

**UPAYA MENINGKATKAN BAHASA ANAK DALAM PERMAINAN KARTU
BERGAMBAR DI TK ACE (AZISCHAN COURSE ENGLISH)
PARIAMAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

YULISA FITRI
07790/ 2008

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat dengan
Metode Proyek di TK Pertiwi 2 Padang
Nama : Marniyetti
NIM/BP : 88562/2007
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, 25 Juli 2011

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd
NIP. 19610812 198803 2001

Dra.Hj. Izzati, M. Pd
NIP. 19570502 198603 2003

Diketahui oleh:
Ketua Jurusan PG-PAUD

Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 2002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar Di TK ACE (*Aziscan Course English*) Pariaman

Nama : Yulisa fitri
NIM/BP : 07790/2008
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 9 Agustus 2011

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra Hj. Farida Mayar, M. Pd	1. _____
2. Sekretaris	: Dra Hj. Izzati, M. Pd	2. _____
3. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	3. _____
4. Anggota	: Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd	4. _____
5. Anggota	: Saridewi, S.Pd, M. Pd	5. _____

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang saya tulis atau diterbitkan orang kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim

Padang, Mei 2011

Yang menyatakan,

Yulisa Fitri

ABSTRAK

Yulisa Fitri. 2011. "Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar Di TK ACE (*Aziscan Course English*) Pariaman". Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di TK ACE (*Aziscan Course English*) Pariaman, dalam kenyataan yang peneliti lihat bahwa kemampuan bahasa anak masih rendah. Salah satu upaya untuk meningkatkan bahasa anak adalah dengan menggunakan kartu bergambar. Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah dengan permainan kartu bergambar dapat meningkatkan bahasa anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan melalui permainan kartu bergambar dapat meningkatkan bahasa anak di TK ACE (*Aziscan Course English*).

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B Lokal Madrasah TK ACE (*Aziscan Course English*) Pariaman tahun pelajaran 2011/2011 yang berjumlah 16 orang, yang terdiri dari 11 laki-laki dan 5 perempuan. Salah satu upaya yang diperkirakan dapat meningkatkan bahasa anak adalah melalui metode praktek langsung.

Prosedur penelitian ini adalah melalui perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observasi), perenungan (refleksi). Data yang diperoleh dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi/ pengamatan kegiatan anak selama melakukan permainan kartu bergambar di TK ACE (*Aziscan Course English*) Pariaman yang dianalisis dengan teknik persentase.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Hasil rata-rata dari persentase kemampuan bahasa anak dalam permainan kartu bergambar dilihat dari sebelum tindakan sampai pada siklus II adalah: anak 16,6% sebelum tindakan, 43,7% pada siklus I, 87,5% pada siklus II .

Kemampuan bahasa anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak di TK ACE (*Aziscan Course English*) Pariaman.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan kasihnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini yang penulis beri judul "Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar Di TK ACE (*Azischan Course English*) Pariaman". Penulisan proposal ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh (S1) Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Disamping itu juga sebagian karya tulis ilmiah mahasiswa sebelum menamatkan pendidikan diperguruan tinggi sesuai dengan program studi dan jenjang program dengan pilihannya.

Selesainya penulisan skripsi ini adalah berkat bimbingan, bantuan dan dorongan dari dosen pembimbing dan berbagai pihak, baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Untuk itu melalui tulisan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd sebagai pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi serta meluangkan waktu dan pikirannya serta telah bermurah hati dalam membimbing penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Izzati, M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan motivasi dan dukungannya hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD FIP Universitas Negeri Padang yang telah bermurah hati.

4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Tata Usaha PG PAUD FIP Universitas Negeri Padang.
6. Ayah dan mama atas cinta dan kasih sayang yang tak lekang oleh waktu. Terima kasih atas kesabarannya, Kakak, kemenakan, dan semua keluarga tercinta.
7. Ibu Hj. Novi Wartu selaku kepala sekolah TK ACE Pariaman yang telah memberikan kesempatan waktu bagi penulis menyelesaikan skripsi ini.
8. Rekan-rekan kerja di ACE (*Azischan Course English*) Pariaman.
9. Seluruh teman-teman PG PAUD Angkatan 2008.
10. Serta semua pihak yang turut membantu penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga bantuan, bimbingan dan dorongan yang telah diberikan kepada Penulis akan mendapat berkah dan rahmat dari Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak. Akhir kata penulis mengharapkan agar laporan ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Padang, Agustus 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Perumusan Masalah	3
E. Rancangan Pemecahan Masalah	4
F. Tujuan Penelitian	4
G. Manfaat Penelitian	4
H. Definisi Operasional	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	6
A. Landasan Teori.....	6
1. Konsep Dasar Anak Usia Dini.....	6

B. Bahasa.....	7
1. Hakekat Bahasa.....	7
2. Fungsi Bahasa.....	9
3. Perkembangan Bahasa	11
C. Bermain.....	13
1. Pengertian Bermain	13
2. Fungsi Bermain	14
3. Karakteristik Bermain	15
4. Manfaat Bermain	16
5. Permainan Kartu Bergambar.....	18
D. Membaca.....	20
1. Pengertian Membaca	20
2. Tujuan Membaca	21
3. Tahap Perkembangan Membaca Pada Anak	22
E. Penelitian yang Relevan	23
F. Kerangka Konseptual	24
G. Hipotesis Tindakan	25
BAB III. RANCANGAN PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Subjek Penelitian	26
C. Prosedur Penelitian	26
D. Instrumentasi	30
E. Teknik Pengumpulan Data	30

F. Teknik Analisis Data	32
BAB IV. HASIL PENELITIAN.....	33
A. Deskripsi Data.....	33
B. Analisis Data	64
C. Pembahasan	67
BAB V PENUTUP	69
A. Simpulan	69
B. Implikasi	70
C. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Observasi dalam Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada Kondisi Awal (sebelum tindakan)	33
2. Sikap Anak dalam Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada Kondisi Awal (sebelum tindakan)	35
3. Hasil Pengamatan Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus I pertemuan 1 (setelah tindakan)	39
4. Sikap Anak dalam Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus I pertemuan 1 (setelah tindakan)	40
5. Hasil Pengamatan Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan)	42
6. Sikap Anak dalam Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan)	43
7. Hasil Pengamatan Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan)	45
8. Sikap Anak dalam Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan)	46
9. Hasil Rekapitulasi Perbandingan Tingkat Pencapaian dalam Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar Pada Siklus I pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan)	48

10. Hasil Pengamatan Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan)	52
11. Sikap Anak dalam Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan)	53
12. Hasil Pengamatan Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan)	55
13. Sikap Anak dalam Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan)	56
14. Hasil Pengamatan Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan)	58
15. Sikap Anak dalam Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan)	59
16. Hasil Rekapitulasi Perbandingan Tingkat Pencapaian dalam Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar Pada Siklus I pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan)	61

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Hasil Observasi dalam Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada Kondisi Awal (sebelum tindakan)	34
2. Sikap Anak dalam Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada Kondisi Awal (sebelum tindakan)	36
3. Hasil Pengamatan Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus I pertemuan 1 (setelah tindakan)	40
4. Hasil Pengamatan Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus I pertemuan 1 (setelah tindakan)	41
5. Hasil Pengamatan Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan)	43
6. Sikap Anak dalam Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan)	44
7. Hasil Pengamatan Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan)	46
8. Sikap Anak dalam Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan)	47
9. Hasil Rekapitulasi Perbandingan Tingkat Pencapaian dalam Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar Pada Siklus I pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan)	49

10. Hasil Pengamatan Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan)	53
11. Sikap Anak dalam Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan)	54
12. Hasil Pengamatan Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan)	56
13. Sikap Anak dalam Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan)	57
14. Hasil Pengamatan Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan)	59
15. Sikap Anak dalam Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar pada siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan)	60
16. Hasil Rekapitulasi Perbandingan Tingkat Pencapaian dalam Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar Pada Siklus II pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan)	62

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	24
2. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.....	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Observasi perkembangan bahasan anak.
2. Sikap anak dalam permainan.
3. Lembar wawancara anak.
4. Hasil wawancara anak.
5. Gambar penelitian.
6. Surat izin penelitian.

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, apabila kamu telah selesai dengan satu pekerjaan yang lain dengan sungguh-sungguh Kepada Tuhan-Mulah hendaknya kamu berharap
(2s. Alam Nasjarah :6-8)

*Allah itu Maha Kasih Sayang
Senang kepada hamba-hambaNya
Yang tidak pernah putus asa untuk memperoleh rahmat dan hidayahNya.
Allah senang kepada mereka yang senantiasa punya harapan untuk hidup
yang lebih baik dimasa yang akan datang.
Amiiiiiin*

*Kupersembahkan karya kecilku ini...dengan penuh ketulusan diri
keiklasan bagi mereka yang amat berarti dalam hidupku.
Mereka yang menemani perjalanan hidupku mereka yang kusayangi
dan Basi dan Mama tercinta Yarni yang menyayangiku dengan
tulus penuh cinta, kepada kakak-kakak dan kemenakanku yang
kusayangi, dan buat orang-orang yang tercinta dan yang tersayang
serta seseorang yang selalu ada di hati'*

PG-PAMD

*Untuk kawan-kawan seperjuangan dan sepenanggunganku, terima kasih atas persahabatan
yang kita bina selama ini. Semoga apa yang kita jalani bersama-sama akan selalu
menghiasi hari esok yang penuh tantangan. Tiga tahun kebersamaan kita meraut asa dan
cinta tentu ada kekheterlebih terkurang tolong dimaafkan.....*

*Yulis@ Fitri
PG-PAMD 08.07790*

BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini khususnya Taman Kanak-kanak (TK) sangat penting sekali diperhatikan. TK merupakan salah satu bentuk lembaga pendidikan anak usia dini yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 s/d 6 tahun. Pada Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional BAB II Pasal 3, adalah:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Sejalan dengan pernyataan diatas jelas pentingnya pendidikan bagi setiap manusia agar membentuk manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia,sehat,berilmu,cakap,kreatif,mandiri dan menjadi warga negara yang demokatis,serta bertanggung jawab.

Selanjutnya Pendidikan TK bertujuan untuk membantu anak-anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik dan psikis yang meliputi moral dan nilai agama, sosial emosional,kognitif, bahasa, fisik/ motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar Depdiknas(2004:32).

Untuk mencapai tujuan itu maka anak usia TK perlu diberikan pendidikan yang lebih berarti dan bermakna sehingga anak didik dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.Oleh sebab itu dibutuhkan guru yang profesional yang dapat mengembangkan kreatifitas, membangkitkan perasaan menyenangkan dan merangsang anak untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang diinginkannya.

Sebagaimana dari hal di atas menghendaki proses pembelajaran terjadi dalam suatu interaksi antara guru dan peserta didik. Dalam interaksi dimaksud keaktifan para peserta didik harus selalu diciptakan mengingat peserta didik bukan hanya sebagai objek akan tetapi sekaligus sebagai subjek dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran pengenalan bahasa sangat penting ditumbuhkan pada anak-anak sedini mungkin karena banyak sekali manfaatnya bagi anak, salah satu untuk menumbuhkan minat baca bagi anak dengan pengenalan memakai kartu bergambar yang berwarna-warni yang menarik dan menyenangkan. Anak TK biasanya belajar lebih cepat tentang pengenalan konsep membaca apalagi dengan memakai kartu bergambar. Perlu diingat bahwa bagi anak usia dini pengenalan bahasa harus dengan bermain sehingga tercipta suasana gembira dan relax sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menarik bagi anak.

Setelah penulis amati di TK ACE Pariaman saya menemukan beberapa masalah, yaitu: masih banyaknya anak-anak yang kurang tahu huruf, kurang menariknya media dalam pembelajaran, guru kurang memakai media dalam pembelajaran sehingga anak kurang mendengarkan dan terjadi kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan hendaknya sesuai dengan tingkat perkembangan, umur dan kemampuan yang ada pada diri anak didik sehingga akan terwujud kegiatan "Bermain sambil belajar dan Belajar seraya bermain".

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, untuk meningkatkan bahasa anak maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Dalam Permainan Kartu Bergambar Di TK ACE (Azischan Course English) Pariaman". Melalui pembelajaran ini penulis mengharapkan anak mampu mengembangkan semua aspek/dimensi yang ada pada diri anak TK, yaitu kemampuan dasar tentang bahasa.

B. Identifikasi Masalah

Sebagaimana dari latar belakang yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi masalah tentang meningkatkan bahasa anak melalui kartu bergambar di TK ACE (*Azischan Course English*) Pariaman yaitu sebagai berikut:

1. Masih banyaknya anak yang kurang tahu huruf-huruf
2. Kurang menariknya media dalam pembelajaran
3. Guru yang terlalu monoton dalam memberikan pembelajaran
4. Kurangnya minat anak dalam pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu: kurangnya pemahaman anak tentang kata-kata. Oleh karena itu diharapkan melalui permainan kartu bergambar di TK ACE (*Azischan Course English*) Pariaman ini dapat meningkatkan bahasa anak.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang diuraikan di atas, terlihat masih kurangnya pemahaman anak tentang kata-kata, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu: Apakah dengan permainan kartu bergambar dapat meningkatkan bahasa anak di TK ACE (*Azischan Course English*) Pariaman?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dalam permainan ini adalah terlihat kurangnya pemahaman anak tentang kata-kata. Untuk pemecahan masalah tersebut maka, pengembangan bahasa anak dapat ditingkatkan melalui permainan kartu bergambar di TK ACE (*Azischan Course English*) Pariaman.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mencari solusi dalam upaya kemampuan peserta didik, yaitu untuk meningkatkan bahasa anak usia dini melalui kartu bergambar di TK ACE (*Azischan Course English*) Pariaman.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diambil dari upaya pengembangan bahasa anak melalui kartu bergambar ini adalah:

1. Untuk peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian terutama dalam meningkatkan kemampuan berbahasa menggunakan kartu bergambar

2. Untuk sekolah

Supaya dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah

3. Untuk pendidik anak usia dini

Supaya guru lebih kreatif dalam menemukan cara pembelajaran untuk mengembangkan bahasa anak

4. Untuk orang tua

Supaya orang tua mengetahui potensi anaknya dalam perkembangan bahasa

5. Untuk anak

Supaya anak dapat mengenal kata-kata dan huruf

6. Untuk masyarakat

Agar masyarakat mengetahui perkembangan sekolah dengan adanya strategi pengajaran yang baik.

H. Definisi Operasional

Menurut Dhieni, dkk (2005:9) permainan kartu bergambar ini adalah permainan menggunakan potong-potongan kartu yang biasanya berukuran sebesar kartu pos. Tiap kartu ditulis dengan satu kata, kartu ini digunakan untuk membantu anak-anak belajar mengenali kata-kata dan sangat sederhana membuatnya. Paling baik guru memulainya dengan nama-nama anak dan kemudian pindah kenama orang-orang lain dan benda-benda lainnya yang dikenal anak dengan baik. Tunjukkan kartu tersebut satu demi satu, dengan menunggu sampai ia tahu tiap kata sebelum beralih ke kartu lain berikutnya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan kartu bergambar ini adalah permainan yang menggunakan potong-potongan kartu yang ditulis dengan satu kata, kartu ini digunakan untuk membantu anak-anak belajar mengenali kata-kata.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut, dalam Depdiknas (2004:32).

Pendidikan anak usia dini sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, memiliki kelompok sasaran anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai masa emas perkembangan. Disamping itu, pada usia ini anak-anak masih sangat rentan yang apabila penanganannya tidak tepat justru dapat merugikan anak itu sendiri, dalam Depdiknas (2006:1).

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar. Hal ini dikarenakan masa usia dini merupakan masa emas perkembangan anak, yang apabila pada masa tersebut anak diberikan stimulasi yang tepat akan menjadi modal penting bagi perkembangan anak dikemudian waktu. Masa ini disebut masa peka yaitu masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungannya. Untuk itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Dalam hal ini pendidikan anak usia dini paling tidak

mengembangkan fungsi melejitkan seluruh potensi kecerdasan anak, penanaman nilai-nilai dasar, dan pengembangan kemampuan dasar.

Usia lahir sampai memasuki pendidikan dasar merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal, Depdiknas (2002:1) .

Hal ini sesuai dengan hak anak, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 203 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak untuk hidup, tumbuh, berkembang dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapatkan perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Salah satu implementasi dari hak ini, setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa masa kanak-kanak merupakan masa emas perkembangan anak. Oleh sebab itu jangan sampai terabaikan. Masa usia dini haruslah didukung oleh lingkungan sekitar anak. Dimana masa ini anak usia dini dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Masa ini juga masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial-emosional konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai agama kepada anak.

B. Bahasa

1. Hakekat Bahasa

Bahasa sangat penting dalam proses komunikasi, tetapi banyak yang tidak bisa menggunakan bahasa secara baik dan benar. Bahasa adalah sistem lambang bunyi

yang dipergunakan oleh anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri.

Menurut Atmazaki (2006:3) ada beberapa konsep tentang bahasa adalah:

- 1) Bahasa mempunyai dan diatur oleh suatu sistem
- 2) Bahasa merupakan sistem lambang
- 3) Bahasa mempunyai makna
- 4) Bahasa bersifat konvensional
- 5) Bahasa merupakan sistem bunyi
- 6) Bahasa bersifat produktif
- 7) Bahasa bersifat unik
- 8) Bahasa juga bersifat universal
- 9) Bahasa bervariasi ketika digunakan pemakainya.
- 10) Bahasa merupakan sarana pengidentifikasian diri.

Santrok (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 sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain. Sistematur bahasa terdiri dari fonologi, morfonologi, sintaksis, semantik dan pragmatik. Fonologi adalah studi tentang sistem bunyi-bunyian. Morfologi berkenaan dengan ketentuan-ketentuan pengkombinasian morfem. Morfem adalah rangkaian bunyi-bunyian terkecil yang memberi makna pada apa yang diucapkan dan didengarkan individu. Sintaksis mencakup cara kata-kata dikombinasikan untuk membentuk ungkapan dan kalimat yang dapat diterima. Semantik mengacu pada makna kata dan kalimat. Pragmatik adalah kemampuan untuk melibatkan diri dalam percakapan yang sesuai dengan maksud dan keinginan.

Bahasa memiliki karakteristik yang menjadikannya sebagai bentuk khas komunikasi Dhieni, dkk (2005:1.14) yaitu sebagai berikut:

- a. Sistematis, artinya bahasa merupakan suatu cara untuk menggabungkan bunyi bunyian maupun tulisan yang bersifat teratur,

- standar, dan konsisten. Setiap bahasa memiliki tipe konsistensi yang bersifat khas.
- b. Arbitrasi, yaitu bahwa bahasa terdiri dari hubungan-hubungan antara berbagaimacam suara dan visual, objek, maupun gagasan. Setiap bahasa memiliki kata-kata yang berbeda dalam memberi simbol pada angka-angka tertentu. Contoh kata satu dalam bahasa Indonesia dan kata *one* dalam bahasa Inggris merupakan simbol yang memiliki kesamaan konsep.
 - c. Fleksibel, artinya bahasa dapat berubah sesuai perkembangan zaman. Kosakata terus bertambah mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.
 - d. Beragam, artinya dalam hal pengucapan, bahasa memiliki berbagai variasi dialek atau cara. Perbedaan dialek terjadi dalam pengucapan, kosakata dan sintaks.
 - e. Kompleks, yaitu bahwa kemampuan berpikir dan bernalar dipengaruhi oleh kemampuan menggunakan bahasa yang menjelaskan berbagai konsep, ide, maupun hubungan-hubungan yang dapat dimanipulasikan saat berpikir dan bernalar.

Bahasa merupakan prasyarat dalam kemampuan berpikir yang luas. Namun demikian bahasa membantu kemampuan berpikir karena keduanya berkembang bersama. Contoh anak usia dibawah dari dua tahun yang belum memiliki kemampuan bahasa yang baik, anak tersebut sudah memiliki kemampuan bernalar. Kita menggunakan dan memanipulasi bahasa untuk menciptakan pengetahuan dan konsep.

Menurut kalimat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa bahasa merupakan suatu sistem lambang bunyi yang dipergunakan oleh anggota kelompok sosial untuk bekerja sama dan berkomunikasi mengidentifikasikan dirinya. Dan juga yang merupakan sistem simbol yang dengannya seseorang berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa unik dan bervariasi ketika digunakan pemakainya.

2. Fungsi Bahasa

Bahasa adalah alat komunikasi yang dengannya manusia dapat menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain secara lebih tepat. Walau

pun ada alat komunikasi lain seperti isyarat dan lambang-lambang, kecanggihan bahasa tidak dapat digantikan sepenuhnya oleh kedua cara tersebut.

Bahasa memungkinkan manusia berfikir dengan lebih baik. Sebaiknya tanpa bahasa pikiran manusia tidak bisa ditata dengan baik. Sukar untuk dibayangkan adanya proses berfikir yang terstruktur tanpa bahasa yang terstruktur pula. Di dalam kaitan ini, bahasa merupakan simbol/perambangan yang identik dengan matematika.

Malinowski (Atmazaki 2006:12) membedakan enam fungsi bahasa, yaitu sebagai berikut:

- a. Menghubungkan seseorang dengan orang lain didalam kegiatan sehari-hari, sebagai bagian dari perilaku manusia, suatu penggunaan bahasa yang premitif. Hal ini merupakan cara bertindak sebagai kendali terhadap aktifitas fisik manusia, bukan merupakan alat berpikir
- b. Mempengaruhi pikiran, bukan tindakan, sebagai mana terlihat dalam ruangan kuliah
- c. Memperkuat hubungan sosial, fatis, obrolan yang hanya untuk menunjukkan bahwa mereka saling mengetahui/menghargai kehadiran masing-masing.
- d. Memperoleh informasi
- e. Mengekspresikan emosi
- f. Mengujarkan itu sendiri, seperti urutan bunyi desis dalam kalimat bahasa inggris.

Bahasa digunakan untuk mengekspresikan keunikan individu. Bromley (Dhieni dkk, 2005:1.7) menyebutkan 5 macam fungsi bahasa sebagaiberikut:

- 1) Bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu.

Anak usia dini belajar kata-kata yang dapat memuaskan kebutuhan dan keinginan utama mereka.

2) Bahasa dapat berubah dan mengontrol perilaku.

Anak-anak belajar bahwa mereka dapat mempengaruhi lingkungan dan mengarahkan perilaku orang dewasa dengan menggunakan bahasa.

3) Bahasa membantu perkembangan kognitif.

Melalui bahasa kita dapat mengingat kembali suatu informasi yang pernah diperoleh dan menghubungkannya dengan informasi yang baru.

4) Bahasa membantu mempererat interaksi dengan orang lain.

Bahasa berperan dalam memelihara hubungan kita dengan orang sekitar kita.

5) Bahasa mengekspresikan keunikan individu.

Kita dapat mengemukakan pendapat dan perasaan pribadi dengan cara yang berbeda dari orang lain.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi seseorang dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Dapat membantu perkembangan kognitif dan mengontrol perilaku seseorang, juga dapat membantu mempererat interaksi dengan orang lain.

3. Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak yang terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik. Dhieni, dkk (2005:3.1) perkembangan adalah satu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berintegrasi secara biologis, kognitif dan sosio emosional.

Dhieni, dkk (2005:9.2) perkembangan bahasa anak usia 1-2 tahun merupakan tahun kritis bagi anak, dimana setelah melewati masa prelinguistik,

anak akan memasuki masa linguistik. Pada masa inilah anak mulai mengucapkan kata-kata yang pertama anak sangat senang meniru bunyi dan kata-kata yang didengarnya. Akan tetapi kata-kata yang dapat ditiru oleh anak terbatas pada satu kata. Selain itu, pelafalan kata yang diucapkan masih salah. Oleh sebab itu orang dewasa disekitar anak diharapkan dapat memberikan contoh kepada anak, agar anak mengerti pengucapan/pelafalan kata/kalimat yang benar.

Perkembangan bahasa anak 3-5 tahun dalam Dhieni, dkk (2005:9.2) adalah dimana anak sudah dapat berbicara dengan baik. Anak mampu menyebutkan nama panggilan perbandingan dua hal, memahami konsep timbal balik dan dapat menyanyikan lagu sederhana, juga dapat menyusun kalimat sederhana. Pada usia ini anak mulai senang mendengarkan cerita sederhana dan mulai banyak bercakap-cakap, banyak bertanya seperti apa, mengapa, bagaimana, juga dapat mengenal tulisan sederhana. Hal ini berarti bahwa anak telah dapat mengungkapkan keinginannya, penolakannya maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan.

Anak usia dini khususnya usia 4-5 tahun dapat mengembangkan kosa kata secara mengagumkan. Owen (Dhieni dkk, 2005:3.1) 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. Dalam pengembangan kosa kata tersebut, anak menggunakan *fast mapping* yaitu suatu proses dimana anak menyerap arti kata baru setelah mendengarkannya sekali atau dua kali dalam percakapan. Pada masa kanak-kanak inilah anak mulai mengkombinasikan suku kata menjadi kata, dan kata menjadi kalimat.

Menurut Depdiknas (2000:5) Pada usia TK 4-6 tahun perkembangan berbahasa anak ditandai oleh berbagai kemampuan yaitu 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.
- 4) Mampu mengungkapkan pikiran, perasaan dan tindakan dengan menggunakan kalimat sederhana.
- 5) Mampu membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar.

Bahasa merupakan ciri yang paling menonjol dari cara berfikir simbolik. Bahasa adalah penggunaan kata-kata untuk menyatakan benda-benda atau tindakan Taufik (2003:11). Perkembangan bahasa anak usia kurang dari 5 tahun kemampuan untuk mengolah informasi yang diterimanya belum mampu, seperti memahami kategori-kategori benda misalnya: kendaraan, tumbuh-tumbuhan, dari peralatan. Jika ditunjukkan gambar kuda, dan ditanya. Apakah ini gambar hewan?, anak akan menjawab” tidak, itu gambar kuda”. Ketika mencapai usia 5 tahun, anak mulai dapat melakukan kategorisasi. Ia dapat menyebut bahwa kuda adalah nama hewan atau padi adalah bagian dari tumbuhan.

Penulis dapat menyimpulkan, bahwa bahasa merupakan faktor yang terpenting dalam kehidupan sehari-hari untuk berkomunikasi dengan orang lain. Anak yang kemampuan bahasanya baik umumnya memiliki kemampuan untuk mengungkapkan kata-kata yang baik juga. Anak usia 4-5 tahun dapat memperkaya kosa katanya dengan cara pengulangan.

C. Bermain

1. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang dihasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak Sudono(1995:1).

Bermain adalah kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak, anak tidak perlu dipaksa untuk bermain. Bermain berguna untuk membantu anak-anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan Sugianto (1995:11). Bermain memberi anak perasaan menguasai atau mampu mengendalikan hal-hal yang ada dalam dunianya. Karena bermain tidak terikat pada realitas, maka dimungkinkan bagi anak untuk merubah-rubah minatnya dimana hal ini juga penting dalam perkembangan pemahaman mereka, sama halnya dengan perkembangan keaktivitas.

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan Mayesty dalam Sujiono (2009:144). Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak pada umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, bermain berguna untuk membantu anak-anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan.

2. Fungsi bermain

Eheart dan Leavitt (Sujiono, 2009:145) mengatakan bahwa pembelajaran dapat mengembangkan berbagai potensi fisik, tetapi juga pada perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosi, kreatifitas. Dalam pembelajaran terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya, sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain adalah sebagai berikut:

- a. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerjanya tubuhnya.
- b. Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang, atau karakter orang lain anak juga melihat dari sisi orang lain (empati).
- c. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak sering kali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya.
- d. Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya.

Beberapa fungsi bermain yang lain akan dibicarakan di bawah ini menurut Moeslichatoen (1999:28) adalah sebagai berikut:

- 1) Mempertahankan keseimbangan
- 2) Menghayati berbagai pengalaman
- 3) Mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang
- 4) Menyempurnakan keterampilan yang dipelajari
- 5) Menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah
- 6) Meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain.

Jadi uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain adalah dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, kasar, dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, dapat menghayati berbagai pengalaman, dan dapat meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain.

3. Karakteristik Bermain Anak

Karakteristik anak TK menurut Montolalu (2005:2.4) adalah sebagai berikut:

- a. Bermain adalah suka rela
- b. Bermain adalah pilihan anak
- c. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan
- d. Bermain adalah simbolik
- e. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Jeffrey, McConkey dan Hewson (Sujiono 2009:146) berpendapat bahwa terdapat 6 karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami adalah sebagai berikut:

- 1) Bermain muncul dari dalam diri anak
- 2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati
- 3) Bermain adalah aktifitas nyata atau sesungguhnya
- 4) Bermain harus difokuskan pada proses dari pada hasil
- 5) Bermain harus didominasi oleh pemain
- 6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Dari kalimat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain adalah suka rela, pilihan anak, kegiatan yang menyenangkan, muncul dari dalam diri anak, difokuskan pada proses dari pada hasil, bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

4. Manfaat Permainan

Berdasarkan generasi kegenerasi, sudah disadari oleh manusia bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan bermain paling digemari oleh anak-anak pada masa prasekolah, dan sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain sehingga ada ahli yang berpendapat bahwa anak usia prasekolah adalah usia bermain.

Dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh para ilmuwan, diperoleh temuan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata. Menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan. Masih banyak lagi manfaat yang dapat dipetik dari kegiatan bermain.

Manfaat bermain dapat mengembangkan aspek-aspek pada diri anak dalam Sugianto (1995:29) yaitu sebagai berikut:

- 1) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik
- 2) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus
- 3) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial
- 4) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian
- 5) Manfaat bermain untuk perkembangan kognisi
- 6) Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan
- 7) Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.

Manfaat bermain dalam Patmonodewo (1995:110) bermain disekolah dapat membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberikan waktu, ruang materi dan kegiatan bermain bagi murid-muridnya. Anak-anak membutuhkan waktu tertentu agar dapat mengembangkan keterampilan dalam memainkan sesuatu alat permainan. Anak yang lebih matang akan mampu melakukan kegiatan bermain dalam waktu yang lebih panjang dibandingkan anak yang masih muda usia yang hanya mampu bermain dalam jangka waktu yang lebih pendek. Tersedianya ruang dan materi mainan merupakan prasyarat terjadinya kegiatan bermain yang produktif.

Adanya peningkatan usia dan kematangan pada seorang anak, akan tercermin dalam kegiatan bermain di dalam kelas. Anak yang berada dalam berbagai tingkat kematangan akan menggunakan alat-alat bermain secara berbeda, sementara itu

guru harus menyediakan alat permainan dan cara bermain yang tetap menantang demi perkembangan anak.

Jadi permainan sangat bermanfaat dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi anak dan diciptakan supaya lebih menarik bagi anak. Permainan kartu bergambar dapat menambah perbendaharaan kata-kata anak dan kemampuan konsentrasi serta kemampuan mengingat anak sehingga mudah memahami kata.

5. Permainan Kartu Bergambar

Keterampilan bahasa anak usia TK (4-6 tahun) melalui berbagai permainan untuk merangsang minat baca dan tulis, untuk merangsang kemampuan struktur kata dan kalimat untuk mengembangkan kosa kata dan minat sastra dilakukan secara klasikal, kelompok dan berpasangan menurut Depdiknas (2000:41).

Kemampuan: Mencari dan menunjukkan sebanyak-banyaknya barang atau benda, binatang, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk, ukuran dan menurut ciri-ciri tertentu.

Metode: Praktek langsung

Alat/bahan: Kartu bergambar.

Menurut Dhieni, dkk (2005:9) permainan kartu bergambar ini adalah permainan menggunakan potong-potongan kartu yang biasanya berukuran sebesar kartu pos. Tiap kartu ditulisi dengan satu kata, kartu ini digunakan untuk membantu anak-anak belajar mengenali kata-kata dan sangat sederhana membuatnya. Paling baik guru memulainya dengan nama-nama anak dan kemudian pindah ke nama orang-orang lain dan benda-benda lainnya yang dikenal anak dengan baik. Tunjukkan kartu tersebut satu demi satu, dengan menunggu sampai ia tahu tiap kata sebelum beralih ke kartu lain berikutnya.

Kartu kata adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania yang berkecimpung untuk membantu anak-anak untuk membantu anak-anak yang mengalami kerusakan otak. Hasil penelitiannya ternyata juga dapat membuat bayi bisa membaca, bahkan menurut penelitian Glen Doman membaca itu dapat menambahkan efektif diajarkan pada bayi dalam Yulia (2005:97).

Kompetensi dasar (KD) yang digunakan adalah:

1. Menirukan kembali 4-5 urutan kata (Bhs 2)
2. Membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama (misal: kaki-kali) dan suku kata akhir yang sama (misal: nama-sama) (Bhs 3)
3. Melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar (Bhs 4).

Dengan menggunakan kompetensi dasar, hasil belajar, indikator yang sesuai maka pelaksanaan pada setiap siklus dapat berjalan dengan lancar, poin yang diambil adalah:

- a. Anak mampu mengenal kata kartu bergambar
- b. Anak mampu mengenal huruf pada kartu bergambar
- c. Anak mampu menyebutkan kartu bergambar

Tujuan dari permainan ini adalah melatih anak untuk mengingat gambar, warna dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini.

Berdasarkan dalam permainan kartu bergambar yang dikemukakan di atas permainan ini anak dapat diberikan kepada anak sebagai sebuah permainan mengenal huruf dan kata-kata serta serta buah-buahan, gambar-gambar yang berwarna-warni yang disukai anak-anak, sehingga anak-anak diajak bergembira, bermain dan belajar dalam permainan kartu bergambar ini. Tak perlu untuk memaksakan anak untuk

menghafal sekian kata dalam sehari-hari, apalagi sampai membanding-bandingkan dengan anak lain seusianya yang sudah lebih maju kemampuan belajarnya. Sehingga anak dapat berkembang dan belajar dalam temponya sendiri dan mengikuti kematangan fungsi-fungsi otaknya masing-masing, sebab setiap anak berbeda.

D.Membaca

1.Pengertian Membaca

Membaca pada hakekatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktifitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktifitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus Crawley dan Mountain (Rahim, 2005:2).

Tiga istilah yang sering digunakan untuk memberikan komponen dasar dari proses membaca, yaitu *recording*, *decoding* dan *meaning*. *Recording* merujuk pada kata-kata dan kalimat, kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyian sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan, proses *decoding* (penyandian) merujuk pada proses menerjemahkan rangkaian grafis ke dalam kata-kata dan *meaning* proses (memahami makna), biasanya ini semua ditekankan pada kelas-kelas awal SD.

Raines dan Canad (Dhieni dkk, 2005:3.15) Berpendapat bahwa proses membaca bukanlah kegiatan menerjemahkan kata demi kata untuk memahami arti yang terdapat dalam bacaan. Guru yang memahami konsep *whole language* akan memandang bahwa kegiatan membaca merupakan suatu proses mengkonstruksi arti

dimana terdapat interaksi antara tulisan yang dibaca anak dengan pengalaman yang pernah diperolehnya.

Tahap pertama dalam membaca adalah dengan melihat tulisan dan memprediksi artinya. Tahap kedua adalah memastikan arti tulisan yang diprediksi sebelumnya sehingga diperoleh keputusan untuk melanjutkan bacaan berikutnya meskipun terdapat kemungkinan kesalahan dalam memprediksi. Tahap ketiga adalah mengintegrasikan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya. Dengan demikian, pemahaman tentang bacaan dapat diperoleh setelah anak membaca seluruh teks. Tingkat pemahaman anak dalam membaca sangat dipengaruhi oleh kualitas prediksi, contoh tulisan, dan pengetahuan anak.

Jadi kesimpulannya bahwa membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan, sebagai suatu proses berfikir, membaca mencakup aktifitas pengenalan kata dan pemahaman. Dan juga merupakan suatu proses mengkonstruksi arti dimana terdapat interaksi antara tulisan yang dibaca anak dan pengalaman yang pernah diperolehnya.

2. Tujuan Membaca

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Dalam kegiatan membaca dikelas, guru seharusnya menyusun tujuan membaca dengan menyediakan tujuan khusus, yang sesuai atau dengan membantu mereka menyusun tujuan membaca siswa itu sendiri. Tujuan membaca dalam Rahim (2005:11) mencakup:

- a. Kesenangan
- b. Menyempurnakan membaca nyaring
- c. Menggunakan strategi tertentu
- d. Memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik
- e. Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya

- f. Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis
- g. Mengkonfirmasi atau menolak prediksi
- h. Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks.

Tujuan membaca memang sangat beragam, bergantung pada situasi dan berbagai kondisi pembaca. Secara umum tujuan ini dapat dibedakan atas beberapa macam dalam Dhieni, dkk(2005:5.4) sebagai berikut:

- 1) Untuk mendapatkan informasi .
Informasi yang dimaksud disini mencakup informasi tentang fakta dan kejadian sehari-hari sampai informasi tingkat tinggi tentang teori-teori serta penemuan dan temuan ilmiah canggih.
- 2) Untuk tujuan agar citra dirinya meningkat
- 3) Adakalanya orang membaca untuk melepaskan diri dari kenyataan, misalnya pada saat ia merasa jenuh, sedih, bahkan putus asa.
- 4) Mungkin juga orang membaca untuk tujuan rekreatif, untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan, seperti halnya menonton film atau tamasya.
- 5) Kemungkinan lain orang membaca tanpa tujuan apa-apa, hanya karena iseng, tidak tahu apa yang akan dilakukan, hanya untuk mengisi waktu.
- 6) Tujuan membaca yang tinggi adalah mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman estetis dan nilai-nilai kehidupan lainnya.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa tujuan membaca adalah untuk mendapatkan informasi, untuk kesenangan, untuk tujuan agar citra dirinya meningkat, untuk mencari nilai-nilai keindahan dalam kehidupannya, dan dapat juga untuk menghilangkan rasa jenuh.

3. Tahap Perkembangan Membaca Pada Anak

Raines dan Canad (Dhieni, dkk, 2005:315) perkembangan membaca awal merupakan proses interaktif dimana anak adalah peserta aktif. Perkembangan membaca anak berlangsung dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Tahapan fantasi
- b. Tahapan pembentukan konsep
- c. Tahap membaca gambar

d. Tahap pengenalan bacaan

e. Tahap membaca l

Menurut Depdiknas (2000:6) Secara khusus, perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap sebagai berikut adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap fantasi (*magical stage*)
- 2) Tahap pembentukan konsep diri (*self concept stage*)
- 3) Tahap membaca gambar (*bridging reading stage*)
- 4) Tahap mengenal bacaan (*take-off reader stage*)
- 5) Tahap membaca lancar (*independent reader stage*)

Pendapat di atas menjelaskan bahwa tahap membaca terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap fantasi pada tahap ini anak sudah mulai belajar menggunakan buku. Tahap pembentukan konsep diri, pada tahap ini anak sudah melibatkan diri dalam kegiatan membaca. Tahap membaca gambar pada tahap ini anak sudah dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya. Tahap pengenalan bacaan, pada tahap ini anak tertarik pada bacaan serta berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan. Tahap membaca lancar, pada tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku.

E. Penelitian Yang Relevan

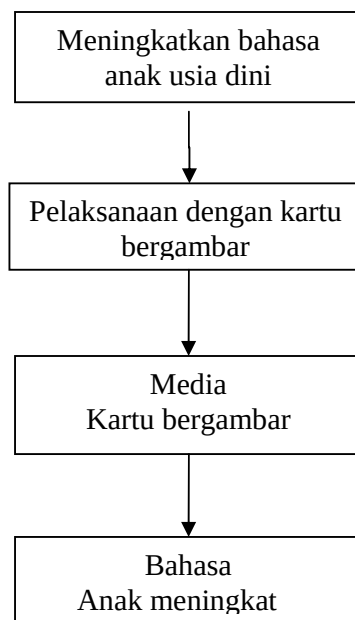
Penelitian yang relevan adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Marlina Harliza (2008) dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Menggunakan Metode Bercerita dengan Kotak Cerita Kain Celemek di TK ADE Irma Kabupaten Padang". Adapun permasalahan yang ditemui di TK ADE Irma Kabupaten Padang ini adalah kurangnya media penunjang untuk meningkatkan bahasa anak. Pada kemampuan penelitian kedua di atas sama-sama dapat meningkatkan bahasa anak, sedangkan perbedaannya terlihat pada hasil penelitian dimana persentase yang ditunjukkan pada penelitian Marlina Harliza anak yang mampu meningkatkan bahasa

anak sebelum tindakan adalah 19,7%, pada siklus I adalah 48,5%, pada siklus II adalah 85%, sedangkan pada penelitian peneliti menunjukkan bahwa anak yang mampu sebelum tindakan adalah 16,6%, pada siklus I adalah 43,7%. Pada siklus II adalah semakin meningkat mencapai 87,5%.

F. Kerangka Konseptual

Proses pembelajaran di TK ACE (*Azischan Course English*) Pariaman selama ini, sangat kurang sekali memakai alat peraga atau menggunakan alat media seadanya sehingga keterampilan bahasa anak masih di bawah kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan, mengingat karakteristik belajar anak usia dini adalah belajar dari yang kongkrit ke abstrak dari yang sederhana ke yang kompleks. Maka pelaksanaan pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan keterampilan bahasa anak usia dini, khususnya untuk anak kelompok B lokal Medinah di TK ACE (*Azischan Course English*) Pariaman.

Kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat dilihat seperti bagan berikut:



Bagan 1

Kerangka konseptual

Berdasarkan kerangka konseptual di atas, diduga dengan bermain kartu bergambar dapat diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam mengenal konsep huruf, kata dan macam-macam tanaman serta warnanya.

E. Hipotesis Tindakan

Salah satu kegiatan pengembangannya adalah dengan kemampuan peningkatan bahasa anak melalui kartu bergambar, yang berwarna-warni dan menarik dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab I sampai Bab IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Masakanak-kanak/TK merupakan masa untuk mengembangkan kemampuan dasar anak yaitu: kemampuan fisik, bahasa, kognitif, sosial emosional, seni, konsep diri, disiplin, kemandirian, moral dan nilai-nilai agama.
2. Pendidikan anak usia dini pada hakekatnya adalah upaya mendidik, membimbing menstimulasi, dan menyediakan pendidikan yang dilakukan dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.
3. Kartu bergambar adalah kartu yang terbuat dari kertas yang bergambar tanaman dan kata yang menyertainya.
4. Upaya dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak dilakukan dengan permainan kartu bergambar di TK ACE Pariaman kelompok B lokal Madinah dimana pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep huruf.
5. Melalui permainan kegiatan kartu bergambar memberikan pengaruh yang cukup nyata bagi anak dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak terhadap pemahaman konsep huruf, serta hasil belajar anak dapat terlihat adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.
6. Kemampuan bahasa anak TK ACE Pariaman pada kelompok B lokal Madinah setelah dilaksanakan kegiatan bermain kartu bergambar menunjukkan hasil yang amat baik dengan demikian permainan kartu bergambar salah satu strategi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak.

7. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh rata-rata persentase kemampuan anak dalam upaya meningkatkan bahasa anak dalam permainan kartu bergambar ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Hasil rata-rata dari persentase kemampuan bahasa anak dalam permainan kartu bergambar dilihat dari sebelum tindakan sampai pada siklus II adalah: anak yang sangat tinggi 16,6% sebelum tindakan, pada siklus I 43,7%. Pada siklus II semakin meningkat mencapai 87,5%.

B. Implikasi

Setiap anak memulai jalan yang sama pada perkembangannya, tiap langkah perkembangannya bervariasi antara anak yang satu dengan yang lain. Begitu juga dengan perkembangan bahasa anak. Kita dapat membimbing dan mengarahkan bagaimana bahasa anak dapat meningkat dalam permainan kartu bergambar.

Dalam kenyataannya anak masih rendah dalam berbahasa melalui tahap demi tahap ini disebabkan kurangnya sarana penunjang untuk peningkatan perkembangan bahasa anak dan juga guru kurang memotivasi anak sehingga bahasa anak kurang berkembang dengan baik.

Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini imbasnya terhadap guru adalah dapat menambahkan wawasan, keterampilan dalam membimbing anak untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. Sedangkan imbasnya terhadap anak kelompok B Lokal Madrasah TK ACE Pariaman dapat meningkatkan bahasa anaknya.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dari dalam penelitian ini, diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Agar pembelajaran dapat menarik minat anak sebaiknya sebagai guru lebih kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran.
2. Sehubungan dengan pembelajaran kartu bergambar dapat meningkatkan bahasa anak. Sebaiknya guru yang mengajar di TK ACE perlu memahami cara pembelajaran secara optimal sehingga guru dapat memahami kebutuhan anak dalam belajar sambil bermain.
3. Dalam melakukan pembelajaran hendaknya guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.
4. Guru hendaknya dapat menggunakan bermacam-macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran, agar anak tidak merasa bosan dalam melakukan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.
5. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar disekolah tempat penelitian, supaya dimasa yang akan datang untuk dapat mengeksplorasi lebih mendalami tentang meningkatkan bahasa anak melalui kartu bergambar di TK ACE ini.
6. Peneliti diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang kegiatan kartu bergambar anak usia dini.
7. Pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan dan dapat menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto Suharsimi, dkk (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Atmazaki (2006). *Kiat-Kiat Mengarang Dan Menyunting*. Padang: Yayasan Citra Budaya Indonesia.
- AqibZainal (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Depdiknas (2000). *Permainan Membaca Dan Menulis Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pendidikan Dasar.
- Depdiknas (2002). *Acuan Menu Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Dini Usia*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia.
- Depdiknas (2004). *Kurikulum TK*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pendidikan TK Dan SD.
- Depdiknas (2006). *Pedoman penerapan pendekatan "Beyond Centers And Circles Time (BCCT)"*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Ditjen Pendidikan Luar Sekolah.
- Dhieni Nurbiana, dkk (2005). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Hariadi(2009). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Marlina Hariza (2008). *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Menggunakan Metode Bercerita dengan Kotak Cerita Kain Celemek di TK ADE Irma Kabupaten Padang*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Moeslichatoen(1999) *Metode Pengajaran Di TK*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Montolalu B.E.F, dkk (2005) *Bermain Dan Permainan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Patmonodewo Soemiarti (1995). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta Dan Depdikbud.
- Rahim, Farida(2005). *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudono Anggani(1995). *Alat Permainan Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Depdikbud
- Sugianto T. Mayke (1995) *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud.