

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK
MELALUI PERMAINAN DADU HURUF DI TK AISYIYAH
BUSTANUL ATHFAL KUBANG
LUBUK BASUNG**

SKRIPSI

*untuk memenuhi sebahagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

RENI YUNITA
NIM: 10075

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK
MELALUI PERMAINAN DADU HURUF DI TK AISYIYAH
BUSTANUL ATHFAL KUBANG
LUBUK BASUNG**

Nama : Reni Yunita
Nim / Bp : 10075 / 2008
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2011

Disetujui Oleh
Pembimbing I Pembimbing II

Dra. Hj Yulsyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 1988032 2 002

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

Ketua Jurusan PG-PAUD FIP UNP

Dra. Hj Yulsyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 1988032 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang**

**Judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak
Melalui Permainan Dadu Huruf di TK Aisyiyah
Bustanul Athfal Kubang Lubuk Basung**

Nama : Reni Yunita

NIM : 10075

Program Studi : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2011

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

- | | | |
|---------------|------------------------------------|----------|
| 1. Ketua | : Dra. Hj. Yulsofriend, M. Pd | 1. _____ |
| 2. Sekretaris | : Saridewi, S. Pd, M. Pd | 2. _____ |
| 3. Anggota | : Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd | 3. _____ |
| 4. Anggota | : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd. | 4. _____ |
| 5. Anggota | : Rismareni Pransiska, S. S, M. Pd | 5. _____ |

ABSTRAK

Reni Yunita. 2011. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Dadu Huruf Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kubang Lubuk Basung. Skripsi. Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Perkembangan bahasa anak sangat penting untuk dilatih agar anak dapat menguasai kata, pemahaman dengan mendengar atau menyimak, serta berkomunikasi yang juga erat kaitannya dengan perkembangan pikiran anak nantinya akan tertuang melalui kata-kata yang akan diucapkan oleh anak jika bersosialisasi dengan lingkungannya.

Penelitian ini menggambarkan penggunaan dadu huruf dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak, sehingga dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah media dan alat peraga kurang bervariasi serta anak merasa tertekan dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka cepat bosan dan kurangnya rasa ingin tahu anak dalam pembelajaran bahasa.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, subjek penelitian murid TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kubang Lubuk Basung Kabupaten Agam dengan jumlah murid 20 orang Tahun Ajaran 2010/2011,

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam II siklus. Kemampuan berbahasa anak pada siklus I umumnya rendah, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus I belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, indikator yang belum tercapai adalah Membedakan dan menirukan kembali bunyi/suara tertentu, membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama dan suku kata akhir yang sama, melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar, menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. Berdasarkan hasil analisa, maka rencana pada siklus II direvisi kembali, dan pada siklus II kemampuan berbahasa anak terjadi peningkatan. Pada siklus I persentase nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 6,25% dan terjadi peningkatan pada siklus II dengan persentase rata-rata 82,5%. Hasil persentase nilai anak menunjukkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah tercapai sudah melebihi 75%.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbahasa anak melalui permainan dadu huruf di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kubang Lubuk Basung meningkat, dan permainan dadu huruf dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Anak Usia Dini usia 6 – 7 tahun.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil ‘ Alamin Penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya kepada Penulis, sehingga dapat terselesaikannya Skripsi yang Penulis beri judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Dadu Huruf di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kubang Lubuk Basung”.

Penulisan Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Studi S1 pada Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian Skripsi ini Penulis mendapatkan banyak bantuan dari pihak lain. Pada kesempatan ini Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing I, sekaligus sebagai Ketua Jurusan PG-PAUD, yang telah memberikan perhatian dan bimbingan yang penuh dengan susana damai, rileks dan gurauan yang menyegarkan, arahan dan nasehat ibu Insya Allah akan menjadi pedoman bagi Reni untuk jauh lebih baik di masa yang akan datang.
2. Ibu Saridewi S.Pd. M.Pd sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan masukan demi terselesainya skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Pengajar serta Karyawan / Karyawati Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan waktu, ilmu, pikiran, dan bimbingan.
5. Khususnya buat keluarga (Ibunda tercinta, Saudara dan Kakak Ipar ku) yang telah memberikan bantuan moril dan materil serta tenaga dan waktu hingga selesainya skripsi ini.

6. Ibu Wani Zuarny selaku Kepala TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kubang Lubuk Basung dan Majelis Guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kubang Lubuk Basung yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Kakanda (Evitayani, Yandra, dan Hendri) yang telah memberikan motivasi dan dorongan.
8. Dan untuk semua teman dan sahabat yang tak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga jasa dan budi baik serta bantuan yang telah diberikan kepada Penulis selama ini mendapat balasan dari Allah SWT. Dalam penulisan skripsi ini, Penulis menyadari bahwa karya ilmiah ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata Penulis berharap semoga Skripsi ini bermanfaat bagi Penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Amin ya rabbal ‘ alamin

Padang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK...	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	x
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat	6
G. Definisi Operasional	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	9
1. Kemampuan Berbahasa	9
a. Pengertian Bahasa	9
b. Konsep yang Akan Dikenalkan	14
2. Bermain	16
a. Pengertian Bermain	16
b. Pengertian Alat Permainan	22
c. Permainan Dadu	27
d. Peranan Guru dalam Bermain	28
3. Peranan Media dalam Permainan	30
B. Penelitian Yang Relevan	31

C. Kerangka Berfikir	33
D. Hipotesis Tindakan	34

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	35
C. Subjek Penelitian	36
D. Prosedur Penelitian	36
E. Indikator Keberhasilan	45
F. Data dan Sumber Data	45
G. Teknik Pengumpulan Data	46
H. Teknik Analisa Data	47
I. Instrumen Penelitian	50

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	51
B. Data Penelitian	60
C. Analisa Data	71
D. Pembahasan	83

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	92
B. Implikasi	93
C. Saran	94

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel I	Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran.....	48
Tabel II	Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran.....	49
Tabel III	Format Wawancara Anak	49
Tabel IV	Deskripsi Data Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	51
Tabel V	Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	53
Tabel VI	Deskripsi Data Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I (Setelah Tindakan)	54
Tabel VII	Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I (Setelah Tindakan).....	56
Tabel VIII	Deskrip Data Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II (Setelah Tindakan).....	57
Tabel IX	Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II (Setelah Tindakan).....	59
Tabel X	Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	71
Tabel XI	Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	73
Tabel XII	Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I (Setelah Tindakan).....	74
Tabel XIII	Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I (Setelah Tindakan).....	75
Tabel XIV	Hasil Wawancara pada Siklus I (Sesudah Tindakan)	77
Tabel XV	Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II (Setelah Tindakan)	79
Tabel XVI	Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II (Setelah Tindakan).....	80

Tabel XVII Hasil Wawancara pada Siklus II (Sesudah Tindakan).....	82
Tabel XVIII Persentase Perkembangan Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran (Kategori Sangat Tinggi)	87
Tabel XIX Persentase Perkembangan Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran (Kategori Tinggi).....	88
Tabel XX Persentase Perkembangan Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran (Kategori Rendah)	90

DAFTAR GRAFIK

Grafik I	Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	72
Grafik II	Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	73
Grafik III	Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Silus I (Setelah Tindakan).....	75
Grafik IV	Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I (Setelah Tindakan)	76
Grafik V	Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II (Setelah Tindakan)	80
Grafik VI	Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II (Setelah Tindakan)	81
Grafik VII	Presentase Perkembangan Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran (Kategori Sangat Tinggi)	88
Grafik VIII	Persentase Perkembangan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran (Kategori Tinggi)	89
Grafik IX	Persentase Perkembangan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran (Kategori Rendah).....	91

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

TK merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini yang ada dijalur pendidikan sekolah. Sebagaimana yang telah ditetapkan dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 ayat 3, yang menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini pada pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak.

Salah satu bentuk awal pendidikan sekolah yang dikenal oleh anak didik adalah TK. Oleh sebab itu, TK perlu menciptakan situasi pendidikan yang kondusif, yaitu mampu memberikan rasa aman, tenteram, dan menyenangkan bagi anak. Sebutan “Taman” pada Taman Kanak-kanak mengandung makna “Tempat yang nyaman untuk bermain”. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain yang berarti bermain merupakan kegiatan yang sangat dibutuhkan oleh anak. Selain itu, dengan bermain anak dapat mengenal suatu konsep serta dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan mempergunakan alat, karena alat permainan dapat membantu anak untuk memperoleh pengertian atau informasi, memahami suatu konsep dan dapat mengembangkan seluruh aspek pengembangan anak. Sesuai dengan pendapat Piaget (dalam Hartati, 2005:7) yang menyatakan bahwa pada usia 4-6 tahun

tingkat perkembangan kognitif anak berada pada tingkat pra-operasional konkrit, dimana anak belum bisa belajar secara abstrak. Belajar akan bermakna bagi anak bila melalui benda-benda konkrit.

Depdiknas (2004: 5) menjelaskan tujuan pendidikan TK adalah :

Membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk memasuki Pendidikan Dasar.

Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan tenaga pendidikan yang profesional. Tenaga pendidik yang profesional adalah guru yang dapat memahami perkembangan anak, membimbing anak, menyusun dan melaksanakan program pembelajaran, menguasai metode serta mampu menyediakan dan menguasai media pembelajaran.

Melalui kegiatan pembelajaran diharapkan seluruh aspek-aspek pengembangan anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kurikulum TK tahun 2004, aspek-aspek pengembangan yang harus dikembangkan adalah : pengembangan pembiasaan yang meliputi moral dan agama, serta pengembangan sosial, emosi, dan kemandirian.

Program pengembangan moral dan nilai-nilai agama diharapkan akan meningkatkan ketaqwaan anak terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan membina sikap anak dalam rangka meletakkan dasar agar menjadi menjadi warga negara yang baik. Program pengembangan sosial dan kemandirian dimaksudkan untuk membina anak agar dapat mengendalikan emosinya secara wajar dan dapat berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan orang dewasa

dengan baik serta dapat menolong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup.

Pengembangan kemampuan dasar yang meliputi kemampuan bahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dasar yang diperlukan bagi anak untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya. Untuk menambah pengetahuan anak, salah satu kemampuan yang harus dikembangkan adalah kemampuan berbahasa, karena dengan berbahasa anak dapat memahami kata, dan kalimat. Menghubungkan dan memahami bahwa ada hubungan antara bahasa lisan dan tulisan pra-membaca awal.

Pada usia TK sangatlah sulit untuk menanamkan konsep huruf dan konsep kata, pada hal pada usia ini anak perlu diberikan pengenalan huruf dan konsep membaca karena akan memasuki SD. Untuk menanamkan konsep tersebut maka penulis merancang suatu permainan yang dapat merangsang perkembangan bahasa anak.

Mengajarkan membaca di TK dapat dilaksanakan selama dalam batas-batas aturan pengembangan pra-skolastik atau pra-akademik serta mendasarkan diri pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan Tk sebagai sebuah taman bermain (dalam Depdiknas, 2000:2)

Cara-cara yang dapat dilakukan di TK dalam persiapan membaca antara lain dengan menggunakan sarana pendukung berupa alat peraga atau alat permainan yang dapat digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran. Alat tersebut sekaligus dapat memberikan informasi atau

menghasilkan pengertian, memberi kesenangan serta mengembangkan imajinasi anak.

Hasil observasi awal di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kubang Lubuk Basung, penulis menemukan berbagai fenomena. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran terdahulu ditemukan bahwa pembelajaran kemampuan berbahasa masih kurang.

Pembelajaran kemampuan berbahasa, ketersediaan media dan alat yang digunakan guru kurang bervariasi hal ini menyebabkan pembelajaran kemampuan berbahasa pada anak kurang menarik sehingga kemampuan yang diharapkan belum tercapai secara maksimal dan guru cenderung mengadopsi pembelajaran di SD dengan memberikan penugasan dan pekerjaan rumah pada anak. Kondisi ini justru diperparah oleh desakan orang tua agar anak-anak TK diajarkan seperti belajar di SD karena orang tua pada umumnya belum memahami sistem dan cara-cara pelajaran di TK.

Keadaan di atas mengakibatkan anak merasa tertekan dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka cepat bosan dan kurangnya rasa ingin tahu anak dalam pembelajaran bahasa.

Langkah-langkah untuk meminimalisir permasalahan tersebut penulis akan mengaplikasikan permainan dadu huruf dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kubang Lubuk Basung.

Adapun alasan ketertarikan penulis untuk meneliti aspek pengembangan bahasa adalah karena kemampuan berbahasa anak sangat

penting dalam kehidupan sehari-hari, agar anak dapat berkomunikasi, berinteraksi dengan lingkungannya, serta dengan kemampuan berbahasa anak dapat memperoleh berbagai pengetahuan. Penulis berharap dengan permainan ini dapat mengembangkan konsep huruf, kata, warna dan bahasa pada anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurang bervariasinya media dan alat peraga yang digunakan guru dalam memberikan pembelajaran pada murid TK.
2. Pembelajaran diberikan oleh guru cenderung mengadopsi pembelajaran di SD.
3. Orang tua pada umumnya belum memahami sistem dan cara-cara pembelajaran di TK.
4. Anak merasa tertekan dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka cepat bosan dan kurangnya rasa ingin tahu anak dalam pembelajaran bahasa.

C. Batasan Masalah

Sebagaimana identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurang bervariasinya media dan alat peraga yang digunakan guru dalam memberikan pembelajaran pada murid TK.

2. Anak merasa tertekan dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka cepat bosan dan kurangnya rasa ingin tahu anak dalam pembelajaran bahasa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, terlihat bahwa berapa pentingnya pengembangan kemampuan berbahasa pada murid TK, maka dapat dirumuskan sebagai berikut : “Apakah dengan permainan dadu huruf dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kubang Lubuk Basung?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui permainan dadu huruf di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kubang Lubuk Basung.

F. Manfaat

1. Bagi siswa; aplikasi permainan dadu huruf dapat meningkatkan kemampuan berbahasa di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kubang Lubuk Basung.
2. Sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kubang Lubuk Basung.
3. Bagi guru; media permainan dadu huruf dapat diterapkan sebagai salah satu alternatif pada pembelajaran bahasa.

4. Bagi penulis sendiri; hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian terutama dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak.
5. Bagi Dinas Pendidikan; diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa Anak Usia Dini dengan mengaplikasikan media inovatif di lingkungan TK baik dalam kegiatan IGTKI dan KKG lebih khususnya.
6. Bagi peneliti selanjutnya; hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber inspirasi dan informasi untuk melakukan penelitian dimasa yang akan datang dengan dimensi dan aspek yang berbeda.

G. Definisi Operasional

1. Kemampuan Berbahasa Anak

Kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif, dan mengembangkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia. (dalam Depdiknas, 2004 : 6)

Penulis dapat menyimpulkan bahwa bahasa sangat berperan dalam perkembangan anak. Bahasa dapat memfasilitasi interpersonal, membantu mengorganisasikan pikiran, dan membantu anak dalam mempelajari sesuatu agar anak dapat berbahasa Indonesia yang baik.

2. Permainan Dadu Huruf.

Menurut Henky (2009:1) permainan dadu adalah permainan peluang yang menyangkut dengan cara menentukan hubungan antara sejumlah peluang-peluang yang ada dengan keputusan yang harus dilaksanakan.

Merujuk keterangan di atas, permainan dadu huruf adalah permainan peluang untuk menyebutkan/mencari huruf yang ada pada mata dadu dengan keputusan yang terdapat pada mata dadu bagian atas setelah digelindingkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Kemampuan Berbahasa

a. Pengertian Bahasa

Menurut Yusuf (2005:118) bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan sesuatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik muka. Membaca sangat erat kaitannya dengan perkembangan berfikir individu. Perkembangan pikiran individu tampak dalam perkembangan bahasanya yaitu kemampuan membentuk pengertian, menyusun pendapat, dan menarik kesimpulan.

Piaget (dalam musfiroh, 2005:9) mengemukakan bahwa perkembangan bahasa Anak Usia Dini masih bersifat ego sentrik dan *self ekspresif* yaitu segala sesuatu yang masih berorientasi pada dirinya sendiri. Perkembangan bahasa dapat dipakai sebagai pola ukur kecerdasan dikemudian hari pada masa itu anak menguasai kemampuan berbicara tetapi mereka harus lebih banyak belajar sebelum mereka mencapai kemampuan berbahasa orang dewasa.

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

Acuan 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 kosa kata, pemahaman (mendengar dan menyimak), dan kemampuan berkomunikasi.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penjelasan di atas bahwa pentingnya perkembangan bahasa Anak Usia Dini untuk dilatih agar anak dapat menguasai kosa kata, pemahaman dengan mendengar atau menyimak, serta kemampuan berkomunikasi yang mana hal ini juga erat kaitannya dengan perkembangan pikiran anak yang nantinya akan tertuang melalui kata-kata yang akan diucapkan oleh anak, ketika bersosialisasi dengan lingkungan.

1) Fungsi Pengembangan Bahasa

Fungsi pengembangan bahasa dalam depdiknas (2000:7) adalah sebagai berikut:

a) Alat komunikasi dengan lingkungan terdekat.

- b) Alat mengembangkan kemampuan dasar anak yang meliputi sejumlah ranah (domain) yaitu: logik, matematika, bahasa, musik, ruang dan tempat, kinestetik, (olah tubuh, raga, dan tari), sosialisasi dengan orang tua dan dapat memahami diri sendiri, serta kontrol tingkah laku.
- c) Alat mengembangkan ekspresi, perasaan, imajinasi, dan pikiran.
- d) Alat untuk menumbuhkembangkan minat dan kebiasaan membaca sejak dini.

2) Tugas-tugas Perkembangan Bahasa

Menurut Yusuf (2005:119) dalam berbahasa, anak dituntut untuk menuntaskan atau menguasai tugas pokok yang satu sama yang lainnya saling berkaitan. Apabila anak berhasil menuntaskan tugas yang satu, maka berarti ia dapat menuntaskan tugas-tugas lainnya dimana keempat tugas itu adalah sebagai berikut:

- a) Pemahaman yaitu kemampuan memahami makna ucapan orang lain.
- b) Pengembangan perbendaharaan kata. Perbendaharaan kata-kata anak berkembang dimulai secara lambat pada usia dua tahun pertama, kemudian mengalami tempo yang cepat pada usia TK dan terus meningkat setelah anak masuk sekolah SD.
- c) Penyusunan kata-kata menjadi kalimat, kemampuan menyusun kata-kata menjadi kalimat pada umumnya berkembang sebelum usia dua tahun. Bentuk kalimat pertama adalah kalimat tunggal (kalimat satu kata) dengan disertai bahasa tubuh untuk melengkapi cara berfikirnya.

- d) Ucapan, kemampuan mengucapkan kata-kata merupakan hasil belajar melalui peniruan terhadap suara-suara yang didengar anak dari orang lain (terutama orang tuanya)

Kemampuan berbahasa dapat dicapai melalui kemampuan memahami makna ucapan orang lain, perbendaharan kata, kemampuan menyusun kata-kata menjadi kalimat dan kemudian anak dapat merangkai kata-kata menjadi suatu kalimat yang bermakna agar dapat berkomunikasi dengan baik.

3) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa

Dalam Yusuf (2005:121) perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh faktor-faktor sebagai berikut:

- a) Faktor kesehatan; kesehatan merupakan faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan bahasa anak, terutama pada usia awal kehidupannya. Apabila pada usia dua tahun pertama anak mengalami kelambatan atau kesulitan dalam perkembangan bahasanya. Oleh karena itu, untuk memelihara perkembangan bahasa anak secara normal, orang tua perlu memperhatikan kondisi kesehatan anak.
- b) Intelegensi; perkembangan bahasa anak dapat dilihat dari tingkat intelegensinya. Anak yang perkembangan bahasanya cepat, pada umumnya mempunyai intelegensi normal atau di atas normal.
- c) Status sosial ekonomi keluarga, perkembangan bahasa dengan status sosial ekonomi keluarga menunjukkan bahwa anak yang berasal dari keluarga miskin mengalami kelambatan dalam perkembangan

bahasanya dibandingkan dengan anak yang berasal dari keluarga yang ekonominya lebih baik.

- d) Jenis kelamin (sex); pada tahun pertama usia anak, tidak ada perbedaan dalam vokalisasi antara Pria dan Wanita. Namun mulai dari usia dua tahun anak wanita menunjukkan perkembangan yang lebih cepat daripada anak laki-laki.
- e) Hubungan keluarga; hubungan ini dimaknai sebagai proses pengalaman berintegrasi dan berkomunikasi dengan lingkungan keluarga, terutama dengan orang tua yang mengajar, melatih dan memberikan contoh berbahasa kepada anak.

Faktor kesehatan, intelegensi, status sosial ekonomi keluarga, jenis kelamin dan hubungan keluarga sangat mempengaruhi perkembangan bahasa anak, karena faktor-faktor tersebut berasal dari dalam diri anak dan lingkungan anak.

4) Komponen Berbahasa

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

a) Menyimak.

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

b) Berbicara.

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

c) Membaca.

Membaca adalah kegiatan berbahasa dalam rangka memahami pesan.

d) Menulis.

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

Hubungan antara bahasa dengan membaca sangat erat kaitannya karena membaca merupakan komponen dari bahasa. Pada usia dini kemampuan membaca dimulai dari tahap membaca gambar maupun tulisan, dari membaca gambar ini lah bahasa anak akan berkembang.

b. Konsep Yang Akan Dikenalkan

Permainan dadu ini dapat dikenalkan berbagai konsep antara lain yaitu:

1) Huruf

Menurut sutami (2004:507) huruf adalah tanda baca yang dipakai dalam aksara untuk menggambarkan bunyi manusia. Huruf sering dikacaukan dengan aksara, karena pada kenyataannya huruf memang unsure aksara. Sedangkan aksara adalah sistim tanda grafis atau sistim

tulisan yang digunakan manusia untuk berkomunikasi. Dengan sistem tulisan ini, manusia dapat menyimpan kekayaan akal budinya serta mengingat berbagai peristiwa. Karena daya ingat manusia terbatas, dapat dikatakan bahwa tulisan memberikan sumbangan yang sangat berarti dalam pencatatan sejarah dan bermacam peristiwa dalam kehidupan manusia.

2) Kata

Menurut Ramadhan (dalam Kamus Bahasa Indonesia, 2004:208-209) menyatakan bahwa kata adalah suatu kesatuan bunyi bahasa yang mengandung suatu pengertian, berkata, berbicara, unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang digunakan dalam berbahasa.

Melalui permainan ini, anak juga dapat sekaligus mengenal kata-kata. Melalui kata tersebut anak mengenal huruf-huruf yang membentuk nama-nama serta menyebutkan dan menyusunnya kembali membentuk kata.

Oleh karena itu, pengenalan konsep kata perlu dilatih pada anak sebagai tahap lanjut pengenalan huruf yang memungkinkan anak untuk lebih cepat belajar membaca.

3) Warna

Kehidupan sehari-hari warna memiliki peran tersendiri dan sangat penting. Yang terutama adalah peranan warna untuk mempengaruhi mata,

warna memberikan getaran-getaran yang mampu menerobos sehingga membangkitkan emosi serta menimbulkan kesan atau suasana tertentu, atau dapat dikatakan bahwa keberadaan warna mempengaruhi perasaan manusia.

Brewster (dalam Mukhtar1995:40) mengemukakan bahwa:

Ada tiga kelompok warna yaitu warna primer, sekunder, dan tertier. Warna primer terdiri dari merah, biru, dan kuning. Pencampuran warna primer dengan warna sekunder menghasilkan warna tertier yaitu kuning kehijauan, violet kehijauan, violet kemerahan, dan orange. Adapun warna hitam dan putih merupakan warna netral yang ada di alam.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut maka penulis dapat menyimpulkan bahwa warna mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia karena warna ini dapat mempengaruhi emosi jiwa seseorang dan menimbulkan kesan atau suasana tertentu. Semua orang menyukai warna begitu juga dengan anak-anak dan warna yang paling disukai anak adalah warna yang mencolok. Hal ini menunjukkan bahwa dunia anak penuh dengan keceriaan sehingga dalam setiap kegiatan anak diusahakan untuk menampilkan warna-warna agar anak tertarik untuk ikut dalam kegiatan.

2. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak sehari-hari, karena bermain pada anak sama dengan bekerja pada orang dewasa. Bermain dapat menurunkan stress pada anak,

media yang baik bagi anak untuk berkomunikasi dan mengenal lingkungannya.

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

Kegiatan bermain dapat memberikan kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak, baik bermain tanpa alat ataupun bermain dengan menggunakan alat. Contoh: bermain kejar-kejaran dan bermain congkak.

Hal yang sama Hurlock (dalam Musfiroh, 2005:2) bermain dapat juga diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain merupakan keinginan dari dalam diri anak sendiri untuk mendapatkan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari kegiatan itu sendiri contohnya bermain peran.

Selanjutnya Mayke (dalam Sudono, 1995:3) dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terkira banyaknya.

Merujuk pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain anak memperoleh kesempatan untuk mendapatkan bermacam-macam konsep dan mengembangkan imajinasinya contoh permainan warna.

Santoso (dalam Tanjung, 2005:47), mengemukakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku anak secara sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.

Kegiatan bermain dapat dilakukan anak dengan bermain sendiri atau berkelompok baik dengan alat maupun tanpa alat contohnya bermain masak-masakan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kebutuhan anak yang dilakukan setiap hari. Dengan bermain anak dapat mengekspresikan dirinya tanpa paksaan dan tekanan dari manapun, karena dengan bermain akan memberi kesenangan kepada anak dan mengembangkan potensi anak.

1) Karakteristik Bermain

Bagi anak-anak bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi yang sangat baik bagi anak.

Menurut Hartati (2005:91), kegiatan bermain pada anak hendaknya memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a) Bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan paksaan.
- b) Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, selalu menyenangkan, mengasikkan dan menggairahkan.
- c) Bermain dilakukan tanpa iming-iming apapun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan.
- d) Bermain lebih mengutamakan aktivitas dari pada tujuan. Tujuan bermain adalah aktivitas itu sendiri.
- e) Bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun secara psikis.
- f) Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan. Anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya.
- g) Bermain itu sifatnya spontan, sesuai dengan yang diinginkan saat itu.
- h) Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku, yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain.

Selanjutnya *Schwartz B* dalam Hartati (2005:92), karakteristik bermain adalah :

- a) Bermain adalah interaktif.
- b) Bermain adalah kebebasan, spontanitas dan tanpa paksaan.
- c) Bermain adalah hal yang menarik.
- d) Bermain adalah terbuka (tidak terbatas), imajinatif, ekspresif, kreatif dan berbeda (berlainan).

Berdasarkan beberapa karakteristik di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam kegiatan bermain yang dipentingkan bukan jenis kegiatan apa yang dilakukan, akan tetapi lebih pada bagaimana sikap individu (si anak) sendiri dalam melakukannya.

2) Tahapan Bermain

Tahapan bermain menurut *Hurlock* (2002:117-119) ada 3 tahap, salah satu diantaranya adalah tahap bermain kooperatif. Dimana tahap ini anak sudah terlihat dalam kegiatan bermain dengan anak lain dan saling berinteraksi.

Santrock (dalam Tanjung, 2005:65) merangkum berbagai pendapat para ahli dan membagi tahap bermain menjadi 4 bentuk, salah satu diantaranya adalah *games*.

Games adalah suatu aktivitas atau permainan dengan peraturan yang jelas dan seringkali memasukkan unsur kompetisi antar anak yang terlibat di dalamnya.

Berdasarkan tahapan bermain di atas maka penulis merancang kegiatan pembelajaran pengenalan huruf melalui permainan dadu huruf. Dimana dalam permainan ini anak dapat berinteraksi, berkompetisi, sehingga kegiatan tersebut akan terasa menarik dan menyenangkan bagi anak.

3) Manfaat Bermain

Menurut Montolalu (2005 : 1.15) bermain bagi anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, menyumbangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan harta dan menyalurkan perasaan tertekan. Jelaslah bahwa selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan moral bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan.

Nakita (dalam Tanjung, 2005:55) merinci beberapa manfaat bermain meliputi 3 ranah yaitu :

- a) Fisik Motorik; anak akan terlatih motorik kasar dan halusnyanya. Dengan bergerak, anak akan memiliki otot-otot tubuh yang terbentuk secara baik dan lebih sehat secara fisik.
- b) Sosial Emosional; anak merasa senang karena ada teman bermainnya. Di tahun-tahun pertama kehidupan, orang tua merupakan teman bermain yang utama bagi anak. Ini membuatnya merasa disayang dan ada kelekatan dengan orang tua, selain itu anak juga belajar komunikasi dua arah.
- c) Kognitif; anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar, halus, rasa asam dan asin. Ia pun belajar perbendaharaan kata, bahasa dan berkomunikasi timbal balik.

Bermain merupakan kesempatan kepada anak-anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan merasakan objek-objek dan tantangan untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, selain itu juga untuk menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif.

Berdasarkan uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa manfaat bermain sangat besar bagi anak, dimana dengan bermain merupakan suatu pemenuhan kebutuhan anak, selain itu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, serta melalui bermain pula anak dapat membangun sendiri pengetahuannya.

b. Pengertian Alat Permainan

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

Menurut Sudono (1995:7) menyatakan bahwa:

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

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

Bermain dengan menggunakan alat permainan akan mendapatkan masukan pengetahuan untuk di ingat. Alat permainan merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangan. Menurut Saputra (dalam Sudono, 1995:62) mengatakan : alat permainan adalah alat bermain yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

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

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

Memberikan alat permainan kepada anak hendaknya dimulai dari tahap yang paling mudah kepada tahap yang paling sulit, contohnya: pada alat permainan balok, anak dapat mengelompokkan balok tersebut menurut warna, bentuk; ukuran, dan pada akhirnya anak mampu menyusun balok menjadi bangunan.

Merujuk pendapat ahli di atas dapat disimpulkan alat permainan merupakan suatu wahana untuk membantu anak dalam kegiatan bermain, belajar bersosialisasi dan melatih berbagai keterampilan serta dapat mengembangkan kemampuan anak.

1) Fungsi Alat Permainan

Alat permainan merupakan semua alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain. Alat permainan yang baik untuk anak usia TK adalah alat permainan edukatif (APE). Alat Permainan edukatif adalah alat permainan yang mampu merangsang dan menarik minat yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan pada anak TK.

Adapun fungsi permainan menurut Sudono (1995:8) mengatakan fungsi alat permainan adalah :

- a) untuk mengenal lingkungan;

- b) mengajak anak untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya;
- c) meningkatkan aktifitas sel otak anak yang akan memperlancar proses pembelajaran;
- d) memberikan kesempatan pada seluruh panca indera anak aktif melakukan kegiatan permainan.

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

Sedangkan menurut Santoso (2002:16) fungsi alat bermain yaitu :

- a) melatih panca indera supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungannya;
- b) melatih kecerdasan emosionalnya meliputi rasa ingin tahu, kendali diri, keterkaitan dengan orang lain, kecakapan berkomunikasi;
- c) menanamkan nilai moral, etika moral, budi pekerti dan aspek lainnya (yang mengandung unsur pendidikan);
- d) melatih kecerdasan intelektual anak (walaupun masih sederhana).
- e) menanamkan nilai agama;
- f) melatih keterampilan anak dengan alat bermain sehingga ia bisa mencoba, menyusun, mengangkat, menghitung, memindahkan, membalik, mendorong dan melempar sesuai dengan fungsinya;
- g) melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreatifitas dan tanggung jawab anak;

- h) mengembangkan fantasi, imajinasi, dan idealisme anak;
- i) memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan;
- j) melatih kerjasama, gotong royong, toleransi, saling menghormati, dan saling membutuhkan antar anak;
- k) mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam pelajaran membaca, menulis dan berhitung;
- l) mengenal bentuk benda, warna, garis dan benda yang berguna bagi manusia melalui gambar, benda atau lainnya;
- m) mengenal dan mengetahui rambu-rambu atau tanda yang berlaku di masyarakat;
- n) membuat anak senang.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa fungsi alat permainan adalah untuk melatih panca indera supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada dilingkungannya dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Untuk itu sangatlah penting diperhatikan dalam memilih alat permainan yang akan digunakan.

2) Syarat Alat Permainan

Alat permainan yang baik menurut Elida (1998:76) adalah :

- a) sesuai dengan kebutuhan bermain;
- b) mengembangkan kreatifitas, sosial, emosional, bahasa, motorik anak;
- c) sesuai dengan kesanggupan anak;
- d) tidak terlalu sukar dan berbahaya;
- e) alat permainan hendaknya mempunyai daya tarik bagi anak;

f) alat permainan harus tahan lama.

Berdasarkan hal di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa tidak semua alat permainan baik dan aman digunakan anak. Dalam memilih alat permainan yang akan diberikan kepada anak hendaknya harus aman dan tidak membahayakan bagi anak dan juga dapat menyenangkan bagi anak untuk melakukan permainan. Untuk itu sebagai seorang calon pendidik anak TK telah semestinya tahu dan memperhatikan syarat alat permainan yang baik dan aman bagi anak didiknya.

3) Karakteristik Alat Permainan

Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan bermain anak menggunakan alat permainan. Oleh karena itu, alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Alat permainan edukatif untuk Anak Usia Dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam sesuai dengan rentang usia anak. Karakteristik alat permainan dikembangkan khusus untuk dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia TK.

Menurut Saputra (1995:80-81) mengatakan bahwa alat permainan yang edukatif dirancang untuk anak usia dini bertujuan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. Adapun karakteristik alat permainan edukatif tersebut antara lain :

- a) ditujukan untuk Anak Usia Dini dan berfungsi mengembangkan berbagai pengembangan kecerdasan serta motorik anak;
- b) bermanfaat multi guna;

- c) aman atau tidak berbahaya;
- d) membuat anak terlibat secara aktif;
- e) bersifat konstruktif;
- f) mengandung nilai pendidikan;
- g) dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang pas dan sesuai bagi pertumbuhan dan perkembangan anak demi terciptanya anak yang aktif, kreatif dan mandiri serta berwawasan luas.

c. Permainan Dadu

Menurut Rosantini (Ensiklopedi Nasional Indonesia, 2004:212) dijelaskan bahwa dadu adalah sebuah benda kecil yang berbentuk kubus yang terbuat dari berbagai bahan, termasuk tulang atau gading. Tiap penampang dadu diberi titik terdiri dari 1-6 jumlah titik pada muka yang berlawanan selalu 7.

Dadu dikenal semenjak zaman romawi kuno. Konon bila kaisar hendak bertempur ia lebih dahulu melempar dadu untuk melihat nasibnya kemudian memutuskan strateginya. Semenjak itu orang mengenal satu ungkapan *Alen Jacta Est* (dadu sudah dilemparkan) yang kemudian berarti keputusan sudah diambil.

Menurut Ramadhan (dalam kamus Bahasa Indonesia, 2001:103) dadu adalah kubus kecil berisi enam (biasanya terbuat dari kayu, tulang atau gading), pada keenam sisinya diberi mata satu sampai enam yang

diatur sedemikian rupa sehingga dua sisi yang saling berhadapan selalu berjumlah tujuh (digunakan dalam permainan, judi, dan sebagainya).

Merujuk dari hal di atas, maka penulis mencoba memodifikasi dadu tersebut sehingga menjadi dadu yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak. Dalam hal ini, tiap penampang dadu tidak diberi titik tapi diberi huruf.

d. Peranan Guru Dalam Bermain

Montolalu (2005 : 25-26) guru mempunyai peran yang cukup besar terhadap kegiatan bermain anak. Peran tersebut dapat dilihat dari kegiatan berikut:

- 1) Guru sebagai pengamat dalam bermain, dimana yang diamati guru dalam bermain itu adalah :
 - a) mengamati cara memainkan alat bermain atau mainan;
 - b) mengamati sikap anak waktu bermain, aktif atau diam saja;
 - c) bermain ikut-ikutan teman atau mengatur/memerintah teman;
 - d) mengamati berapa waktu yang digunakan dalam satu jenis kegiatan bermain;
 - e) mengamati jenis bermain yang sering dipilih atau yang lebih diminati anak;
 - f) mengamati anak bermain sendiri atau bersama teman;
 - g) melihat dan mengamati mana anak yang mandiri melakukan kegiatan bermain atau tidak.

Dapat disimpulkan bahwa peran guru sebagai pengamat dalam bermain sangat penting karena dengan mengamati guru dapat mengetahui cara memainkan alat bermain, sikap perilaku anak, dan mengetahui tingkat perkembangan anak.

2) Mengamati ciri-ciri permainan anak yang baik

Sering guru mengalami kesulitan bila harus menilai permainan dengan karakteristik permainan yang baik, berikut ini kiat-kiat menentukan permainan yang baik adalah :

- a) Anak-anak diberikan kesempatan yang melimpah dan berkesinambungan. Mereka hendaknya mendapat banyak kesempatan yang menurut perasaannya aman.
- b) Berbagai perbedaan dapat diakomodasikan. Tantangan yang bersifat positif dapat disertakan guna memungkinkan setiap anak untuk turut berpartisipasi.
- c) Berbagai hal yang menyangkut kemungkinan masalah emosi, sosial dan fisik sudah diperhitungkan.
- d) Tujuan jelas, konsisten, dan memungkinkan untuk dicapai.
- e) Evaluasi dilakukan baik secara formal maupun informal dengan pemahaman bahwa akan ada *Trial and Error* atau mencoba-coba dan membuat kesalahan.
- f) Kemungkinan adanya kesalahan diakui dan dapat dimanfaatkan serta ada kesempatan untuk mencoba lagi.

- g) Pengalaman diberikan dalam hal pengendalian diri akan rasa frustrasi sementara.
- h) Semua komponen permainan menumbuhkan kemampuan berintegrasi sosial secara positif.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa dengan mengetahui kiat-kiat permainan yang baik maka guru dapat memilih permainan yang aman dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak serta dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Suatu permainan berhasil jika semua peserta menikmatinya dan setiap anak merasa keluar sebagai pemenang. Hadiah utama dari permainan itu adalah kenikmatan bermain itu sendiri dan tumbuh bersama.

3. Peranan Media Dalam Permainan

Sri Hartati (2003:7-8) media dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan dua cara yaitu: sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Media yang dapat dipakai sebagai alat bantu mengajar disebut *Dependent media*. Sebagai alat bantu, aktifitas media itu sangat tergantung pada cara dan kemampuan guru yang memakainya.

Berdasarkan uraian di atas peranan media dalam permainan adalah sebagai alat bantu bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan sebagai media yang digunakan anak dalam permainan.

Media yang dapat digunakan oleh siswa dalam kegiatan belajar mandiri, disebut *Independent Media*. Media itu dirancang, dikembangkan, dan diproduksi secara sistematis, serta dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan instruksional tertentu. Dimana kegunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :

- a. Media dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal.
- b. Media dapat membantu guru mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
- c. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk :
 1. menimbulkan kegairahan belajar;
 2. memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
 3. memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

B. Penelitian yang Relevan

1. Dewi Indratini (2010) upaya peningkatan kemampuan berbahasa melalui nyanyian/lagu bagi anak usia dini di TK Aisyiyah 1 Pandean. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan kosa kata

bahasa anak melalui pembelajaran metode bernyanyi pada Anak Usia Dini. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase kemampuan berbahasa dari sebelum tindakan sampai dengan siklus III yakni sebelum tindakan 45%, siklus I mencapai 70%, siklus II mencapai 85%, dan siklus III mencapai 87%.

Oleh karena itu metode bernyanyi merupakan pembelajaran yang efektif dalam kemampuan berbahasa bagian Anak Usia Dini. Metode ini mempunyai peranan yang sangat penting kemampuan berbahasa anak karena dapat membantu meminimalkan permasalahan yang didapati pada saat pembelajaran dan pembelajaran bahasa melalui metode bernyanyi dapat meningkatkan kemampuan bahasa bagian Anak Usia Dini.

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

Berdasarkan analisis data diperoleh hasil pra siklus : kemampuan berbahasa lisan 10 anak didik kategori tinggi, 8 anak didik kategori sedang, 5 anak didik dalam kategori rendah. Siklus I kemampuan berbahasa lisan 10 anak didik kategori tinggi, 8 anak didik kategori sedang, 5 anak didik dalam kategori rendah. Siklus I kemampuan berbahasa lisan peserta anak didik kategori tinggi, 5 anak didik kategori sedang dan 4 anak didik kategori rendah.

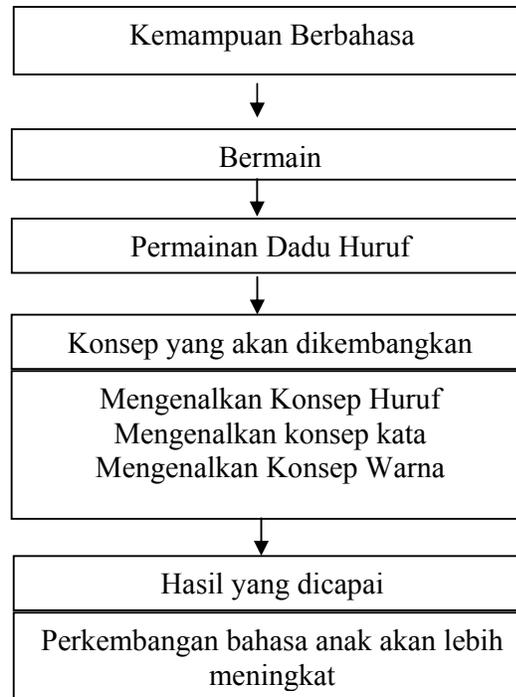
Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan / penggunaan metode bercerita dapat meningkatkan kemampuan berbahasa lisan.

Kedua hasil penelitian tersebut di atas dapat menjadi acuan dan masukan bagi penulis dalam melakukan penelitian yang berjudul upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui permainan dadu huruf di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kubang Lubuk Basung.

C. Kerangka Berfikir

Kemampuan berbahasa dilakukan melalui kegiatan bermain dimana permainan ini berbentuk permainan dadu huruf yang mengenalkan tentang konsep huruf, kata, dan konsep warna. Dengan permainan ini maka diharapkan perkembangan bahasa anak akan lebih berkembang sebagaimana yang dapat dilihat pada bagan berikut ini.

**BAGAN I
KERANGKA BERFIKIR**



D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan dadu huruf dengan mengenalkan konsep huruf, kata, dan warna dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. agar tujuan pengembangan bahasa dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak;
2. membelajarkan anak berbahasa dengan menggunakan permainan dadu huruf, dan kartu huruf, kata, dan gambar akan dapat menumbuhkan minat baca dan rasa keingintahuan anak;
3. permainan dan berbagai media pembelajaran memegang peranan sangat penting untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi keberbahasaan anak;
4. melalui permainan dadu huruf dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II;
5. kemampuan berbahasa anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan dadu huruf pada anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kubang Lubuk Basung;

6. penggunaan alat permainan dadu huruf dalam pembelajaran pada anak kelompok B1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kubang Lubuk Basung dapat meningkatkan sikap positif anak;
7. pelaksanaan permainan dadu huruf vokal dan konsonan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak terutama dalam hal mengenal huruf vokal dan huruf konsonan;
8. pelaksanaan permainan dadu huruf, kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak terutama dalam hal membedakan suku kata awal dan suku kata akhir;
9. pelaksanaan permainan dadu huruf, kartu huruf dan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak terutama dalam mengenal huruf antara bahasa lisan dengan tulisan.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan kajian teoritis maka implikasi penelitian ini adalah :

1. Selama ini dadu huruf dipergunakan untuk mengembangkan kemampuan koqnitif anak. Namun setelah penelitian, ditemukan bahwa permainan dadu dapat dimodifikasi menjadi permainan yang meningkatkan kemampuan bahasa anak.
2. Aplikasi permainan dadu ini memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran bahasa pada anak karena permainannya menarik dan memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil temuan peneliti, maka Penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif;
2. agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan;
3. untuk memotivasi dan meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan;
4. Guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan dadu huruf dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak;
5. diharapkan dapat menambah dan mengembangkan alat permainan dadu huruf untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kubang Lubuk Basung;
6. diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan berbahasa anak melalui metode dan media yang lainnya;
7. diharapkan pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di TK*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2003. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2003. *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Citra Umbara.
- _____. 2004. *Standar Kompetensi Kurikulum TK dan RA*. Jakarta: Depdiknas.
- Dhien Nurdiana. 2009. *Metodologi Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hariyadi Mohammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT. Prestasi Pustaka Raya
- Hartati Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- _____. 2002. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga.
- Henky. 2009. *Sejarah Teori Peluang*. [http://henky.blogspot.com/8 Januari 2011/11.00 WIB](http://henky.blogspot.com/8-Januari-2011/11.00-WIB).
- Mahyuddin Ritawati. 2007. *Hand Out Mata Kuliah Metodologi Penelitian Tinadakan Kelas*. Padang FIP UNP
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan*. Jakarta : UT
- Musfiroh Takdiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengesah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Muktar Mohammad. 1995. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Poerwadarminta W.J.S. 1999. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Elida Prayitno dan Erlamsyah. 1998. *Perkembangan Individu I*. Padang FIP UNP.