *blocked animation*, *partial screen animation*, *snapshot animation* atau *arcade animation*. Prinsip dari metode ini adalah menyimpan *image* dan memainkan animasinya dalam bentuk satu atau beberapa *sprite* kecil.

8) Metode Animasi *Real-Time*

Karena animasi ini lambat dan tersendat maka animasi dengan metode ini akan bagus jika pergerakan yang akan dilakukan adalah tidak diketahui sebelumnya dan tiba-tiba muncul.

c. Tahap-tahap mengaplikasikan gambar Animasi

Ada beberapa tahap yang perlu dilakukan dalam mengaplikasikan gambar animasi. **Pertama**, simaklah isi informasi dengan penuh perhatian. **Kedua**, setelah disimak, cobalah perhatikan: Apa isinya, bagaimana uraiannya, dan dapatkan divisualisasikan. Dalam melakukan proses visualisasi ada beberapa langkah yang harus dilakukan yaitu:

- 1) Perhatikan dengan saksama isi informasi verbal yang ingin diubah
- 2) Perhatikan data-data berupa lambang, satuan atau angka-angka serta perbandingannya untuk menentukan bentuk visual yang efektif, apakah grafik, tabel, diagram dan yang lainnya
- 3) Catatlah hal-hal pokok atau inti dari informasi yang disimak
- 4) Buatlah bentuk nonverbal yang tepat untuk mengungkapkan informasi tersebut
- 5) Gambar, bagan, atau grafik dibuat dengan baik, benar, tepat, dan seimbang dengan isi
- 6) Tentukan warna, lambang, atau bentuk untuk menggambarkan atau membedakan data-datanya

Secara singkat dapat disimpulkan langkah-langkah dalam proses visualisasi adalah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan informasi verbal yang akan divisualisasikan

Jika guru atau instruktur telah memperoleh materi yang akan diajarkan, maka langkah pertama yang perlu dilakukan adalah merumuskan materi tertulis tersebut dalam bentuk unit-unit kecil informasi atau pengetahuan.



Unit-unit kecil informasi itu dapat berbentuk kutipan-kutipan pengetahuan yang dapat diperoleh dari berbagai sumber.

2) Menyederhanakan informasi verbal

Setelah merumuskan informasi verbal yang akan dijadikan bahan pembelajaran, maka langkah selanjutnya adalah membuat penyederhanaan terhadap informasi verbal tersebut.

d) Membuat skets (*rough*)

Dengan menyederhanakan informasi berarti guru atau instruktur belajar dari informasi tersebut. Langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah membuat “skets” yang biasa disebut dengan “*rough*”. Skets merupakan desain awal dalam upaya memindahkan informasi verbal menjadi informasi visual.

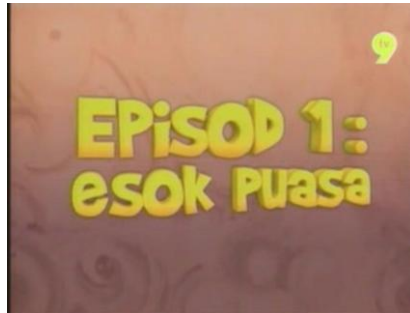
e) Memindahkan bentuk skets kedalam desain yang komprehensif (lengkap)

Setelah berhasil membuat skets, langkah selanjutnya yang perlu ditempuh adalah membuat desain yang komprehensif. Dalam desain komprehensif ini tampilan *visual* dari informasi yang akan dikomunikasikan sudah mendekati *final*.

f) Memindahkan desain visual ke dalam media yang akan digunakan.

Desain yang telah berbentuk komprehensif dapat ditransfer ke dalam media pembelajaran yang akan digunakan. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menayangkan informasi dan pengetahuan dalam bentuk visual.

Berdasarkan uraian di atas maka, animasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu gambar upin dan ipin, dengan rangkaian gambar Upin dan Ipin, diharapkan anak dapat mengungkapkan dengan kata-katanya, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan bahasa lisannya secara maksimal.



