

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK MELALUI
PERMAINAN MEJA PUTAR DI TK ISLAM
RAUDHATUL JANNAH PAYAKUMBUH**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

YULIA SHARI B
51170/2009

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar Di TK Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh**

Nama : Yulia Shari B

NIM/BP : 51170/2009

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 15 Agustus 2011

Disetujui oleh :

Pembimbing II

Pembimbing II

Dra. Hj. SRI HARTATI, M. Pd
NIP. 1958 0305 198003 2 003

Dra. RIVDA YETTI
NIP. 19630414 198703 2 001

Ketua Jurusan

Dra. Hj. YULSYOFRIEND, M. Pd
NIP. 19620730 1988 03 2 002

ABSTRAK

Yulia Shari, 2011. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar di TK Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginannya. Penguasaan Bahasa anak sangat erat kaitannya dengan kemampuan kognisi anak. Kemampuan Berbahasa anak di kelas A2 TK Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh masih rendah terutama dalam menghubungkan tulisan dengan simbol. Hal ini disebabkan karena kurangnya alat peraga yang digunakan oleh guru sebagai media. Sehingga kegiatan berbahasa membosankan bagi anak. Salah satu upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak adalah melalui permainan Meja Putar. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan Berbahasa anak, terutama dalam menghubungkan tulisan dengan simbol. Sehingga akhirnya anak memiliki perbendaharaan dan kosakata yang banyak untuk lebih percaya diri dalam berkomunikasi dengan lingkungannya.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Room Action Reseach*) yaitu suatu penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih optimal, dengan menggunakan subjek penelitian anak TK Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh khususnya kelompok A2 yang berjumlah 18 orang anak. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan wawancara, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah melakukan observasi dan format hasil penilaian anak yang kemudian diolah dengan teknik persentase.

Penelitian ini dilakukan dalam II siklus, hasil penelitian setiap siklus telah menunjukan adanya peningkatan perkembangan motorik halus anak dari siklus I yang pada umumnya masih rendah dengan nilai rata-rata 35% setelah dilakukan tindakan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80%. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan Kemampuan Berbahasa anak melalui permainan Meja Putar, sebelum tindakan rata-rata yang diperoleh 20% anak yang mencapai nilai baik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan Meja Putar dapat Meningkatkan Kemampuan Berbahasa anak terutama dalam menghubungkan tulisan dengan simbol sehingga akhirnya anak memiliki perbendaharaan dan kosakata yang banyak untuk percaya diri berkomunikasi dengan lingkungannya.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, Peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT. Atas rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: **“Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar Di TK Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh”**.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi peneliti di Jurusan PG-PAUD pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti sangat menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan begitu banyak pihak-pihak yang dengan ikhlas telah memberikan bantuan yang sangat berharga bagi peneliti, baik moril maupun material.

Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya pada:

1. Ibu Dra.Hj.Sri Hartati M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah bermurah hati dan sabar memberikan bimbingan kepada penulis, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra, Rivda Yetti selaku dosen pembimbing II yang telah sabar memberikan bimbingan kepada peneliti.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend,M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD UNP
4. Bapak Prof, Firman, MS, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini

5. Bapak dan Ibu Dosen sebagai staf Pengajar di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti selama mengikuti perkuliahan.
6. Ibu dan Bapak Staf Tata Usaha Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan bantuan pada penyelesaian skripsi ini
7. Suamiku dan anak-anakku tersayang, yang selalu terabaikan oleh peneliti di saat penulisan skripsi ini namun selalu mendampingi peneliti dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
8. Kedua orangtua, mertua, adik-adik serta teman dan sahabat peneliti yang telah banyak memberikan doa dan dorongan moril maupun materi yang tidak ternilai harganya. Ibu Ermayudas selaku Kepala TK indah Jelita yang telah memberikan kesempatan waktu bagi penulis menyelesaikan skripsi ini
9. Ibu Misrayeti S. Pd. AUD selaku kepala sekolah TK Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh yang telah memberikan kesempatan waktu bagi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
10. Siswa anak didik TK Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh khususnya kelompok A2 yang telah bekerja sama dengan dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini
11. Teman-teman angkatan 2009 buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa masa perkuliahan.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini belumlah pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti sangat mengharapkan saran dan masukan yang bermanfaat demi kebaikan dan kesempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang.

Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Juli 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	7
E. Rancangan Pemecahan Masalah	7
F. Tujuan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	8
H. Defenisi Operasional.....	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 10
A. Landasan Teoritis	10
1. Hakikat Perkembangan Anak Usia Dini.....	10
a. Pentingnya Memahami Anak Usia Dini.....	10
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	12
2. Hakikat Perkembangan Bahasa Anak	16
a. Pengertian Bahasa.....	16
b. Perkembangan Bahasa.....	17
c. Karakteristik Bahasa.....	20
d. Bentuk dan Fungsi Bahasa.....	22
3. Hakikat Permainan Anak Usia Dini	26
a. Pengertian Bermain	26
b. Tujuan Bermain	30
c. Nilai Bermain Bagi Anak	32
d. Manfaat dan Fungsi Bermain	33
e. Karakteristik Bermain.....	35
f. Teori-teori Bermain	37
g. Dimensi yang dikembangkan Melalui Alat Permainan	38
h. Permainan Untuk Anak Usia Dini	40
B. Permainan Meja Putar	43
C. Penelitian Yang Relevan	44
D. Kerangka Berfikir	45
E. Hipotesis Tindakan	48

BAB III	RANCANGAN PENELITIAN	49
	A. Jenis Penelitian	49
	B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	50
	C. Objek Penelitian	50
	D. Subjek Penelitian	51
	E. Prosedur Penelitian	51
	F. Instrumantasi	58
	G. Teknik Pengumpulan Data	59
	H. Teknik Analisis Data	60
	I. Indikator Keberhasilan	62
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN MASALAH	64
	A. Deskripsi Data	64
	1. Kondisi Awal	64
	2. Deskripsi Siklus I	69
	3. Deskripsi Siklus II	93
	B. Pembahasan	113
BAB V	PENUTUP	115
	A. Kesimpulan	115
	B. Implikasi	116
	C. Saran	116
DAFTAR PUSTAKA		118
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar Kondisi Awal	65
Tabel 1.2	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Meja Putar Kondisi Awal.....	68
Tabel 2.1	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar Siklus I Pertemuan 1.....	74
Tabel 2.2	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Meja Putar Siklus I Pertemuan 1.....	76
Tabel 2.3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar Siklus I Pertemuan 2.....	78
Tabel 2.4	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Meja Putar Siklus I Pertemuan 2.....	80
Tabel 2.5	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar Siklus I Pertemuan 3	82
Tabel 2.6	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Meja Putar Siklus I Pertemuan 3.....	84
Tabel 2.7	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar Siklus I Pertemuan 1,2,3.....	86
Tabel 2.8	Hasil Wawancara Yang Dilakukan Terhadap Anak Siklus I	88
Tabel 2.9	Rekapitulasi Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Meja Putar Siklus I Pertemuan 1, 2, 3.....	90
Tabel 3.1	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar Siklus II Pertemuan 1	95
Tabel 3.2	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Meja Putar Siklus II Pertemuan 1	97

Tabel 3.3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar Siklus II Pertemuan 2.....	99
Tabel 3.4	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Meja Putar Siklus II Pertemuan 2.....	101
Tabel 3.5	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar Siklus II Pertemuan 3.....	103
Tabel 3.6	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Meja Putar Siklus II Pertemuan 3.....	106
Tabel 3.7	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar Siklus II Pertemuan 1,2,3.....	108
Tabel 3.8	Hasil wawancara yang dilakukan terhadap anak siklus II.....	110
Tabel 3.9	Rekapitulasi Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Meja Putar Siklus II Pertemuan 1,2,3.....	111

DAFTAR GRAFIK

Grafik1.1	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar Kondisi Awal.....	67
Grafik1.2	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Meja Putar Kondisi Awal.....	69
Grafik2.1	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar Siklus I Pertemuan 1.....	75
Grafik2.2	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Meja Putar Siklus I Pertemuan 1.....	77
Grafik2.3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar Siklus I Pertemuan 2.....	79
Grafik2.4	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Meja Putar Siklus I Pertemuan 2.....	81
Grafik2.5	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar Siklus I Pertemuan 3.....	83
Grafik2.6	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Meja Putar Siklus I Pertemuan 3.....	85
Grafik2.7	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar Siklus I Pertemuan 1,2,3.....	87
Grafik2.8	Hasil Wawancara Yang Dilakukan Terhadap Anak Siklus I.....	91
Grafik2.9	Rekapitulasi Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Meja Putar Siklus I Pertemuan 1,2,3 ..	96
Grafik3.1	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar Siklus II Pertemuan 1	98
Grafik3.2	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Meja Putar Siklus II Pertemuan 1	100
Grafik3.3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar Siklus II Pertemuan 2	99
Grafik3.4	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Meja Putar Siklus II Pertemuan 2.....	102

Grafik3.5	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar Siklus II Pertemuan 3.....	104
Grafik3.6	Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Meja Putar Siklus II Pertemuan 3.....	106
Grafik3.7	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar Siklus II Pertemuan 1,2,3.....	109
Grafik3.8	Rekapitulasi Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Meja Putar Siklus II Pertemuan 1,2,3.....	112

LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1-6 Rancangan Kegiatan Harian (RKH)	121
7 Lembar Penilaian Penilaian Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar pada Kondisi Awal	127
8 Lembar Penilaian Penilaian Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar pada Siklus I pertemuan 3	128
9 Lembar Penilaian Penilaian Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar pada Siklus II pertemuan 3	129
10 Lembar Pengamatan Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Meja Putar pada Kondisi Awal	130
11 Lembar Pengamatan Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meja Putar pada Siklus I pertemuan 3	131
12 Lembar Pengamatan Sikap Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Meja Putar pada Siklus II Pertemuan 3	132
13 Lembar Penilaian Hasil Wawancara Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Meja Putar Pada Siklus I.....	133
14 Lembar Penilaian Hasil Wawancara Anak Dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Meja Putar Pada Siklus II	134
15 Foto-foto kegiatan Anak.....	135

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional yang tertera dalam pembukaan Undang-undang Dasar 1945 pada alinea ke 4, kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat kecerdasan bangsanya. Untuk mencerdaskan kehidupan bangsa hendaklah dimulai sedini mungkin. Hal ini sesuai dengan prinsip pendidikan “*Long Live Education*” yang artinya bahwa pendidikan itu berlangsung seumur hidup.

Usia 4-6 tahun merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan, termasuk stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa, akan mempengaruhi kehidupan anak dimasa yang akan datang. Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Sesuai dengan Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal angka 14 menyatakan bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya Pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak Usia Dini (AUD) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi perkembangan selanjutnya. Merupakan individu yang unik, dan memiliki kekhasan tersendiri. Anak Usia Dini merupakan masa yang paling potensial untuk belajar, oleh karena pada masa ini anak memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dengan orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias, egosentris, mempunyai rasa ingin tahu yang besar terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, merupakan makhluk social yang unik, kaya dengan fantasi dan imajinasi.

Berdasarkan sifat-sifat alamiah yang dimiliki oleh anak, diharapkan orangtua dan guru Taman Kanak-kanak (TK) harus selektif memberikan proses pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahap perkembangan anak. Guru TK sebagai pelaku pendidikan yang secara langsung berhadapan dengan anak sangat penting memahaminya sesuai dengan tugas perkembangan anak pada setiap tingkat usia tertentu. Untuk memenuhi harapan tersebut kita harus mengetahui tujuan dari TK, yaitu mengembangkan potensi anak baik psikis dan fisik meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia TK adalah kemampuan berbahasa. Keterampilan berbahasa anak dan berbicara harus diasah sejak dini. Bahkan bisa dimulai semenjak anak berada didalam kandungan ibunya. Sebagai alat komunikasi, bahasa merupakan sarana yang

sangat penting dalam kehidupan anak. Penguasaan bahasa anak sangat erat kaitannya dengan kemampuan kognisi anak. Sistematisasi berbicara anak menggambarkan sistematisasinya dalam berpikir. Disamping itu bahasa merupakan suatu alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain yang sekaligus juga berfungsi untuk memahami pikiran dan perasaan orang lain.

Anak-anak usia 4-6 tahun yang telah memasuki TK akan berinteraksi dan bermain dengan teman sebayanya. Hubungan dengan teman sebaya menjadi faktor yang sangat penting bagi perkembangan bahasa seorang anak, agar apa yang akan mereka sampaikan dapat dimengerti oleh teman sebayanya. Guru perlu mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berbahasa dan berkomunikasi melalui kegiatan berbicara, mendengarkan dan bercakap-cakap dengan peserta didik yang lainnya.

Yang termasuk dalam pengembangan berbahasa selain dari berbicara menurut Bromley dalam Dhieni (2005 : 2.1) adalah kemampuan menyimak, membaca dan menulis. Perkembangan berbahasa anak usia TK memang masih jauh dari sempurna. Namun potensinya dapat dirangsang melalui komunikasi aktif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Kualitas bahasa yang digunakan oleh orang-orang terdekat disekitarnya akan mempengaruhi keterampilan anak dalam berbicara atau berbahasa. Di TK, guru merupakan salah seorang yang dapat mempengaruhi perkembangan berbahasa anak.

Sesuai dengan kurikulum TK tahun 2010 terdapat pengembangan kemampuan berbahasa dan keaksaraan, yang salah satu tingkat pencapaian

perkembangannya adalah mengenal simbol-simbol dengan indikator menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. Melalui kegiatan ini diharapkan anak mempunyai perbendaharaan dan kosa kata yang banyak untuk berkomunikasi dalam kegiatan sehari-hari.

Dilihat dari latar belakang usia dan latar belakang lingkungan kehidupan anak yang ada di TK, peneliti menemukan kondisi yang tidak sama dalam setiap tahap perkembangan berbahasa anak. Peneliti melihat ketidakpahaman guru terhadap hal diatas. Banyak guru yang tidak paham akan perkembangan peserta didik yang tidak sama. Hal ini akan membuat guru terjebak dalam kegiatan rutin yang tidak mengacu kepada kebutuhan peserta didik secara individual maupun kelompok.

Akibat dari hal yang terjadi di atas, peneliti melihat terjadinya pembelajaran yang membosankan bagi anak, proses pembelajaran menjadi tidak efektif, tidak menyenangkan, tidak menarik dan menjadi tidak bermakna. Sehingga akhirnya ada anak yang malah menjadi takut untuk berbicara atau berbahasa, tidak mempunyai keberanian untuk berkomunikasi dengan teman sebaya maupun guru. Anak menjadi kurang percaya diri untuk mengungkapkan ide-ide yang sebenarnya sangat ingin mereka sampaikan.

Peneliti juga melihat efek samping dari kejadian-kejadian yang ada diatas menyebabkan adanya anak yang malah dikucilkan oleh teman-temannya. Hal lain yang peneliti lihat dari kurangnya kemampuan berbahasa anak

terlihat disaat kegiatan percakapan, anak menjadi tidak aktif dalam kegiatan bercakap-cakap tersebut.

Selain itu kurangnya minat anak akan kegiatan berbahasa adalah dikarenakan bentuk kegiatan yang selama ini diberikan guru kurang menarik bagi anak. Guru tidak mempunyai kiat-kiat khusus yang dapat menarik minat anak untuk aktif dalam kegiatan berbahasa ini. Dengan istilah lainnya pembelajaran yang selama ini diberikan hanya berpusat pada guru bukan berpusat pada anak. Sarana belajar anak tidak memadai, tidak tersedianya berbagai sumber belajar yang membuat anak menjadi tertarik dikarenakan Guru tidak mempersiapkan media pembelajaran yang menyenangkan yang dapat menarik dan mendorong kemampuan anak untuk dapat mengikuti kegiatan berbahasa tersebut dengan bersemangat. Hal ini juga peneliti temui di TK Islam Raudhatul Jannah, anak tidak tertarik dengan kegiatan berbahasa terutama dalam kegiatan menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya.

Berdasarkan pengalaman dan permasalahan yang ada di atas akhirnya peneliti mencoba untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut dengan cara melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mempergunakan sebuah media **“Permainan Meja Putar”**. Di harapkan dengan adanya permainan ini anak menjadi tertarik akan kegiatan berbahasa, terutama dalam kegiatan menghubungkan tulisan dengan simbol yang melambangkannya. Sehingga anak menjadi paham akan bentuk-bentuk simbol, dapat menghubungkan dengan tulisan yang ada, dan juga mampu mengenal bentuk-

bentuk huruf. Yang akhirnya dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak, sehingga anak mampu berbahasa yang baik dan benar, mempunyai banyak kosakata dan kepercayaan diri yang baik dalam bergaul dengan teman sebayanya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang muncul diatas dapat di identifikasikan beberapa masalah yaitu :

1. Rendahnya kemampuan Berbahasa anak dan kemampuan anak dalam menghubungkan tulisan dengan simbol.
2. Kurangnya perbendaharaan dan kosakata yang dimiliki oleh anak.
3. Guru yang tidak mempersiapkan media pembelajaran yang menarik bagi anak.
4. Kurangnya kepercayaan diri anak untuk berkomunikasi dengan guru dan teman sebaya.
5. Penggunaan metode oleh guru yang kurang sesuai dengan perkembangan anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah dalam penelitian ini, dikemukakan permasalahan sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan anak dalam kegiatan menghubungkan tulisan dengan simbol.
2. Kurangnya perbendaharaan dan kosakata yang dimiliki anak.
3. Kurangnya kepercayaan diri anak dalam berkomunikasi dengan guru dan teman sebaya.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka dapat peneliti rumuskan permasalahannya adalah : "Apakah melalui Permainan Meja Putar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok A2 di TK Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh"?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Anak adalah unik, sebuah mahakarya yang Tuhan berikan kepada kita. Artinya, seorang anak yang dilahirkan mempunyai kemampuan dan keunggulan yang tidak sama antara satu dengan lainnya. Menjadi tugas guru untuk dapat membaca potensi Anak Usia Dini (AUD).

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada di atas maka peneliti mencoba mengembangkan potensi dan kemampuan berbahasa anak dengan merancang pemecahan masalah dengan judul **"Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak melalui Permainan Meja Putar di TK Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh"**.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari uraian permasalahan yang ada di atas, maka tujuan dari penelitian dan penulisan ini adalah :

1. Agar Permainan Meja Putar yang di laksanakan dikelompok A.2 TK Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak, terutama dalam menghubungkan tulisan dengan simbol yang melambangkannya.

2. Agar Permainan Meja Putar dapat membantu menambah perbendaharaan dan kosakata yang dimiliki oleh anak.
3. Agar permainan Meja Putar dapat meningkatkan kepercayaan diri anak dalam berkomunikasi dengan guru dan teman sebaya.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari Penelitian melalui Permainan Meja Putar di TK Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh adalah :

1. Meningkatkan kemampuan anak dalam menghubungkan tulisan dengan simbol yang melambangkannya.
2. Membantu menambah perbendaharaan dan kosakata anak.
3. Meningkatkan kepercayaan diri anak dalam berkomunikasi dengan guru dan teman sebaya.
4. Memotivasi guru agar selalu aktif dan kreatif dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik bagi anak
5. Bagi peneliti sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata satu (S1) pada Jurusan PG-PAUD Universitas Negeri Padang.
6. Sebagai bahan kepustakaan dalam pengembangan ilmu bagi FIP UNP.
7. Sebagai bahan dan rujukan bagi peneliti selanjutnya.

H. Defenisi Operasional.

Untuk menghindari salah penafsiran maksud, maka di kemukakan beberapa defenisi istilah yang digunakan, yaitu :

- 1) Meja Putar adalah sebuah alat permainan yang dirancang dalam bentuk meja yang dapat diputar, terbuat dari triplek atau dapat dibuat dari karton

tebal, dimodifikasi dengan warna-warna menarik. Terdiri dari tiga bagian tingkatan. Yang mana meja pada tingkatan pertama adalah tempat untuk meletakkan gambar bermacam benda yang menarik bagi anak, yang dapat dikaitkan atau disesuaikan dengan tema pembelajaran yang ada, yang merupakan simbol dari kata atau tulisan yang berada pada meja bagian tingkatan kedua. Sedangkan meja pada tingkatan ketiga merupakan bagian untuk menyusun kata sehingga menjadi bentuk tulisan seperti yang ada pada meja bagian kedua. Meja Putar merupakan sebuah permainan yang sangat menarik. Melalui permainan Meja Putar ini diharapkan dapat merangsang anak untuk mampu menghubungkan tulisan dengan simbol yang melambangkannya dan meningkatkan perbendaharaan dan kosakata anak sehingga anak mempunyai kepercayaan diri untuk berkomunikasi dengan teman sebaya dan lingkungan.

- 2) Kemampuan Berbahasa adalah kesanggupan, kecakapan anak dalam menggunakan bahasa, sehingga anak mampu berkomunikasi dengan baik di lingkungannya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Perkembangan Anak Usia Dini

a. Pentingnya Memahami Anak Usia Dini

Berbicara tentang anak sebenarnya bukanlah hal yang aneh, anak-anak adalah individu yang biasa (sering) ditemui dalam kehidupan kita sehari-hari. Apabila kita dihadapkan kepada pertanyaan tentang “Siapakah anak?”, tentu pertanyaan ini akan mengundang sejumlah jawaban dari yang sederhana sampai jawaban yang menuntut renungan yang lebih mendalam. Menurut Aisyah (2007:3) adalah anak yang berada pada rentang 0-8 tahun. Sedangkan menurut Sujiono (2009:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Berbagai jawaban tersebut dapat diajukan misalnya, anak adalah makhluk kecil, anak adalah makhluk yang lahir dari sepasang orang tua, anak adalah manusia yang belum dewasa, anak adalah titipan Allah SWT, anak sebagai amanah, anak merupakan masa depan bangsa dan sebagainya.

Dilihat dari usia (kronologis), pendapat tentang batasan usia cenderung berkisar antara 0 sampai 6 tahun, seperti yang dijadikan dasar oleh program PADU (PAUD). Pandangan ini memberikan arah

terhadap pentingnya program pendidikan anak usia dini yang harus menjadi perhatian keluarga dan lembaga terkait lainnya. Dari sudut perkembangan, sejak anak dilahirkan sampai tahun-tahun pertama anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat.

Para ahli berpendapat bahwa perkembangan pada tahun-tahun awal lebih kritis dibandingkan dengan perkembangan selanjutnya, sehingga dikatakan bahwa “masa kanak-kanak merupakan gambaran awal manusia sebagai seorang manusia”. Para ahli neuroscience mengemukakan bahwa, anak sejak dilahirkan telah memiliki milyaran sel neuron yang siap dikembangkan. Pada saat ini pertumbuhan sel jaringan otak terjadi sangat pesat, dan sampai pada usia 4 tahun (*golden age*) 80% jaringan otaknya telah tersusun. Jaringan tersebut akan berkembang dengan optimal jika ada rangsangan dari luar berupa pengalaman-pengalaman yang dipelajari oleh anak. Sebaliknya jaringan sel akan mati jika kurang menerima rangsangan atau rangsangannya tidak tepat.

Oleh karena itu, orang tua dan pendidik perlu memahami tentang perkembangan anak, agar dapat memberikan pengalaman yang sesuai dan dibutuhkan dalam perkembangan anak. Dan salah satu bentuk perkembangan itu adalah perkembangan berbahasa anak.

Anak Usia Dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral dan sebagainya. Masa kanak-kanak juga masa yang paling penting untuk sepanjang usia hidupnya. Sebab masa

kanak-kanak adalah masa pembentukan fondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya. Pengalaman yang dialami anak pada usia dini akan berpengaruh kuat dalam kehidupan selanjutnya. Pengalaman tersebut akan bertahan lama, bahkan tidak akan terhapuskan. Kalaupun bisa, hanya tertutupi.

b. Karakteristik Perkembangan Anak usia Dini

Anak usia dini (0-8) tahun adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Karena itulah maka usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, karakteristik anak usia dini tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Usia 0-1 tahun Beberapa karakteristik anak usia bayi dapat dijelaskan antara lain:
 - a) Mempelajari keterampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan
 - b) Mempelajari keterampilan menggunakan panca indera, seperti melihat, atau mengamati meraba, mendengar, mencium, dan mengecap dengan memasukan setiap benda kemulut.
 - c) Mempelajari komunikasi sosial
- 2) Usia 2-3 tahun Beberapa karakteristik khusus yang dilalui anak usia 2-3 tahun, antara lain:

- a) Anak sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitarnya.
 - b) Anak mulai mengembangkan kemampuan berbahasa
 - c) Anak mulai belajar mengembangkan emosi
- 3) Usia 4-6 tahun Anak usia 4-6 tahun memiliki karakteristik antara lain:
- a) Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan
 - b) Perkembangan bahasa juga semakin baik
 - c) Perkembangan kognitif (daya fikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar
 - d) Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial
- 4) Usia 7-8 tahun Karakteristik perkembangan anak usia 7-8 tahun antara lain:
- a) Perkembangan kognitif anak masih berada pada masa yang cepat
 - b) Perkembangan sosial, anak mulai ingin melepaskan diri dari otoritas orangtuanya
 - c) Anak mulai menyukai permainan sosial
 - d) Perkembangan emosi.

Menurut Aisyah (2007:3) karakteristik anak usia dini adalah :

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- b. Merupakan pribadi yang unik
- c. Suka berfantasi dan berimajinasi
- d. Masa paling potensial untuk belajar
- e. Menunjukkan sikap egosentris
- f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek

Dari beberapa pendapat diatas dapat dilihat betapa uniknya anak usia dini. Memiliki karakteristik yang khas yang harus benar-benar kita perhatikan sebagai guru maupun orang tua.

Sebagai bagian dari mahluk sosial karakteristik anak usia dini menurut Sujiono (2009:7) adalah :

- a. Egosentrisme
- b. Cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri
- c. Anak mengira dunia penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan
- d. Anak adalah mahluk sosial
- e. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial disekolah
- f. *The unique person*
- g. Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda
- h. Kaya dengan fantasi
- i. Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif
- j. Daya konsentrasi yang pendek

- k. Sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak usia 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan sesuatu dengan nyaman
- l. Masa usia dini merupakan masa belajar yang potensial
- m. Masa usia dini disebut masa *golden Age*

Banyak hal yang dapat mempengaruhi kondisi anak usia dini, secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

- a. Faktor bawaan Adalah faktor yang diturunkan dari kedua orang tuanya, baik yang bersifat fisik maupun psikis
- b. Faktor lingkungan Adalah faktor yang berasal dari luar faktor bawaan, meliputi seluruh lingkungan yang dilalui oleh anak.

Beberapa hal yang menjadi alasan penting perlunya memahami karakteristik anak usia dini adalah :

- 1. Usia dini merupakan usia yang paling penting dalam tahap perkembangan manusia, sebab usia tersebut merupakan periode diletakkannya dasar struktur kepribadian yang dibangun untuk sepanjang hidupnya.
- 2. Pengalaman awal sangat penting, sebab dasar awal cenderung bertahan dan akan mempengaruhi sikap dan perilaku anak sepanjang hidupnya, di samping itu dasar awal akan cepat berkembang menjadi kebiasaan. Oleh karena itu perlu pemberian pengalaman awal yang positif.
- 3. Perkembangan fisik dan mental mengalami kecepatan yang luar biasa, dibanding dengan sepanjang usianya, bahkan usia 0-8 tahun mengalami 80% perkembangan otak dibanding sesudahnya oleh karena itu perlu stimulasi fisik dan mental.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah mahluk sosial yang unik yang harus diperhatikan dalam meletakkan dasar pendidikan sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

2. Hakikat perkembangan Bahasa Anak

a. Pengertian Bahasa

Beberapa ahli sepakat bahwa bahasa adalah cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan individu dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol seperti lisan, tulisan, isyarat, bilangan maupun mimic yang digunakan untuk mengungkapkan sesuatu.

Menurut Badudu dalam Dhieni, dkk (2005 : 1.8) menyatakan bahwa bahasa adalah alat penghubung atau berkomunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginannya.

Bromley dalam Dhieni, dkk (2005 : 1:8) mendefinisikan :

Bahasa adalah sebagai sistim simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis dan dibaca, dan sedangkan simbol verbal dapat diucapkan dan didengar. Anak dapat memanipulasi simbol-simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berpikirnya.

Sedangkan menurut *Lloyd* dalam Dhieni, dkk (2005:1.8) mengemukakan bahwa “bahasa sebagai komunikasi”. Komunikasi adalah pemindahan suatu arti melalui suara, tanda, bahasa tubuh, dan simbol.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut bahasa dapat diartikan adalah suatu modifikasi komunikasi yang meliputi berbagai ide dan informasi dan berhubungan dengan orang lain.

b. Perkembangan Bahasa

Para pakar perilaku memandang bahasa sama seperti perilaku lainnya, misalnya duduk, berjalan, atau berlari. Mereka berpendapat bahwa bahasa hanya merupakan urutan respons (*Skinner, 1957*) atau sebuah imitasi (*Bandura, 1977*). Tetapi banyak diantara kalimat yang kita hasilkan adalah baru, kita tidak mendengarnya atau membicarakannya sebelumnya.

Perkembangan bahasa mengikuti suatu urutan yang dapat diramalkan secara umum sekalipun banyak variasinya diantara anak yang satu dengan yang lain, dengan tujuan mengembangkan kemampuan anak berkomunikasi. *Nelson* dalam *Slamet (2005:73)* mengklasifikasikan bahasa anak sebagai referensi dan ekspresif.

Kebanyakan anak-anak diajari bahasa sejak usia yang sangat muda. Kita memerlukan pengenalan kepada bahasa yang lebih dini untuk memperoleh keterampilan bahasa yang baik (*Adamson, 1992; Schegloff, 1989*). Dewasa ini, kebanyakan peneliti penguasaan bahasa yakin bahwa anak-anak dari berbagai konteks sosial yang luas menguasai bahasa ibu mereka tanpa diajarkan secara khusus dan dalam beberapa kasus tanpa penguatan yang jelas (*Rice, 1993*)

Dengan demikian aspek yang penting dalam mempelajari suatu bahasa tampaknya tidaklah banyak. Walaupun begitu, proses pembelajaran bahasa biasanya memerlukan lebih banyak dukungan dan keterlibatan dari pengasuh dan guru. Suatu peran lingkungan yang membangkitkan rasa ingin tahu dalam penguasaan bahasa pada anak kecil disebut *motherese*,

yakni cara ibu dan orang dewasa sering berbicara pada bayi dengan frekuensi dan hubungan yang lebih luas dari pada normal, dan dengan kalimat-kalimat yang sederhana.

Bahasa dipahami dalam suatu urutan tertentu. Pada setiap tahap di dalam tahap perkembangan, interaksi linguistik anak dengan orang tua dan orang lain pada dasarnya mengikuti suatu prinsip tertentu (*Conti-Ramsden & Snow, 1991; Maratsos, 1991*). Perkembangan pemahaman bahasa pada anak bukan saja sangat dipengaruhi oleh kondisi biologis anak, tetapi lingkungan bahasa di sekitar anak sejak usia dini jauh lebih penting dibandingkan dengan apa yang diperkirakan di masa lalu (*Von Tetzchner & Siegel, 1989*).

Vygotsky dalam *Dhieni, dkk (2005 : 2.16)* lebih banyak menekankan bahasa dalam perkembangan kognitif daripada *Piaget*. Bagi *Piaget*, bahasa baru tampil ketika anak sudah mencapai tahap perkembangan yang cukup maju. Pengalaman berbahasa anak tergantung pada tahap perkembangan kognitif saat itu. Namun, bagi *Vygotsky* dalam *Dhieni, dkk (2005: 2.16)* bahasa berkembang dari interaksi sosial dengan orang lain. Awalnya, satu-satunya fungsi bahasa adalah komunikasi. Bahasa dan pemikiran berkembang sendiri, tetapi selanjutnya anak mendalami bahasa dan belajar menggunakannya sebagai alat untuk membantu memecahkan masalah. Dalam tahap praoperasional, ketika anak belajar menggunakan bahasa untuk menyelesaikan masalah, mereka berbicara lantang sembari

menyelesaikan masalah. Sebaliknya, begitu menginjak tahap operasional konkret, percakapan batiniah tidak terdengar lagi.

Berdasarkan pendapat-pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan Bahasa mempunyai posisi yang paling penting dalam kehidupan manusia, terutama untuk anak usia TK. Bahasa merupakan suatu system simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain. Kemampuan membaca ditentukan oleh perkembangan bahasa sedangkan kemampuan menulis ditentukan oleh perkembangan motoriknya.

Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik umumnya memiliki kemampuan dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan, serta tindakan interaktif dengan lingkungannya.

Kemampuan berbahasa anak tidak selalu ditunjukkan oleh kemampuan membaca saja, tetapi juga kemampuan lain seperti penguasaan kosakata, pemahaman, dan kemampuan berkomunikasi. Perkembangan kemampuan berbahasa anak usia 4-6 tahun dalam Depdiknas (2007: 3) ditandai oleh berbagai kemampuan sebagai berikut :

- 1) Mampu menggunakan kata ganti saya dalam berkomunikasi.
- 2) Memiliki berbagai perbendaharaan kata kerja, kata sifat, ,kata keadaan, kata tanya, dan kata sambung.

- 3) Menunjukkan pengertian, dan pemahaman tentang sesuatu. Mampu mengungkapkan pikiran, perasaan, dan tindakan dengan menggunakan kalimat sederhana.
- 4) Mampu membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar.

Perkembangan potensi tersebut muncul ditandai oleh berbagai gejala seperti senang bertanya dan memberikan informasi tentang suatu hal, berbicara sendiri dengan atau tanpa menggunakan alat. Gejala-gejala ini merupakan pertanda munculnya berbagai jenis potensi tersembunyi (*hidden potency*) menjadi potensi tampak (*actual potency*). Kondisi tersebut menunjukkan mulai berfungsi dan berkembangnya sel-sel syaraf pada otak anak. Para ahli syaraf meyakini bahwa jika gejala-gejala munculnya potensi tidak diberikan rangsangan untuk berkembang ke arah positif, maka potensi-potensi tadi akan kembali menjadi potensi tersembunyi dan lambat laun akan berkurang hingga sel syaraf menjadi mati.

c. Karakteristik Bahasa

Santrock dalam *Dhieni*, dkk (2005: 1.14) berpendapat bahwa meskipun setiap kebudayaan manusia memiliki berbagai variasi dalam bahasa, namun terdapat beberapa karakteristik umum berkenaan dengan fungsi bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi dan adanya daya cipta individu yang kreatif. Bahasa adalah suatu sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Menurut *Santrock* dalam *Dhieni*, dkk (2005 : 1.14) menerangkan bahwa karakteristik bahasa itu terdiri dari :

- 1) Sistematis, artinya bahasa merupakan suatu cara menggabungkan bunyi-bunyian maupun tulisan yang bersifat lentur, standar, konsisten. Setiap bahasa memiliki tipe konsistensi yang bersifat khas
- 2) Arbitrary, yaitu bahwa bahasa terdiri dari hubungan-hubungan antara berbagai macam suara dan visual, objek maupun gagasan. Setiap bahasa memiliki kata-kata yang berbeda dalam memberi simbol pada angka-angka tertentu.
- 3) Fleksibel, artinya bahasa dapat dirubah sesuai dengan perkembangan zaman.
- 4) Beragam, artinya dalam pengucapan bahasa memiliki berbagai variasi dialek atau cara.
- 5) Kompleks yaitu bahwa kemampuan berpikir dan bernalar dipengaruhi oleh kemampuan menggunakan bahasa yang menjelaskan berbagai konsep, ide, maupun hubungan-hubungan yang dapat dimanipulasikan.

Didasarkan pendapat ahli dan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa mungkin bukan merupakan prasyarat dalam kemampuan berpikir yang luas. Namun demikian bahasa membantu berpikir karena keduanya berkembang bersama.

d. Bentuk dan fungsi bahasa

Kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya. fungsi utama Bahasa bagi anak ialah untuk berkomunikasi.

Bromley dalam *Dhieni, dkk* (2005 : 1.17) menyebutkan ada 5 macam fungsi pengembangan bahasa adalah sebagai berikut :

- 1) Bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu. Anak usia dini belajar kata-kata yang dapat memuaskan kebutuhan dan keinginan utama mereka.
- 2) Bahasa dapat merubah dan mengontrol perilaku. Anak-anak belajar bahwa mereka dapat mempengaruhi lingkungan dan mengarahkan perilaku orang dewasa dengan menggunakan bahasa.
- 3) Bahasa membantu perkembangan kognitif. Bahasa memudahkan kita untuk menyimpan dan menyeleksi informasi yang kita gunakan untuk menganalisis dan memecahkan masalah.
- 4) Bahasa membantu memperat interaksi dengan orang lain. Kita menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dalam kelompok dan berpartisipasi dalam masyarakat. Bahasa berperan untuk kesuksesan sosialisasi individu.
- 5) Kita mengemukakan pendapat dan perasaan pribadi dengan cara yang berbeda dari orang lain. Anak usia dini seringkali mengkomunikasikan pengetahuan, pemahaman, dan pendapatnya dengan cara mereka yang khas yang merefleksi perkembangan kepribadian mereka.

Selain itu *Bromley* 1992 dalam *Dhieni, dkk* (2005 : 1.17) juga menyebutkan empat macam bentuk kemampuan bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Anak menerima dan mengekspresikan bahasa dengan berbagai cara. Keterampilan menyimak, membaca merupakan keterampilan bahasa reseptif karena dalam keterampilan ini makna bahasa diperoleh dan diproses melalui simbol visual dan verbal.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa anak dipelajari dan diperoleh anak usia dini secara alamiah. Cara anak dalam menggunakan bahasa akan berpengaruh pada perkembangan sosial, emosional, fisik dan kognitif.

e. Teori Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Teori perkembangan bahasa anak usia dini menurut *Aziz* dalam *Dhieni, dkk* (2005: 2.18) menyatakan bahwa :

1) Teori Nativis

Para ahli Nativis berpendapat bahwa bahasa merupakan pembawaan dan bersifat alamiah. Mereka menekankan adanya peran evolusi dalam membentuk individu menjadi makhluk yang linguistik. Para ahli Nativis menjelaskan bahwa kemampuan berbahasa dipengaruhi oleh kematangan seiring dengan pertumbuhan anak.

Para ahli tersebut juga meyakini bahwa anak-anak menginternalisasi aturan tata bahasa sehingga mereka dapat menyusun berbagai macam kalimat tanpa latihan, penguatan, maupun meniru bahasa orang dewasa. Anak belajar bahasa dari lingkungan sekitarnya

dan memiliki kemampuan untuk mengubah bahasanya jika lingkungannya berubah.

2) Teori Behavioristik

Teori behavioristik mempunyai tiga pendapat para ahli yaitu :

- a) Skinner (1957) dan Bandura (1997) berpendapat bahwa bahasa dipelajari melalui pembiasaan dari lingkungan dan merupakan hasil mitasi terhadap orang dewasa.
- b) *Hergenhahn* (1982) menyatakan bahwa bahasa merupakan hasil dari kurangnya perencanaan pendidikan seperti pemberian reward yang tidak tepat, pemberian materi yang terlalu padat dan sulit dipahami, pengharapan terhadap prestasi siswa yang berlebihan, serta penerapan peraturan yang sulit untuk dipatuhi siswa. Anak belajar bahasa dengan melakukan imitasi atau menirukan suatu model yang berarti tidak harus menerima penguatan dari orang lain.
- c) *Brown* (1984) meneliti bahwa anak-anak dibesarkan dengan stimulus bahasa yang baik akan meniru dan menggunakan bahasa yang mereka dengar meskipun mereka belum tentu memahaminya. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa para ahli behavioristik menyatakan bahwa anak dilahirkan tanpa membawa kemampuan apapun. Dengan demikian anak harus belajar (dalam belajar berbahasa) melalui pengkondisian dari lingkungan, proses imitasi dan diberikan reinforcement (penguat), dan perkembangan bahasa dari sudut stimulus-respon, yang memandang berpikir sebagai

proses internal bahasa mulai diperoleh dari interaksi dalam lingkungan.

3) Teori Kognitif

Menurut *Piaget* (1982 : 30) berpendapat bahwa berpikir sebagai prasyarat berbahasa, terus berkembang secara progresif dan terjadi pada setiap tahap perkembangan sebagai hasil dari pengalaman dan penalaran. Para ahli kognitif meyakini adanya peran hubungan antara anak, orang dewasa dan lingkungan sosialnya dengan perkembangan bahasa anak.

Perkembangan kognitif berhubungan erat dengan perkembangan bahasa berada pada stadium sensori motorik yaitu ketika anak berusia 18 bulan. Pada tahap ini anak sudah memiliki pemahaman terhadap objek-objek tertentu. Walaupun anak belum memiliki kemampuan untuk berbicara, ia sudah dapat memanipulasi objek-objek tersebut. Meningkatnya perkembangan bahasa anak terjadi sebagai hasil perkembangan fungsi simbolis.

Perkembangan simbol bahasa pada anak sangat berpengaruh terhadap kemampuan anak untuk belajar memahami bahasa dari pandangan orang lain dan meningkatnya kemampuan untuk memecahkan persoalan.

4) Teori Pragmatik

Teori pragmatik bertitik tolak dari pandangan bahwa tujuan anak belajar bahasa adalah untuk bersosialisasi dan mengarahkan perilaku

orang lain agar sesuai dengan keinginannya. Teori pragmatik berasumsi bahwa anak belajar bahasa disebabkan oleh berbagai tujuan dan fungsi bahasa yang dapat mereka peroleh.

5) Teori Interaksionis

Para ahli teori interaksionis menjelaskan bahwa : Kemampuan kognitif dan berbahasa diasumsikan terjadi secara bersamaan. Seorang anak dilahirkan dengan kemampuan untuk mempelajari dan mengemukakan bahasa, dan kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya saling mempengaruhi, berinteraksi dan memodifikasi satu sama lain sehingga berpengaruh terhadap perkembangan bahasa individu.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman kita terhadap cara berpikir manusia dan memproses informasi menambah wawasan kita terhadap pengaruh interaksi sosial terhadap kemampuan berbahasa seseorang. Para pendidik yang banyak melakukan interaksi dengan anak-anak dapat melihat kemampuan bahasa anak diperoleh melalui imitasi, spontanitas, maupun kreasi. memahami dan mengingat.

3. Hakikat Permainan Anak Usia Dini.

a. Pengertian Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktivitas. Melalui permainan, anak belajar dengan banyak cara. Anak-anak tidak dapat belajar secara optimal jika merasa bosan, mengantuk, lapar, takut,

bingung dengan yang sedang terjadi. Karena itu, pendidikan anak untuk usia dini harus menciptakan suasana bermain melalui permainan yang sesuai dengan cara-cara belajar yang biasa anak-anak alami dalam hidup mereka sehari-hari.

Selain itu permainan harus didukung oleh lingkungan belajar yang aman dan tidak membuat mereka merasa takut. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan. Kesenangan akan membuat orang yang melakukannya merasa sukacita dan bahagia. Rasa gembira, ceria, dan bahagia akan tampak pada wajah-wajah mereka ketika mereka sedang bermain. Bagi anak bermain merupakan hal yang sangat penting, terutama bagi perkembangannya, baik secara fisik maupun psikisnya.

Menurut Seto Mulyadi (2004:54) terdapat lima pengertian bermain adalah :

- a. Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai bermain bagi anak.
- b. Bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasinya bersifat intrinsik.
- c. Bersifat spontan dan sukarela tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
- d. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
- e. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain.

Pengertian diatas menggambarkan, apabila bermain menyenangkan, anak akan terus melakukannya namun bila sudah tidak menyenangkan akan menghentikan permainan tersebut. *Newman dan Newman*, (1978) dalam Seto Mulyadi (2004:55) mempunyai tujuh pandangan utama tentang bermain :

- 1) *Surplus Energy*. Dalam pandangan ini dikatakan, bermain merupakan penyaluran energy yang berlebihan
- 2) *Relaxation dan recuperation*. Pandangan ini menyatakan bahwa bermain merupakan cara seseorang untuk menjadi lebih santai dan segar (relaxing and refreshing) setelah tersalurnya energy
- 3) *Preparation*. Bermain dijelaskan sebagai suatu perilaku instinktif dimana anak-anak mempraktekan elemen-elemen kecil dari segala tingkah laku orang dewasa.
- 4) *Recapitulation*. Pandangan ini mencoba menemukan hubungan antar kegiatan bermain dengan evolusi kebudayaan.
- 5) *Growth and enchancement*. Pandangan ini menyatakan bahwa bermain merupakan salah satu cara mengembangkan kemampuan anak.
- 6) *Socioemotional exspression*. Menurut pandangan ini ada dua penjelasan tentang bermain yaitu bermain merupakan ekspresi simbolik dan upaya pengendalian pengalaman yang menegangkan.
- 7) *Cognitive restructuring*. Pendapat ini menyatakan bahwa bermain adalah upaya asimilasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dilihat pada kehidupan sehari-hari anak bahwa bentuk kegiatan apapun asal menimbulkan kesenangan bagi anak maka itulah yang bermain. Namun kadangkala orangtua atau orang dewasa menganggap yang dilakukan oleh anak itu tidak artinya bahkan tidak ada gunanya, padahal bagi mereka adalah sangat berarti. Karena itu kita harus benar-benar memahami hal ini, agar dunia yang datangnya cuma sekali bagi anak dapat mereka nikmati sebaik mungkin.

Menurut Anggani Sudono (1995 : 1)

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

Didasarkan pendapat yang diberikan Anggani Sudono tersebut dapat menjelaskan bahwa kegiatan bermain merupakan kegiatan yang sangat membantu perkembangan anak, mampu memberikan informasi yang dibutuhkan oleh anak, memberikan kesenangan pada anak, dan juga salah satu sarana mengembangkan imajinasi pada anak.

Sedangkan Musfiroh (2005:1) menyatakan bermain adalah merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentan kehidupan dalam kultur manapun.

Menurut Miller dalam Seto Mulyadi (1997 : 9) bahwa:

“Setiap anak memiliki insting untuk bermain, yaitu kebutuhan untuk berkreaitivitas dalam pola tertentu yang sangat membantu proses pertumbuhan dan perkembangannya. Proses pertumbuhan ini tidak hanya menyangkut pertumbuhan fisik tetapi berkaitan juga dengan perkembangan mental, sosial dan kematangan emosionalnya”.

Sedangkan Para ahli dalam Montolulu (2005:1.3) mengatakan bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut :

- 1) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya
- 2) Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta juga minat dan kebutuhannya
- 3) Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional)
- 4) Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik

Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi. Berdasarkan pendapat para ahli diatas jelaslah bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak dan timbul dengan sendirinya pada diri anak. Bermain akan sangat membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga menjadikannya begitu sangat penting.

b. Tujuan Bermain

Dunia anak adalah dunia yang paling membahagiakan. Karena dunia anak adalah dunia yang penuh warna serta di isi dengan berbagai kegiatan yang disebut bermain. Menurut Moeslichatoen (1992:32) menyatakan tujuan bermain adalah dapat mengembangkan kreatifitas anak yaitu melakukan kegiatan-kegiatan yang melambangkan kelenturan,

memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.

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

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

Sedangkan menurut Mayke Sugianto dalam Anggani Sudono (1995 : 3) bahwa tujuan bermain adalah untuk memberi kesempatan kepada anak memanipulasi, mengulang ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi mempraktekan bermacam-macam konsep serta pengetahuan yang tidak terduga.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sebuah kebutuhan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan

perkembangan anak karena didalam kegiatan bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada diri anak.

c. Nilai Bermain Bagi anak

Menurut *Frank dan Theresa 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 memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik.
- 9) Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian.
- 10) Bermain merupakan cara anak untuk menyelidik.
- 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 secara akademis
- 15) Bermain merupakan kekuatan hidup
- 16) Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia.

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

- 1) Nilai bermain bagi pertumbuhan dan perkembangan anak
- 2) Nilai bermain bagi perkembangan kognitif
- 3) Nilai bermain bagi perkembangan sosial
- 4) Nilai bermain bagi perkembangan emosional

Berdasarkan pandangan dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bermain begitu penting bagi anak karena bermain mengandung seluruh unsur yang di perlukan anak untuk tumbuh dan kembangnya.

Vygotsky, 1976 dalam Montolulu (2005:1.11) melihat bermain memiliki peranan langsung dalam perkembangan kecerdasan (kognitif) anak, yaitu dengan cara bermain simbolis. Bermain simbolis memiliki bagian yang menentukan dalam perkembangan berpikir abstrak.

Mengingat pentingnya arti bermain bagi anak, maka seharusnya orangtua atau guru menjadikannya sebagai sarana belajar dan mengenalkan berbagai konsep kepada mereka.

d. Manfaat dan fungsi bermain

Anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Bermain bagi anak mempunyai arti sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Ada beberapa manfaat bermain untuk perkembangan anak antara lain :

1. Bermain disekolah dapat membantu anak apabila guru cukup memberi waktu, ruang, materi dan kegiatan bermain dari anaknya (anak

membutuhkan waktu tertentu agar dapat mengembangkan keterampilan dalam menemukan suatu alat permainan).

2. Adanya peningkatan usia kematangan anak akan tercermin dalam kelas, anak berada dalam tingkat kematangan akan menggunakan alat permainan secara berbeda dimana permainan yang diberikan berbeda pada usia 4-6 tahun
3. Kegiatan bermain mendukung perkembangan keterampilan gerakan kasar dan halus.
4. Meningkatkan perkembangan kongkrit anak (berpikir, kecerdasan emosional dari anak).
5. Melalui bermain anak akan mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah.
6. Anak belajar menampilkan emosi yang diterima lingkungannya.
7. Anak belajar bersosialisasi agar kelak terampil dan berani menyesuaikan diri.
8. Bermain merupakan kegiatan yang memungkinkan anak mendapat kesempatan memperoleh keberhasilan dalam bidang akademis tetapi guru tidak memaksakan kehendak kepada anak.

Beberapa manfaat bermain menurut Montolulu (2005:1.15) adalah

- 1) Bermain Memicu Kreativitas
- 2) Bermain Bermanfaat Menanggulangi konflik
- 3) Bermain Bermanfaat untuk Melatih Empati
- 4) Bermain Bermanfaat mengasah Panca indra

- 5) Bermain sebagai Media Terapi
- 6) Bermain melakukan penemuan

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

- 1) Manfaat bermain dalam perkembangan fisik
- 2) Manfaat bermain dalam perkembangan motorik
- 3) Manfaat bermain dalam perkembangan kognitif
- 4) Manfaat bermain dalam perkembangan bahasa
- 5) Manfaat bermain dalam perkembangan sosial
- 6) Manfaat bermain dalam perkembangan emosi dan kepribadian

Di dasarkan pendapat para ahli di atas begitu banyaknya manfaat bermain bagi semua aspek perkembangan Anak Usia Dini, sehingga kita dapat menyadari bahwa kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak bukanlah suatu kegiatan yang sia-sia, karena dalam kegiatan bermain seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik

e. Karakteristik Bermain.

Bermain juga mempunyai beberapa karakteristik, menurut Suryadi (2006 : 7) Menyatakan bahwa karakteristik bermain adalah :

- 1) Bermain menuntut pelaku aktif secara fisik dan mental
- 2) Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasyikan, dan menggairahkan.
- 3) Bermain dilakukan bukan karena paksaan melainkan karena keinginan diri sendiri.

- 4) Dalam bermain individu bertingkah laku secara spontan, sesuai dengan keinginannya.
- 5) Tanpa ada hal-hal lain, kegiatan bermain itu sendiri sudah sangat menyenangkan bagi pelaku.
- 6) Bebas menurut aturan sendiri sesuai kesepakatan antar pelaku.
- 7) Makna dan kesan bermain sepenuhnya ditentukan pelaku.

Sedangkan menurut Hartati (2005 : 91) mengemukakan Karakteristik bermain adalah :

- 1) Bermain dilakukan karena kesukarelaan bukan paksaan.
- 2) Bermain dilakukan tanpa iming-iming apapun, kegiatan itu sendiri sudah menyenangkan.
- 3) Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, selalu menyenangkan, dan menggairahkan.
- 4) Bermain lebih mengutamakan aktifitas daripada tujuan.
- 5) Bermain menuntut partisipasi aktif baik secara fisik maupun secara psikis.
- 6) Bermain itu bebas bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan, anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya.
- 7) Bermain sifatnya spontan sesuai dengan yang diinginkan anak.
- 8) Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan sipelaku, yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain.

Sedangkan menurut beberapa pakar pendidikan dalam Montolulu (2005:1.2) menyebutkan karakteristik bermain anak yaitu :

- 1) Bermain bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri
- 2) Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata
- 3) Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari hasil akhir produknya
- 4) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak

Berdasarkan pendapat para ahli diatas jelaslah bahwa bermain itu merupakan kegiatan yang alamiah bagi anak, yang merupakan ciri khas dari tahap perkembangan anak usia dini.

f. Teori-teori bermain

Sejak abad ke-19 bermunculan teori tentang bermain yang dikemukakan oleh para ahli dari berbagai disiplin ilmu. Ada beberapa teori mengapa manusia bermain.

Beberapa teori pakar dalam Montolulu (2005:1.5) adalah :

1. Teori rekreasi (*Schaller dan Lazarus*). Menurut teori dibedakan antara bermain dengan bekerja dilain pihak yang membutuhkan keseriusan. Apabila seseorang telah lelah bekerja maka ia memerlukan bermain
2. Teori kelebihan energy (*Herbert Spencer*). Bermain dipandang sebagai penutup atau klep keselamatan pada mesin uap. Energy atau tenaga yang berlebih pada seseorang perlu dibuang atau dilepaskan melalui bermain

3. Teori fungsi dari *Karl Groos dan Maria Montessori*. Menurut teori ini bermain dimaksudkan untuk mengembangkan fungsi yang tersembunyi dalam diri seorang individu
4. *Jon Huizinga* (1938) seorang pakar sejarah dalam salah satu karyanya sampai pada satu kesimpulan bahwa kebutuhan bermain adalah membedakan manusia dari hewan
5. *Patty Smith Hill* (1932) memperkenalkan sebuah masa “bekerja bermain” dimana anak-anak dengan bebas mengeksplorasi benda-benda serta alat bermain yang ada dilingkungan sendiri.
6. *Susan Isaacs* (1933) percaya bahwa bermain mempertinggi semua aspek perkembangan anak.
7. *Dewey* (1938) percaya bahwa anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain.

Begitu besar dan pentingnya arti bermain bagi semua pihak tak terkecuali lebih penting buat perkembangan anak yang akhirnya mendorong para ahli-ahli terkenal melahirkan teori-teori yang mendukung segala kegiatan dan aktivitas bermain tersebut.

g. Dimensi-dimensi yang dikembangkan melalui alat permainan

Alat permainan di Taman kanak-kanak umumnya bertumpu pada dimensi anak seperti pengembangan jasmani, daya pikir, sosial, emosional, bahasa dan sebagainya.

Menurut Soemiarti Patmodewo, (1995 : 30) menyatakan :

“Dalam praktek prasekolah anak dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan berbagai orang dari berbagai tatanan yaitu keluarga, sekolah, dan teman sebaya. Kepribadian orang terdekat akan mempengaruhi perkembangan, baik social maupun emosional. Kerjasama dan hubungan dengan teman berkembang sesuai dengan pandangan anak terhadap persahabatan.”

Elida Prayitno (1998 : 2) mengemukakan pendapatnya tentang perkembangan berfikir adalah :

“Perkembangan Berpikir anak usia TK masih sangat sederhana. Mereka mulai berfikir dengan menggunakan mental, walaupun cara kerjanya tidak sempurna, berfikir anak belum logik, sangat dikuasai oleh khayalan imajinasi mereka”.

Menurut Soemiarti Patmodewo (1995 : 25) perkembangan keterampilan adalah :

“Perkembangan keterampilan bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik anak-anak dalam berolah tangan. Melalui pengamatan perkembangan jasmani, pertumbuhan, bersifat cephalo caudal (mulai dari kepala menuju bagian tulang ekor) dan proximo-distal (mulai dari bagian tengah ke arah tepi tubuh) sebelum gerakan otot halus”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bermain membuat anak dapat mengembangkan seluruh aspek yang ada dalam diri anak. Bahwa Anak prasekolah biasanya telah mampu mengembangkan keterampilan bicara melalui percakapan yang dapat memikat orang lain. Mereka dapat menggunakan bahasa dengan berbagai cara, antara lain dengan bertanya, melakukan dialog dan menyanyi.

Leaner 1981 dalam Anggani Sudono (1995 : 56) menyatakan bahwa :

“Dasar Utama perkembangan Bahasa adalah pengalaman-pengalaman berbahasa yang kaya. Pengalaman-pengalaman yang kaya itu akan menunjang factor-faktor bahasa yang lain yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis”.

Berdasarkan pendapat para ahli yang ada di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa begitu banyaknya aspek perkembangan anak yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, dan peneliti berharap dengan alat permainan yang peneliti rancang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak yang distimuli.

h. Permainan untuk Anak Usia Taman Kanak-kanak

Anak pada usia 4-6 tahun adalah usia prasekolah, dimana perkembangan berpikirnya masih sederhana. Perkembangan berpikir anak usia TK adalah dalam periode berpikir operasional kongkrit permulaan. Anak mulai meninggalkan periode berpikir praoperasional dan menuju pada periode berpikir kongkrit. Pada masa ini anak banyak berkhayal dan berimajinasi, dimana anak senang dan mampu membentuk serta memahami peristiwa-peristiwa yang kongkrit saja.

Sebagai akibat dari perkembangan berpikir kogkrit inilah anak memiliki dorongan rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini dapat dilihat pada aktivitas anak bereksplorasi dengan lingkungan secara fisik serta kesukaan anak untuk lebih banyak bertanya. Oleh karena itu mereka memperlakukan alat-alat permainan sesuai dengan ide mereka sendiri.

Pada usia 4-6 tahun juga disebut usia bermain, karena bermain merupakan suatu kegiatan yang disenangi oleh anak. Dalam melakukan permainan ini anak mendapat kesempatan untuk mengekspresikan perasaannya secara bebas, seperti perasaan senang, takut, gembira, cemas, sedih dan marah.

Di TK, anak umumnya lebih suka permainan yang mempergunakan alat. Karena itu alat permainan di TK harus tersedia sebanyak mungkin. Pandangan pakar pendidikan pada bermain cukup kuat. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep-konsep secara alamiah tanpa dipaksakan. Menurut Mayke Sugianto (1995 : 1) bahwa : “Anak belajar sambil bermain, ketika bermain mereka mengekspresikan diri secara bebas tanpa adanya paksaan”.

Dari pendapat di atas jelaslah bahwa dengan bermain anak akan dapat memahami suatu konsep. Alat bermain merupakan hal yang sangat dibutuhkan oleh anak.

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

“Untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca inderanya secara aktif. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan ini juga meningkatkan aktivitas sel otaknya yang juga merupakan masukan-masukan pengamatan maupun ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajarannya”.

Begitu besar fungsi alat permainan ini bagi proses pembelajaran anak di TK, maka sudah menjadi kewajiban gurulah untuk menyediakan

beraneka macam alat permainan yang menarik, sehingga tujuan pembelajaran di TK dapat tercapai. Dalam memilih , menyediakan, dan menggunakan alat permainan di TK, guru harus memperhatikan beberapa persyaratan.

Menurut Depdikbud (1998 : 5) beberapa persyaratan itu adalah mencakup :

1. Alat permainan yang disiapkan sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan sarana atau alat tersebut.
2. Dapat memberi pengertian atau menjelaskan suatu konsep tertentu.
3. Dapat mendorong kreativitas anak, memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi (menentukan sendiri).
4. Alat peraga harus memenuhi unsur kebenaran ukuran, ketelitian dan kejelasan agar tidak terjadi kesalahan konsep atau pengertian tentang sesuatu yang digambarkan atau dijelaskan.
5. Alat permainan harus aman, tidak membahayakan bagi anak.
6. Dapat digunakan secara klasikal, individual atau kelompok.
7. Alat peraga atau alat permainan hendaknya menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.
8. Alat peraga atau permainan hendaknya mengandung unsur keindahan dalam bentuk, warna, atau serta rapi dalam pembuatannya.
9. Alat peraga atau alat permainan harus mudah digunakan oleh guru maupun oleh anak.

Dari pendapat para ahli diatas jelaslah bahwa alat permainan adalah alat yang sangat penting bagi anak dan alat permainan yang akan digunakan oleh anak haruslah aman digunakan oleh anak

B. Permainan Meja Putar

Permainan Meja Putar merupakan sebuah alat permainan berbentuk meja. Meja ini terdiri dari tiga bagian. Bagian meja pertama merupakan tempat untuk meletakkan gambar yang dijadikan simbol, bagian meja yang kedua adalah tempat untuk meletakkan tulisan atau kata yang ada pada meja pertama, bagian yang ketiga adalah tempat untuk meletakkan kartu huruf yang dapat disusun sesuai urutan tulisan yang ada pada meja bagian kedua. Permainan meja putar ini dirancang adalah guna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak, terutama dalam menghubungkan tulisan dengan simbol yang melambangkannya. Permainan ini dilakukan dengan cara memutar meja yang ada. Putaran pertama dilakukan pada meja bagian pertama yang mana diatasnya terdapat kartu bergambar. setelah meja berhenti kita dapat melihat gambar apa yang berhenti dihadapan kita dan dilanjutkan dengan memutar meja bagian kedua yang telah terdapat kartu kata yang dapat disesuaikan dengan gambar pada meja pertama.

Dengan permainan ini dapat juga membantu menambah perbendaharaan dan kosakata anak. Permainan ini akan menjadi sebuah alat permainan yang menyenangkan bagi anak, karena kegiatan permainan meja putar ini juga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.



Gambar 1. Alat permainan Meja Putar dan kelengkapannya

C. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu sebelum penulis, yang telah peneliti lihat, maka akhirnya peneliti mengambil beberapa penelitian yang mengambil penelitian yang sama dengan penelitian yang sedang peneliti teliti. Beberapa penelitian tersebut antara lain .

Skripsi Arti Yusanti (2006) tentang Peningkatan Bahasa Anak melalui Metode Fonik Dengan Menggunakan APE kotak ajaib di Taman Kanak-kanak ADZKIA I Padang Baru Kecamatan Padang Barat Kota Padang. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh saudari Arti Yusanti diperoleh gambaran bahwa metode fonik dengan kotak ajaib menunjukkan bahwa anak lebih menyukai dan menyenangkan kegiatan berbahasa melalui alat peraga kotak ajaib.

Skripsi Yulisma (2010). Tentang Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak melalui Permainan Ular Tangga di Taman Kanak-kanak Mahadul Islami Ampang Gadang kecamatan Ampek angkek Kab Agam. Kemampuan berbahasa anak dapat meningkat setelah melaksanakan permainan ular tangga.

Skripsi Melawati (2011) Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak melalui Kegiatan Menggambar dan Bercerita di Raudhatul Athfal (RA) Bustanul Ulum Pampangan kecamatan Lubuk Begalung, Padang. Sangat mempunyai kesamaan dengan tujuan dari penelitian penulis. Yaitu mengembangkan optimisme dan rasa senang anak dalam ketertarikan dan keberanian untuk berbahasa.

D. Kerangka Berpikir

Pentingnya mengembangkan berbahasa anak usia dini sangat berpengaruh untuk kehidupan anak selanjutnya. Ada anggapan bahwa makin muda usia, makin mudah anak belajar bahasa. Menurut *Ferreiro* dan *Teberosky (1982)* kemampuan baca tulis anak usia dini berhubungan erat dengan perkembangan berbahasa seseorang. Anak mengekspresikan diri dengan berbagai cara yang terkait dengan harapan lingkungannya atau merespon lingkungan yang dipersiapkan untuknya.

Beberapa pakar bahasa mendukung pandangan “Makin dini anak belajar bahasa, makin mudah anak menguasai bahasa itu”. *Bredenkamp* dkk menyatakan bahwa anak-anak lebih cepat memperoleh kemampuan berbahasa tanpa banyak kesukaran dibandingkan orang dewasa.

Pelaksanaan pembelajaran dapat dijembatani dengan menyiapkan alat permainan yang menyenangkan bagi anak, sehingga dengan mudah penyampaian materi kegiatan menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya dapat dengan mudah dipahami oleh anak.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya melalui permainan Meja Putar akan dilaksanakan oleh murid Taman Kanak-kanak Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh kelompok A2.

BAGAN KERANGKA KONSEPTUAL**Gambar 2. Bagan Kerangka Berfikir**

E. Hipotesis Tindakan

Hiopotesis tindakan adalah terjadinya peningkatan kemampuan berbahasa anak terutama dalam menghubungkan tulisan dengan simbol yang melambangkannya dan kemampuan anak untuk berkomunikasi sehingga kepercayaan diri anak dapat meningkat melalui Permainan Meja Putar di TK Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian ini, pada maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Usia dini merupakan fase pertumbuhan dan perkembangan yang perlu diberikan rangsangan secara optimal, agar seluruh aspek yang ada pada diri nak dapat berkembang dengan baik.
2. Kemampuan berbahasa anak harus diasah sejak anak usia dini, karena kecerdasan berbahasa anak merupakan penunjang kecerdasan kognitif anak.
3. Permainan meja putar merupakan suatu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak terutama dalam menghubungkan tulisan dengan simbol .
4. Permainan meja putar membantu anak untuk dapat memiliki, perebndaharaan dan kosakata, keberanian dan percaya diri untuk dapat berkomunikasi dengan lingkungannya.
5. Dapat menyalurkan ekspresi anak-anak kedalam kegiatan yang menyenangkan
6. Mendorong aktifitas, inisiatif dan kreatif sehingga mereka berpartisipasi dalam pembelajaran
7. Melalui permainan meja putar bisa meningkatkan sosialisasi anak

8. Kemampuan berbahasa anak berkembang setelah dilakukan permainan meja putar.

B. Implikasi

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

1. Permainan Meja Putar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak terutama dalam menghubungkan tulisan dengan simbol.
2. Permainan Meja Putar dapat menambah meningkatkan perbendaharaan dan kosakata anak kelompok A2 di TK Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh.

C. Saran

Dari kesimpulan di atas peneliti dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang adalah :

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat peraga/media yang menunjang kegiatan berbahasa yang dapat menarik minat anak untuk belajar.
2. Guru harus memahami peserta didik dan memberikan kesempatan kepada mereka berkembang sesuai dengan kemampuannya
3. Pentingnya komunikasi yang berkesinambungan antara pihak sekolah dengan unit program pengalaman lapangan Universitas Negeri Padang agar terjadi kerjasama yang baik

4. Untuk peneliti selanjutnya disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar disekolah tempat penelitian agar tercapai hasil optimal dalam perkembangan anak.
5. Dalam penggunaan alat peraga, selama penelitian masih terdapat kelemahan-kelemahan . Untuk disarankan kepada peneliti pada masa yang akan datang untuk dapat berpraktek langsung dalam meningkatkan Kemampuan Berbahasa anak melalui Permainan Meja Putar

DAFTAR PUSTAKA

- Alwen Betri dkk.2005. *Usulan Penelitian untuk Kualitas Pembelajaran Di LPTK*. Padang, UNP
- Aisyah Siti.2007. *Perkembangan dan konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta , Universitas Terbuka.
- Ane Hafina [Http: // file.upi.edu / director / file / Jur-Psikologi-danBimbingan / 196007041986012-Ane-Hafina-Karakteristik-Anak-Usia-Dini-Pdf](http://file.upi.edu/director/file/Jur-Psikologi-danBimbingan/196007041986012-Ane-Hafina-Karakteristik-Anak-Usia-Dini-Pdf).
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Anggani Sudono. 1995. *Alat-alat permaiana dan sumber belajar di Taman Kanak-kanak*. Depdikbud. Dirjen Dikti. Proyek Pendidikan Tenaga Akademik: Jakarta.
- 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*: Jakarta: PT Grasindo
- Bambang Sujiono dkk. 2009. *Metode Pengembangan Fisik*: Jakarta: Universitas Terbuka
- Darmansyah. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang : Sukabina
- Depdikbud. (1998). *Petunjuk dan Penggunaan Sarana (Alat peraga) Taman Kanak-kanak*. Dirjen Dikdasmen. Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional. *Persiapan Membaca dan menulis melalui permainan*: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah:Jakarta 2007
- Depdiknas 2003. *Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*: Jakarta: Depdiknas
- 2004. *Kurikulum TK dan RA*: Jakarta: Depdiknas
- Dhieni Nurbiana, dkk. *Metode pengembangan Bahasa* : Universitas Terbuka
- Depatemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pengembangan Model Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah
- .