

**PERMAINAN KOTAK PINTAR BERHURUF AWAL NAMA-NAMA
BENDA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERBAHASA ANAK DI TK AISYIYAH 27
PADANG**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh :

ASMA FEBRI YENI
NIM. 51047/2009

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Permainan Kotak Pintar Berhuruf Awal Nama-nama Benda
untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak di TK
Aisyiyah 27 Padang.

Nama : Asma Febri Yeni

NIM : 2009/51047

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, Mai 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Indra Jaya, M.Pd
NIP. 19580505 198203 1 005

Dr. Dadan Survana, M.Pd
NIP. 19750503 200912 1 01

Ketua Jurusan,

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

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Permainan Kotak Pintar Berhuruf Awal Nama-Nama Benda untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak di TK Aisyiyah 27 Padang.

Nama : Asma Febri Yeni
NIM : 2009/51047
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, Mai 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	1.
Sekretaris	: Dr. Dadan Suryana, M.Pd	2.
Anggota	: Saridewi, S.Pd, M.Pd	3.
Anggota	: Dra. Rivda Yetti	4.
Anggota	: Rismareni Pransiska SS, M.Pd	5.

ABSTRAK

Asma Febri Yeni, 2011. Permainan Kotak Pintar Berhuruf Awal Nama-nama Benda untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak di TK Aisyiyah 27 Padang.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di TK Aisyiyah 27 Padang, dalam kenyataan yang peneliti lihat bahwa kemampuan berbahasa anak masih rendah. Hal ini disebabkan karena guru mengajarkan dalam mengenal huruf kepada anak dengan menuliskan huruf satu persatu di papan tulis dengan menggunakan media dan alat permainan seadanya sehingga membuat anak menjadi bosan dan kurang berminat dalam mengenal huruf. Salah satu upaya yang diperkirakan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak dalam pembelajaran anak usia dini adalah dengan menggunakan permainan kotak pintar dalam pembelajaran. Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak pintar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B1 di TK Aisyiyah 27 Padang? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak pintar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B1 TK Aisyiyah 27 Padang.

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak TK kelompok B1 di TK Aisyiyah 27 Padang tahun pelajaran 2010/2011 sebanyak 19 orang yang terdiri dari 9 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan. Data tentang kemampuan berbahasa anak dalam pembelajaran diperoleh dari lembar observasi yang dianalisis dengan teknik persentase.

Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata persentase kemampuan berbahasa anak dalam proses pembelajaran anak kategori mampu sebelum tindakan adalah 24,2%, pada siklus I rata-ratanya 56,8% sedangkan pada siklus II rata-ratanya 86,4%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa anak mengalami peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan sampai dilakukan siklus II. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kotak pintar dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan bimbingan-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Proposal Penelitian ini dengan judul “Permainan Kotak Pintar Huruf Awal Nama-nama Benda Untuk Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Pada Anak di TK Aisyiyah 27 Padang”.

Tujuan dari penulisan proposal penelitian ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa dalam melaksanakan penelitian ini penulis sangat banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan dan meluangkan waktu dengan penuh kesabaran bagi penulis untuk menyelesaikan proposal penelitian ini.
2. Bapak Dr. Dadan Suryana, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen beserta Staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Ibu Kepala TK Aisyiyah 27 Padang beserta guru yang telah memberikan izin dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Orang tua, suami, adik serta anakku tersayang yang telah memberikan waktu, dorongan serta do'a kepada penulis.
8. Siswa anak didik penulis TK Aisyiyah 27 Padang khususnya kelompok B1 yang telah bekerjasama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
9. Teman-teman angkatan 2009 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bimbingan, petunjuk dan saran-saran serta bantuan yang telah Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan kepada penulis akan menjadi amal yang shaleh dan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT.

Penulis menyadari keterbatasan ilmu yang penulis miliki, sehingga mungkin saja terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca. Dengan kerendahan hati, penulis berharap semoga Proposal ini bermanfaat bagi yang membacanya.

Padang, Mai 2011

Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	9
1. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	9
2. Aspek-aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	15
3. Prinsip Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	16
4. Pentingnya Bermain bagi Anak Usia Dini dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa	17
5. Permainan Kotak Pintar dapat Merangsang Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini.....	20
6. Tahapan Perkembangan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini	22
7. Hakikat Anak Usia Dini.....	24
8. Hakikat Bermain	28
9. Media dan Sumber Belajar	33
B. Penelitian yang Relevan.....	36

	C. Kerangka Konseptual.....	37
	D. Hipotesis Tindakan	38
BAB III	RANCANGAN PENELITIAN	
	A. Jenis Penelitian	39
	B. Subjek Penelitian	39
	C. Prosedur Penelitian	40
	1. Kondisi Awal	40
	2. Siklus I	40
	3. Siklus II.....	43
	D. Instrumentasi.....	44
	E. Teknik Pengumpulan Data.....	44
	F. Teknik Analisis Data	45
BAB IV	HASIL PENELITIAN	
	A. Deskripsi Data.....	48
	1. Deskripsi Kondisi Awal.....	48
	2. Deskripsi Data.....	50
	B. Analisis Data.....	66
	C. Pembahasan	68
BAB V	PENUTUP	
	A. Simpulan	75
	B. Implikasi	77
	C. Saran	77

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	45
2. Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	46
3. Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I (Setelah Tindakan)	53
4. Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I	54
5. Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II (Setelah Tindakan)	60
6. Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II (Setelah Tindakan) ...	61
7. Presentase Perkembangan Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran (Kategori Sangat Tinggi).....	66
8. Presentase Perkembangan Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran (Kategori Tinggi).....	67
9. Presentase Perkembangan Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran (Kategori Rendah)	68

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	46
2. Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	47
3. Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I (Setelah Tindakan)	54
4. Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I	55
5. Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II (Setelah Tindakan)	61
6. Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II (Setelah Tindakan) ...	62
7. Presentase Perkembangan Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran (Kategori Sangat Tinggi).....	66
8. Presentase Perkembangan Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran (Kategori Tinggi).....	67
9. Presentase Perkembangan Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran (Kategori Rendah)	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Satuan Kegiatan Harian.....	74
II. Lembaran Pengamatan Kemampuan Berbahasa Anak Dalam Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	82
III. Lembaran Pengamatan Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	83
IV. Lembaran Pengamatan Kemampuan Berbahasa Anak dalam Pembelajaran pada Siklus I (Sesudah Tindakan)	84
V. Lembaran Pengamatan Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I (Sesudah Tindakan).....	85
VI. Lembaran Pengamatan Kemampuan Berbahasa Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II (Sesudah Tindakan)	86
VII. Lembaran Pengamatan Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II	87
VIII. Lembar Wawancara Anak	88
IX. Hasil Wawancara pada Siklus I (Sesudah Tindakan).....	89
X. Hasil Wawancara Anak pada Siklus II (Sesudah Tindakan).....	90
XI. Gambar Kegiatan Guru dan Siswa	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang dimasuki anak. Pada saat memasuki TK merupakan saat pertama kali anak keluar dari lingkungan keluarga dan berjumpa dengan orang-orang yang asing baginya. Situasi ini menuntut perhatian dan strategi yang khusus dari guru agar anak senang tinggal dan melakukan aktivitas.

Pendidikan TK pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Menurut Anderson dalam Masitoh (2006 : 18), menyatakan pendidikan untuk anak TK perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, fisik dan motorik.

Pembelajaran di TK dilaksanakan dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain untuk mengembangkan kecakapan hidup pendidikan lebih lanjut. Setiap komponen pada kegiatan bermain tersebut tidak bersifat terpisah atau berdiri sendiri akan tetapi saling bergantung, berjalan teratur berkesinambungan dan saling menunjang.

Anak pada usia ini belum mau dan mampu belajar secara serius karena pada masa-masa ini dunia anak adalah dunia yang diwarnai dengan bermain, bernyanyi, dan berkhayal atau berimajinasi, dengan aktifnya daya motorik

menyebabkan anak-anak tidak tahan mengerjakan kegiatan “pensil dan kertas” bila dilaksanakan, anak akan tertekan dan dampaknya sangat negatif bagi perkembangan mentalnya kelak.

Berdasarkan kenyataan, banyak guru TK pada saat sekarang mengajarkan membaca seperti di SD terutama dalam memperkenalkan huruf. Guru memperkenalkan huruf kepada anak dengan menuliskan huruf satu persatu di papan tulis dengan media dan alat permainan seadanya, sehingga membuat anak menjadi bosan dan kurang berminat dalam mengenal huruf.

Untuk mengatasi fenomena di atas penulis mencoba sebuah alat permainan kotak pintar kartu-kartu huruf yang bisa merangsang anak mengenal dengan cepat sebagaimana yang diungkapkan oleh Ali dan Ratnawati (2003:96) bahwa permainan kartu huruf dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal huruf serta kata dan bacaan.

Guru merupakan salah seorang yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Guru TK harus dapat menguasai strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak. Karena itu untuk mencapai salah satu dari tujuan pendidikan TK di atas, maka guru perlu menyusun dan merancang sedemikian rupa suatu bentuk kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak, karena salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia dini adalah kemampuan berbahasa. Penguasaan bahasa sangat erat kaitannya dengan kemampuan kognitif anak, kemampuan berbahasa anak yang dimaksudkan disini adalah kemampuan berbicaranya. Sistematisasi berbicara anak menggambarkan sistematisasinya dalam berpikir. Sesuai dengan kurikulum TK tahun 2004 yaitu Kurikulum Berbasis

Kompetensi, salah satu indikator pengembangan bahasa adalah untuk meningkatkan keterampilan pendengaran dan menceritakan kembali (berbahasa, berkreasi, dan berfikir logika).

Permainan kotak pintar berhuruf awal nama-nama benda dapat menambah kosa kata anak dalam berbahasa. Jadi untuk menambah minat anak terhadap permainan kotak pintar yang disampaikan guru dalam rangka meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK, maka guru harus melakukan kegiatan pembelajaran yang menarik dan disenangi anak. Salah satu permainan kotak pintar berhuruf awal nama-nama benda.

Permasalahannya sekarang adalah bahwa guru belum berusaha secara maksimal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK. Hal ini disebabkan karena guru belum melakukan dan menggunakan teknik-teknik atau metode yang tepat untuk sebagian besar anak TK belum memiliki kemampuan berbahasa yang optimal. Hal ini terungkap dari hasil pengamatan penulis selama bertugas di TK Aisyiyah 27 Padang, dimana ketika guru menggunakan metode permainan dalam rangka meningkatkan kemampuan berbahasa anak, maka biasanya anak kurang bisa menyebutkan huruf awal nama-nama benda yang disampaikan guru.

Dengan kegiatan baca tulis anak akan terasa sangat membosankan ketika penyampaian pembelajaran dengan menulis dan membaca karena anak tidak betah dan tahan duduk berlama-lama di kelas karena anak memiliki daya perhatian dan konsentrasi yang pendek, sehingga kemampuan berbahasa anak jadi kurang berkembang.

Kurangnya kemampuan anak dalam mengenal dan memahami huruf-huruf karena guru hanya mengajarkan mengenal huruf melalui klasikal di papan tulis sehingga membuat anak tidak memahami pembelajaran tersebut.

Ditambah lagi dengan alat media dan metode yang tidak menyenangkan dan menarik bagi anak, karena anak lebih mudah menyerap pelajaran yaitu dengan kegiatan bermain. Bermain sebetulnya bisa dikatakan sebagai salah satu metode terapi yang efektif bagi pengembangan mental dan kemampuan diri anak. Bermain yang ringan, syarat hiburan, dan “cair”, mampu menggali setiap kemungkinan potensi diri anak.

Berdasarkan kenyataan, penulis merasa perlu melakukan upaya lain untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui permainan kotak pintar berhuruf awal nama-nama benda di kelompok B1 TK Aisyiyah 27 Padang. Dengan demikian melalui metode permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak sehingga anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sosial serta menjadi bekal untuk melanjutkan pendidikan kejenjang selanjutnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat di identifikasikan permasalahan yang muncul dalam Berbahasa sebagai berikut :

1. Dalam mengajar guru hanya memperkenalkan huruf satu persatu di papan tulis, sehingga kurangnya minat anak dalam pembelajaran.
2. Kurang berkembangnya kemampuan berbahasa anak sehingga anak menjadi bosan dan jenuh.

3. Kurangnya kemampuan anak mengenal, memahami huruf-huruf.
4. Alat media yang kurang menarik bagi anak.
5. Metode yang digunakan guru tidak menyenangkan dan kurang menarik bagi anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi masalah penelitian pada anak :

1. Kurangnya minat anak dalam mengenal huruf.
2. Kurang berkembangnya kemampuan berbahasa anak.
3. Kurangnya kemampuan anak mengenal, memahami huruf-huruf serta alat media yang kurang menarik bagi anak.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan terlihat masih rendahnya kemampuan berbahasa anak dalam penguasaan kosa kata dan keterampilan menyebutkan huruf awal nama-nama benda maka dengan demikian dapat dirumuskan permasalahannya yaitu : “Apakah permainan kotak pintar berhuruf awal nama-nama benda dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak di TK Aisyiyah 27 Padang?”.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Meningkatkan kemampuan berbahasa anak, maka penulis menggunakan metode permainan kotak pintar berhuruf awal nama-nama benda di TK Aisyiyah 27 Padang khususnya di kelompok B1.

F. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak di TK Aisyiyah 27 Padang melalui aplikasi permainan kotak pintar berhuruf awal nama-nama benda.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari pelaksanaan kegiatan permainan kotak pintar ini adalah :

1. Manfaat secara teoritis

Dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya tentang pengetahuan, alat peraga, area bahasa dalam meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak TK.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi Penulis/Guru

1. Sebagai bekal dan bahan informasi terpercaya untuk disebarkan pada rekan-rekan guru.
2. Sebagai bahan masukan tentang proses pembelajaran yang mengupayakan peningkatan kemampuan bahasa anak.

b. Bagi Anak

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak menjadikan pengalaman belajar dan pengembangan belajar berikutnya.
2. Terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak melalui kegiatan permainan.

c. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman orang tua tentang pembelajaran di TK dan untuk meningkatkan perhatiannya terhadap hal-hal yang dapat mendukung keberhasilan putra-putrinya dalam belajar sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

d. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan tentang proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak TK.

H. Defenisi Operasional

Kemampuan berbahasa anak adalah salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak dalam rangka melakukan kegiatan berkomunikasi baik melalui kata, ujaran, dan maupun melalui tulisan.

Bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan karena itu akan lebih mudah bagi anak untuk menyerap berbagai informasi baru yang ia tanggap dengan positif dan tanpa paksaan. Menurut Ali dan Ratnawati (2003:96) bahwa

permainan kartu huruf dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal huruf serta kata dan bacaan.

Permainan kotak pintar adalah merupakan media atau alat untuk meningkatkan minat anak terhadap membaca yang disampaikan guru dalam rangka meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif, dan sosio emosional. Menurut Santrock (dalam Nurbiana 2005:3), bahasa adalah suatu system simbol untuk berkomunikasi yang meliputi fonologi, (unit suara), morfologi (unit arti), sintaksis (tata bahasa), semantic (variasi arti) dan pragmatic (penggunaan bahasa).

Anak usia dini, khususnya usia 4-5 tahun dapat mengembangkan kosa kata secara mengagumkan. Owens (dalam Nurbiana, 2005:3) mengemukakan bahwa anak usia dini tersebut memperkaya kosa katanya melalui pengulangan. Mereka sering mengulangi kosa kata yang baru dan unik sekalipun mungkin belum memahami artinya. Pada masa kanak-kanak awal inilah anak mulai mengkombinasikan suku kata menjadi kata dan kata menjadi kalimat.

Anak usia 4-5 tahun rata-rata dapat menggunakan 900 sampai 1000 kosa kata yang berbeda. Mereka menggunakan 4-5 kata dalam dalam satu kalimat yang dapat berbentuk kalimat pernyataan, negative, Tanya, dan perintah. Anak usia 4 tahun sudah mulai dapat menggunakan kalimat yang beralasan seperti

“saya menangis karena sakit”. Pada usia 5 tahun pembicaraan mereka mulai berkembang dimana kosa kata yang digunakan lebih banyak dan rumit. Menjelang usia 5-6 tahun, anak dapat memahami sekitar 8000 kosa kata, dan dalam satu tahun berikutnya kemampuan anak dapat mencapai 9000 kata.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa, dengan bahasa anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran, maupun perasaannya pada orang lain. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tak dapat melepaskan diri dari bahasa. Dengan bahasa, manusia dapat bergaul sesama manusia di muka bumi ini.

Manusia tidak berfikir hanya dengan otaknya, tetapi juga dituntut untuk menyampaikan dan mengungkapkan pikiran dengan bahasa yang dapat dimengerti orang lain. Dengan menggunakan bahasa, anak akan tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa yang dapat bergaul ditengah-tengah masyarakat. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurbiana (2005:4) yang mengatakan bahwa dengan bantuan bahasa, anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi dalam kelompok. Pribadi itu berpikir, berperasaan, bersikap, berbuat serta memandang dunia dan kehidupan seperti masyarakat sekitarnya.

Kemampuan berbahasa tidak dapat dikuasai dengan sendirinya oleh anak, akan tetapi dapat diperoleh melalui proses pembelajaran antara lain melalui kegiatan membaca. Sebelum mengajarkan membaca pada anak, dasar-dasar kemampuan membaca perlu dikuasai oleh anak terlebih dahulu agar anak berhasil dalam membaca.

Menurut Poerwadarminta (1985:628), kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Sedangkan menurut Firmanawaty (2004:2), membaca

diartikan sebagai kegiatan menelusuri, memahami, hingga mengeksplorasi berbagai symbol. Symbol dapat berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan dan bacaan, bahkan gambar (denah, grafik dan peta).

Dari kedua pendapat tersebut, kemampuan membaca dapat diartikan sebagai kesanggupan dalam menelusuri, memahami, hingga mengeksplorasi berbagai symbol berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan dan bacaan, bahkan gambar (denah, grafik, dan peta).

Kemampuan membaca untuk anak usia TK berbeda dengan kemampuan membaca untuk anak usia sekolah dasar. Firmanawaty (2004:2) mengemukakan bahwa seorang anak berusia 2 tahun yang asyik membolak-balik buku ditangannya menemukan gambar menarik, kemudian mampu menangkap makna gambar tersebut maka anak itu sudah dikatakan membaca.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa anak TK dikatakan sudah mampu membaca apabila anak sudah mampu mengeksplorasi berbagai symbol berupa rangkaian huruf dalam suatu tulisan, bacaan dan gambar serta menangkap makna dari gambar yang dilihatnya.

Jean Marzollo dkk menyatakan bahwa : mengajarkan membaca pada anak yang paling tepat adalah dengan pendekatan bermain, karena bermain adalah belajar, malah lebih jauh lagi bahwa bermain adalah metode yang paling efektif (dalam Firmanawaty, 2004:7). Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan membaca di TK boleh dilaksanakan melalui metode bermain.

Pendapat di atas dijelaskan dengan bermain dapat mengasah kecerdasan anak, terutama keterampilan bahasa anak dapat berkomunikasi dengan

lingkungannya, menambah perbendaharaan kata, dan berani untuk menyampaikan pendapat.

Salah satu bentuk bermain yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dalam pembelajaran bahasa adalah dengan bermain kotak pintar. Dengan menghilangkan satu huruf pada satu kata yang bergambar akan mendorong keinginan anak untuk mampu membacanya. Dalam kegiatan ini, anak akan berpikir bahwa untuk mengetahui nama suatu benda, ia harus segera bisa membaca.

Kemampuan berbahasa merupakan kebutuhan yang penting bagi kehidupan anak TK. Bahasa menjadi kebutuhan agar anak dapat menjadi bagian dari kelompok sosialnya. Bagi anak, bahasa juga merupakan salah satu kemampuan yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Menurut Masitoh, dkk 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.

Selanjutnya Hafidin dalam Aisyah (2007:1.14) menambahkan bahwa anak berbeda dalam perkembangan bahasanya, ada yang cepat, ada yang lambat. Ada yang suka bicara dan ada yang lebih suka diam. Perbedaan ini terjadi karena perbedaan tahap perkembangan atau karena pengaruh lingkungan anak.

Perkembangan bahasa anak TK masih jauh dari sempurna. Namun demikian; potensi bisa dirangsang lewat komunikasi aktif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Keterampilan perbahasa dan berbicara anak harus

diasah sejak dini di masa peka belajar karena inti dari hubungan antar manusia adalah komunikasi. Untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak TK, anak dapat diarahkan untuk belajar menyimak, membaca menulis dan berbicara. Beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk membantu kemampuan berbahasa anak adalah bercerita, bermain peran. Kegiatan ini dapat dilakukan sambil bermain.

Menurut Lerner dalam Nugraha (2005:10.9) menyatakan :

Dasar utama perkembangan bahasa adalah pengalaman-pengalaman 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, semuanya menentukan perkembangan bahasanya.

Sedangkan menurut Harrel, 1991, Sckickedans, 1983 & Kostelnik dalam Nugraha (2005:10.19) menyatakan bahwa kecepatan peningkatan kemampuan berbahasa anak berlangsung secara terpadu dan utuh. Montessori, 1966 Hainstock, 1978, Vygotsky, 1966 dan Kostelnik, 1955 dalam Ali Nugraha (2005:10.20) mengemukakan bahwa kecanggihan penguasaan bahasa anak tergantung dari kecanggihan penggunaan bahasa orang dewasa yang ada disekeliling anak.

Orang tua dan guru yang sering berkomunikasi, membacakan cerita dan memberikan kesempatan kepada anak berbicara tentang pengalaman, pikiran dan perasaannya besar manfaatnya untuk mempercepat penguasaan bahasa anak.

Menurut Skinner dalam Prayitno (2005:115) menekankan bahwa pentingnya pemberian kesempatan berbahasa yang disertai penghargaan atau penguatan kepada anak-anak usia 4-5 tahun.

Menurut Yusuf dalam Saputra (2005:23) :

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

Sejalan dengan pendapat diatas Yusuf juga menyatakan dalam Saputra (2005:24) ada lima faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa yaitu :

1. Faktor kesehatan indera, karena anak yang kurang sehat sejak balita dapat menimbulkan kelambanan atau bahkan kesulitan dalam perkembangan bahasanya.
2. Faktor intelegensi, anak yang perkembangan bahasanya cepat pada umumnya memiliki kemampuan intelegensi normal atau di atas 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 (*vocal*) atau kosa kata (*vocabulary*) yang berbeda seiring dengan perkembangan berbahasa yang jauh lebih cepat dibandingkan anak laki-laki.
5. Faktor hubungan keluarga. Anak yang diperlakukan 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 bahasanya.

Anak usia dini biasanya mampu mengembangkan keterampilan berbicara melalui percakapan yang dapat memikat orang lain. Mereka dapat menggunakan bahasa dengan berbagai cara seperti bertanya, berdialog dan menyanyi. Anak-anak dapat menggunakan bahasa dengan ungkapan yang lain, misalnya bermain peran, syair yang ekspres dan melalui bentuk seni.

Waalfolk dalam Masitoh (2005:12) menyatakan anak dapat belajar bahasa melalui instructional conversation yaitu suatu situasi dimana anak belajar melalui interaksi dengan guru atau siswa lainnya”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka kemampuan berbahasa merupakan kebutuhan yang penting bagi kehidupan anak TK. Bahasa menjadi kebutuhan agar anak dapat menjadi bagian dari kelompok sosialnya. Bagi anak, bahasa juga merupakan salah satu kemampuan yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan anak lain, dan belajar bahasa bagi anak akan lebih mudah apabila mereka memiliki lingkungan yang baik serta stimulasi yang tepat.

2. Aspek-aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Anak usia TK berada dalam fase perkembangan bahasa secara ekspresif, yang berarti anak telah dapat mengungkapkan keinginannya, penolakannya, maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan. Bahasa lisan sudah dapat digunakan anak sebagai alat komunikasi. Aspek-aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak menurut Martini (2005:30) adalah :

a. Kosakata

Seiring dengan perkembangan anak dan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya, kosa kata anak berkembang dengan pesat.

b. Sintaksis (tata bahasa)

Walaupun anak belum mempelajari tata bahasa, akan tetapi melalui contoh-contoh berbahasa yang didengar dan dilihat anak dari lingkungannya, anak telah dapat menggunakan bahasa lisan dengan susunan kalimat yang baik.

c. Semantik

Semantik maksudnya penggunaan kata sesuai dengan tujuannya. Anak di TK sudah dapat mengekspresikan keinginan, penolakan, dan pendapatnya dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang tepat).

d. Fonem (satuan bunyi terkecil yang membedakan kata)

Anak di TK sudah memiliki kemampuan untuk merangkaikan bunyi yang didengarnya menjadi suatu kata yang mengandung arti.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini telah dapat mengungkapkan keinginannya, penolakannya, maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat digunakan anak sebagai alat untuk berkomunikasi. Oleh sebab itu, guru perlu mengetahui aspek-aspek perkembangan bahasa anak agar anak dapat berkomunikasi dengan baik.

3. Prinsip Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Sesuai dengan pendapat Vigotsky tentang prinsip zone of proximal yaitu zona yang berkaitan dengan perubahan dari potensi yang dimiliki oleh anak menjadi kemampuan actual (Seefeldt dan Barbour, 1994:39), dalam Martini, 2005:31), maka prinsip-prinsip perkembangan bahasa anak usia Taman Kanak-kanak adalah sebagai berikut :

1. Interaksi

Interaksi anak dengan lingkungan di sekitarnya, membantu anak memperluas kosa katanya dan memperoleh contoh-contoh dalam menggunakan kosa kata tersebut secara tepat.

2. Ekspresi

Mengekspresikan kemampuan bahasa, ekspresi kemampuan bahasa anak dapat disalurkan melalui pemberian kesempatan pada anak untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya secara tepat.

Dari prinsip perkembangan bahasa anak tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak melalui interaksi dan ekspresinya maka itu anak dapat memperluas kosa katanya.

4. Petingnya Bermain bagi Anak Usia Dini dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa

Bermain adalah dunia kerja anak usia dini dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia. Melalui bermain anak dapat memetik manfaat bagi perkembangan aspek fisik, motorik, kecerdasan sosial dan emosional. Para ahli pendidikan anak telah mengadakan riset yang dilakukan bertahun-tahun, cara anak yang efektif untuk mengeksplorasi lingkungannya adalah melalui bermain karena bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Catron dan Allen (dalam Takdirotun 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 Anggani (1995:1) menyatakan bahwa :

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, member 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.

Adapun ciri-ciri bermain menurut Takdirotun (2005:6-8) adalah :

- a. Bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan menikmati atau menggembirakan (*enjoyable*) bahkan ketika tidak disertai oleh tanda-tanda keriang, bermain tetaplah positif bagi para pemainnya.
- b. Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi instrinsik. 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.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa ciri-ciri bermain adalah selalu menyenangkan, menikmati, menggembirakan dan bertujuan ekstrinsik, motivasi instrinsik. Bermain bersifat spontan dan sukarela dilakukan bukan karena paksaan.

Semua anak perlu bermain karena bermain itu menyenangkan dan banyak sekali fungsi positifnya bagi anak. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Catron dan Allen (dalam Takdirotun 2005:9) bahwa :

Anak bermain karena mereka mempunyai energy yang berlebih, dimana energy itu yang dapat mendorong mereka untuk beraktivitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan.

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

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

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak. Takdirotun (2005:15-19) mengemukakan bahwa bermain memiliki arti yang sangat penting bagi anak karena :

- a. Bermain membantu anak membangun 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.

Jadi, bermain sangat penting sekali bagi anak pada masa usia dini 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 mereka rasakan dan pikirkan.

5. Permainan Kotak Pintar dapat Merangsang Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini

Keterampilan bahasa khususnya TK (4-6 tahun) melalui berbagai permainan untuk merangsang minat baca dan tulis, untuk merangsang kemampuan struktur kata dan kalimat, untuk mengembangkan kosakata dan minat sastra dilakukan secara klasikal, kelompok dan berpasangan.

Menurut Sumartini (dalam Depdiknas 2000:101) :

Tujuan pendidikan bahasa di TK adalah : 1) mengembangkan kemampuan untuk menyampaikan pikiran kepada orang lain, 2) mengembangkan kemampuan untuk menangkap pembicaraan orang lain, 3) mengembangkan kemampuan untuk memiliki perbendaharaan bahasa yang cukup luas, misalnya nama tumbuhan, binatang, benda-benda yang ada di lingkungan.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa tujuan pendidikan bahasa untuk mengembangkan kemampuan untuk menyampaikan pikiran dan mengembangkan kemampuan untuk menangkap pembicaraan orang lain.

Jadi dalam permainan kotak pintar ini, anak dapat mengembangkan kemampuannya untuk menyampaikan pikiran kepada orang lain dan mendengarkan pembicaraan orang-orang di sekitarnya sehingga menambah perbendaharaan bahasa anak dalam berkomunikasi dengan sesama temannya.

Cara melaksanakan permainan kotak pintar menggunakan teknik bermain. Teknik bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Dengan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, dapat melatih kemampuan berbahasa dengan cara mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata dan sebagainya.

Langkah-langkah pelaksanaan permainan kotak pintar :

1. Guru menyiapkan kartu-kartu huruf A-2 dan kartu bergambar yang ada tulisan yang berawalan huruf awal yang akan digunakan.
2. Guru menjelaskan cara permainan kotak pintar yang di dalamnya ada kartu kartu huruf.
3. Guru mencontohkan cara permainan kotak pintar tersebut.

4. Kartu-kartu huruf yang ada dalam kotak diacak atau diaduk dulu kemudian guru mengambil salah satu kartu tersebut.
5. Setelah guru mengambil salah satu dari kartu huruf lalu guru mencari atau mencocokkan huruf yang didapatnya tadi dengan kartu gambar yang ada, kemudian guru menyebutkan huruf awal apa yang diambilnya tadi dan menyebutkan kata awal nama bendanya.
6. Anak melakukan permainan.

Jadi dengan menggunakan permainan kotak pintar pada kegiatan pembelajaran di TK sangat bermanfaat bagi anak terutama dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

6. Tahapan Perkembangan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini

Menurut Efal (dalam Nurbiana, 2005:5.9), kemampuan membaca pada anak berkembang dalam beberapa tahap yaitu :

a. Tahap fantasi (*magical stage*)

Tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku, mulai berpikir bahwa buku itu penting, melihat atau membolakbalikkan buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya. Pada tahap pertama, orang tua atau guru dapat memberikan atau menunjukkan model/contoh tentang perlunya membaca, membacakan sesuatu pada anak, membicarakan buku pada anak.

b. Tahap pembentukan konsep diri (*self concept stage*)

Anak memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada

gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku, menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan.

Tahap kedua, orang tua atau guru memberikan rangsangan dengan jalan membacakan sesuatu pada anak. Orang tua atau guru hendaknya memberikan akses pada buku-buku yang diketahui anak-anak. Orang tua atau guru melibatkan anak membacakan berbagai buku.

c. Tahap membaca gambar (*bridging reading stage*)

Tahap ini anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya serta sudah mengenal abjad.

Tahap ketiga, orang tua dan guru membacakan sesuatu pada anak-anak, menghadirkan berbagai kosa kata pada lagu dan puisi, memberikan kesempatan menulis sesering mungkin.

d. Tahap pengenalan bacaan (*take-off reader stage*)

Anak mulai menggunakan tiga system isyarat (*graphoponic, semantic dan syntactic*) secara bersama-sama. Anak tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi atau papan iklan.

Tahap keempat, orang tua dan guru masih harus membacakan sesuatu untuk anak-anak sehingga mendorong anak membaca suatu pada berbagai

situasi. Orang tua dan guru jangan memaksa anak membaca huruf secara sempurna.

e. Tahap membaca lancar (*independent reader stage*)

Tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas. Menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya, dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan. Bahan-bahan yang berhubungan secara langsung dengan pengalaman anak semakin mudah dibaca.

Tahap kelima, orang tua dan guru masih tetap membacakan berbagai jenis buku pada anak-anak. Tindakan ini akan mendorong agar dapat memperbaiki bacaannya serta mengajarkan cerita berstruktur.

Jadi, untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi keberbahasaan anak di atas permainan dan berbagai alatnya memegang peranan penting. Lingkungan, termasuk didalamnya peranan orang tua dan guru perlu mengetahui dan memahami bagaimana cara menstimulasi potensi-potensi anak sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya dan menciptakan berbagai aktivitas bermain sederhana yang memberikan arah dan bimbingan agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal.

7. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Yuliani Nuraini Sujiono, 2009:7). Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan

yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (golden age). Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Berdasarkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dikelompokkan dalam tipe kelompok sebagai berikut : Kelompok Bayi 0-12 bulan, Kelompok Bermain 1-3 tahun, Kelompok Pra Sekolah 4-5 tahun, Kelompok Usia Sekolah 6-8 tahun.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa anak usia dini adalah individu yang unik. Memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Ada berbagai kajian tentang karakteristik anak usia dini, khususnya anak TK diantaranya oleh Bredecam dan Copple, Brener, serta Kellough (dalam Masitoh dkk, 2006:1.12-1.13) sebagai berikut :

1. Anak bersifat unik.
2. Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan
3. Anak bersifat aktif dan enerjik
4. Anak itu egosentris
5. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal
6. Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang
7. Anak umumnya kaya dengan fantasi
8. Anak masih mudah frustrasi.
9. Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak.

10. Anak memiliki daya perhatian yang pendek.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa karakteristik anak usia dini yaitu : anak bersifat unik egosentris, makhluk sosial, anak mudah frustrasi, daya konsentrasi yang pendek, masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial dan anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

c. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini berbeda dengan prinsip-prinsip perkembangan fase kanak-kanak akhir dan seterusnya. Adapun prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini menurut Bredecam dan Copple (Aisyah dkk, 2007:1.17-1.23) adalah sebagai berikut :

1. Perkembangan aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain.
2. Perkembangan fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, dan kognitif anak terjadi dalam suatu urutan tertentu yang relative dapat diramalkan.
3. Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antar anak dan antar bidang pengembangan dari masing-masing fungsi.
4. Pengalaman awal anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak.
5. Perkembangan anak berlangsung kearah yang makin kompleks, khusus, terorganisasi dan terinternalisasi.
6. Perkembangan dan cara belajar anak terjadi dan dipengaruhi oleh konteks sosial budaya yang majemuk.

7. Anak adalah pembelajar aktif, yang berusaha membangun pemahamannya tentang lingkungan sekitar dari pengalaman fisik, sosial, dan pengetahuan yang diperolehnya.
8. Perkembangan dan belajar merupakan interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.
9. Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak serta menggambarkan perkembangan anak.
10. Perkembangan akan mengalami percepatan bila anak berkesempatan untuk mempraktikkan berbagai keterampilan yang diperoleh dan mengalami tantangan setingkat lebih tinggi dari hal-hal yang telah dikuasainya.
11. Anak memiliki modalitas beragam (ada tipe visual, auditif, kinestetik, atau gabungan dari tipe-tipe itu) untuk mengetahui sesuatu sehingga dapat belajar hal yang berbeda pula dalam memperlihatkan hal-hal yang diketahuinya.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa perkembangan terjadi dalam suatu urutan perkembangan berlangsung dengan rentang yang bervariasi antar anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi. Pengalaman pertama anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak.

8. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan karena itu akan lebih mudah bagi anak untuk menyerap berbagai informasi baru yang ia tanggap dengan sikap yang positif dan tanpa paksaan. Dunia anak adalah dunia bermain, bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktivitas. Mereka bermain ketika bernyanyi, menggali tanah, membangun balok warna-warni atau menirukan sesuatu yang dilihat.

Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain-main pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmaniah ataupun rohaniah.

Para ahli berkesimpulan bahwa anak adalah makhluk yang aktif dan dinamis. Kebutuhan-kebutuhan jasmaniah dan rohaniah anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi melalui bermain (kelompok). Jadi bermain itu merupakan kebutuhan anak.

Solehuddin dalam Masitoh (2006:93) menyatakan bahwa bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunteer, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara instrinsik, menyenangkan dan fleksibel. Bermain dikatakan sebagai kegiatan yang bersifat volunteer atau suka rela karena bermain dilakukan atas dasar keinginan dan kemauan anak 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 pada proses. Hal ini mengandung arti bahwa yang menjadi penekanan adalah kegiatan bermain itu sendiri dan bukan apa yang dihasilkan dari kegiatan bermain tersebut. Ciri selanjutnya adalah bermain dapat memberikan ganjaran yang bersifat intrinsik, artinya bahwa, kegiatan bermain secara tidak disadari merupakan penguatan yang bersifat positif.

Menurut Gordon & Browne dalam Moeslichatoen (1999:24) menyatakan : “Bermain merupakan pekerjaan masa anak-anak dan cermin pertumbuhan anak”.

Selanjutnya Dworesky (dalam Moeslichatoen, 1999:24) menyatakan bahwa :

Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.

Sedangkan menurut Dearden dalam Moeslichatoen (1999:24): Bermain merupakan kegiatan yang non serius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberikan kepuasan bagi anak.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Hildebrand dalam Moeslichatoen (1999:24): Bermain berarti berlatih, mengeksplotasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.

Berdasarkan pendapat di atas yang disimpulkan arti bermain : merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius, lentur dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif di transformasi sepadan dengan dunia orang dewasa.

b. Tujuan Bermain

Bermain merupakan tujuan bagi perkembangan anak Taman Kanak-kanak, maka tujuan bermain menurut Masitoh (2006:9.4) antara lain :

- a. Anak dapat melakukan koordinasi otot kasar
- b. Anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah
- c. Anak dapat mengembangkan kreativitasnya.
- d. Anak dapat melatih kemampuan berbahasa dengan cara mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata dan sebagainya.
- e. Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri.
- f. Mengembangkan kemampuan sosial, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa tujuan bermain dapat melakukan kordinasi otot kasar, melatih kognitif, mengembangkan kreativitas, berbahasa, emosi dan sosial anak.

Sedangkan menurut Moeslichatoen (1999:32) :

Tujuan bermain adalah dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa tujuan bermain bagi anak usia TK adalah untuk meningkatkan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi dan sosialnya.

c. Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Menurut Montolalu (2007:1.19) manfaat bermain adalah :

1. Bermain memicu kreativitas
2. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
3. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
4. Bermain bermanfaat untuk melatih empati
5. Bermain bermanfaat mengasah panca indra
6. Bermain sebagai media terapi
7. Bermain itu melakukan penemuan.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa bermain memicu kreativitas, kecerdasan anak, menanggulangi konflik, melatih empati dan mengasah panca indra serta melakukan penemuan.

Sedangkan menurut Hildayani (2005:4.6) manfaat bermain adalah sebagai berikut :

- a. Manfaat bermain dalam perkembangan fisik
- b. Manfaat bermain dalam perkembangan motorik
- c. Manfaat bermain dalam perkembangan kognitif
- d. Manfaat bermain dalam perkembangan bahasa
- e. Manfaat bermain dalam perkembangan sosial
- f. Manfaat bermain dalam perkembangan emosi dan kepribadian

Jadi bermain sangatlah bermanfaat bagi anak untuk perkembangan fisik motorik kognitif, bahasa, sosial emosional dan kepribadiannya.

d. Nilai Bermain Bagi Anak

Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak. Menurut Frank dan Caplan dalam Moeslichatoen (1999:24-25) ada enam belas nilai bermain bagi anak :

1. Bermain membantu pertumbuhan anak.
2. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela.
3. Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak.
4. Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai.
5. Bermain mempunyai unsur berpetualang di dalamnya.
6. Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa.
7. Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antara pribadi.
8. Bermain member kesempatan untuk menguasai diri secara fisik.
9. Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian.
10. Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu.
11. Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa.
12. Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar.
13. Bermain menjernihkan pertimbangan anak.
14. Bermain dapat distruktur kekuatan hidup.
15. Bermain merupakan kekuatan hidup.
16. Bermain merupakan sesuatu yang sensual bagi kelestarian hidup manusia.

Sedangkan nilai bermain menurut Montolalu (2007:1.14) adalah :

- a. Nilai bermain bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik
- b. Nilai bermain bagi perkembangan kognitif
- c. Nilai bermain bagi perkembangan sosial
- d. Nilai bermain bagi perkembangan emosional

Pendapat di atas menjelaskan nilai bermain dalam kehidupan anak, maka anak TK merupakan syarat mutlak yang sama sekali tidak bisa diabaikan. Bagi anak TK belajar adalah bermain dan sambil belajar.

9. Media dan Sumber Belajar

a. Pengertian Media

Menurut Muhammad (2002:16) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (massage), merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar.

b. Peranan Media Pendidikan untuk Anak Usia Dini

Media pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam pendidikan anak usia dini sebagai mana yang diungkapkan oleh Eliawati (2005:11) mengatakan : “Memungkinkan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya”.

- Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak.
- Membangkitkan motivasi belajar anak.
- Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat maupun disimpan menurut kebutuhan.
- Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi keseluruhan anak.
- Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media pendidikan mampu memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap tercapainya kemampuan belajar anak secara dini.

c. Media Pembelajaran

Kegiatan belajar pada dasarnya merupakan proses komunikasi dimana guru bertindak sebagai komunikator yang menyampaikan pesan pendidikan kepada penerima pesan yakni anak didik.

Menurut Russel (dalam Badru, 2008:44) media merupakan saluran komunikasi yang membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam situasi pembelajaran di TK terdapat pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari tema atau topik pembelajaran. Pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada anak melalui suatu media dengan menggunakan prosedur pembelajaran tertentu yang disebut metode.

Media pembelajaran sebenarnya terdapat 2 unsur penting yakni : unsure peralatan dan unsure pesan. Unsur pesan adalah informasi atau bahan ajar dalam tema/topik tertentu yang akan disampaikan atau dipelajari anak. Sedangkan unsur peralatan berupa media sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan.

Media dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan cara 2 arah yaitu : sebagai alat bantu mengajar atau disebut dependent media dan sebagai alat bantu belajar atau disebut independent media.

Peranan media dalam proses pembelajaran adalah : a) mempelajari pesan agar tidak terlalu bersifat verbalis, b) membantu guru mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra, c) mengatasi sifat pasif anak, d) menimbulkan kegairahan belajar, e) interaksi langsung dengan lingkungan dan kenyataan, f) melatih kerja sama dan saling membantu.

d. Sumber Belajar

Dalam kegiatan belajar guru perlu menggunakan bahan ajar yang relevan dengan karakteristik dan kebutuhan tertentu. Pada prinsipnya bahan ajar yang tepat bagi anak TK adalah yang sederhana dan konkret dan sesuai dengan kehidupan anak terkait dengan situasi pengalaman langsung, atraktif dan berwarna, mengundang rasa ingin tahu anak, bermanfaat, dan terkait dengan aktivitas bermain anak. Sumber belajar dalam bidang pendidikan sudah menjadi istilah keseharian pendidik yang bertugas mengkondisikan anak untuk belajar. Sumber belajar dalam pengertian sempit sering difahami sebagai buku-buku atau media cetak lainnya atau sebuah sarana pengajaran yang dapat menyajikan pesan yang dapat didengar secara auditif maupun yang dapat dilihat secara visual saja misalnya radio, televisi, dan lain-lain.

Istilah sumber belajar secara luas adalah menurut Torkleson (dalam Eliyawati, 1965:26) mengatakan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dipergunakan sekarang, masa lalu dan masa depan untuk kepentingan pelajaran.

Sedangkan menurut Sadjana (dalam Eliyawati, 1997:26) sumber belajar sebagai segala daya yang dapat dimanfaatkan guna member kemudahan kepada seseorang dalam belajar yang dapat dimanfaatkan untuk proses pendidikan baik secara langsung dan tidak langsung sebagai suatu keseluruhan.

Menurut Sudono (dalam Riyanto, 1995) mengartikan sumber belajar adalah segala macam bahan yang dapat digunakan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada murid dan guru.

Pemanfaatan sumber belajar didasari atas manfaat sumber belajar tersebut sebagai terselenggaranya kegiatan belajar anak secara efektif. Nilai yang didapat dengan memanfaatkan sumber belajar antara lain :

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan langsung.
- 2) Apabila ada hal yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi atau dilihat secara langsung maka dapat dilakukan melalui model atau bentuk tiruan (contohnya memperlihatkan gajah).
- 3) Upaya memperluas wawasan anak melalui pemanfaatan sumber belajar, seperti bagaimana kehidupan di air, udara, dan sebagainya.
- 4) Memberikan informasi yang akurat dan terbaru seperti informasi dari buku atau majalah serta situs internet.
- 5) Memotivasi anak untuk lebih focus dalam memperhatikan guru selama proses belajar mengajar berlangsung.
- 6) Mengembangkan kemampuan berpikir anak secara lebih kritis dan positif.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa sumber belajar memberikan pengalaman belajar upaya memperluas wawasan anak dan memotivasi anak untuk lebih focus dalam memperhatikan guru selama proses belajar mengajar berlangsung.

B. Penelitian yang Relevan

Asni Rasyid (2007) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Menumbuhkembangkan kesiapan membaca anak melalui permainan kartu kata bergambar di TK Lillah Pasir Putih Tabing Padang”. Menemukan bahwa

terdapat peningkatan kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan kartu kata bergambar.

Skripsi di atas merupakan acuan dan pedoman penulis dalam melakukan tindakan penelitian untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak di TK Aisyiyah 27 Padang pada kelompok B1.

C. Kerangka Konseptual

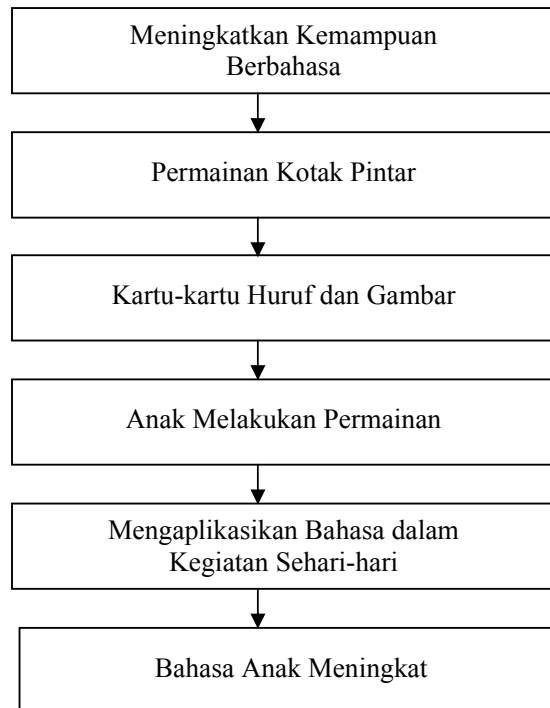
Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan bahasa anak adalah dengan cara permainan. Dengan permainan anak menjadi tertarik dan menyenangkan apabila didukung oleh media yang menarik pula. Permainan yang sangat berperan penting untuk meningkatkan bahasa pada anak.

Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam permainan kotak pintar ini yaitu : mempunyai gambar dan warna yang menarik, kartu-kartu huruf yang jelas dan mudah dimengerti anak.

Setelah permainan ini dilakukan oleh anak, guru melakukannya tanya jawab dengan anak tentang permainan yang telah anak lakukan. Untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan bahasa anak dan dapat mengaplikasikan kegiatan permainan dengan teman sekolah secara bertahap dan berkesinambungan.

Apabila anak sudah dapat mengenal huruf awal nama-nama benda maka dengan permainan anak dapat meningkat dan berkembang.

KERANGKA BERPIKIR



D. Hipotesis Tindakan

Permainan kotak pintar berhuruf awal nama-nama benda dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak di TK Aisyiyah 27 Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

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

1. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan informal. Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal berbentuk TK yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4-6 tahun sebelum memasuki pendidikan dasar.
2. 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 melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.
3. Membelajarkan anak berbahasa dengan menggunakan permainan kotak pintar berhuruf awal nama-nama benda dan kata akan dapat menumbuhkan minat baca dan rasa keingintahuan anak sesuai dengan diungkapkan oleh Ali dan Ratnawati (2003:96) bahwa permainan kotak pintar dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal huruf dan bacaan.
4. Permainan dan berbagai alatnya memegang peranan sangat penting untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi keberbahasaan anak sebagaimana yang diungkapkan oleh Anggani (1981:1), bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa

menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, member kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

5. Melalui permainan kotak pintar berhuruf awal nama-nama benda dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.
6. Kemampuan berbahasa anak dalam proses dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan kotak pintar berhuruf awal nama-nama benda pada anak kelompok B1 TK Aisyiyah 27 Padang.
7. Penggunaan alat permainan kotak pintar dalam p pada anak kelompok B1 TK Aisyiyah 27 Padang dapat meningkatkan sikap positif anak.
8. Pelaksanaan permainan kotak pintar berhuruf awal nama-nama benda dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak terutama dalam hal mengenal huruf vocal dan huruf konsonan.
9. Pelaksanaan permainan kotak pintar berhuruf awal nama-nama benda dengan permainan kartu huruf suku kata dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak terutama dalam hal membedakan suku kata awal dan suku kata akhir.
10. Pelaksanaan permainan kotak pintar dengan cara permainan mencari huruf yang hilang dan menyebutkan gambar yang dilihat dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak terutama dalam hal berbicara lancar dengan kalimat sederhana.

B. Implikasi

Adapun implikasi dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis anak dapat berkembang dengan baik kemampuan berbahasanya melalui metode permainan dengan kotak pintar, karena pada umumnya anak-anak lebih senang dengan bermain, seperti yang dikemukakan Moeslichatoen (1999:24) bahwa bermain merupakan kegiatan yang non serius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberikan kepuasan bagi anak.
2. Secara praktis hasil penelitian ini memberikan imbas atau pengaruh yang cukup baik terhadap guru dan anak-anak TK.
 - a. Imbasnya terhadap guru adalah guru TK yang profesional harus dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak dengan berbagai cara, salah satu diantaranya mengoptimalkan bermain kepada anak-anak dengan menggunakan kotak pintar yang menarik minat, perhatian dan motivasi anak.
 - b. Imbasnya terhadap anak-anak TK adalah anak-anak lebih mengenal huruf, kosa kata yang cukup banyak, mampu bermain sesuai dengan tingkat perkembangan usianya, memiliki keterampilan bermain dan kemampuan berbahasanya dapat meningkat.

C. Saran

1. Kepada guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan kotak pintar dalam pembelajaran sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

2. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan.
3. Untuk merangsang dan meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
4. Kepada pihak TK Aisyiyah Padang hendaknya dapat melengkapi alat permainan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak seperti permainan kotak pintar agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
5. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan berbahasa anak melalui metode dan media yang lainnya.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
7. Bagi anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Nugraha dan Ratnawati. 2003, *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak*. Jakarta:Puspa Swara.
- Aisyah Siti, dkk. 2007. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Ali Nugraha, dkk. 2005. *Kurikulum dan Bahan Ajar TK*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Anggani Sudono, 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar di TK*. Jakarta: Depdikbud Dikjen Dikti Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Arikunto Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Asni Rasyid. 2007. *Menumbuhkembangkan Kesiapan Membaca Anak Melalui Kartu Kata Bergambar di TK Lillah Pasir Putih Tabing Padang*. FIP. UNP Skripsi tidak diterbitkan.
- Badru Zaman. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Eliyawati Cucu, 2005. *Pemilihan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta:Depdiknas
- Depdiknas, 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*. Jakarta:Depdiknas.
- Firmanawaty 2004. *3 Langkah Praktis Menjadikan Anak Mania Membaca*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hildayani Rini, dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta:Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Masitoh, dkk. 2005. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Martini Jamaris. 2005. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Grasindo
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.