Gambar 1



Gambar 2.



Gambar 3.



Gambar 4.

## 5. Hubungan Gambar Animasi dengan Bahasa Lisan

Gambar animasi merupakan media nonproyeksi yang dapat digunakan untuk pendidikan/pembelajaran. Menurut Azhar (2007:8) jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain : media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia, hipermedia, dan media jarak jauh.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa gambar animasi merupakan media yang mempunyai kemampuan dalam

membangkitkan rangsangan pada indera penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecapan. Gambar animasi yang digunakan dalam kegiatan pengembangan bahasa lisan anak yaitu gambar kartun Upin dan Ipin. Gambar animasi Upin-Ipin sangat mudah dan cepat dibaca dan diminati anak-anak. Kebanyakan isinya tentang kebijaksanaan perilaku.

Dengan menggunakan gambar animasi upin dan ipin yang mengandung pesan sebagai perangsang belajar maka akan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga anak tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak. Dengan melihat, mengamati gambar animasi upin dan ipin yang mudah dicerna diharapkan akan membantu anak dalam meningkatkan perkembangan bahasa lisannya dan mengungkapkan apa yang dilihat dengan bahasa yang dimilikinya.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang mempertegas penelitian sejenis, seperti yang dilakukan oleh Titik (2009) dengan judul “Peran Pendidik Anak Usia Dini dalam Mendukung Perkembangan Bahasa Anak”. Penelitian dilakukan di TK. As-Salam Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan bahasa Anak Usia Dini di kelompok belajar As-Salam pada umumnya sangat baik.

Novi (2009) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahasa Lisan Anak dengan Bermain Peran Polisi” Penelitian dilakukan di TK. As-Siddiq Bogor” Hasil penelitian menyimpulkan bahwa dengan bermain peran terbukti dapat meningkatkan perkembangan bahasa lisan anak.

Delly (2010) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahasa Lisan Anak melalui Bercerita dengan Metode Simulasi pada PAUD Rawang Empat Andalan Kec. Bandar Petalangan Kab. Pelalawan Provinsi Riau” Hasil penelitian menyimpulkan bahwa melalui cerita dengan metode simulasi dari ke tiga aspek terbukti bahasa lisan anak mengalami peningkatan yang signifikan.

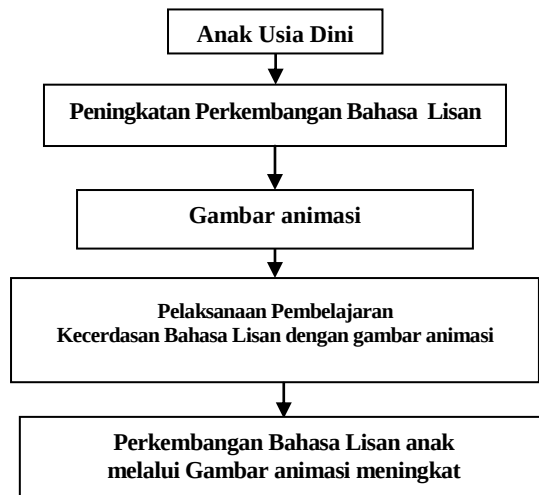
Dalam penelitian ini penulis membuktikan bahwa dengan menggunakan gambar animasi dapat meningkatkan kecerdasan bahasa anak TK Aisyiyah Saniang Baka Kabupaten Solok.

### C. Kerangka Konseptual

Perkembangan bahasa pada bahasa Anak Usia Dini yang **pertama**, berawal dari berkenaan dengan fonologi, mengucapkan kelompok konsonan. **Kedua**, yang berkaitan dengan morfologi bahwa pada kenyataannya anak-anak itu juga dapat mengembangkan ungkapannya lebih dari dua kata setiap kalimatnya. **Ketiga**, berkenaan dengan sintaksi bahwa anak belajar dan menerapkan secara aktif aturan-aturan yang dapat ditemukan pada tingkat sintaksis. **Keempat**, berkenaan dengan semantik, bahwa begitu sudah mampu menggunakan kalimat lebih dari kata, anak-anak sudah mulai mampu mengembangkan pengetahuan tentang makna dengan cepatnya.

Animasi adalah suatu rangkaian gambar diam secara *inbeethwin* dengan jumlah yang banyak, bila kita proyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak), seperti film-film kartun di televisi maupun di layar lebar. Dengan menggunakan gambar animasi diharapkan anak dapat mengungkapkan apa yang dilihat dengan bahasa yang dimilikinya, sehingga dengan demikian diharapkan kecerdasan bahasa

lisan anak akan dapat meningkat lebih jelasnya kerangka konseptual penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut :



Bagan 1.  
**Kerangka Konseptual**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan hal-hal yang dibahas dalam kajian teori di atas maka penulis mengajukan hipotesis yaitu “Terdapat peningkatan perkembangan Bahasa Lisan anak TK Aisyiyah Saniang Baka Kabupaten Solok dengan menggunakan gambar animasi”.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB sebelumnya, maka sesuai dengan tujuan penelitian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pengembangan bahasa lisan melalui gambar animasi pada anak TK. Aisyiyah Saniang Baka Kabupaten Solok, yang telah dilakukan ternyata terbukti dapat mengembangkan bahasa lisan anak, hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh pada siklus I dan II yang terus mengalami peningkatan.
2. Hasil yang diperoleh dalam pelaksanaan kegiatan pengembangan bahasa lisan melalui gambar animasi pada kondisi awal masih sangat rendah sekali, hal ini terlihat dari kondisi anak yang masih belum dapat mengembangkan kemampuan bahasa lisannya dengan baik. Kemudian setelah dilakukan kegiatan pembelajaran dengan gambar animasi pada siklus I terjadi perubahan yaitu sebagian anak sudah mulai dapat mengembangkan bahasa lisan, selanjutnya pada kegiatan pembelajaran siklus II hampir seluruh anak dapat mengembangkan bahasa lisannya dengan baik.
3. Perhatian anak dalam pelaksanaan pembelajaran pengembangan bahasa lisan melalui gambar animasi dapat memanifestasikan kecerdasan dari pemikiran yang berdaya untuk menghasilkan produk atau untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri, dan dengan mengembangkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak.
4. Keaktifan anak dalam melihat <sup>100</sup> gambar animasi menunjukkan peningkatan yang cukup berarti. Melalui gambar animasi dapat

mengembangkan kreatifitas atau mengembangkan kemampuan berfikir kreatif anak.

## **B. Implikasi**

Upaya mengembangkan bahasa lisan melalui gambar animasi pada anak TK. Aisyiyah Saniang Baka Kabupaten Solok bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berkomunikasi dan memiliki perbendaharaan bahasa yang lebih baik. Sebagaimana diketahui bahwa pada anak TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berbagai macam ilmu pengetahuan termasuk mengembangkan bahasa lisan, karena anak TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapatkan stimulus/rangsangan yang sesuai dengan tugas perkembangannya.

Upaya mengembangkan potensi yang dimiliki anak TK terhadap perkembangan bahasa dapat dilakukan berbagai cara termasuk melalui permainan, karena di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional serta bahasa karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Untuk itu diharapkan kepada guru selaku pelaksana pendidikan agar lebih kreatif lagi dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif. Disamping itu untuk merangsang kreatifitas anak dalam pembelajaran pengembangan bahasa



lisan maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

### **C. Saran**

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

1. Agar guru lebih kreatif lagi dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif.
2. Untuk merangsang kreatifitas anak dalam pembelajaran pengembangan bahasa lisan maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
3. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melanjutkan penelitian dalam mengembangkan bahasa lisan dengan menggunakan gambar animasi namun dengan indikator yang lainnnnya.
4. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir anak.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

### **DAFTAR PUSTAKA**