

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA DENGAN METODE
BERMAIN SISWA KELAS A RA NURUL HUDA DUSUN SEKETI
DESA BUTUH KECAMATAN SAWANGAN
KABUPATEN MAGELANG**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Islam

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Disusun Oleh :

Dewi Raafiud Daraajatun

NIM 09481167

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

2011

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dewi Raafiud Daraajatun
NIM : 09841167
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain.

Yogyakarta, 24 Nopember 2011

Yang menyatakan



Dewi Raafiud Daraajatun

NIM.09481167

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi Saudari Dewi Rofiud Darajatun
Lamp. : eksemplar

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengkoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara :

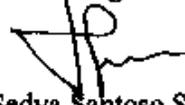
Nama : Dewi Raafiud Daraajatun
NIM : 09481167
Judul : Peningkatan Kemampuan Berbahasa Dengan Metode
Bermain Siswa Kelas A RA Nurul Huda Seketi Butuh
Sawangan Magelang

Sudah dapat diajukan kepada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu dalam Pendidikan Islam.

Dengan ini kami mengharap agar Skripsi / tugas akhir saudara tersebut diatas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb

Yogyakarta, 1 Desember 2011
Pembimbing



Drs. H. Sedyo Santoso, SS, M.Pd
NIP. 19630728 199103 1 002



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02 /DT/PP.01.1/0134/2011

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA DENGAN METODE BERMAIN
SISWA KELAS A RA NURUL HUDA DUSUN SEKETI DESA BUTUH
KECAMATAN SAWANGAN KABUPATEN MAGELANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Dewi Raafiud Darojatun

NIM : 09481167

Telah dimunaqasyahkan pada: Hari Kamis, 8 Desember 2011

Nilai Munaqasyah : A/B

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Drs. H. Sedya Santosa, S.S., M.Pd
NIP. 19630728 199103 1 002

Penguji I

Drs. Radjasa, M.Si
NIP. 19560907 198603 1 002

Penguji II

Dr. Sembodo Ardi Widodo, M.Ag
NIP. 19630226 199203 1 003

Yogyakarta, **02 MAR 2012**

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga



Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si.
NIP. 19590525 198503 1 005

MOTTO

“Barangsiapa Yang Bersungguh – sungguh
Maka Akan Sampailah Ia”Barangsiapa Yang
Bersabar Maka Akan Mendapatkan”



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

Almamatrku tereinta
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَ بِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَ الدِّينِ. أَشْهَدُ
أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَ أَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ. اللَّهُمَّ صَلِّ وَ سَلِّمْ عَلَى
مُحَمَّدٍ وَ عَلَى آلِهِ وَ صَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi ahir zaman, Muhammad SAW yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup dunia dan ahirat.

Skripsi ini merupakan kajian tentang upaya meningkatkan minat baca huruf hijazah melalui media gambar di kelas RA NURul Huda Seketi Butuh Sawangan, Magelang. Penyusun menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala syukur, penyusun mengucapkan rasa terimakasih kepada :

1. Bpk.Prof.Dr.H.Hamruni,M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Drs.Ichsan,M.P.d. dan Ibu Dra. Asnafiyah,selaku ketua dan sekretaris Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,yang telah memberikan banyak masukan dan sehat kepada penulis selamamenjalai

3. Bapak Dr.Sedya Santoso,SS,M.P.d. selaku Pembimbing skripsi yang telah memberikan kritik, saran dan pengarahan dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Mujahid, M. Ag., selaku Penasihat Akademik.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Ibu guru RA NUrul Huda Seketi Butuh Sawangan Kabupaten Magelang.
7. Serta semua pihak yang telah membantu terselesainya skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan, kritik, saran dan masukan yang telah diberikan senantiasa mendapat balasan kebaikan dari Allah SWT, Amin.

Yogyakarta, 20 November 2011

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Penyusun


Dewi Raafiud Daraajatun

NIM. 09481167

ABSTRAK

Dewi Rofiud Darojatun. *Meningkatan Kemampuan Bahasa Dengan Metode Bermain Di RA Nurul Huda Seketi Butuh Sawangan Magelang*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga 2011.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) bagaimana penerapan permainan kotak kartu dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak,2) apakah permainan kotak kartu dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak,

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan bermain kotak kartu dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak, Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, Subyek penelitian adalah anak kelompok A RA Nurul Huda Seketi Butuh Sawangan Magelang yang berjumlah 12 anak. Metode pengumpulan data diperoleh melalui lembar observasi aktivitas anak selama proses pembelajaran dan dokumentasi berupa foto selama pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan kotak kartu dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok A. berdasarkan lembar observasi hasil aktifitas pembelajaran pada pengembangan bahasa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan bermain kotak kartu dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak. Oleh karena itu disarankan bagi guru RA dapat menerapkan permainan kotak kartu. untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Dan bagi peneliti yang lain dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam pengembangan penelitian berikutnya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Surat Pernyataan Keaslian	ii
Halaman Surat Persetujuan Skripsi	iii
Halaman Pengesahan Skripsi	iv
Halaman Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Halaman Kata Pengantar	vii
Halaman Abstrak	ix
Halaman Daftar Isi	x
Halaman Daftar Tabel	xii
Halaman Daftar Gambar	xiii
Halaman Daftar Lampiran	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	9
D. Kajian Pustaka	10
E. Landasan Teori	12
F. Metode Penelitian	42
G. Sistematika Pembahasan	48

BAB II	GAMBARAN UMUM SEKOLAH	49
	A. Letak Geografis	49
	B. Sejarah Singkat	49
	C. Dasar dan tujuan pendidikan	51
	D. Struktur Organisasi	52
	E. Keadaan Guru,Karyawan, Siswa.....	54
	F. Sarana dan Prasarana	56
BAB III	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
	A. Strategi Pembelajaran Bahasa Di RA Nurul Huda	
	Butuh	59
	B. Pelaksanaan Evaluasi	62
	C. Pengaruh strategi Pembelajaran Bahasa Terhadap	
	Pelaksanaan evaluasi bahasa.....	72
BAB IV	PENUTUP	77
	A. Kesimpulan	77
	B. Saran	77
	C. Kata Penutup	78

DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN – LAMPIRAN	81



DAFTAR TABEL

- Tabel 1. Data siswa kelompok A
- Tabel 2. Taraf penguasaan siswa dalam pembelajaran
- Tabel 3. Kondisi Guru Raudhatul Athfal Nurul Huda Seketi Butuh
- Tabel 4. Kondisi Siswa Raudhatul Athfal Nurul Huda Seketi Butuh
- Tabel 5. Sarana Raudhatul Athfal Nurul Huda Seketi Butuh
- Tabel 6. Prasarana Raudhatul Athfal Nurul Huda Seketi Butuh
- Tabel 7. Indikator Pengembangan Bahasa
- Tabel 8. **Hasil observasi siswa Pengembangan Bahasa**
- Tabel 9. **Evaluasi**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. Struktur Organisasi RA Nurul Huda Seketi Butuh
- Gambar 2. Gambar kotak yang dipakai dalam permainan kotak kartu
- Gambar 3. **Gambar kotak yang dipakai dalam permainan kotak kartu**
- Gambar 4. **Gambar anak sedang menceritakan gambar seri**
- Gambar 5.
- Gambar 6.
- Gambar 7.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	SKH I
Lampiran II	
Lampiran III	Foto Pelaksanaan Pembelajaran
Lampiran IV	Lembar Observasi I
Lampiran V	
Lampiran VI	Bukti Seminar Proposal
Lampiran VII	Persetujuan Tentang Hasil Perubahan Judul Skripsi
Lampiran VIII	Kartu Bimbingan Skripsi



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Taman Kanak-Kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan jalur formal yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun sebelum memasuki pendidikan dasar (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 dalam Purnomo, 2005: 1).¹ Perkembangan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pusat Kurikulum, Balitbang Diknas Tahun 1999 menunjukkan bahwa hampir pada seluruh aspek perkembangan anak yang masuk TK mempunyai kemampuan lebih tinggi daripada anak yang tidak masuk TK di kelas 1 SD (Purnomo, 2005: 1)

Usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Peran pendidik (orang tua, guru dan orang dewasa lain) sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak usia 4-6 tahun. Upaya pengembangan

¹ Purnomo Joko, *Penggunaan Media Permainan Calistung*, (Bandung, 2005), hal.1

tersebut harus dilakukan melalui bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengakspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan.

Dalam mengembangkan diri anak didik di TK tersebut memerlukan dukungan berbagai fasilitas, sarana dan prasarana seperti alat peraga, perabot kelas, ruang kegiatan, program pengembangan yang memadai, serta suasana pendidikan yang menunjang. Idealnya berbagai fasilitas, sarana dan prasarana perlu tersedia secara lengkap di TK agar penyelenggaraan pelayanan pendidikan bagi anak didik di TK yang bersangkutan dapat benar-benar berjalan dengan baik. Sehingga pertumbuhan dan perkembangan kepribadian anak didik dapat tercapai secara baik dan benar (Purnomo, 2005: 1).²

Pelajaran membaca, menulis, dan berhitung sangat menentukan keberhasilan anak untuk belajar pada jenjang pendidikan selanjutnya. Ketiga mata pelajaran ini sering disebut 3R yaitu singkatan dari Read, Write, dan Aritmathic. Ketiganya harus diefektifkan pelaksanaannya ketika di sekolah dasar. Sebab pelajaran itu merupakan dasar bagi seseorang untuk mengenyam pendidikan di kemudian hari (Gusnawirta, 2002: 60)³

Pada pendidikan prasekolah, ketiga pelajaran itu merupakan pengenalan, bukan pelajaran sesungguhnya. Aturan ini dikeluarkan oleh instansi yang berwenang. Akan tetapi mengingat tuntutan masyarakat (orang tua) yang menginginkan ketiga pelajaran tersebut sudah boleh diberikan di taman kanak-

² Purnomo Joko, *Penggunaan Media Permainan Calistung*, (Bandung 2005), hal.1

³ Fasli Gusnawirta, *Pendidikan Usia Dini* (Jakarta, 2000), hal.60

kanak secara nyata. Hal ini harus diperhatikan oleh perencanaan kurikulum. Keinginan orang tua mungkin disebabkan oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang serba canggih.

Di sisi lain ada sebagian kecil siswa SD yang belum mampu membaca dan menulis dengan baik dan lancar. Hal ini perlu dipertanyakan. Apakah anaknya yang tidak dapat memahami pelajaran atau gurunya yang tidak bisa mengajar. Jika anak sudah lancar membaca, maka setiap ada tulisan selalu ingin membacanya. Misalnya tulisan yang ada di komik, koran, majalah, papan nama, nama di depan rumah, nama orang di baju, dan lain-lain. Anak tidak malu, tidak segan bahkan tidak memikirkan akibatnya, yang penting membaca dengan suara keras. Mula-mula anak membaca tanpa memikirkan makna. Lama-kelamaan sesuai dengan tingkat kematangan pikirannya, ia sudah membaca disertai dengan pemahaman maknanya. Kemudian ia sadar dengan membaca dapat mengetahui sesuatu dan akhirnya mempunyai prinsip bahwa melalui membaca ia memiliki pengetahuan. Membaca perlu dilatih untuk memantapkan pengetahuan. Pemikiran konseptual yang tercermin dari kegiatan ini adalah menghubungkan rumus kata yang mewakili gejala dalam kenyataan hidup. (Gusnawirta, 2002: 65)⁴

Pelajaran menulis dimulai dengan bagaimana cara membangkitkan minat anak agar mau menulis. Pertama kali orang tua atau guru mengenalkan angka, dan gambar benda yang dibawahnya tertulis namanya. Anak yang sudah masuk pada masa peka menulis dan menggambar akan memiliki minat serta dorongan yang kuat untuk menulis. Sehingga anak akan menulis pada benda atau barang yang

⁴ Faisal Gusnawirta, *Pendidikan Usia Dini* (Jakarta, 2000), hal .65

terdapat di sekelilingnya (dicoret), misalnya di kertas, ubin, tembok, meja. Kalau sudah timbul masa peka ini jangan disia-siakan, perlu diberi lingkungan kondusif yang antara lain diberi alat tulis menulis, kertas, dan penghapus. Lama-kelamaan kesadaran terhadap manfaat dapat menulis akan timbul. Sebab apa yang diinginkan atau dipikirkan seseorang dapat dimanifestasikan dalam bentuk tulisan bahkan gambar. Setelah dewasa seseorang dengan kematangan yang tinggi dapat menulis bahan pidato, buku, prosa, puisi dan karya ilmiah (termasuk disertasi). Akhirnya menulis merupakan salah satu kegiatan yang rutin dan bagian dari hidupnya (Nurani, 2000: 15)⁵

Kegiatan menulis perlu dimantapkan untuk melatih dan memadukan olah otak dengan gerak tangan, serta kegiatan psikomotorik yang sudah langka dilakukan di kalangan cendekiawan, pendidik dan profesional yang cenderung mengandalkan komputer atau media audio visual. Menulis dapat melatih orang untuk cermat dalam merancang jalan pemikiran yang teratur. Oleh sebab itu menulis dapat diberikan pada anak sejak anak usia dini. Membaca dan menulis merupakan dua kegiatan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, sehingga perlu dikembangkan sejak pendidikan pra sekolah.

Pelajaran berhitung juga tidak kalah penting dibandingkan dengan dua pelajaran di atas. Berhitung dapat melatih orang untuk merencanakan kegiatan sesuai dengan waktu, ruang, dan tenaga yang dimiliki. Berhitung dapat melatih kegiatan belahan otak sebelah kiri yang mengolah kemampuan berfikir teratur dan

⁵ Nurani, *Permainan Membaca Dan Menulis di TK*, (Jakarta,2005), hal.15

mengutamakan pemanfaatan nalar (Juwono Sudarsono, *Harian Kompas*, 24 Agustus 1998 hal 4)⁶

Mengingat manfaat pelajaran berhitung, maka sejak usia dini harus diperkenalkan, misalnya mengenal angka. Disebabkan cara berfikir anak mulai dari berfikir kongkrit, maka sebelum menulis angka tertentu anak wajib menghitung benda itu sejumlah angka tersebut. Contohnya anak dilatih menulis angka empat, maka ia perlu menghitung sesuatu, misalnya pensil yang berjumlah empat. Lama-kelamaan anak mampu berfikir secara abstrak, sesuai dengan tingkat kematangannya. Anak akan mampu mengerjakan soal berhitung dari tingkat sederhana menjadi tingkat yang kompleks (Nurani, 2000: 16)⁷

Motivasi dan minat untuk membaca tidak begitu saja tumbuh dalam diri anak usia dini. Tumbuh kembangnya tergantung dari budaya lingkungan anak. Lingkungan ini terjadi atas keluarga, situasi rumah, anggota keluarga, peranan permainan, bacaan-bacaan dan gambar atau situasi lingkungan yang diciptakan sekolah. anak usia dini memiliki sifat khas dalam pembelajarannya, maka baca tulis pada masa ini juga diwarnai dari bagaimana cara anak usia dini memperoleh pengetahuannya. Berhitung merupakan bagian dari matematika. Berhitung diperlukan untuk menumbuh kembangkan ketrampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis. Dengan kata lain permainan berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika. Sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran

⁶ Juwono Sudarsono, *Harian Kompas*, 24 Agustus 1998, hal.4

⁷ Nurani, *Permainan Membaca dan Menulis di TK*, (Jakarta, 2000), hal.16

matematika lebih lanjut di sekolah dasar, seperti pengenalan konsep lambang bilangan, warna, bentuk, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat, dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Selain itu berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin pada diri anak.

Sejalan dengan hal ini maka faktor guru dalam proses pembelajaran sangatlah menentukan. Salah satu faktor yang perlu diperhatikan oleh guru adalah mengenai alat peraga bermain sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi anak dalam kreatifitas. Sarana yang dimaksud dalam hal ini alat/media /peraga bermain yang digunakan dalam belajar yang pengadaannya tidak selalu harus dibeli, tetapi dapat diadakan/dibuat oleh guru dengan memanfaatkan bahan yang digunakan disekitarnya. Oleh karena itu guru dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat atau menciptakan sendiri alat peraga yang diperlukan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar dengan memperhatikan tahap perkembangan anak didik (Gusnawirta, 2002: 73)⁸

Taman Kanak-Kanak adalah sarana dalam membantu anak agar dapat mengenal dirinya sendiri juga lingkungan di sekitar anak. Taman Kanak-Kanak adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai anak memasuki Pendidikan Dasar (PP No. 27 Tahun 1990, Bab I, pasal 1). Taman Kanak-Kanak mengembangkan setiap aspek perkembangan anak yang belum terasah. Taman Kanak-Kanak mempersiapkan anak-anak usia dini dalam menghadapi pendidikan formal selanjutnya, sehingga anak-anak tidak mengalami kesulitan yang berarti.

⁸ Fasli Gusnawirta, *Pendidikan Usia Dini*, (Jakarta 2002), hal.73

Pandangan ini mengisyaratkan bahwa TK merupakan lembaga pendidikan praskolastik atau praakademik. Dengan demikian, TK tidak mengemban tanggung jawab utama dalam membina kemampuan skolastik atau akademik anak seperti kemampuan membaca dan menulis. Substansi pembinaan kemampuan skolastik atau akademik ini harus menjadi tanggung jawab utama lembaga pendidikan sekolah dasar. Alur pemikiran tersebut tidak selalu sejalan dan terimplementasikan dalam praktik kependidikan TK dan Sekolah Dasar di Indonesia. “pergeseran tanggung jawab pengembangan kemampuan skolastik (akademik) dari Sekolah Dasar ke Taman Kanak-Kanak terjadi di mana-mana, baik secara terang-terangan maupun terselubung. Banyak Sekolah Dasar (umumnya swasta dan sebagian negeri) seringkali mengajukan persyaratan atau tes masuk dengan menggunakan konsep akademik, terutama tes “membaca dan menulis”. Lembaga pendidikan sekolah dasar seperti ini sering pula dianggap sebagai pendidikan “berkualitas” dan “bonafit”. Gejala-gejala atau peristiwa praktik pendidikan seperti itu mendorong lembaga pendidikan di Taman Kanak-Kanak maupun orang tua berlomba mengajarkan kemampuan akademik membaca dan menulis dengan mengadopsi pola-pola pembelajaran di sekolah dasar. Akibatnya, tidak jarang Taman Kanak-Kanak tidak lagi menjadi taman yang indah, tempat bermain dan berteman banyak, tetapi beralih fungsi menjadi “sekolah” TK dalam makna menyekolahkan secara dini pada anak-anak (Kusdiastuti, 2008: 31)⁹

⁹ Kusdiastuti Arsi, *Penggunaan Bermain Massy Play dalam upaya Meningkatkan kecerdasan Natural Pada Anak Usia 0-5*, (Jakarta,2008), hal.31

Data yang kami peroleh dari lapangan adalah terdapat 30% anak yang tidak bisa membaca dan tidak bisa menulis, diantaranya dari 12 siswa 7 siswa diantaranya sudah bisa membaca. Berarti dari 12 siswa sebagian ada yang bisa berhitung tetapi tidak bisa membaca. Ada juga yang sudah bisa membaca tetapi belum bisa berhitung ada juga yang sudah bisa membaca dan berhitung (keduanya). Dari 12 siswa yang sudah bisa membaca 3 diantaranya masih mengeja dalam proses membaca, maksudnya dalam membaca. Dari data tersebut dapat kami simpulkan terdapat 2 siswa yang tidak bisa membaca dan berhitung. Pengembangan yang lain seperti pengembangan motorik pada menulis sudah bagus dan sesuai dengan harapan, tidak ada masalah dalam pembelajaran tinggal dua pengembangan yaitu pengembangan bahasa dan pengembangan kognitif.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sofyah: 2009) menunjukkan bahwa meningkatnya kemampuan menulis dengan menggunakan permainan yang memakai kartu huruf sebagai media. Dengan adanya media kartu huruf diharapkan melalui permainan kotak kartu calistung dalam penelitian kami dapat meningkatkan kemampuan pengembangan bahasa dan kognitif dengan berbagai media dan permainan.

Penelitian ini diharapkan dapat memenuhi harapan para praktisi TK dan orang tua untuk memberikan dorongan dan rangsangan kemampuan berbahasa melalui berbagai bentuk permainan pada anak. Penelitian ini dilakukan karena masih banyak masalah-masalah di TK yang menjadi hambatan dalam pengembangan di sekolah, salah satunya adalah masih banyak anak yang tidak bisa membaca. Berdasarkan pemaparan di atas maka perlu diadakannya sebuah

penelitian tentang upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa melalui bermain kotak kartu calistung sebagai penjelasan dan jawaban dari permasalahan diatas. Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan penelitian-penelitian lebih lanjut terhadap anak usia dini.

B. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang masalah tersebut dan berdasarkan pengamatan langsung di dalam kelas, khususnya kelas/kelompok A rumusan masalah penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah penerapan permainan kotak kartu dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak?
2. Apakah permainan kotak kartu dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1) Tujuan

Dari rumusan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah

- a. Untuk mendeskripsikan penerapan permainan kotak kartu dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa
- b. Untuk mendeskripsikan permainan kotak kartu dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak

2) Manfaat

Hasil penelitian tindakan kelas ini merupakan “*self reflective teaching*” yang dapat bermanfaat baik untuk individu atau lembaga. Manfaat tersebut dapat dikemukakan sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

- 1) Dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran di RA Nurul Huda Butuh
- 2) Sekolah akan mengetahui bahwa metode bermain kotak kartu calistung sangatlah penting untuk meningkatkan kemampuan berbahasa.

b. Bagi Guru

Guru lebih kreatif dalam merangkai kegiatan pembelajaran dan

c. Bagi peneliti lain

Hasil peneliti ini diharapkan dapat dijadikan masukan untuk mengadakan penelitian terkait dan sebagai bahan informasi untuk bahan penelitian lanjutan dengan variable yang berbeda. Selain itu juga dapat dilakukan penelitian pada jenjang usia atau konteks sosial budaya yang berbeda.

D. Kajian Pustaka

Ada beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini, antara lain skripsi yang ditulis oleh Yeni Khamidah, Robiangatun, Noor-Azmah Hidayati, Siti Nafsul Mutmainah.

1. Skripsi Yeni Khamidah. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2006. Skripsi ini dengan judul, Fungsi media kartu bergambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di MTs Negeri Tempel Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana fungsi media dalam pembelajaran kosakata

bahasa Arab. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah fungsi media kartu bergambar terbukti di lapangan, khususnya di MTs Negeri Tempel Yogyakarta.

2. Skripsi Robiangatun, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Univeritas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2004. Dengan judul, Eksperimen Media Permainan Kartu Bingo dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab pada siswa kelas II Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) LUKMAN AL HAKIM Yogyakarta. Dari hasil penelitian dan eksperimen yang penulis lakukan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kosakata bahasa Arab siswa yang menggunakan media kartu Bingo dengan siswaw yang tidak menggunakan media kartu Bingo, ternyata dari hasil penelitian yang telah dilakukan, hasil belajar yang menggunakan media permainan kartu bkuingo lebih efektif dibandingkan dengan hasil belajar bahasa Arab tanpa menggunakan media permainan kartu tersebut.
3. Noor Azmah Hidayati, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Univeritas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2003. Dengan judul Eksperimentasi Media Kartu Untuk Meningkatkan Memori Kosa Kata Bahasa Arab pada siswa kelas 1 MTs. Rasyidiyah Khalidiyah Putri, Amuntai, Kalimantan Selatan. Pembelajaran kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan media kartu dapat meningkatkan memori kosa kata bahasa Arab pada siswa kelas 1 MTs. Rasyidiyah Khalidiyah Putri, terbukti dengan peningkatan beda rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 65,652 lebih besar dari kelas kontrol yakni 52, 435.
4. Siti Nafsul Mutmainah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI ADI BUANA Surabaya dengan judul Kemampuan memahami persamaan kata dan membuat kalimat siswa kelas III Sekolah Dasar Giki 1 Surabaya. Penelitian ini bertujuan utul memahami persamaan kata dan membuat kalimat bagi siswa Sekolah Dasar kelas III.

E. Landasan Teori

1. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

1. Pengertian PAUD

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No.20 Tahun 2003).

Program pada Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang menentukan terbentuknya kepribadian anak. Proses pendidikan usia dini terjadi sejak dalam kandungan (secara tidak langsung), masa bayi hingga anak berumur kurang lebih delapan tahun. Dengan demikian jenis kegiatannya dapat berupa Taman Kanak-Kanak, Kelompok Bermain, Penitipan Anak dan kegiatan lain yang dijiwai oleh ciri lembaga atau institusinya. Oleh karena itu materi kegiatannya dapat berhubungan dengan agama, budi pekerti, etika, moral, toleransi, keterampilan, gotong royong, keuletan, kejujuran dan sifat yang lain. Jika pelaksanaan pendidikan pada usia dini dapat berjalan dengan baik, maka proses pendidikan pada usia sekolah, usia remaja, usia dewasa dan seterusnya juga akan baik (Gusnawirta, 2002: 63).¹⁰ Dilihat dari jenjang sekolah yang

¹⁰ Gusnawirta Fasli, Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta 2002), hal.63

dimaksud adalah keberhasilan pendidikan itu tergantung pada pendidikan pada usia dini

Sebelum masuk sekolah dasar anak harus diberi pendidikan yang tepat, maksudnya pengaruh yang sesuai dengan perkembangan, bakat, hobi, kemauan atau fisik anak. Kalau pada usia dibawah 7 tahun anak tidak diberi pendidikan apa-apa, anak ini akan terlambat dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Dari segi fisik, mungkin tidak begitu terlihat, tetapi psikisnya akan kelihatan jelas.

Pemerintah, penentu kebijakan, pakar, dan pendidikan di sarankan dapat memberikan pengertian atau informasi kepada orang tua agar mereka sadar bahwa pendidikan pada usia dini itu penting. Pendidikan ideal dan baik semestinya dilakukan sejak anak lahir sampai remaja (Rousseau dalam Kusdiastuti, 2008: 33)¹¹ dengan di kembalikan kepada alam atau pendekatan secara alamiah. Jika anak dapat bersatu dengan alam ia akan bahagia dan tumbuh rasa ingin tahunya. Anak sebaiknya dapat berkembang secara wajar tanpa hambatan.

Pendidikan perlu mengikuti sifat bawaan anak, sehingga pengaruh yang diberikan kepada anak tidak bertentangan dengan kemauan dan bakat yang berkembang. Pendidikan anak usia dini harus mampu membantu perkembangan anak, sehingga kurikulum yang di atur sebaiknya berhubungan dengan pekerjaan, kesenian, keahlian, pembangunan melalui nyanyian, permainan bahasa, dan matematika. Prinsip belajar melalui

¹¹ Kusdiastuti, *Penggunaan Bermain Massy Play dalam Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Pada Anak Usia 5-6 Tahun*, (Jakarta 2008), hal.33

bermain dapat menimbulkan dan mengembangkan kreatifitas pada anak usia dini (Nurani, 2000: 16)

b. Aspek-Aspek Pengembangan kemampuan Anak Usia Dini

1) Pengembangan Agama

Pengembangan agama islam bertujuan agar peserta didik mampu mengenali, memahami serta melaksanakan dasar-dasar rukun Islam dan amal sholeh. Pengembangan agama islam selain untuk mengenalkan pada anak tentang Tuhan juga diharapkan agar anak memahami arti dari sebuah agama yang dimiliki. Dalam pengembangan ini terdiri dari membaca 2 kalimat syahadat, membaca doa dan surat-surat pendek, mengenal bacaan sholat dan gerakan sholat, mengenal rukun islam dan rukun iman, dan lain lain (Firdaus, 2007: 4).¹²

Anak mampu memperhatikan perilaku keagamaan yang diterima melalui inderanya, anak mulai meniru perilaku keagamaan secara sederhana dan mulai mengekspresikan rasa sayang dan cinta kasih, anak mampu meniru secara terbatas perilaku baik atau sopan. Anak mampu meniru dan mengucapkan bacaan do'a/lagu-lagu keagamaan dan gerakan beribadah secara sederhana, mulai berperilaku baik atau sopan bila diingatkan, meniru gerakan beribadah.

2) Pengembangan Sosial Emosional

Anak mampu membangun interaksi dengan merespon kehadiran orang lain, anak mampu berinteraksi dengan lingkungan terdekatnya

¹² Firdaus, *Kurikulum Roudhotul Athfal (RA) Model Pembelajaran*, (Departemen ,2007), hal 4

(keluarga), dan menunjukkan keinginannya dengan kuat, anak mampu berinteraksi dan mengenal dirinya, menunjukkan reaksi emosi yang wajar, serta mulai menunjukkan rasa percaya diri, serta mulai dapat menjaga diri sendiri. Anak mampu berinteraksi dan mematuhi aturan, dapat mengendalikan emosinya (Firdaus, 2004: 6)

3) Pengembangan Bahasa

Pengembangan ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia. Menggunakan kata-kata yang efektif baik lisan maupun tulisan. Mengembangkan kemampuan berbahasa individu termasuk dalam hal memahami tata kalimat, fonologi, arti kata serta menggunakan komunikasi yang efektif. Bagi anak pra sekolah, kapasitas menggunakan bahasa masih dalam tahapan yang sederhana (Firdaus, 2005: 7).¹³

Pada usia TK (4-6 th) perkembangan kemampuan bahasa anak 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

¹³ Firdaus, *Kurikulum Roudhotul Athfal (RA) Model Pembelajaran*, (Departemen, 2005), hal.7

- 4) Mampu mengungkapkan pikiran, perasaan dan tindakan dengan menggunakan kalimat sederhana
- 5) Mampu membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar

Untuk memberikan rangsangan positif terhadap berbagai keterbatasan anak diatas maka permainan dan berbagai alatnya memegang peranan penting. Lingkungan (termasuk didalamnya peranan orang tua dan guru) seharusnya menciptakan berbagai aktifitas bermain sederhana yang memberikan arah dan bimbingan agar berbagai potensi yang tampak akan tumbuh dan berkembang secara optimal (Musfiroh, 2005: 11).¹⁴

Anak mampu merespon suara, anak mampu mengerti isyarat dan perkataan orang lain serta mengucapkan keinginannya secara sederhana. Anak dapat mendengarkan. Berkomunikasi secara lisan dengan kalimat sederhana, memiliki perbendaharaan kosa kata yang semakin banyak. Anak mampu mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis, dan berhitung.

Pengembangan bahasa pada TK dapat diukur ketercapaiannya dengan menggunakan bintang (*). Anak yang belum mencapai indikator seperti diharapkan dalam SKH atau dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka anak tersebut masih dalam penilaian bintang satu (*). Jika anak sudah melebihi indikator yang tertuang dalam SKH atau

¹⁴ Musfiroh tadkiroatun, *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*.(Jakarta:Depdiknas,2005),,hal. 11

mampu melaksanakan tugas tanpa bantuan secara tepat, cepat, lengkap, benar maka anak tersebut dikategorikan bintang empat (****).

4. Pengembangan Kognitif

Pengembangan kognitif adalah suatu proses pembentukan struktur berfikir untuk memperoleh pengetahuan melalui : ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, penyimpulan dan penilaian. Teori yang sering digunakan dalam pengembangan kognitif individu dari lahir hingga dewasa adalah teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget, seorang psikolog dari swiss (Kartini, dkk, 2001: 65).¹⁵

Pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilih-milih, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti (Firdaus, 2007: 5).

Menggunakan angka-angka secara efektif dan menalar dengan baik. Meningkatkan kepekaan individu terhadap pola, hubungan, dan fungsi, klasifikasi, dan kalkulasi logika matematika. Bagi anak

¹⁵ Kartini dkk, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung 2001), hal.65

prasekolah, kapasitas penggunaan angka-angka masih sebatas pengenalan konsep matematika yang sederhana (Firdaus, 2005: 7)¹⁶

Anak mampu menyadari keberadaan benda yang tidak dilihtnya, anak bereksplorasi melalui indra dan motoriknya terhadap benda yang ada di sekitarnya. Anak mampu mengenal benda dan memanipulasi objek/benda, anak mampu mengenal dan memahami konsep sederhana dan dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

5. Pengembangan Fisik/Motorik

Fisik/motorik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan gerak. Perkembangan fisik motorik pada dasarnya berkembang sejalan dengan penambahan usia serta kematangan syaraf dan otak anak. Tetapi tentu saja peranan lingkungan, misalnya rangsangan dan kesempatan, juga faktor kesehatan tidak bisa diabaikan. Proses kematangan tiap anak tidak selalu sama, sehingga laju perkembangan antara anak yang satu dengan yang lainnya bisa saja berbeda. Di TK, perkembangan fisik/motorik anak dapat dilaksanakan dengan terarah dan terkoordinasikan lewat permainan. Terutama permainan yang bersifat melatih fungsi fisik dan mental anak. Sambil bermain, penguasaan fisik/motorik anak dilatih dan diberi kesempatan untuk berkembang (Kartini, dkk, 2001: 57).¹⁷

Pengembangan fisik/motorik bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan

¹⁶ Firdaus, *Kurikulum Roudhotul Atfhal (RA) Model Pembelajaran* (Jakarta: Departemen Agama, 2005), hal.7

¹⁷ Kartini dkk. *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Depdiknas, 2001), hal. 51

mengelola, mengontrol, gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat, dan terampil (Firdaus, 2007: 5).

Anak mampu menggerakkan anggota tubuhnya dalam rangka latihan kekuatan otot tangan, otot punggung dan otot kaki untuk menjaga keseimbangan, anak mampu melakukan gerakan seluruh anggota tubuhnya secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.

6. Pengembangan Seni

Seni adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru. Baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Seni bisa juga diartikan sebagai kemampuan menciptakan gagasan atau karya yang asli dan imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan/karya yang baru dengan gagasan/karya yang sudah dimiliki (Kartini, dkk, 2001: 74)¹⁸

Pengembangan seni bertujuan agar peserta didik dapat menciptakan sesuatu berdasarkan hasil imajinasinya dan dapat menghargai hasil kreatifitas orang lain. Sesuatu yang kreatif haruslah yang baru. Tetapi tidak semua yang baru itu kreatif. Selain harus yang baru, kreatif itu juga harus layak dan pantas. Sesuatu dapat disebut kreatif bila hal itu diluar kebiasaan, artinya berani atau mampu mengatasi hambatan tradisi. Sesuatu

¹⁸ Kartini dkk, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung : Depdiknas, 2001), hal.74

gagasan yang kreatif dapat mengatasi hambatan dengan menggunakan pandangan-pandangan baru yang diluar kebiasaan itu (Firdaus, 2007: 5).

Anak mampu bereaksi terhadap irama yang didengarnya. Anak mampu meniru suara dan gerak secara sederhana. Anak mampu melakukan berbagai gerakan anggota tubuhnya sesuai dengan irama, menyajikan dan berkarya seni, dapat mengekspresikan diri dalam bentuk goresan sederhana. Anak mampu menggunakan berbagai media/bahan dalam berkarya seni melalui kegiatan eksplorasi dan berkreasi dengan berbagai gagasan

2. Metode Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini

a. Pengertian/Konsep

Metode berasal dari bahasa Yunani "methodos" yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Fungsi metode berarti sebagai alat untuk mencapai tujuan.

Pengertian tentang metode-metode mengajar sangat diperlukan oleh para pendidik, sebab berhasil atau tidaknya metode mengajar yang digunakan oleh guru. (Hamalik, 2001: 27).¹⁹

¹⁹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hal.27

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran

2. Jenis-Jenis Metode Pengembangan Bahasa

1) Metode Bercakap-Cakap

Adalah suatu cara penyampaian bahan pengembangan yang dilaksanakan melalui bercakap-cakap dalam bentuk tanya jawab antara anak dengan guru, atau anak dengan anak. Jenisnya antara lain: bercakap-cakap bebas berdasarkan gambar seri, atau berdasar tema. Teknik bercakap-cakap berupa kegiatan bercakap-cakap atau tanya jawab antara peserta didik dengan guru atau antara peserta didik dengan peserta didik. Dalam bercakap-cakap kegiatan tidak terikat dengan tema, tetapi pada kemampuan yang diajarkan. Bercakap-cakap menurut pokok dilakukan berdasarkan tema tertentu. Bercakap-cakap berdasarkan gambar seri sebagai bahan pembicaraan.

2) Metode Demonstrasi

Adalah teknik yang dilakukan dengan cara mempertunjukkan atau memperagakan suatu cara atau suatu keterampilan. Tujuannya agar peserta didik memahami dan dapat melakukannya dengan benar, misalnya: mengupas buah, memotong rumput, menanam bunga, mencampur warna, meniup balon kemudian melepaskannya, menggosok gigi, mencuci tangan, dll.

3) Metode Pemberian Tugas

Adalah pemberian kegiatan belajar mengajar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas yang telah disiapkan oleh guru. Mengerjakan suatu obyek atau proses dari suatu kejadian atau peristiwa

3. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pemahaman pada anak, memberikan kesenangan, dan mengembangkan imajinasi anak. Dalam bermain, anak dapat menciptakan dunianya sendiri, dan mengulang pengalaman yang menyenangkan beginya. Bermain merupakan sarana untuk mengubah kekuatan potensial yang ada dalam diri anak menjadi berbagai kecakapan hidup pada anak di masa yang akan datang.

Dunia anak adalah bermain. Anak-anak dapat bermain menggunakan peralatan. Saat anak bermain adalah saat anak mendapatkan pengetahuan. Bermain membuat anak menjadi mengerti apa yang sedang dilakukannya. Dengan mengerti anak merasa senang melakukan kegiatan tersebut dan membuat anak lebih berimajinasi lagi terhadap permainan dan lingkungan sekitarnya

Bermain merupakan suatu aktifitas yang diperlukan dalam pertumbuhan dalam setiap anak. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadikan latihan untuk pertumbuhan anak, dimana si anak mencobakan diri, bukan hanya dalam fantasinya tetapi juga benar secara

aktif. Bermain memacu kemampuan anak untuk dapat berbuat sesuatu sesuai dengan yang berada dalam pikiran mereka. Bermain membuat sesuatu bayangan yang berada dalam pikiran anak menjadi suatu yang nyata. Melalui bermain anak dapat melakukan latihan yang diperlukan dan juga dapat membuat bayangan yang berada dalam pikiran seorang anak menjadi suatu kenyataan (Semiawan dalam Kusdiastuti, 2002: 55)²⁰

Bermain merupakan suatu aktualisasi anak dalam mempersiapkan dirinya beranjak dewasa. (Menurut Hildebrand dalam Moeslichatoen, 2001: 17) menyatakan bahwa bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merakayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa. Bermain merupakan perangkat anak merasa terlibat dan tahu apa yang dapat dikerjakannya. Bermain memberikan kebebasan anak dalam menuangkan apa yang dilihatnya dan dunia orang dewasa. Anak bisa menjadi sesuatu yang dapat dilakukannya di dalam masanya dengan terus berlatih, mendalaminya, membuat perkiraan, dan juga terus-menerus mengulang kegiatan. Bermain membuat diri anak lebih kreatif. Bermain dapat mengasah daya kreatifitas anak melebihi yang telah ada sebelumnya. Bermain dapat membuat anak lebih mengetahui lagi seperti apa dirinya. Melalui kegiatan bermain dapat memberikan kepercayaan diri anak yang tinggi (Kusdiastuti, 2008: 56)

²⁰ Arsi Kusdiastuti, *Penggunaan Bermain Massy Play Dalam Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Pada Anak Usia 5-6 Tahun*,(Jakarta, 2002), hal.55

Bermain merupakan suatu hal yang sangat diperlukan dalam perkembangan dan pertumbuhan seorang anak. Potensi yang berada dalam diri anak dapat terasah secara maksimal dengan bermain. Bermain mengembangkan ide, kreatifitas, perasaan, hubungan, dengan sesama, koordinasi fisik dan juga perkembangan spiritual pada anak. Bermain juga membantu anak dalam mengerti terhadap apa saja yang belum diketahui anak-anak tentang dunia dan orang-orang yang akan mereka temui saat mereka dewasa. Ketika anak-anak melakukan permainan, mereka mencoba menguasai setiap permainan yang mereka gunakan. Melalui bermain, anak-anak dapat bertahan dan dapat menghadapi dunia dengan berfikir terlebih dahulu apa yang akan terjadi ketika mereka dewasa. Dunia anak adalah dunia bermain, tanpa adanya bermain perkembangan anak menjadi kurang maksimal.

Bermain memiliki banyak manfaat untuk mengembangkan berbagai potensi anak baik fisik, motorik, sosialisasi, emosi, kognisi (intelektual), ketajaman penginderaan, dan ketrampilan lainnya. Dengan demikian otot-otot tubuh anak menjadi kuat, dan nerginya tersalurkan. Bermain juga berfungsi sebagai latihan bagi anak untuk belajar mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan, melepaskan ketegangan, melatih daya ingat, meningkatkan kreatifitas dan mengenal kekuatan maupun keterbatasan diri. Bermain sebagai sarana pembelajaran bagi anak yang melibatkan semua aspek perkembangan juga merupakan kesempatan bagi anak untuk belajar mematuhi peraturan dan mengembangkan konsep

diri positif. Bermain memberikan dasar yang kuat bagi anak dalam memecahkan masalah yang lebih kompleks dikemudian hari (Kusdiastuti, 2008: 57)

Manfaat bermain dapat tercapai secara maksimal jika memperhatikan prinsip-prinsip yang berkaitan dengan ketersediaan waktu bermain, penyesuaian jenis alat permainan, kerjasama dalam bermain, fasilitas tempat bermain, dan peraturan dalam permainan. Semua aspek harus dikaitkan dengan karakteristik perkembangan anak (Firdaus, 2005: 18)

b. Jenis-Jenis Bermain

1) Bermain sosial

Bermain sosial dapat dilakukan sendiri dengan alat bermain, atau bersama orang lain dengan menggunakan alat bermain. Bentuk ini dapat dibedakan menjadi:

a) Bermain sendiri

Disini anak bermain menggunakan alat yang ada, namun tidak memperhatikan kegiatan anak lain di ruangan yang sama

b) Bermain sebagai penonton

Anak bermain sambil melihat temannya bermain dalam satu ruangan. Anak mungkin berbicara dengan temannya, mengamati temannya lalu berbicara sendiri. Ada pula yang duduk, ada yang aktif bermain.

c) Bermain paralel

Dilakukan oleh sekelompok anak dengan menggunakan alat bermain yang sama, tetapi anak bermain sendiri-sendiri.

d) Bermain asosiatif

Anak bermain bersama tetapi tidak ada aturannya. Tetapi anak memilih perannya sendiri.

e) Bermain kooperatif(bersama)

Dalam permainan ini setiap anak bermain sesuai dengan perannya. Tiap anak sesuai dengan perannya menampilkan kebolehannya, keterampilannya. Anak bertanggung jawab atas tindakannya (Sujiono, 2009: 72).²¹

Dari keenam tahapan diatas, tampak dalam bermain anak mengembangkan kemampuannya dan belajar untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain. Bermain juga mengalami perkembangan kemampuan yang berbeda dengan kemampuan anak.

2) Bermain Dengan Benda

Bentuk bermain ini bersifat praktis, sebab semua anak dapat menggunakan alat bermain secara bebas. Mereka senang, dapat berimajinasi dan bekerjasama. Alat bermain yang ada dapat digunakan sendiri atau oleh beberapa anak sekaligus. Beberapa persyaratan dalam penyediaan alat bermain:

- a) Tidak berbahaya
- b) Gampang didapat

²¹ Sujono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta, 2009), hal.72

- c) Sebaiknya dibuat sendiri
- d) Berwarna dominan
- e) Tidak mudah rusak
- f) Ringan atau yang berat tetapi tidak dapat dindahkan oleh anak

Setiap anak mempunyai pribadi yang berbeda, maka semua persyaratan diatas pelaksanaannya harus disesuaikan dngan tingkat perkembangan, kematangan, kemampuan, kepekaan, dan keunikan anak. Tiap anak mempunyai cipta, rasa, karsa, dan intuisi sendiri, juga mempunyai atensi dan hobi. Oleh karena itu ketika memilih alat bermain jangan dipaksa atau disuruh memakai alat yang kita kehendaki. Kalau sekedar dimotivasi boleh, misalnya anak tidak mau bermain lalu didorong untuk bermain dengan alat yang ada. Alat-alat bermainnya lebih baik dibiarkan agar mereka memilih sendiri. Saat anak bermain, guru atau pembimbing wajib memantau, mengawasi, dan mengamati perilakunya agar dapat dijadikan bahan untuk data penelitian. Jika tiap saat dilakukan, akhirnya disimpulkan untuk menjadi sebuah hasil penelitian yang berharga dengan menggunakan metode penelitian “Metode Observasi” (Sujiono, 2009: 73)²²

3) **Bermain Sosiodramatik**

Menurut Brewer dalam Soemiarti Patmonodewo, 1995: 40, bermain sosiodramatik memiliki beberapa elemen, yaitu:

- a) Bermain dengan melakukan imitasi

²² Sujono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta ,2009), hal.73.

- b) Bermain pura-pura
- c) Bermain peran
- d) Persisten
- e) Interaksi, dan
- f) Komunikasi verbal

Bermain dengan melakukan imitasi adalah bermain pura-pura, anak melakukan peran orang disekitarnya dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraan. Bermain pura-pura terhadap barang atau obyek tertentu misalnya mobil, jadi anak yang bersangkutan menjadi mobil, ia lari sambil menderu-deru seperti suara mobil. Bermain peran yaitu anak bermain dengan memerankan sebagai guru, bapak, ibu, anak yang manja, anak yang nakal, kakek, nenek, tamu, dan sebagainya. Persisten adalah anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun sedikitnya selama sepuluh menit. Bermain interaksi adalah bermain antar teman dalam satu adegan paling sedikit dilakukan oleh dua orang. Bermain komunikasi verbal dilakukan antar anak dengan cara berkomunikasi, jadi terdapat interaksi verbal (Gusnawirta, 2002: 47).

4. Bermain Calistung Sebagai Metode Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak

a. Pengertian/Konsep

Calistung merupakan kependekan dari kata membaca (ca) menulis (lis) berhitung (tung). Dari rangkaian kata tersebut menjadi kata baru yaitu

calistung. Permainan calistung adalah suatu permainan yang menggunakan alat atau media kardus yang mengasah otak kanan maupun otak kiri, dalam hal ini anak dipacu untuk melakukan permainan untuk mengembangkan bahasa dan kognitif. Dengan permainan calistung ini berbagai metode yang dipakai agar anak bisa berkembang dengan maksimal. Permainan calistung ini menggunakan alat atau media yang terbuat dari bahan bekas yaitu kardus bekas (aqua, susu, mi, dll). Materi permainan disusun dan dikembangkan berdasarkan kemampuan yang akan dicapai. Disamping pengembangan materi harus ditetapkan metode permainan yang cocok dengan kegiatan. Media dan sarana serta proses permainan menentukan perkembangan anak (Purnomo, 2005: 12)²³

b. Manfaat Dan Tujuan

1) Manfaat

- a) Melatih panca indra supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungannya.
- b) Melatih kecerdasan emosionalnya yang meliputi keyakinan, rasa ingin tau, niat, kendali diri, keterkaitan dengan orang lain, kecakapan berkomunikasi, dan kreatif.
- c) Menanamkan nilai, norma, etika moral, budi pekerti dan aspek lainnya (mengandung unsur pendidikan).

²³ Purnomo Joko, *Penggunaan Media Permainan Calistung*, (Bandung ,2005), hal.12.

- d) Melatih kecerdasan intelektual anak (walaupun masih sederhana), sehingga ia mengenal konsep, pengertian yang langsung diterapkan, atau mengerti setelah mempraktekkan alat bermain.
- e) .Menanamkan nilai agama. Anak dibiasakan untuk mendengar, melakukan, dan mengerti sesuai dengan tingkat perkembangannya dan kematangannya.
- f) .Melatih keterampilan anak dengan alat bermain sehingga ia bisa mencoba, menyusun, mengangkat, menghitung, memindahkan, membalik, mendorong, dan melempar sesuai dengan fungsinya.
- g) Melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreatifitas, dan tanggung jawab anak
- h) Mengembangkan fantasi, imajinasi, dan idialisme anak.
- i) Memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan, kebersihan, makanan bergizi, kedisiplinan dan kemandirian
- j) Melatih kerja sama, gotong royong, toleransi, saling menghargai, dan
- k) Mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam
 - l) Mengenal bentuk benda, warna, garis, dan benda yang berguna bagi manusia (udara, air, tanah, api, tanaman, dan binatang) melalui gambar, benda atau yang lain.
 - m) Mengenal dan mengetahui rambu-rambu atau tanda yang berlaku di masyarakat (rambu-rambu lalu lintas, listrik, rumah sakit, rumah makan, dan lain-lain).

n) Membuat senang anak (Gusnawirta, 2002: 52).²⁴

2) Tujuan

- a) Mengembangkan kehidupan beragama sedini mungkin, agar anak memiliki moral dan budi pekerti yang luhur.
- b) Mengembangkan kemandirian, agar anak dapat melayani dirinya sendiri /mandiri dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Mengembangkan kemampuan berbahasa, agar anak mampu berkomunikasi secara aktif dengan lingkungannya.
- d) Mengembangkan daya pikir, agar anak memiliki kemampuan menghubungkan kemampuan dan pengalaman yang sudah dimiliki dengan pengetahuan/pengalaman yang baru diperolehnya.
- e) Mengembangkan daya cipta, agar anak menjadi kreatif, lances, fleksibel, dan memiliki spontanitas dalam bertutur kata serta berfikir.
- f) Mengembangkan perasaan/emosi, agar anak mampu mengendalikan emosi dan dapat menunjukkan emosinya secara wajar.
- g) Mengembangkan kemampuan bermasyarakat, agar anak mampu bergaul, dapat mengembangkan kemampuan social secara wajar dan meningkatkan kepekaan terhadap kehidupan bermasyarakat.
- h) Meningkatkan proses tumbuh kembang anak secara wajar dalam rangka membentuk sumber daya manusia yang berkualitas sejak

²⁴ Gusnawirta Fasli, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta,2002), hal.52

usia dini (Petunjuk Teknik Penyelenggaran Pendidikan Pada Taman Penitipan Anak,1999).

c. Prinsip-prinsip Pengembangan Kemampuan Berbahasa

Dalam rangka mengembangkan potensi keberbahasaan tersebut maka beberapa prinsip berikut harus menjadi acuan guru dan orang tua.

Prinsip yang dimaksud adalah:

- 1) Pendidik lebih mengutamakan pengembangan penguasaan kosa kata, kemampuan menyimak dan berkomunikasi sebelum permainan membaca diberikan
- 2) Mendeteksi/melacak kemampuan awal anak dalam berbahasa, prinsip ini dilakukan agar pendidik dapat memperhatikan perkembangan bahasa anak secara individual. Hasil kegiatan ini diharapkan dapat diperoleh kemampuan berbahasa anak serta mengelompokkannya berdasarkan kemampuan yang relatif sama.
- 3) Merencanakan kegiatan bermain dan alat permainan sederhana melalui kegiatan bercakap-cakap, bercerita atau menyampaikan cerita (*story telling*), membacakan cerita (*story reading*) dan bermain peran (*role play*).
- 4) Mengkomunikasikan kegiatan keberbahasaan anak pada orang tua termasuk kegiatan melalui permainan membaca permulaan
- 5) Menentukan sarana permainan yang diambil dari lingkungan sekitar dan dikenal anak.

- 6) Menggunakan perpustakaan anak sebagai sarana yang dapat merangsang dan menumbuhkan minat baca anak.
- 7) Menata lingkungan kelas anak dengan berbagai kosa kata dan nama benda yang memungkinkan anak melihat dan berkomunikasi tentang benda-benda itu.
- 8) Menggunakan gambar-gambar sederhana yang dikenal anak untuk mengenalkan berbagai bentuk kata atau kalimat sederhana (Nurani, 2000: 14).²⁵

d. Deteksi Kemampuan Berbahasa dalam Membaca

Mendeteksi/melacak kemampuan berbahasa anak merupakan langkah awal dalam memahami perkembangan bahasa anak secara individual, termasuk didalamnya mendeteksi kemampuan membaca dan menulis. kegiatan ini dapat dilakukan guru pada minggu minggu pertama anak memasuki kegiatan pendidikan di taman kanak-kanak. Melalui gambar dan kata yang menyertainya, guru dapat melakukan percakapan dengan anak secara individual (khususnya) maupun kelompok untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosa kata, memahami dan mengkomunikasikan isi gambar tersebut. Untuk mengarahkan isi gambar tersebut, guru dapat memilih kemampuan bidang bahasa dalam GBPKB-TK yang sesuai untuk itu, misalnya kemampuan menyampaikan informasi tentang sesuatu, bercerita dengan menggunakan gambar, mencari kebalikan kata, berbicara lancar dengan kalimat sederhana dan mengenal

²⁵ Nurani, *Permainan Membaca Dan Menulis Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Depdiknas Jakarta, 2000), hal.14

posisi suatu benda. Dengan bantuan gambar, guru dapat membuat urutan kemampuan awal dari GBPKB-TK bidang pengembangan kemampuan berbahasa untuk mendeteksi secara umum kemampuan awal berbahasa anak. Berdasarkan peninjauan kemampuan awal inilah guru dapat mengidentifikasi dan mengelompokkan berbagai kemampuan yang relatif sejenis sehingga akan lebih memudahkan guru memberikan arah dalam pengembangan kegiatan permainan (pembelajaran) pada kelompok anak tersebut (Nurani, 2000: 62)²⁶

Mengenal kemampuan menulis, guru dapat mendeteksi alat tulis dan gambar. Guru dapat memperhatikan aposisi anak memegang alat tulis serta menggoreskannya diatas gambar. Pada anak yang sudah memiliki kelenturan jari tangan, dapat diminta untuk dapat menggoreskan gambar tertentu dengan angka atau huruf. Setiap batasan kemampuan anak yang dikuasainya, guru mencatat dalam suatu buku khusus (buku kasus) yang memberikan gambaran tentang kemampuan dalam menulis. Tidak jarang dalam kondisi ini ditemukan anak yang telah mengenal huruf, kata bahkan tulisan lengkap. Masing-masing anak tersebut merupakan tugas guru untuk melakukan aktifitas bermain pada masing-masing anak maupun kelompok anak dalam kemampuan yang setara.

Adapun tahapan pemerolehan bahasa bagi anak adalah sebagai berikut :

1) Usia 0 – 1 tahun

²⁶ Nurani, *Permainan Membaca Dan Menulis D Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Depdiknas), hal.62

Pada masa ini dinamakan masa membabel adapula yang menerjemahkan dengan menggagah, dan adapula yang dengan berleter. Anak membunyikan bunyi-bunyian bahasa sedunia. Oleh karena anak tidak mendengar bunyi-bunyi bahasa maka ia pun hanya akan membunyikan bahasa ibunya saja.

2) Usia 1 - 2 tahun

Masa ini adalah masa anak-anak mengucapkan satu kata dengan maksud sebenarnya menyampaikan sebuah kalimat. Contoh : anak mengatakan "cucu" maksud dari perkataannya adalah "susu".

3) Usia 2 – 2,6 tahun

Masa ini anak biasanya sudah mulai mampu mengucapkan dua buah kata.ucapan dua buah kata ini mungkin saja gabungan dari dua buah holofrasa seperti "ma" dan "susu". Yang artinya : mama sedang membuatkan susu.

4) Usia 2,6 – 3 tahun

Masa ini adalah masa permulaan tata bahasa. Anak mulai menggunakan bentuk-bentuk bahasa yang lebih rumit, seperti penggunaan afikasi. Contoh "pa antor" (papa pergi ke kantor)

5) Usia 3 – 4 tahun

Masa ini adalah masa menjelang masa tata bahasa dewasa yaitu anak sudah mampu menghasilkan kalimat-kalimat yang rumit, dalam

pengertian anak telah menggunakan imbuhan (afiks) secara lengkap dan juga mempunyai subyek, predikat, dan obyek bahkan keterangan

6) Usia 4 – 5 tahun

Masa ini adalah masa kecakapan penuh. Anak yang normal telah mempunyai kemampuan berbicara sesuai dengan kaidah-kaidah yang ada dalam bahasa ibunya.(Suhartono, 2005: 48)²⁷

5. Prosedur Pelaksanaan

Nama permainan	:	Kotak kartu
Kemampuan	:	Membuat sebanyak-banyaknya kata dari suku kata awal yang disediakan dalam bentuk tulisan, misalnya ma... mama dsb.
Metode	:	Bercakap-cakap Demonstrasi Pemberian tugas
Alat/Bahan	:	1. Kotak berwarna merah, kuning, hijau 2. Kartu kata

Langkah-langkah pelaksanaan:

- a. Guru menyiapkan tiga kotak yang diberi tulisan suku kata awal ba, sa dan suku kata awal da. Kemudian guru menyiapkan kartu suku kata awal ba, sa, dan da (jumlah kartu disesuaikan jumlah anak)
- b. Anak-anak duduk dalam posisi lingkaran, dan kotak diletakkan di tengah-tengah.

²⁷ Suhartono, *Pengembangan Ketrampilan Bicara Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas RI), hal.48

- c. Guru memberi contoh cara bermain kotak kartu, misalnya dengan mengambil satu kartu kemudian membaca tulisan yang ada pada kartu yaitu ba, anak secara lisan, melengkapi suku kata tersebut menjadi kata yang berarti. Ba ... ju, ba ... Dan kemudian anak disuruh memasukkan suku kata tersebut kedalam kotak yang sama
- d. Setelah anak-anak faham, guru membagikan kartu kepada anak kemudian anak melaksanakan permainan
- e. Agar dalam pelaksanaan permainan ini tidak kacau, maka guru harus memperhatikan pengorganisasian kelas untuk menanamkan disiplin. Anak secara bergantian melengkapi suku kata awal menjadi kata yang bermakna (mempunyai arti), atau untuk memudahkan baru mengucapkan setelah mendapat giliran / ditanya guru.

Anak yang ditugaskan mengucapkan kata sesuai dengan kartu yang dipegang, baru diperbolehkan memasukkan kartunya kedalam kotak dengan berlari kecil dan berilah tepuk tangan atau pujian sebagai hadiah bagi anak yang sudah bisa menciptakan suasana riang gembira, dan jika anak yang belum bisa bantulah untuk mengucapkan dengan benar dan jika sudah mengucapkan, suruhlah anak untuk memasukkan kartunya.

6. Pendekatan permainan baca tulis

- a. Pendekatan permainan membaca

Dalam pengembangan membaca dan menulis di TK terdapat beberapa pendekatan yang dilakukan melalui berbagai bentuk permainan. beberapa pendekatan yang dimaksud diantaranya adalah

metode sintesa (Montessori), metode global (Decroly) dan metode whole-linguistic (Vigotsky). metode sintesa (Montessori) didasarkan atas teori asosiasi yang dikembangkannya dari ilmu jiwa unsur (ilmu jiwa mozaik) (Nurani, 2000: 21).²⁸

Berdasarkan teori dari ilmu jiwa ini memberikan pengertian bahwa suatu unsur (misalnya unsur huruf) akan mempunyai makna jika unsur tersebut bertalian atau berhubungan (berasosiasi) dengan unsur lain sehingga membentuk suatu arti. Unsur huruf tidak akan memiliki makna apa-apa kalau tidak bergabung (sintesa) dengan unsur (huruf) lain sehingga membentuk suatu kata, kalimat atau cerita yang bermakna. Atas dasar itu, Montessori memperkenalkan permainan membaca dimulai dari unsur huruf. Permainan membaca Montessori dilakukan dengan menggunakan bantuan gambar pada setiap memperkenalkan huruf, misalnya huruf a disertai gambar ayam, angsa (jenis binatang) atau anggur, apel (buah-buahan). Berbeda dengan Montessori, Decroly justru mengembangkan permainan membaca pada anak dengan metode global. Metode ini berdasarkan pada teori gestalt yang dikembangkan dari ilmu jiwa gestalt (ilmu jiwa keseluruhan). Dalam perspektif gestalt, anak pertama kali memakai segala sesuatu secara keseluruhan (global). Keseluruhan memiliki makna yang lebih dahulu dibandingkan dengan unsur. Kedudukan setiap unsur hanya berarti jika memiliki kedudukan fungsional dalam suatu gestalt (keseluruhan), sebagai contoh unsur "a"

²⁸ Nurani, *Permainan Membaca Dan Menulis Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Depdiknas, 2000), hal.21

hanya bermakna jika "a" ini fungsional dalam kata atau kalimat (misalnya "ayam berlari"). Atas dasar ini, Decroly memperkenalkan membaca permulaan pada anak dimulai dengan memperkenalkan "kalimat". Kalimat dalam memperkenalkan membaca permulaan Decroly dipilih dalam kalimat perintah agar anak melakukan hal-hal yang ada dalam perintah tersebut seperti "ambil apel itu". Dengan menggunakan kartu kalimat, kata, pecahan suku kata dan huruf permainan itu dilakukan. Kegiatan permainan ini dapat dilakukan dengan menggunakan papan panel, karton yang dapat ditempelkan (Nurani, 2000: 25)²⁹

Dalam pendekatan "whole linguistik, permainan membaca tidak dilakukan dengan menggunakan pola kata atau kalimat yang berstruktur melainkan dengan menggunakan kemampuan linguistik (bahasa) anak secara keseluruhan. Kemampuan linguistik secara keseluruhan akan melibatkan kemampuan anak dalam melihat (mengamati), mendengar (menyimak dan memahami), mengkomunikasikan (mengungkapkan atau memberi tanggapan), membaca gambar dan tulisan yang menyertainya.

Pendekatan permainan ketiga ini adalah pendekatan whole linguistik yaitu suatu pendekatan dalam mengembangkan membaca permulaan dengan menggunakan seluruh kemampuan linguistik anak. Dalam menggunakan pendekatan ini lingkungan dan pengalaman anak menjadi sumber permainan yang utama. Pendekatan ini juga tidak hanya

²⁹ Nurani, *Permainan Membaca Dan Menulis Taman Kanak- Kanak*(Depdiknas Jakarta 2000)hal .25.

mengfokuskan pada pengembangan bahasa saja tetapi juga intelektual dan motorik anak. Sebagai contoh pada tema "tanaman" (sub tema yang berkaitan dengan buah-buahan), guru mengenalkan buah apel. Guru bertanya tentang anak tentang pengetahuan buah apel dari segi warna dan bentuk, rasa, jumlah buah apel. Pengenalan membaca dan menulis permulaan dalam pendekatan "whole-linguistik" ini dilakukan secara terpadu tanpa mengenalkan struktur pada anak, misalnya setelah anak menggambar atau mewarnai sesuatu (seperti rumah atau binatang), guru meminta pada anak untuk memberi nama pada gambar tersebut dan guru membantu menuliskan nama dari gambar yang dituliskan anak. Untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, anak masih diminta untuk menceritakan tentang isi gambar yang telah dibuatnya itu

a. Pendekatan permainan menulis

Dalam hal pengembangan menulis, Montessori memiliki perhatian dan konsep yang lebih banyak. Bagian ini hanya akan mengulas gagasan montessori dalam pengembangan menulis permulaan. Untuk memperkenalkan huruf, anak dapat disuruh menjejak dengan jarinya suatu huruf (misalnya huruf a) yang tertera kasar dengan ampelas di atas kertas. Agar anak dapat menunjukkan kelenturan tangan maka dapat dilatih mengisi lukisan dengan garis (mengarsir) dan menebalkan. Kegiatan mengarsir tidak hanya dilakukan dengan pensil hitam melainkan juga dengan pensil berwarna (Nurani, 2000: 23).

E. Kerangka Pemecahan Masalah (Implementasi Peningkatan Kemampuan Pengembangan Bahasa Melalui Bermain Kotak Kartu)

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di RANurul Huda Butuh, ditemukan beberapa permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran bahasa, diantaranya: kemampuan bahasa anak kurang meningkat.

Teori yang paling sering digunakan untuk menjelaskan perkembangan kognitif individu dari lahir hingga dewasa adalah teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget, seorang psikolog dari Swiss. Menurut teori Peaget, setiap individu akan mengalami empat periode perkembangan berfikir yang berlangsung mulai dari lahir sampai remaja. Masing-masing periode selalu dialami oleh anak secara berurutan . pertama individu akan mengalami periode sensorimotor sampai umur 2.0 tahun, kemudian periode praopasional sampai umur 7.0 tahun, dilanjutkan pada periode oprasional kongkret sampai umur 11 tahun dan terakhir periode oprasional formal sampai umur 15 tahun. Pada tahap praoprasional antara 2-7 tahun, masa ini anak sudah memasuki usia TK. Pada masa ini kemampuan mengingat dan mengenal mengalami kemajuan yang pesat. Demikian pula perkembangan bahasa. Pada masa ini pula anak diperkenalkan dengan lembaga pendidikan formal, yaitu, Taman Kanak-Kanak.

Kalau menurut teori Behavioris berpendapat bahwa hanya data yang dapat di indera yang dapat diketahui, maka penganut teori kognitif beranggapan bahwa struktur serta proses linguistik yang abstrak mendasari produksi dan komprehensi ujaran. Hanya dengan pertolongan proses kognitif yang terjadi di otak, setiap

orang dapat mengatur dan mengerti peristiwa-peristiwa nyata dalam lingkungannya. Persepsi dan komprehensi para pemakai bahasa terhadap ujaran dianggap sebagai hasil interaksi yang rumit antara pengaruh intern dan ekstern.

Teori kognitif menekankan hasil kerja mental, hasil pekerjaan yang nonbehavioris. Proses-proses mental dibayangkan sebagai yang secara kualitatif berbeda dari tingkah laku yang dapat diobservasi. Titik awal teori kognitif adalah anggapan terhadap kapasitas kognitif anak dalam menemukan struktur di dalam bahasa yang mereka dengar di sekelilingnya. Baik pemahaman maupun produksi serta komprehensi bahasa pada anak dipandang sebagai hasil proses kognitif yang secara terus-menerus berkembang dan berubah. Jadi, stimulus merupakan masukan bagi anak yang kemudian berproses dalam otak. Pada otak ini terjadi mekanisme internal yang diatur oleh pengatur kognitif yang kemudian keluar sebagai hasil pengolahan kognitif tadi (Suhartono, 2005: 79-80)³⁰

Stimulus sangat penting bagi perkembangan anak. Stimulus untuk permasalahan-permasalahan tersebut diatasi dengan cara melalui permainan kotak kartu calistung, karena dengan permainan kotak kartu calistung dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Dengan menciptakan suasana yang menyenangkan akan mempermudah proses pembelajaran. Meningkatkan kemampuan pengembangan bahasa anak dengan menerapkan permainan kotak kartu. Permainan kotak kartu menggunakan media kotak yang terbuat dari kardus bekas dengan menggunakan kartu kata dan kartu angka yang bisa dimasukkan kedalam kotak sesuai dengan perintah guru yang mudah

³⁰ Suhartono, *Pengembangan Ketrampilan Bicara Anak Usia Dini* (Jakarta, 2005). hal.79-80

dilakukan oleh anak dengan sendiri dan lebih mudah dilakukan oleh anak. dengan kemudahan yang dilakukan oleh anak maka mudah pula pemahaman bagi anak dalam pengembangan bahasa. Serta dari kemudahan itu maka proses membaca permulaan akan lebih cepat diterima oleh anak. Selain penggunaan permainan ini mudah juga aman dan tidak berbahaya bagi anak karena terbuat dari bahan kardus yang ringan serta warna yang tidak berbahaya karena terbuat dari kertas warna.

Simpulan tersebut sesuai dengan pendapat Djamarah dan Zain (2006: 126)³¹ bahwa media mempunyai efektifitas yaitu dengan menggunakan media tersebut informasi pengajaran dapat diserap oleh anak didik secara optimal. Dalam penelitian kami kartu huruf diharapkan sebagai media yang dapat meningkatkan kemampuan pengembangan bahasa anak.

F. METODE PENELITIAN

Dalam bab ini dibicarakan persoalan-persoalan yang berhubungan dengan masalah metodologi, yang meliputi uraian tentang metode penelitian, penyesuaian instrumen penelitian, penentuan populasi dan sampel, prosedur pelaksanaan penelitian serta strategi analisa data dan selanjutnya hal-hal tersebut akan diuraikan satu persatu dibawah ini.

1. Jenis dan pendekatan

Dalam rumusan masalah penelitian telah dijelaskan bahwa masalah pokok dalam penelitian ini adalah sejauh mana pengembangan bahasa anak melalui bermain kotak kartu calistung. Berdasarkan hasil orientasi

³¹ Djamarah dan Zain, 2006, hal.126

pendahuluan yang dilakukan kelengkapan penelitian, diketahui bahwa penelitian ini memakai penelitian diskriptif dengan pendekatan kualitatif. Dengan demikian prosedur langkah-langkah pelaksanaan penelitian ini mengikuti prinsip-prinsip dasar yang umum menurut (Waseso dalam Purnomo,2005: 27) .

2. Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA. Nurul Huda Seketi Butu Sawangan Magelang kelompok A. penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 Tahun Ajaran 2011/2012, yaitu dengan waktu efektifitas selama 3 minggu, mulai tanggal 1 sampai dengan tanggal 30 november 2011. Sedang subyek penelitian adalah siswa kelompok A dengan jumlah siswa 12 anak, terdiri dari 5 anak perempuan, dan 7 anak laki-laki.

Tabel 1 Data Siswa Kelompok A

No urut	Nama siswa	L/P
1	Arina Choirina	P
2	Andi	L
3	Arif Fahrudin Ilham	L
4	Adhiya Rahmadhani	L
5	Bayu	L
6	Bagas Indra Nugroho	L
7	Dewi Lestari	P
8	Lutfi AfraAzizah	L

9	M Radhit Ardiansyah	L
10	Rahma S	P
11	Silviana Agraini	P
12	Wahyu Budiyanto	L

3. Teknik Pengumpul Data

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti dan guru. peneliti sebagai orang yang tau persis tentang data dan cara menyikapinya. Disamping itu peneliti sebagai instrument mempunyai kemampuan untuk menjanging, menilai, menyaring, menyimpulkan, memutuskan, data-data. Sedangkan instrument penunjang adalah catatan lapangan, hasil wawancara, catatan harian, foto, dan tes. Penggunaan instrumen penunjang ini dimaksudkan agar peneliti dapat secara optimal melakukan penelitiannya. Instrumen penunjang penelitian dimaksud diuraikan sebagai berikut.

a. Lembar observasi

Teknik observasi dilakukan untuk melihat pelaksanaan tindakan dengan menggunakan media kotak kartu calistung maupun aktifitas siswa pada saat pelaksanaan tindakan observasi yang dibantu oleh guru. Instrument yang digunakan dalam melakukan observasi di lapangan terhadap keaktifan siswa berupa lembar observasi keaktifan siswa selama proses pembelajaran yang berisi skala penilaian sebagai pedoman dalam

mengobservasi kegiatan proses belajar mengajar. Kegiatan yang diamati meliputi pelaksanaan pembelajaran.

b. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk mendokumentasikan peristiwa yang terjadi di kelas sewaktu dilakukan intervensi atau tindakan. Peristiwa yang dimaksud adalah kegiatan pembelajaran di kelas, posisi/bentuk siswa dalam pembelajaran, guru sedang mengajar, siswa sedang melakukan kegiatan pembelajaran, diskusi dengan praktisi dan lain-lain.

4. Analisis Data

Sesuai dengan desain penelitian tindakan, maka teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dengan model Kemmis & Taggart (1988). Pada dasarnya analisis data diawali pada saat melakukan refleksi putaran penelitian. Proses analisis data dimulai dengan menelaah, menganalisis, mensintesis, memaknai, menerangkan dan menyimpulkan seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu catatan lapangan, wawancara, catatan harian, foto, dll. Data yang diperoleh dibuat dalam kalimat sederhana, lugas, dan mudah difahami.

Setelah menelaah data, langkah selanjutnya adalah mereduksi data. tahap berikutnya adalah mencatat, menyusun dalam satuan-satuan, dan mendokumentasikan yang kemudian dikategorisasikan. Kategori-kategori ini dilakukan sambil membuat kesimpulan sementara, didiskusikan bersama guru dan kepala sekolah, kemudian direfleksikan lagi yang pada akhirnya dibuat kesimpulan tetap

Sebagai tahap akhir analisis data adalah tahap penyimpulan akhir yang diikuti dengan kegiatan verifikasi atau pengujian terhadap temuan penelitian. Mengingat penelitian ini merupakan penelitian tindakan, maka pada tahap akhir ini dilakukan secara partisipasionis, kolaboratif, dan kooperatif antara peneliti dan praktisi

Dari hasil observasi baik pengembangan bahasa dianalisis bersama-sama dengan kolaborator (observer). Selanjutnya berdasarkan data yang terkumpul dilakukan analisis berdasarkan teori yang relevan dan pengalaman empiris pada saat melaksanakan pembelajaran

Selain itu juga dilakukan analisis proses pembelajaran, untuk mengetahui efektifitas langkah-langkah tindakan. Hasilnya akan ditafsirkan menggunakan kajian teori yang telah dikembangkan, serta menggunakan pengalaman empiris yang dialami atau dirasakan guru ketika melaksanakan pembelajaran pada masing-masing siklus. Jadi hasil akhir yang diharapkan adalah diketemukannya langkah-langkah efektif penggunaan media kotak kartu sebagai media pengembangan bahasa anak.

Langkah-langkah yang digunakan dalam analisis data adalah :

1. Mengumpulkan data melalui observasi kemudian mengevaluasi dengan kriteria yang ditetapkan sebagai berikut : bintang 4 sangat baik, bintang 3 baik, bintang 2 cukup, bintang 1 kurang
2. Mengumpulkan data keberhasilan belajar siswa dengan
 - a. Pengamatan terhadap setiap siswa dengan kriteria yang ada pedoman observasi

b. Sedangkan hasil tes akhir dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{(n_4 \times 4) + (n_3 \times 3) + (n_2 \times 2) + (n_1 \times 1)}{N \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

\bar{X} : Nilai rata-rata

n : Bobot nilai

N : Jumlah aspek yang diamati

Sedang untuk menghitung hasil observasi anak secara keseluruhan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} : Nilai rata-rata

Σ : Jumlah

X_i : Prosentasi masing-masing siswa

N : Jumlah siswa

Kriteria yang ditetapkan sebagai taraf keberhasilan dapat dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2 Taraf Penguasaan Siswa dalam Pembelajaran

Taraf penguasaan	Criteria	Nilai (bintang)
85 % - 100 %	Sangat baik	****(bintang 4)
70 % - 84%	Baik	***(bintang 3)
55 % - 69 %	Cukup	** (bintang 2)

0 % - 54 %	Kurang	* (bintang 1)
------------	--------	---------------

Keberhasilan dapat ditafsir dengan ketentuan belajar siswa sesuai dengan kurikulum TK adalah sebagai berikut :

a. Ketuntasan perorangan

Seorang siswa dikatakan berhasil atau mencapai ketuntasan jika telah mencapai taraf penguasaan minimal 70 %. Siswa yang taraf penguasaan kurang dari 70 % diberikan perbaikan

b. Ketuntasan kelompok

Kelompok atau kelas dikatakan telah berhasil atau mencapai ketuntasan jika paling sedikit 60 % dari jumlah dalam kelompok atau kelas mencapai ketentuan perorangan. Bila ketentuan siswa lebih dari 60 % maka pembelajaran yang dilaksanakan guru dapat dikatakan berhasil. Tetapi ketuntasan belajar siswa kurang dari 60 % maka pengajaran yang dilaksanakan guru belum berhasil.

G. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Pada bagian isi terdapat empat bab yang satu dengan yang lainnya merupakan satu kesatuan. Adapun BAB I berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, landasan teori, metode penelitian.

BAB II memaparkan gambaran RA Nurul Huda Butuh mengenai letak geografis, sejarah berdiri, dasar dan tujuan pendidikan, struktur organisasi,

keadaan guru, siswa, dan keadaan sarana prasarana. Gambaran tersebut bermanfaat untuk mengetahui kondisi dan latar dari tempat penelitian.

BAB III Merupakan pembahasan yang menguraikan strategi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berbahasa dengan Metode Bermain.

BAB IV berisi penutup yang meliputi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan juga saran. Pada bagian akhir terdapat daftar pustaka dan berbagai lampiran yang terkait dengan penelitian ini.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1.penerapan permainan kotak kartu calistung anak di RA.Nurul Huda Seketi

Butuh Sawangan Magelang dalam kemampuan bahasa melalui :

1. Menyebutkan kata dalam kartu
2. Mencari kata yang mempunyai suku kata
3. Memasukkan kata ke dalam kotak

2. Penerapan permainan kotak kartu calistung anak di Ra Nurul Huda Seketi

Butuh Sawangan Magelang pada pembelajaran meningkatkan kemampuan bahasa terbukti meningkat.

B. Saran

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan kotak kartu Calistung dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak di RA. Nurul Huda Seket Butuh Sawangan. Berkaitan dengan hal itu disarankan bagi guru-guru untuk meningkatkan berbagai pengembangan di sekolah gunakanlah berbagai permainan seperti permainan kotak kartu agar anak lebih termotivasi dalam pemahaman dalam pembelajaran
2. Bagi sekolah yang ingin meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya dalam bidang pengembangan di RA, maka

disarankan untuk menerapkan dengan permainan kotak kartu seperti yang dikembangkan dan diterapkan ini jika keadaan dan permasalahan yang dihadapi sama atau mirip dengan permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah Zain, dkk. 2006, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Pt Rineka Cipta
- Farikhatul Nur, 2009. *Penggunaan Kartu Huruf Dan Kartu Kata Melalui Permainan Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Permulaan Bagi Siswa Kelas I SDN Sidomoro 01*
- Firdaus, 2007, *Kurikulum Roudlotul Athfal (Ra) Model Pembelajarn* Departemen Agama
- Gusnawirta Fasli, 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yayasan citra pendidikan Indonesia (CPI) Jakarta
- Haromain Imam, dkk. 2009, *Pedoman Dan Implementasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan RA/BA/TA*. Departemen Agama
- Jahja Yudrik, dkk. 2005. *Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Roudlotul Athfal*, Departemen Agama ,Jakarta
- Kartini, dkk. 2001. *Psikologi perkembangan* . Bandung, Depdiknas
- Kusdiastuti Arsi, 2008, *Penggunaan Bermain Massy Play Dalam Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Pada Anak Usia 6-5 Tahun*. Jakarta
- Musfiroh Tadkiroatun, 2005, *Bermain* \ Depdikas Jakarta
- Nurani, 2000, *Permainan Membaca Dan Menulis Di Taman Kanak-Kanak*. Depdiknas Jakarta
- Oemar Hamalik, 2001. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta ,Bumi aksara
- Purnomo Joko, 2005. *Penggunaan Media Permainan Calistung*. Bandung, TK Pembina

Sofyah, 2009. *Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Melalui Media Kartu Huruf Di Kelas I SD Karangsentul I Kecamatan Gondangwetan Kabupaten Pasuruan*

Solehudin M, 2000. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung, Fakultas ilmu pendidikan universitas pendidikan Indonesia.

Suhartono, 2005. *Pengembangan keterampilan bicara anak usia dini* ,Jakarta ,depdiknas RI

Sujiono,2009, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta,PT Indeks
Sunami, dkk, 2009. *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*

Tedjasaputra mayke. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan Untuk Anak Usia Dini*, Jakarta,PT Grasindo Anggota IKAPI



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA