

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK MELALUI  
PERMAINAN LEMPAR GELANG TEBAK HURUF  
DI TAMAN KANAK-KANAK KASIH IBU  
BELIMBING KURANJI PADANG**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :  
**HARSASTRA ALI**  
NIM: 07799/ 2008

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

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Judul : Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak melalui  
Permainan Lempar Gelang Tebak Huruf di Taman  
Kanak-kanak Kasih Ibu Belimbing Kuranji.  
Nama : HARSASTRA ALI  
NIM : 07799 / 2008  
Jurusan : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 26 Januari 2011

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dra. Hj. Izzati, M.Pd**  
NIP : 19570502 198603 2 003

**Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd**  
NIP : 19610812 198803 2 001

**Ketua Jurusan,**

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

## ABSTRAK

**Harsastra Ali. 2011. Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Permainan Lempar Gelang Tebak Huruf Di Taman Kanak-Kanak Kasih Ibu Belimbing Kuranji Padang. Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang: Skripsi**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di TK Kasih Ibu Belimbing Kuranji Padang, dalam kenyataan yang peneliti lihat bahwa kemampuan bahasa anak masih rendah. Hal ini disebabkan karena guru mengajarkan dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak dengan metode yang tidak bervariasi seperti bercerita dan bernyanyi yang sering membuat anak jenuh, selain itu keterbatasan alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk pengembangan kemampuan bahasa di TK Kasih Ibu masih kurang. Salah satu upaya yang diperkirakan dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam pembelajaran anak usia dini adalah dengan menggunakan permainan Lempar Gelang Tebak Huruf dalam pembelajaran pengembangan bahasa. Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah permainan lempar gelang tebak huruf dapat dipakai untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak di TK Kasih Ibu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengembangan kemampuan bahasa dengan menggunakan permainan lempar gelang tebak huruf dapat meningkatkan kemampuan bahasa pada anak Kelompok B1 di TK Kasih Ibu.

Subjek dari penelitian ini adalah anak kelompok B1 TK Kasih Ibu tahun pelajaran 2010/2011 sebanyak 10 orang yang terdiri dari 4 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Data tentang kemampuan bahasa anak dalam pembelajaran diperoleh dari lembar observasi yang dianalisis dengan teknik persentase.

Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata persentase kemampuan bahasa anak dalam proses pembelajaran anak kategori mampu sebelum tindakan adalah 20 %, pada siklus I 40% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 80%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak mengalami peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan sampai dilakukan siklus II. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan lempar gelang tebak huruf dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak.

## KATA PENGANTAR

Alhamdu lillahi rabbil alamiin, segala puji hanya bagi Allah yang mendidik seluruh alam. Berkat rahmat dan karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Permainan Lempar Gelang Tebak Huruf di Taman Kanak-Kanak Kasih Ibu Belimbing Kuranji Padang”.

Seluruh kegiatan ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Izzati, M.Pd selaku Pembimbing I
2. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd selaku Pembimbing II
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend selaku Ketua Jurusan PG-PAUD
4. Ibu Dra. Rakimahwati, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan PG-PAUD
5. Bapak Prof. Dr. Firman, MS.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
6. Bapak dan Ibu Staf Pengajar Jurusan PG-PAUD FIP UNP
7. Bapak dan Ibu Staf Tata Usaha Jurusan PG-PAUD FIP UNP
8. Shahabat tersayang, tak mampu disebutkan satu persatu, sama berjuang untuk penyelesaian kuliah di PG-PAUD namun tetap saling bantu dan saling peduli.
9. Istimewa buat orang terdekat yang paling dicintai, suamiku Adrian Muis, anak-anakku Ibnu Sectio Caisaria, Ridha Prima Adri, Rantih Fadhlya Adri, Najmi Ilma Adri, cucuku Bintang Arasydine Caisaria dan Dewa Akiokoji Caisaria. Mereka sumber inspirasi, dari mereka terpancar motivasi untuk menggapai cita-cita walau umur penulis telah mulai senja.

Atas semua bantuan, bimbingan, doa dan motivasi atau apapun bentuknya yang telah mendorong terselesaikannya skripsi ini, penulis hanya mampu berdoa kepada Ilahi, semoga bantuan dan bimbingan, doa dan motivasi yang diberikan itu menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan dari Allah SWT dengan balasan kebaikan yang berlipat ganda. Amiin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Tiada gading yang tak retak, penulis mengharapkan kritikan konstruktif dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya, setetes embun karya penulis dalam bentuk skripsi penelitian tindakan kelas ini dapat memberikan sumbangsih bagi pengembangan ilmu pengetahuan yang amat luas.

Padang, 26 Januari 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Perumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	9
1. Bermain Untuk pembelajaran di Taman kanak-Kanak.....	9
a . Pengertian Bermain .....	9
b. Tujuan Bermain .....	11
c. Karakteristik Bermain .....	12
d. Manfaat Bermain.....	15
2.Hakekat Permainan .....	17
a. Pengertian Permainan .....	17
b. Tujuan Permainan .....	18
c. Manfaat Permaian .....	19
d. Metode Permaian .....	22
3. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini .....	25
a. Pengertian Bahasa .....	25
b. Tujuan Bahasa .....	27
c. Manfaat bahasa.....	28
d. Kemampuan Bahasa Anak .....	29

4. Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini.....	32
a. Peran Bermain Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa ..	32
b. Permainan Lempar Gelang Tebak Huruf .....	35
B. Kerangka Berfikir.....	37
C. Hipotesis Tindakan .....	39

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	40
B. Setting Penelitian .....	40
C. Subjek Penelitian .....	41
D. Objek Penelitian .....	41
E. Prosedur Penelitian .....	42
F. Sumber Data .....	44
G. Alat dan Teknik Pengumpulan Data .....	45
H. Analisis data .....	46

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	49
1. Kondisi Awal .....	49
2. Deskripsi Hasil Penelitian .....	54
B. Pembahasan .....	80

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	90
B. Saran .....	92

<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>94</b>
---------------------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

### Tabel Halaman

1. Data Hasil Pengamatan Kemampuan Bahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	50
2. Data Hasil Pengamatan Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	51
3. Kemampuan Bahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	52
4. Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	53
5. Data Hasil Pengamatan Kemampuan Bahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I (Setelah Tindakan).....	61
6. Data Hasil Pengamatan Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I .....	63
7. Kemampuan Bahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I (Setelah Tindakan) .....	64
8. Data Hasil Pengamatan Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I .....	65
9. Data Hasil Pengamatan Kemampuan Bahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II (Setelah Tindakan) .....	74
10. Data Hasil Pengamatan Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II (Setelah Tindakan).....	75
11. Hasil Wawancara Anak pada Siklus I (Sesudah Tindakan).....	76
12. Hasil Wawancara Anak pada Siklus II (Sesudah Tindakan) .....	77
13. Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II (Sesudah Tindakan) .....	78
14. Persentase Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak dalam Proses Pembelajaran (Kategori Sangat Tinggi) .....	85

15. Persentase Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak dalam Proses Pembelajaran (Kategori Tinggi) .....	87
16. Persentase Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak dalam Proses Pembelajaran (Kategori Rendah) .....	88

## DAFTAR GRAFIK

<b>Grafik</b>	<b>Halaman</b>
I. Kemampuan Bahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	53
II. Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	54
III. Kemampuan Bahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I (Setelah Tindakan) .....	65
IV. Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I .....	66
V. Kemampuan Bahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II (Setelah Tindakan) .....	78
VI. Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II (Setelah Tindakan) .....	79
VII. Persentase Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak dalam Proses Pembelajaran (Anak Kategori Sangat Tinggi) .....	86
VIII. Persentase Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak dalam Proses Pembelajaran (Anak Kategori Tinggi) .....	88
IX. Persentase Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak dalam Proses Pembelajaran (Anak Kategori rendah) .....	89

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
I. Satuan Kegiatan Harian .....	94
II. Gambar Kegiatan Guru dan Siswa .....	102

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan formal disajikan dalam berbagai tingkatan baik dari segi tingkat keilmuan kemudian diiringi dengan tingkatan umur peserta didiknya. Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan formal yang diperuntukkan bagi pendidikan anak usia dini. Anak yang belajar di TK diharapkan bisa mengembangkan potensinya secara optimal, yaitu lebih mandiri, disiplin, dan mudah diarahkan untuk menyerap ilmu pengetahuan.

Pendidikan di TK memiliki acuan dan arah yang dimaksudkan untuk kemajuan peserta didik. Salah satu kemajuan yang ingin dicapai dalam pendidikan anak di TK adalah agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan baik dan benar. Dengan demikian, prioritas utama dalam tujuan ini adalah kemampuan anak dalam berbicara dan mendengarkan.

Pengembangan bahasa merupakan salah satu aspek pendidikan TK agar anak dapat berkembang mengikuti proses pendidikannya. Pengembangan kemampuan bahasa anak meliputi kegiatan untuk membantu pengenalan kosakata, menyebutkan kosakata yang benar, dapat menyimak dengan baik, dapat mengelompokkan kosakata kedalam kelompok tertentu serta dapat mengembangkan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain di lingkungannya sehingga anak memiliki

kemampuan pengembangan bahasa dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Berbagai proses pendidikan dapat diperoleh melalui kegiatan bermain. Oleh sebab itu pendidikan TK menekankan proses pendidikan tersebut melalui bermain sambil belajar, belajar sambil bermain.

Menurut Irani, 2009: 2 bahwasanya ada beberapa hal penting yang dapat diperoleh anak pada saat bermain seperti kemampuan memahami budaya dan seni, kemampuan memahami makhluk hidup dan lingkungan sekitar, bangkitnya kesadaran terhadap kesehatan lingkungan, olahraga dan rekreasi. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pendidikan TK, anak belajar dengan permainan yang menyenangkan dan menjadikan mereka asyik dengan permainannya itu, ini disebabkan karena apapun yang mereka pelajari sebagian besar diperoleh dengan cara bermain termasuk kemampuan pengembangan bahasa anak usia dini.

Dalam pengembangan bahasa anak didik membaca dan menulis melalui permainan yang menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian anak selaku peserta didik. Ini disebabkan karena di Taman Kanak-kanak anak berada dalam usia 4 (empat) sampai dengan 6 (enam) tahun. Perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%. 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. Pengembangan kemampuan tersebut membutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan

anak tercapai secara optimal. Stimulasi yang baik dengan memberikan permainan yang menarik, dapat membantu proses pembelajaran anak terutama dalam bidang kemampuan bahasa sehingga anak dapat berkomunikasi dengan baik dengan lingkungannya.

Melatih kemampuan berbahasa pada dasarnya merupakan salah satu upaya mengembangkan kemampuan berkomunikasi, yaitu kemampuan menyampaikan dan menerima pesan dalam arti luas. Seperti yang dinyatakan dalam Departemen Pendidikan Nasional, 2007: 4 bahwa kemampuan berkomunikasi yang baik sangat penting dalam kehidupan seorang individu supaya dapat mengembangkan kemampuan lainnya, khususnya dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Karena alasan inilah maka pengembangan bahasa sangat penting dilakukan di Taman Kanak-Kanak.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurchasanah dan Hamidah pada tahun 2004 tentang Model Interaksi Edukatif Untuk Menciptakan Kreativitas Berbahasa Indonesia Siswa Taman Kanak-Kanak di Kota Malang menyatakan bahwa model interaksi yang paling banyak digunakan untuk melatih penguasaan perbendaharaan kata adalah dengan cara guru bersama siswa bernyanyi, kemudian guru menjelaskan isi nyanyian dan kata-kata yang digunakan dalam nyanyian tersebut. Berikutnya, model interaksi yang digunakan adalah siswa menirukan guru menyebutkan nama objek yang ditunjuknya.

Bila dihubungkan dengan observasi yang dilakukan di TK Kasih Ibu, kondisi yang sama juga ditemukan, dimana guru lebih banyak mengenalkan kosakata dengan cara bernyanyi kemudian guru menjelaskan kata-kata dalam syair lagu kepada

peserta didiknya. Hal ini mengakibatkan kosakata yang diperoleh oleh anak sangat terikat dengan kata yang ada dalam lirik lagu, sehingga guru harus menemukan lagu yang berisi lirik yang sesuai dengan kosakata yang ingin diberikan. Kondisi ini mengakibatkan kemampuan bahasa anak menjadi sangat terbatas seiring dengan terbatasnya kosakata yang dimiliki. Oleh sebab itu dibutuhkan alat permainan edukatif baru yang diharapkan lebih memungkinkan untuk dapat mengenalkan bahasa kepada peserta didik pada proses belajar terutama dalam hal pengembangan bahasa.

Nurchasanah, 2004:6 dalam penelitiannya memaparkan bahwa Latihan pengembangan kemampuan berbahasa anak dengan metoda permainan (*Games*) hanya diterapkan 12% oleh guru pada TK, padahal dalam kenyataannya belajar dan bermain dalam taman kanak-kanak terjadi nyaris bersamaan, bahkan hampir sulit dibedakan. Karena itu permainan menjadi sesuatu sarana yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Lebih tegas lagi dapat dikatakan bahwa permainan adalah media belajar yang sangat baik bagi anak TK

Untuk mencapai tujuan dari sebuah permainan, dibutuhkan media penunjang yang disebut dengan alat peraga. Alat peraga sangat berguna untuk membantu mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan program yang telah ditetapkan. Guru TK dituntut untuk menyediakan sarana berupa alat peraga atau alat permainan edukatif yang dapat menarik minat anak sehingga dapat menunjang perkembangan peserta didik.

Salah satu permainan yang menarik yang dikemas untuk dapat mencapai sebagian besar tujuan pembelajaran bahasa secara lisan untuk taman kanak-kanak adalah permainan “lempar gelang tebak huruf”. Permainan ini didisain dapat menyenangkan dan menggembirakan, bersifat spontan dan membuat anggota yang terlibat dalam permainan turut berperan aktif mengikuti proses permainan. Keutamaan dari permainan ini adalah dapat memperkaya kosakata, melatih pendengaran anak, melatih anak agar dapat menyampaikan informasi kepada orang lain serta melatih anak untuk dapat menyebutkan sebanyak-banyaknya kata benda yang mempunyai sifat-sifat tertentu.

Metode permainan (*games*) diperlukan untuk pengembangan bahasa dan mencapai kemampuan berbahasa anak. Permainan “lempar gelang tebak huruf” dapat dijadikan metode pembelajaran dalam bentuk tindakan kelas untuk mencapai tujuan pendidikan di TK dalam hal meningkatkan kemampuan bahasa anak. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian mengenai “Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak melalui Permainan Lempur Gelang Tebak Huruf di TK Kasih Ibu Belimbing Padang” menjadi perlu untuk dilakukan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul dalam hal kemampuan bahasa anak sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan kosakata baru masih kurang menarik

2. Permainan (*games*) diperlukan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak
3. Kurangnya pengetahuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan (*games*)

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi permasalahan pada poin sebagai berikut:

1. menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk memperkenalkan kosakata baru;
2. meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui permainan (*games*);
3. menambah pengetahuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan (*games*).

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah permainan lempar gelang tebak huruf dapat dipakai untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak di TK Kasih Ibu Belimbing Kuranji Padang”?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah: melihat peningkatan kemampuan anak usia dini dalam penguasaan kosakata melalui permainan lempar gelang tebak huruf.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan kontribusi terhadap komunitas pendidikan dalam bidang metodologi pembelajaran.

### 2. Manfaat secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dipakai oleh guru-guru Taman Kanak-kanak (TK) untuk pembelajaran, sehingga anak dapat belajar dengan gembira, senang dan dapat belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.

### 3. Manfaat untuk guru

Proses penelitian dan hasil penelitian ini diharapkan akan dapat menambah wawasan guru dalam pembelajaran pengembangan kemampuan bahasa anak melalui permainan.

### 4. Manfaat untuk anak

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi anak dengan banyaknya mereka menguasai kosakata akan lancar berbicara dan mampu berkomunikasi dengan baik.

### 5. Manfaat bagi orang tua

Diharapkan hasil penelitian ini akan dapat bermanfaat bagi orang tua dengan meningkatnya kemampuan berbahasa anaknya yang dapat dibuktikan dengan kekayaan kosakata anaknya dan kemampuan berkomunikasi dengan orang sekelilingnya.

6. Manfaat bagi sekolah

Bagi sekolah, penelitian diharapkan dapat bermanfaat untuk kesuksesan lembaga dalam mencapai tujuan pendidikan, sehingga sekolah dapat menamatkan anak yang mempunyai kemampuan berkomunikasi lebih baik dari sebelumnya.

7. Manfaat bagi masyarakat

Sebagai pengembangan ilmu pendidikan anak khususnya dibidang pengembangan kemampuan berbahasa.

8. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti hal yang sama dengan aspek yang berbeda.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Bermain Untuk Pembelajaran di Taman Kanak-kanak**

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

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan tanpa paksaan, oleh karena itu melalui bermain akan lebih mudah bagi anak untuk menerima suatu kegiatan yang baru yang dikenalkan kepadanya. Bermain mempunyai arti yang sangat penting dan mengesankan, sehingga anak mempunyai tanggapan yang positif terhadap apa yang terkandung dalam permainan tersebut.

Bermain merupakan kebutuhan manusia terutama bagi anak-anak. Para ahli berpendapat bahwa bermain bagi anak tidak hanya menjadi kesenangan tetapi juga sesuatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi.

Menurut Hurlock (dalam Musfiroh, 2005: 2) menyatakan bahwa:

“Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar”.

Bagi anak-anak bermain merupakan bagian dalam kehidupannya, bermain merupakan kecenderungan anak-anak, yang diciptakan Tuhan Yang Maha Esa, karena itu bermain merupakan bagian naluri anak, sehingga bermain memberikan pengaruh besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut Salahuddin dan Mashitoh (2006: 93) menyatakan bahwa:

“Bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel. Bermain disebut sebagai kegiatan yang bersifat volunter dan sukarela, karena bermain atas keinginan sendiri. Ketika anak merasa ingin bermain, maka ia pun dapat bermain sesuai keinginannya tanpa ada paksaan atau tekanan dari pihak lain”.

Kegiatan bermain dikatakan spontan karena bermain dapat terjadi tanpa ada perencanaan sebelumnya. Selain itu, bermain juga mengarah kepada proses hal berarti bahwa dalam bermain yang menjadi penekanan adalah proses hal berarti bahwa dalam bermain yang menjadi penekanan adalah proses kegiatannya dan bukan apa yang dihasilkan dari kegiatan bermain tersebut. Bermain dapat memberi ganjaran yang bersifat intrinsik, yang berarti bahwa kegiatan bermain secara tidak disadari merupakan penguatan yang bersifat positif terhadap diri anak.

Menurut Soefandi (2009: 16) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara yang beragam. Gordon dan Browne dalam Moeslichatoen (1999: 24) menambahkan bahwa bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan diatas disimpulkan bahwa pengertian bermain merupakan berbagai bentuk kegiatan yang menyenangkan, dilakukan secara spontan, tanpa paksaan, tidak mempedulikan hasil akhir dan

merupakan kegiatan yang sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak.

### **b. Tujuan Bermain**

Bermain merupakan tujuan bagi perkembangan anak Taman Kanak-Kanak (TK), menurut Diknas (2002: 56) tujuan bermain antara lain:

- a. Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) anak agar mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperoleh.
- b. Melatih kemampuan berbahasa agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dan lingkungan.
- c. Melatih keterampilan anak supaya dapat mengembangkan keterampilan motorik halus.
- d. Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan.
- e. Mengembangkan daya cipta anak supaya lebih kreatif, lancar, fleksibel, dan orisinal.
- f. Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan rasa percaya diri.
- g. Mengembangkan kemampuan sosial, seperti membina hubungan dengan anak, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman.

Sedangkan menurut Moeslichatoen (1999: 32) tujuan bermain adalah dapat mengembangkan kreatifitas anak yaitu malakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.

Adapun Sudono (1995: 1) menyatakan bahwa:

“Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain, anak dapat mengembangkan imajinasinya dan menimbulkan rasa senang bagi anak.

### **c. Karakteristik Bermain**

Caron dan Allen (dalam Musfiroh, 2005: 1) mengungkapkan bahwa:

“Karakteristik bermain dapat membantu anak-anak berkembang secara optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Ketika anak bermain, memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain, anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu”.

Adapun Sudono (1995: 1) menyatakan bahwa:

“Karakteristik bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain, anak dapat mengembangkan imajinasinya dan menimbulkan rasa senang pada diri anak.

Musfiroh (2005: 6) mengungkapkan bahwa;

- a. Bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan menikmati atau menggembirakan (*enjoyable*) bahkan ketika tidak disertai oleh tanda-tanda keriangannya, bermain tetaplah positif bagi para pemainnya.
- b. Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik. Ini berarti anak bermain bukan karena mereka melaksanakan tugas yang diberikan orang lain, tetapi semata-mata anak memang ingin melakukannya.
- c. Bermain bersifat spontan dan sukarela, kegiatan bermain dilakukan bukan karena terpaksa.
- d. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. Kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan semua anak sesuai dengan peran dan giliran masing-masing.
- e. Bermain juga bersifat nonliteral, pura-pura atau tidak senyatanya. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tersendiri yang memisahkannya dari kehidupan nyata (realitas sehari-hari).
- f. Bermain tidak memiliki keindahan ekstrinsik. Artinya, kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya.
- g. Bermain bersifat aktif, semua kegiatan bermain menuntut keaktifan anak dalam bermain.

- h. Bermain bersifat fleksibel, artinya anak dapat dengan bebas memilih dan beralih kegiatan bermain apa saja yang mereka inginkan.

Semua anak perlu bermain karena bermain itu menyenangkan dan memiliki fungsi positifnya bagi anak. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Catron dan Allen (dalam Musfiroh 2005:9) bahwa anak bermain karena mereka mempunyai energi yang berlebih, dimana energi itu yang dapat mendorong mereka untuk beraktivitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan.

Dengan demikian, anak memiliki keinginan bermain yang besar karena selain adanya ketertarikan terhadap permainan tersebut, anak juga memiliki energi yang berlebih, sehingga ingin disalurkan untuk bermain.

Moritz (dalam Musfiroh 2005: 9) juga berpendapat bahwa:

“Anak bermain karena mereka memerlukan penyegaran kembali atau mengembalikan energi yang habis digunakan untuk kegiatan rutin sehari-hari, ini bermain merupakan kegiatan relaksasi dan rekreasi yang membuat anak merasa segar kembali”

Karakteristik bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak. Musfiroh (2005: 15) mengemukakan bahwa bermain memiliki arti yang sangat penting bagi anak karena:

- a. Bermain membantu anak membantu konsep dan pengetahuannya
- b. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah.
- c. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak.
- d. Bermain mendorong anak berpikir kreatif

- e. Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak
- f. Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut
- g. Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial
- h. Bermain membantu anak mengenali diri mereka sendiri
- i. Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik
- j. Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi
- k. Bermain menyediakan konteks yang aman dan motivasi anak belajar bahasa kedua

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain sangat penting sekali bagi anak pada masa usia Taman Kanak-Kanak karena dalam bermain ini dapat membantu semua perkembangan baik psikis maupun fisik anak. Dengan bermain, anak dapat bereksplorasi dalam dunianya, mengembangkan pemahaman sosial dan kultural, serta membantu anak dalam mengekspresikan apa yang dirasakan dan dipikirkan.

#### **d. Manfaat Bermain**

Bermain memiliki manfaat yang besar bagi perkembangan anak, karena bermain merupakan bagian dari naluri anak yang diciptakan Tuhan Yang Maha Esa. Soefandi (2009: 16) menyatakan beberapa pendapat para ahli tentang manfaat bermain yaitu:

- a. F.Frank menegaskan pentingnya bermain karena sebagai suatu cara yang baik untuk mempelajari diri sendiri.
- b. Herbert Spencer berpendapat bahwa bermain sangat penting bagi anak karena anak memiliki potensi berlebih dan perlu disalurkan melalui bermain.
- c. JJ. Rosseau menegaskan bahwa bermain penting bagi anak karena setiap anak dalam perkembangannya biasanya mendapatkan pengaruh dari lingkungan hidupnya, baik dari lingkungan terdekat maupun lingkungan yang lebih dekat.
- d. Karl Buhker berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan, dan kenikmatan itu menjadi rangsangan bagi pelaku lainnya. Ketika anak mulai mampu berbicara dan berfantasi ini akan meluas menjadi kenikmatan berkreasi.

Sedangkan manfaat bermain menurut Montolalu (2007:1.19) adalah:

1. Bermain memicu kreatifitas
2. Bermain bermanfaat bagi kecerdasan otak
3. Bermain bermanfaat untuk menanggulangi konflik
4. Bermain bermanfaat untuk melatih empati
5. Bermain bermanfaat mangasah panca indra
6. Bermain sebagai media terapi
7. Bermain itu melakukan penemuan.

Menurut Musfiroh (2005: 15) ada beberapa manfaat penting bermain bagi anak, yaitu:

1. Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan
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 yang dilakukannya dalam bermain memberikan pelajaran yang penting dalam perkembangannya.

Jadi, bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangan dan pertumbuhan anak usia TK, manfaat bermain tidak hanya dirasakan anak dalam aspek fisik namun juga mengasah perkembangan bahasa.

## **2. Hakikat Permainan**

### **a. Pengertian Permainan**

Permainan merupakan aktivitas yang digemari dan ditunggu-tunggu oleh anak, terutama pada anak dalam usia dini. Tidak terkecuali pada saat sekolah, pendidikan di Taman Kanak-kanak menerapkan metode bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Hal ini mengingat pentingnya sebuah permainan bagi anak-anak.

Menurut Sudono (1995: 23) permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Dengan demikian, semua alat atau objek yang di gunakan untuk bermain dapat disebut sebagai permainan.

Bagi anak- anak, semua dapat dijadikan permainan apabila ada ketertarikan terhadap sesuatu.

Musfiroh (2005: 11) menuturkan, lewat permainan anak- anak biasanya mengasah bakat yang terpendam. Mereka yang di masa kanak- kanak kurang suka bermain atau tidak memperoleh kesempatan untuk itu, maka kepribadiannya bisa jadi akan terhambat .

Adapun permainan yang berkaitan dengan lempar gelang tebak huruf adalah suatu permainan bahasa, maka permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih ketrampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa, pengertian permainan merupakan suatu aktivitas bermain dengan memanfaatkan objek apa saja untuk bermain. Permainan dapat dilakukan dalam bentuk apa saja dengan kreativitas pelaku permainan dan objek permainan itu sendiri.

#### **b. Tujuan Permainan**

Permainan yang baik, dalam arti terbimbing dan dalam pengawasan orang tua, akan mengarah kepada suatu tujuan tertentu. Permainan yang diadakan di sekolah, disesuaikan tujuannya dengan pembahasan kurikulum pembelajaran anak agar anak menguasai sepenuhnya materi pembelajaran.

Permainan dengan pemilahan jenis kelamin, memiliki tujuan untuk membentuk kepribadian anak sesuai dengan jenis kelamin. Sebagaimana pernyataan Musfiroh (2005: 17) bahwa:

“Pemilihan jenis permainan anak tergantung juga dengan jenis kelamin mereka. Si Upik dan teman-teman sedari dini sudah diarahkan dengan permainan-permainan lembut yang bisa membentuk kedewasaan naluri kewanitaannya dengan sempurna”

Permainan juga bertujuan untuk menyalurkan ekspresi dan kreatifitas anak terhadap sesuatu. Melalui permainan, anak dapat menjadi siapa saja pada peran-peran dalam imajinasi mereka. Musfiroh (2005: 10) mengungkapkan:

“Anak bermain karena mereka perlu mengkreasikan pengetahuan mereka tentang dunia melalui interaksi diantara mereka. Mereka mempraktikan informasi yang mereka miliki disamping melebur keterampilan-keterampilan dan informasi yang baru, mengetes ide baru melawan pengalaman mereka, dan mengkonstruksi pengetahuan tentang orang, objek dan situasi”.

Dengan demikian, tujuan permainan juga berdasarkan kepada jenis permainan yang dimainkan, namun pada dasarnya, permainan bertujuan untuk menyalurkan energi anak untuk melakukan aktifitas dengan kreatifitas sehingga menimbulkan ekspresi yang dikreasikan melalui permainan tersebut.

### **c. Manfaat Permainan**

Permainan merupakan sesuatu yang dibutuhkan anak dalam aktivitas bermain. Lewat permainan, biasanya anak-anak secara tidak sadar mengasah bakat yang dimilikinya. Musfiroh (2005: 9) mengungkapkan bahwa banyak sekali

fungsi positif bagi anak dalam melakukan suatu permainan, beberapa ahli menandakan mengapa anak- anak bermain, diantaranya:

1. Menurut Herbert Spencer (Melalui Catron&Allen, 1999) anak bermain karena mereka punya energi berlebih. Energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan.
2. Menurut Moritz Lazarus, anak bermain karena mereka memerlukan penyegaran kembali atau mengembalikan energi yang habis digunakan untuk kegiatan rutin sehari- hari. Ini berarti, bermain merupakan kegiatan relaksasi dan rekreasi yang membuat anak- anak merasa segar kembali.
3. Menurut Karl Groos, anak bermain karena anak perlu belajar merespon dan belajar peran- peran tertentu dalam kehidupan.
4. Anak bermain karena mereka juga perlu melepaskan desakan emosi, (Freud, 1958 dalam Isenberg&Jalongo, 1993) dan untuk mengembangkan rasa harga diri, karena dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka, benda- benda dan keterampilan sosial (Erikson, 1963).
5. Anak bermain karena mereka perlu mengkreasikan pengetahuan mereka tentang dunia melalui interaksi diantara mereka.
6. Anak bermain karena membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial.

Selanjutnya Montolalu (2007: 43) menambahkan bahwa permainan mempunyai beberapa manfaat diantaranya:

1. Pembentukan fisik anak, permainan yang kreatif sangat penting untuk membantu perkembangan otot-otot anak
2. Pendidikan, permainan yang bermacam-macam membuka kesempatan bagi anak untuk belajar dan mengenal lebih banyak tentang sesuatu, misalnya pengetahuan tentang berbagai bentuk, warna dan lainnya
3. Manfaat sosial, belajar melalui permainan bagaimana membangun relasi atau hubungan dengan orang lain dengan sukses berinteraksi dengan mereka
4. Akhlak, lewat permainan anak mulai belajar mengenal pemahaman yang benar dan salah sebagaimana dia belajar landasan-landasan akhlak
5. Ekspresi dan daya cipta, melalui permainan anak akan mampu mengungkapkan daya cipta yang dimilikinya dan keinginan untuk mencoba
6. Pengembangan diri, seorang anak akan mampu mengenal dirinya lebih baik melalui permainan yang dimainkannya
7. Manfaat solusi, melalui permainan anak ingin melepaskan ketegangan yang lahir dari berbagai tekanan dan aturan yang diharuskan untuk dirinya

Berbagai permainan terwujud dari berbagai kreasi anak dengan manfaat yang beragam. Untuk memenuhi manfaat tertentu, permainan selalu berkembang dari masa ke masa. Mubarak menyatakan bahwa dengan permainan, anak-anak melewatkan waktunya, dengan permainan anak-anak bisa belajar, berkreasi dan dengan permainan pula anak-anak mengenal kehidupan (Montolalu, 2007: 12).

Dengan demikian, berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan manfaat permainan adalah:

1. Untuk menghabiskan waktu atau melewatkan waktu, sehingga hari-hari mereka sebagai anak-anak terlewatkan dengan masa-masa bermain.
2. Sebagai media pembelajaran non formal yang diperoleh melalui interaksi sosial pada saat ikut serta dalam permainan-permainan.
3. Sebagai tempat bersosialisasi dengan lingkungan dan mengenal bagian-bagian kehidupan pada peran-peran permainan dalam imajinasi anak.

#### **d. Metode Permainan**

Metode merupakan suatu hal utama dalam setiap objek, termasuk permainan. Metode digunakan agar permainan yang diciptakan dan kemudian dimainkan agar dapat mencapai tujuan permainan tersebut. Pada pemilihan metode harus disesuaikan dengan kebutuhan dan minat anak sesuai dengan bidang pengembangan dan kegiatan yang dilakukan dalam bentuk permainan.

Moeslichatoen menyatakan bahwa metode adalah cara yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan (Moeslichatoen, 1999: 7). Dengan demikian metode yang digunakan dalam setiap permainan berbeda-beda sesuai dengan tujuan yang akan di capai dalam permainan tersebut.

Sudono (1995: 10). menyatakan bahwa:

”Perbedaan antara program permainan untuk anak usia empat dan lima terletak pada keluwesan ketika anak datang ke sekolah. Bagi yang empat tahun dimulai dengan pilihan kegiatan yang dipersiapkan pendidik dengan beragam metode, seperti di sudut- sudut atau sentra-sentra ataupun pusat minat”

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan memerlukan metode yang berbeda sesuai dengan jenis permainan yang akan dilakukan. Dalam hal ini adalah permainan yang terstruktur atau direncanakan dengan adanya pendamping berupa guru atau yang memantau jalannya permainan tersebut.

Dalam pengembangan membaca di TK terdapat beberapa pendekatan yang dilakukan melalui berbagai bentuk permainan. Menurut Depdiknas (2000: 21) bahwa ada beberapa pendekatan dalam pengembangan membaca anak TK antara lain:

- a. Metode *Sintesa (Montessori)*
- b. Metode *Global (Decroly)*
- c. Metode *Whole-Linguistic (Vygotsky)*

Secara lebih rinci, dapat diuraikan sebagai berikut:

**a. Metode *Sintesa (Montessori)***

Metode *Sintesa (Montessori)* (dalam Depdiknas 2000: 21) didasarkan atas teori asosiasi yang dikembangkannya dari ilmu jiwa unsur (ilmu jiwa mozaik).

Berdasarkan teori dari ilmu jiwa ini memberikan pengertian bahwa:

”Suatu unsur (misalnya unsur huruf) akan mempunyai makna jika unsur tersebut bertalian atau berhubungan (berasosiasi) dengan unsur lainnya sehingga membentuk suatu arti unsur huruf tidak akan memiliki makna apa-apa kalau tidak bergabung (berasosiasi) dengan unsur huruf lainnya sehingga membentuk suatu arti/kata, kalimat atau cerita yang bermakna. Atas dasar itu, Montessori menggunakan bantuan gambar pada setiap memperkenalkan huruf, misalnya huruf ”a ” disertai gambar ayam, angsa (jenis binatang ) atau apel, anggur (buah-buahan)”

### **b. Metode *Global (Decroly)***

Berbeda dengan *Montessori*, *Decroly* (dalam Depdiknas 2000: 21)

mengatakan bahwa :

”Permainan membaca pada anak dikembangkan dengan metode global. Metode ini didasarkan pada teori Gestalt (ilmu jiwa keseluruhan). Dalam perspektif Gestalt, anak pertama kali memaknai segala sesuatu secara keseluruhan (global). Keseluruhan memiliki makna yang lebih dahulu dibandingkan dengan unsur. Kedudukan setiap unsur hanya berarti jika memiliki kedudukan fungsional dalam suatu Gestalt (keseluruhan), sebagai contoh unsur ”a” hanya bermakna jika ”a” ini fungsional dalam kata atau kalimat ( misalnya : ”ayam berlari”

Atas dasar ini, *Decroly* memperkenalkan membaca permulaan pada anak dimulai dengan memperkenalkan ”kalimat”. Kalimat dalam permainan membaca permulaan *Decroly* dipilih dari kalimat perintah agar anak melakukan hal- hal yang ada dalam perintah tersebut seperti ”ambil apel itu”. Dengan menggunakan kartu kalimat, kata, pecahan suku kata dan huruf permainan itu dilakukan. Kegiatan permainan ini dapat dilakukan dengan menggunakan papan panel, karton yang dapat ditempelkan.

### **c. Metode *Whole- Linguistic (Vygotsky)***

Pada pendekatan ”*Whole-Linguistic*” (dalam Depdiknas 2000 :22):

”Permainan membaca tidak dilakukan dengan menggunakan pola kata atau kalimat yang berstruktur melainkan dengan menggunakan kemampuan linguistik (bahasa) anak secara keseluruhan”.

Kemampuan linguistik secara keseluruhan akan melibatkan kemampuan anak dalam melihat (mengamati), mendengarkan (menyimak dan memahami),

mengkomunikasikan (mengungkapkan atau memberi tanggapan), membaca gambar dan tulisan yang menyertainya.

Pendekatan permainan ketiga ini merupakan suatu pendekatan dalam mengembangkan membaca permulaan dengan menggunakan seluruh kemampuan linguistik anak. Dalam menggunakan pendekatan ini lingkungan dan pengalaman anak menjadi sumber permainan yang utama. Pendekatan ini tidak hanya memfokuskan pada pengembangan bahasa saja tetapi juga intelektual dan motorik anak. Sebagai contoh pada tema "tanaman" (sub tema yang berkaitan dengan buah- buahan), guru mengenalkan buah apel. Guru bertanya pada anak tentang pengetahuan buah apel dari segi warna dan bentuk, rasa, jumlah buah apel. Pengenalan membaca permulaan dalam pendekatan "*Whole-Linguistic*" ini dilakukan secara terpadu tanpa mengenal struktur pada anak, misalnya setelah anak menggambar atau mewarnai sesuatu (seperti rumah/ binatang), guru meminta anak memberi nama dari gambar tersebut dan guru membantu menuliskan nama dari gambar yang diinginkan anak. Untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, anak masih diminta untuk menceritakan tentang isi gambar yang telah dibuatnya itu.

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

#### **a. Pengertian Bahasa**

Dalam Depdiknas (2000:5) bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya.

Anak-anak yang memiliki kemampuan yang baik pula dalam mengungkapkan pikiran, perasaan, serta tindakan interaktif dengan lingkungannya. Kemampuan berbahasa ini tidak selalu didominasi untuk kemampuan membaca saja tetapi juga terdapat sub-potensi lainnya yang memiliki peranan yang lebih besar seperti penggunaan kosakata, pemahaman (mendengar dan menyimak), dan kemampuan berkomunikasi.

Dengan bahasa, anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran, maupun perasaannya pada orang lain, sehingga dapat mengekspresikan keinginan dan pendapatnya melalui komunikasi dengan menggunakan bahasa. Oleh sebab itu, manusia tidak dapat melepaskan diri dari bahasa untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Badudu menyatakan bahwa bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginannya (Badudu dalam Dhieni, 2005: 1.11)

Sejalan dengan itu Dhieni (2005:4) yang menyatakan bahwa:

“Anak membutuhkan bantuan untuk tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi dalam kelompok. Bahasa tidak dapat di kuasai dengan sendirinya oleh anak, akan tetapi dapat diperoleh melalui proses pembelajaran antara lain, salah satunya melalui kegiatan bermain”

Selanjutnya Irani (2009:9) menambahkan bahwa:

“Bahasa mengekspresikan keunikan individu. Oleh sebab itu bahasa anak sangat dipengaruhi oleh 7 (tujuh) hal yaitu; kecerdasan, jenis kelamin, kondisi fisik, lingkungan keluarga, kondisi ekonomi, *setting social bilinguaslism* (dua bahasa)”

Jadi, pengertian bahasa merupakan suatu kemampuan untuk mengucapkan kosakata yang benar dan mempunyai kesanggupan untuk mengungkapkan kata-kata dan mampu bercakap-cakap dengan baik dan benar, maka dari itu timbul rasa percaya diri dalam diri anak.

### **b. Tujuan Bahasa**

Secara umum, bahasa bertujuan untuk mengungkapkan maksud dan tujuan seseorang dalam berkomunikasi dengan orang lain. Maksud dan tujuan tersebut dapat pula berupa pesan yang ditujukan langsung kepada lawan bicara atau untuk disampaikan kepada orang lain. Menurut Masitoh (dalam Aisyah, 2007: 1.14) mengungkapkan bahwa bahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara aktif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia.

Perkembangan berbahasa anak berbeda pada setiap individu, karena setiap anak memiliki tahap perkembangan yang bervariasi, ada yang mengalami perkembangan lebih cepat dibidang bahasa namun lambat dibidang lain dan sebaliknya. Hafidin (dalam Aisyah, 2007:1.14) menyatakan bahwa anak berbeda dalam perkembangan bahasanya, ada yang cepat, ada yang lambat.

Dodds Harrel (dalam Nugraha, 2003:10.19) menyatakan bahwa:

“Kecepatan peningkatan kemampuan berbahasa untuk berlangsung secara terpadu dan utuh. Hal ini menunjukkan bahwa kecepatan berbahasa diiringi dengan kemampuan berbahasa anak yang berlangsung secara utuh dan terpadu”.

Dengan demikian tujuan bahasa merupakan kebutuhan yang penting bagi kehidupan anak khususnya anak usia dini pada pendidikannya di TK. Bahasa menjadi suatu kebutuhan agar anak dapat menjadi bagian dari kelompok sosialnya dan berinteraksi dengan lingkungannya.

### **c. Manfaat Bahasa**

Bahasa bermanfaat agar anak dapat bersosialisasi, berteman, dan bermain dalam permainan- permainan yang tercipta atau turut serta dalam sebuah permainan. Irani (2009:9) mengungkapkan manfaat bahasa sebagai berikut;

1. Bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu
2. Bahasa dapat mengubah dan mengontrol perilaku
3. Bahasa membantu perkembangan kognitif
4. Bahasa mampu mempererat interaksi dengan orang lain

Dengan demikian manfaat berbahasa berbeda- beda pada setiap anak yang kemudian digali dan di kembangkan pada pendidikan formal yaitu Taman Kanak-kanak (TK). Dhieni (2005:9.23) juga menyatakan bahwa permainan melibatkan dalam manfaat bahasa sangat baik dalam pengembangan bahasa anak.

Selanjutnya, Dhieni (2005:9.17) mengungkapkan:

“Khusus untuk manfaat bahasa anak, permainan memiliki manfaat yang sangat baik bagi anak, dalam permainan dengan teman-teman sebaya anak perlu berkomunikasi, pada mulanya melalui bahasa tubuh, tetapi dengan bertumbuhnya perbendaharaan kata, ia akan lebih banyak menggunakan bahasa lisan, sehingga memperkaya bahasa anak serta mampu menggunakan bahasa secara terampil dan luwes”.

Dengan demikian, berdasarkan pendapat ahli yang telah dikemukakan diatas diketahui bahwa manfaat bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan anak usia dini dalam pendidikannya pada Taman Kanak- kanak (TK). Baik dalam hal berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungannya maupun dalam mengungkapkan gagasan atau ide dan keinginan anak dalam proses belajar mengajar di TK.

#### **d. Kemampuan Bahasa Anak**

Kemampuan bahasa bagi anak terjadi dari gerakan-gerakan otot yang dapat ditangkap oleh telinga, walaupun pada awalnya berbentuk teriakan ataupun ocehan saja, kemudian hal itulah yang berkembang menjadi kemampuan mengujarkan sesuatu.

Kemampuan bahasa merupakan kebutuhan penting bagi kehidupan anak, bahasa menjadi alat yang sangat dibutuhkan untuk berkomunikasi dengan lingkungan dan mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana, baik dirumah maupun di sekolah.

Menurut Masitoh dalam Aisyah (2007:1.14) mengungkapkan bahwa :

”Pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia”.

Kemampuan bahasa anak TK masih jauh dari sempurna, namun potensi itu dapat dirangsang lewat komunikasi aktif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Kemampuan bahasa dan bicara anak harus dilatih sejak dini, karena

inti dari hubungan antara manusia dengan manusia lain adalah dengan berbahasa yang baik dan benar.

Anak dapat diarahkan untuk belajar menyimak, mendengar, mengucapkan kosakata yang benar dengan metode pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk membantu kemampuan bahasa anak di TK seperti bercerita, bernyanyi, bermain, kegiatan ini dapat dilakukan dengan belajar sambil bermain, bermain sambil belajar.

Menurut Lerner dalam Nugraha (2003: 10.9) menyatakan :

”Dasar utama perkembangan bahasa adalah pengalaman-pengalaman berbahasa yang kaya. Pengalaman-pengalaman yang kaya itu akan menunjang faktor-faktor bahasa yang lain, yaitu (1.) mendengarkan, (2) berbicara, (3) membaca dan (4) penulisan. Lerner juga menyatakan bahwa perkembangan masing-masing faktor berlangsung secara bertahap, ia menekankan pentingnya memantau persepsi dan ingatan penglihatan dan pendengaran anak agar dapat mendeteksi kelemahan-kelemahan anak secara dini. Bagaimana anak menyimpan, menghubungkan dan mengeluarkan pengetahuannya dalam bentuk bahasa yang ekspresif semua menentukan perkembangan bahasanya”.

Disekolah, guru sering berkomunikasi dengan anak dengan cara membacakan cerita dan ada pula dengan bernyanyi. Setiap anak diberi kesempatan untuk bercerita tentang pengalamannya yang berkesan. Setiap anak diberi ransangan agar dapat bertanya dan menjawab pertanyaan tersebut agar dapat bermanfaat untuk mempercepat penguasaan bahasa anak.

Skiner dalam Prayitno (2005: 115) menekankan bahwa:

”Pentingnya pemberian kesempatan berbahasa yang disertai penghargaan atau penguatan kepada anak-anak usia 4-5 tahun. Usia 4-5 tahun merupakan usia anak pada Taman Kanak-kanak (TK) dimana

proses perkembangan kemampuan berbahasa anak berkembang secara optimal melalui permainan- permainan kreatif yang di arahkan dan dibimbing oleh guru TK”.

Sedangkan Menurut Yusuf (dalam Mayke, 2001: 23):

”Kemampuan bahasa sangat erat kaitannya dengan perkembangan berpikir individu. Perkembangan pikiran individu tampak dalam perkembangan bahasanya yaitu kemampuan membentuk pengertian, menyusun pendapat, dan menarik kesimpulan”.

Selanjutnya, Yusuf (dalam Mayke 2001: 24) menambahkan bahwa ada lima faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa antara lain;

1. Faktor kesehatan indra, karena anak yang kurang sehat sejak balita dapat menimbulkan kelambanan atau bahkan kesulitan dalam perkembangan bahasanya
2. Faktor intelegensi, anak yang perkembngan bahasanya cepat pada umumnya memiliki kemampuan intelegensi normal atau diatas normal
3. Faktor status sosial ekonomi, anak yang berasal dari keluarga miskin biasanya mengalami keterlambatan dalam perkembangan bahasanya. Hal ini disebabkan kesempatan belajar yang diberikan orang tua kepada anak memang kurang.
4. Faktor jenis kelamin, anak laki-laki dan perempuan memiliki bunyi suara (vokal) atau kosakata (*vocabular*) yang berbeda seiring dengan perkembangan usianya. Biasanya anak perempuan menunjukkan perkembangan berbahasa yang jauh lebih cepat dibandingkan dengan anak laki-laki.

5. Faktor hubungan keluarga, anak yang dipelakukan secara baik oleh orang tua akan lebih cepat berkomunikasi dengan lingkungannya. Proses interaksi dan komunikasi yang efektif inilah yang membantu anak lebih cepat dalam perkembangan berbahasanya.

Anak usia TK, biasanya mampu mengembangkan kemampuan bahasa melalui permainan, menyanyi dan percakapan yang dapat memikat hati orang lain. Mereka dapat menggunakan bahasa dengan berbagai cara seperti berdiskusi, bermain, bernyanyi, dan lain-lain. Anak dapat menggunakan bahasa dengan ungkapan kata lain melalui permainan lempar gelang tebak huruf dengan spontan dapat menyebutkan kosakata yang baik dan benar.

#### **4.Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini**

##### **a. Peran Bermain dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak**

Peran bermain cukup besar dalam mengembangkan imajinasi anak terutama pada permainan yang berhubungan dengan bahasa untuk bercakap-cakap atau berkomunikasi sesuai dengan imajinasinya. Bermain memungkinkan anak bereksperimen dengan kata-kata baru sehingga memperkaya perbendaharaan kata serta keterampilan pemahamannya.

Catron dan Allen (dalam Musfiroh, 2005: 94) menyatakan bahwa:

“Anak mempelajari bahasa dengan bermain. Melalui bermain anak dapat belajar menggunakan bahasa secara tepat dan belajar mengkomunikasikannya secara efektif dengan orang lain. Melalui bermain pula, sebenarnya, anak belajar tentang gaya bahasa”.

Aktifitas bermain dapat dirancang sedemikian rupa agar dapat memenuhi segala tuntutan dalam kemampuan bahasa anak usia Taman Kanak-Kanak. Permainan dapat dirancang untuk merangsang minat membaca, menulis, pengembangan kosakata serta merangsang minat bersastra dan berbicara.

Bermain berarti suatu pertukaran pikiran dan perasaan antara sesama anggota dalam kelompok permainan. Pertukaran tersebut dilaksanakan dengan setiap bentuk permainan yang dihubungkan dengan bahasa seperti isyarat, ungkapan kata dengan lisan, mimik, atau bahasa dalam bentuk lambang, simbol dan gambar.

Komunikasi sebagai wujud nyata dari kemampuan bahasa lisan dapat dikembangkan melalui bermain. Musfiroh (2005:19) menyatakan bahwa:

“Bermain menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Mereka saling berbicara, mengeluarkan pendapat, bernegosiasi dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul sehingga bermain dapat merangsang kemampuan anak berkomunikasi”.

Bermain merupakan cara yang efektif bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungannya, kerana melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuannya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Catron dan Allen (dalam Musfiroh 2005: 1) mengatakan bahwa:

”Bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang secara optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Ketika anak bermain, memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain, anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu”.

Sedangkan Sudono (1995: 1) menyatakan bahwa :

”Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa melalui bermain, anak dapat mengembangkan imajinasinya dan menimbulkan rasa senang pada diri anak.

Kemampuan bahasa merupakan bagian penting agar anak dapat diterima dalam lingkungan sosialnya. Bahasa anak juga mengalami perkembangan sesuai dengan kegiatannya, melalui permainan anak juga dapat mengembangkan bahasa keduanya sehingga anak tidak hanya menguasai satu bahasa saja, tetapi bermaian membuat ia mulai mengenali bahasa lain sebagai bahasa kedua seperti bahasa daerah atau bahasa-bahasa permainan yang terkadang terdengar aneh di telinga orang dewasa.

Meurut Heat, Bredekamp dan coople dalam Musfiroh (2005: 19):

“Bermain menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak untuk belajar bahasa keduanya, karena pada saat bermain anak-anak mempraktikkan serpihan-serpihan bahasa lain, yang membuat anak terpacu untuk menambah kosakata bahasa keduanya. Hal ini sangat membantu perkembangan bahasa anak”.

Dari uraian tersebut bahwa bermain memberikan rangsangan yang baik untuk meningkatkan kemampuan meningkatkan kemampuan bahasa anak. Permainan juga dapat dirancang sedemikian rupa untuk memenuhi satu per satu tuntutan kemampuan bahasa anak pada usia taman kanak-kanak.

### **b. Permainan Lempar Gelang Tebak Huruf**

Permainan lempar gelang tebak huruf merupakan permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak, terutama mengembangkan kemampuan bahasa lisan yaitu memperkaya kosakata anak.

Permainan lempar gelang tebak huruf merupakan salah satu permainan yang melibatkan huruf-huruf dan kata-kata, dalam permainan ini secara tidak disadari anak memperkaya kosakatanya baik dari pikirannya sendiri saat dapat giliran bermain maupun dari anggota permainan lain yang mengucapkan banyak kosakata.

Dhieni, dkk menyatakan bahwa (2005: 9.25)

“Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari tegangan dan kecemasan. Anak-anak dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dalam membuat keputusan. Dalam memainkan suatu permainan, anak-anak dapat melihat beberapa kata-kata berkali-kali, namun tidak dengan cara yang membosankan dan berulang-ulang”.

Sedangkan menurut Musfiroh (2005: 166) menyatakan bahwa:

“Permainan yang melibatkan huruf-huruf membantu anak untuk mengenal dan membedakan suara huruf yang berbeda dan mencocokkan suara-suara itu dengan tulisannya, sehingga ketertarikan anak dalam bahasa seperti membaca dan menulis semakin besar”.

Permainan lempar gelang tebak huruf merupakan salah satu permainan yang menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) permainan ini menggunakan bahan plastik printing berbentuk empat persegi panjang dengan ukuran 200 cm x 150 cm, yang dibagi seperti tabel menjadi 26 bagian, dimana pada setiap bagian terdapat 1 huruf yang diberi warna menarik yang disukai anak seperti merah,

kuning, hijau dan lainnya. Untuk memainkannya anak dapat melemparkan gelang-gelang pada kotak-kotak yang ada, saat gelang masuk ke dalam kotak maka anak akan menyebutkan huruf dan kelompok kata yang memiliki awal huruf sama dengan huruf dalam kotak.

Permainan ini menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang tidak membahayakan anak dan mempunyai daya tarik tersendiri bagi anak, baik dalam bentuk, warna, dan cara memainkannya.

Menurut Sudono (1995: 53) menyatakan bahwa:

“Alat permainan edukatif merupakan semua alat untuk bermain anak, salah satu indikator alat permainan edukatif adalah mengembangkan aspek tertentu pada anak. Permainan jenis ini dapat diciptakan dengan membuat alat permainan yang memiliki sifat-sifat seperti bongkar-pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, mengetok, menyusun, dan lain sebagainya”.

Alat permainan edukatif dapat dibuat sendiri untuk tujuan pengembangan aspek tertentu bagi anak yang memainkannya, begitu juga halnya dengan permainan lempar gelang tebak huruf yang dapat mengembangkan aspek bahasa dengan memperkaya kosakata anak.

Menurut Sudono (1995: 16) bahwa:

“Alat permainan edukatif dapat diciptakan sendiri dari bahan-bahan yang sederhana, bahkan jenis permainan pun dapat dikembangkan lebih luas lagi dengan bahan-bahan sederhana dilingkungan sekitar”.

Jadi, permainan lempar gelang tebak huruf merupakan permainan yang menyenangkan dan disenangi anak yang dapat mengembangkan aspek bahasa

yaitu meningkatkan kemampuan bahasa anak, terutama bahasa lisan dengan memperkaya kosakata.

## **B. Kerangka Berpikir**

Mengembangkan kemampuan bahasa anak di mulai dari sedini mungkin. Kemampuan berbahasa adalah jendela kecerdesan anak, menumbuhkan minat, berkefektifitas untuk mengungkapkan kosakata dari yang sederhana menuju kepada arah yang kompleks.

Latihan pengembangan bahasa di Taman Kanak-Kanak harus dapat mencapai semua karakteristik berbahasa lisan yang baik, yang ditandai dengan banyaknya kosakata yang dikuasai anak, kemampuan anak mendengar dengan baik, kemampuan anak menyampaikan informasi kepada orang lain dan menerima informasi dari orang lain dengan benar, serta kemampuan anak dalam mengelompokkan kata pada kelompok tertentu.

Permasalahan di TK adalah metode pengembangan bahasa anak yang kurang bervariasi dan kurang dikemas secara menarik, maka salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah menggunakan metode permainan (*Games*), yang dalam hal ini permainan yang dipilih peneliti adalah “Lempar Gelang Tebak Huruf” yang pelaksanaannya menggunakan alat permainan yang dapat mempermudah penyampaian materi kepada anak.

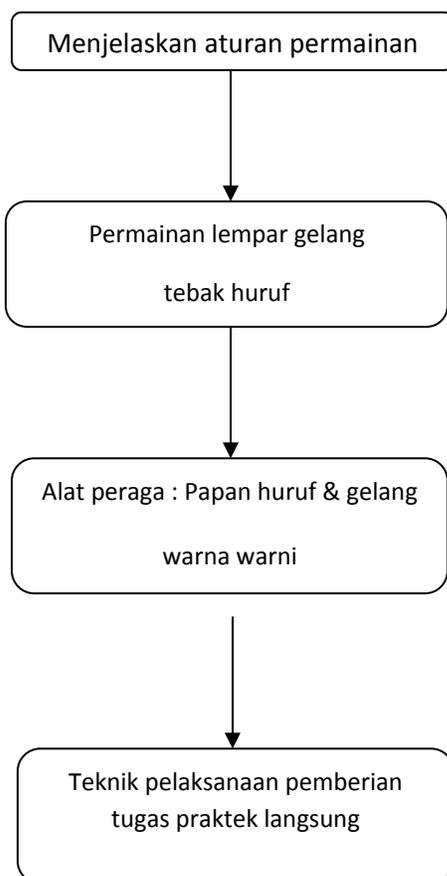
Permainan yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak salah satunya adalah melalui permainan lempar gelang tebak huruf. Dalam penelitian ini akan

dilaksanakan dengan praktek langsung kepada anak di TK Kasih Ibu pada kelompok B1. TK Kasih Ibu beralamat di Jalan Manggis I No. 52-54 Perumnas Belimbing Kuranji Padang.

Alat permainan lempar gelang tebak huruf terbuat dari bahan-bahan aman dan tidak membahayakan bagi anak, dengan menggunakan papan huruf dengan alfabet, dihiasi dengan warna-warni yang menarik sehingga diharapkan membuat anak merasa senang. Papan huruf tersebut ditambah dengan aneka warna gelang, diharapkan membuat anak lebih tertarik untuk melakukan permainan.

Pembelajaran melalui permainan ini sesuai dengan kegiatan meningkatkan kemampuan bahasa anak dengan menggunakan alat permainan lempar gelang tebak huruf. Dengan demikian, diharapkan anak bermain dengan gembira penuh ceria. Melalui permainan ini, penulis mengharapkan agar anak dapat membedakan huruf vocal dan konsonan dan mengucapkan kosakata dengan huruf awal yang sama, mengelompokkan kata yang sejenis, sekaligus dapat menjelaskan kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar.

### KERANGKA BERPIKIR



### C. Hipotesis Tindakan

Kemampuan bahasa anak melalui kegiatan permainan lempar gerang tebak huruf dengan menggunakan metode permainan (*Games*) yang menyenangkan dapat meningkatkan pengembangan kemampuan bahasa anak.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Agar tujuan pengembangan kemampuan bahasa dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui metoda bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif yang menarik yang melibatkan anak dalam kegiatan yang menyenangkan serta dapat merangsang perkembangan bahasa anak
2. Mengembangkan kemampuan bahasa anak dengan menggunakan permainan, seperti permainan lempar gelang tebak huruf akan dapat memperkaya kosakata anak dan menimbulkan kepercayaan diri untuk berbahasa dan bersosialisasi, sebagaimana yang dinyatakan Dhieni, dkk (2005: 9.25) bahwa: “Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari tegangan dan kecemasan. Anak-anak dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dalam membuat keputusan, sehingga anak percaya diri dalam berbahasa dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.
3. Permainan dan berbagai alatnya memegang peranan sangat penting untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi keberbahasaan anak sebagaimana yang diungkapkan oleh Anggani

(1995: 1), bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

4. Menggunakan metode permainan untuk pengembangan kemampuan bahasa dengan menggunakan permainan lempar gelang tebak huruf akan dapat menumbuhkan minat dan rasa keingintahuan anak untuk memperbanyak kosakata yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa
5. Metode bermain dalam mengajarkan kemampuan bahasa menggunakan permainan lempar gelang tebak huruf akan dapat menumbuhkan minat anak dalam berbicara, mencari kosakata baru bahkan anak mempunyai keingintahuan untuk mengenal benda disekelilingnya
6. Melalui permainan lempar gelang tebak huruf dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak, dengan adanya peningkatan persentase anak menguasai kosakata dari siklus I ke siklus II.
7. Permainan dan berbagai alat permainan edukatif memegang peranan sangat penting untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi bahasa anak yang baik dan benar. Melalui permainan lempar gelang tebak huruf terlihat bahwa permainan ini dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase jumlah anak yang tergolong

kategori sangat tinggi dari keadaan awal sebelum tindakan ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II.

8. Kemampuan bahasa anak, terutama penguasaan kosakata dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan lempar gelang tebak huruf pada anak TK Kasih Ibu Belimbing Padang
9. Pelaksanaan permainan lempar gelang tebak huruf dengan cara permainan tebak huruf vokal dan konsonan dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak terutama dalam hal mengenal huruf vokal dan huruf konsonan.
10. Pelaksanaan permainan lempar gelang tebak huruf dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak terutama dalam hal membedakan huruf awal yang sama dari kosakata yang berbeda
11. Pelaksanaan permainan lempar gelang tebak huruf dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak terutama dalam hal mengelompokkan kata sesuai dengan jenis/benda masing-masing seperti jenis sayuran, buah-buahan, tanaman hias, dll

## **B. Saran**

1. Kepada guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan lempar gelang tebak huruf dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak.
2. Agar pembelajaran lebih menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang metode pembelajaran seperti menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan.

3. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat menemukan metode-metode yang jauh lebih kreatif untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak di TK
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai referensi yang dapat memberikan informasi dalam peningkatan kemampuan bahasa anak TK

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti dkk. 2007. *Pembelajaran Terpadu*. Universitas Terbuka
- Arikunto, S. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas.2000.*Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2002. *Kurikulum dan Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Athfal*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas.2007. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Dhieni, Nurbiana dkk. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Irani, D.P. 2009. *Peran Taman Kanak-Kanak Dalam Kesiapan Diri Anak Untuk Memasuki Sekolah Dasar* . Universitas Negeri Semarang. Semarang
- Mashitoh. 2006. *Pendekatan Belajar Aktif dan Taman Kanak-Kanak Departemen Pendidikan Nasional*.Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Mayke.S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Gramedia
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan
- Montolalu. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka