

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Dasar Bermain

Salah satu kegiatan yang harus diterapkan pada sekolah Taman Kanak-kanak adalah bermain, karena dengan cara bermain maka siswa akan lebih menikmati proses pembelajaran.

Hartati (2005:85) menyatakan bahwa bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan pengaruh terhadap perkembangan dan lewat bermain pula mendapatkan pengalaman yang penting dalam dunia anak.

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

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa dunia anak merupakan bermain, melalui bermain anak memperoleh pengetahuan, pengalaman, mengenal lingkungan dan belajar. Bermain juga dapat mengembangkan perkembangan kognitif, sosial, emosi, dan perkembangan fisik, dengan bermain anak dapat mengeluarkan emosi yang positif sehingga disaat mendapatkan informasi yang baru maka menimbulkan rasa ingin tahu anak, sehingga anak termotivasi untuk belajar,

dengan aktifitas bermain anak dapat belajar menulis, mengenal huruf, membaca dan berhitung.

1. Karakteristik bermain.

Bagi anak- anak bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensi didalam diri anak menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan, serta bermain juga merupakan sarana penyalur energi yang sangat baik bagi anak. oleh karena itu, kegiatan bermain sebaiknya memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Bermain dilakukan secara sukarela, bukan paksaan.
2. Bermain juga merupakan kegiatan yang untuk dinikmati, menyenangkan, mengasikkan dan menggairahkan.
3. Bermain juga tidak dilakukan tanpa menjanjikan untuk sesuatu atau apapun.
4. Bermain lebih mengutamakan aktivitas dari pada tujuan bermain adalah aktivitas itu sendiri.
5. Bermain itu bersifat spontan sesuai dengan yang diinginkan pada saat itu.

Adapun pendapat dari Sehwart,B dalam Hartati (2005:91) menyatakan karakteristik bermain anak adalah :

1. Bermain interaktif.
2. Bermain adalah kebebasan, spontanitas, tanpa paksaan.
3. Bermain adalah hal yang menarik.
4. Bermain adalah terbuka (tidak terbatas) imajinatif, ekspresif, kreatif dan berbeda.

Kegiatan bermain ini dilakukan anak dengan cara sukarela, tanpa paksaan, tanpa dirayu atau dibujuk oleh orang lain. Kegiatan bermain dapat dilakukan dengan cara bermain sendiri ataupun secara kelompok (bersama teman). Kegiatan bermain juga menggunakan alat atau mainan yang bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas anak,

imajinasi anak. Kegiatan bermain yang dilakukan anak bersifat menyenangkan, mengasikkan, menarik dan spontan tidak mempertimbangkan hasil akhirnya.

2. Manfaat Bermain.

Menurut Hartati (2005:94) menyatakan bagi anak aktivitas bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, bebas spontan dan tidak memiliki tujuan duniawi nyata serta dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain sendiri memiliki manfaat yang positif bagi anak .yaitu:

- a. Bagi perkembangan aspek fisik : anak berkesempatan untuk melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot tubuh menjadi kuat.
- b. Bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar bermain dibutuhkan gerakan koordinasi tubuh (tangan , kaki dan mata).
- c. Bagi perkembangan aspek emosi dan keperibadian : dengan bermain anak dapat melepas ketegangan yang ada didalam diri anak. serta anak dapat menyalurkan perasaan dan menyalurkan dorongan –dorongan yang membuat anak lebih rileks dan lega.
- d. Bagi perkembangan kognisi : dengan bermain anak dapat belajar mengembangkan daya pikirnya.
- e. Bagi perkembangan alat pengindraan : perkembangan pengindraan ini perlu diasah agar anak lebih tanggap terhadap disekitarnya.
- f. Sebagai media terapi karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah suatu hal yang alamiah pada diri anak itu sendiri.
- g. Dapat mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.
- h. Bermain sebagai media intervensi : dengan bermain anak dapat melatih konsentrasi seperti konsep dasar warna, bentuk, dll.

Melalui kegiatan bermain anak mendapatkan manfaat bermain. Aktivitas bermain dapat melatih perkembangan fisik, perkembangan motorik halus dan kasar, perkembangan emosi, perkembangan kognisi, perkembangan pengindraan, sebagai media terapi dan lain-lain.

Anak dapat mengendalikan dirinya dan dapat mengendalikan keterampilan yang dimiliki anak, serta anak dapat memecahkan suatu masalah dalam mengenal huruf

serta anak mendapatkan informasi yang baru melalui macam-macam permainan baru dan dapat mengembangkan perkembangan kemampuan yang dimiliki anak.

3. Cara Bermain Kartu Huruf bergambar.

- a. Anak dibagi dua kelompok.
- b. Anak diajak mewarnai kartu bergambar.
- c. Anak diajak menirukan kartu huruf bergambar, sehingga setiap kelompok mendapatkan 26 huruf.
- d. Anak mengocok kartu huruf bergambar.
- e. Anak mengelompokkan kartu huruf yang sama dan membedakan huruf.
- f. Usahkan agar setiap anak mendapatkan giliran untuk mengocok huruf.
- g. Setelah itu anak diajak diajak menepel huruf yang didapat.
- h. Setelah selesai, menanyakan pada anak siapa yang menempel binatang “ayam”dst? Anak yang mersa menpelkan gambar ayam maka anak tersebut menyebutkan hurufnya.
- i. Lakukan hingga semua anak mendapatkan giliran untuk bermain.

B. Media Pembelajaran Atau Alat Permainan Edukatif

Pembelajaran anak Taman Kanak – kanak (TK) diperlukan yang namanya media pembelajaran atau alat permainan edukatif, guru atau pengajar dalam proses pembelajaran sering menggunakan untuk menunjukkan atau meragakan didalam maupun diluar kelas tentang materi yakan diajarkan, sehingga informasi yang diberikan kepada anak menjadi lebih kompleks dan dapat memudahkan anak untuk menerima informasi.

Media merupakan sesuatu alat yang dapat digunakan guru berisi dari tema atau topik untuk menyalurkan pesen dari guru ke murid sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian murid terhadap peroses belajar berlangsung, dengan menggunakan media guru dapat menggunakan perosedur pembelajaran tertentu yang disebut metode.

Menurut Heinich, Molenda dan Russell dalam Zaman, dkk (2007) menyatakan bahwa media merupakan saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara Harifah berarti pengantar atau perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima (*a receiver*). Mereka mencontohkan media ini dengan film, televisi, diagram bahan tercetak (*printed materials*), komputer dan insterruksi contoh tersebutbisa di pertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

1. Media Kartu Huruf Bergambar

Media kartu huruf gambar yang banyak digunakan guru dalam proses belajar mengajar, karena mudah dalam pembuatannya, serta anak dapat mudah mengingatnya, didalam surat kabar, majalah, buku dan banyak sekali gambar yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Menurut Suyid (2006:13) media kartu bergambar adalah penyajian visual dua dimensi yang di buat berdasarkan unsur dan prinsip rancangan gambar yang berisi tentang unsur – unsur kehidupan sehari – hari misalnya : manusia, benda-benda, binatang, tumbuhan, peristiwa dan tempat.

Berdasarkan pernyataan dari beberapa pendapat diatas penulis menyimpulkan media kartu huruf bergambar adalah sebuah alat pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang merangsang pikiran, menarik perhatian anak dan memudahkan untuk peroses pembelajaran yang menyenangkan, dengan menggunaka kartu huruf bergambar bertujuan untuk guru dapat

menyalurkan pesan pembelajaran, dan mempermudah anak untuk belajar mengenal huruf.

C. Pengembangan Kemampuan Dasar Anak

Perkembangan kemampuan dasar anak dini dari usia dua sampai tujuh tahun memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan anak, baik secara langsung ataupun tidak secara tidak langsung, di dalam perkembangan kognitif dan bahasa anak.

1. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak usia dini di awal masa bayi, masa anak – anak awal, masa anak-anak tengah dan akhir serta masa remaja. Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan perkembangan dari pikiran atau cara berfikir yang berbeda. Setiap cara berfikir anak akan berkembang lebih maju dari tahapan satu ke tahapan yang lain, anak belajar tentang orang-orang yang ada sekitarnya, belajar komunikasi dan anak mencoba mendapatkan lebih banyak informasi atau mendapatkan banyak pengalaman.

Menurut Piaget dalam Santrock (2007:49) menyatakan bahwa kita atau anak usia dini melalui empat tahap dalam memahami dunia / perkembangan. Tiap tahapan perkembangan saling berhubungan dengan usia dan terdiri dari cara berpikir yang yang berbeda-beda. Cara pemahaman dunia yang *berbeda* inilah yang membuat suatu tahap lebih maju dari tahap yang lain : anak mengetahui *lebih* banyak informasi tidak menjadikan cara berpikir anak lebih maju dalam pandangan Piaget yaitu :

- a. Tahap sensorimotor adalah tahap pertama pada anak sejak lahir hingga usia dua tahun. Tahapan perkembangan pertama menurut piaget. Dalam tahapan ini dimana anak membangun pemahman perkembangan megenai dunia ini, anak megkoordinasikan pengalaman sensori (seperti melihat dan mendengar)

- dengan tindakan fisik dan motorik karena itulah disebut *sensorimotor*. Tahapan ini merupakan tahapan dimana bayi yang lahir memiliki lebih dari sekedar pola-pola refleksif untuk dapat melakukan sesuatu. Tahap ini berakhir pada anak usia dua tahun anak mulai memiliki pola sensorimotor secara kompleks dan mulai menggunakan simbol – simbol.
- b. Tahap Praoperasional, yang berlangsung sekitar usia dua sampai tujuh tahun adalah tahap perkembangan kedua menurut Piaget. Pada tahapan ini anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata, gambar dan lukisan. Menurut Piaget anak prasekolah masih kurang mampu melakukan *operasi*, istilah untuk tindakan mental yang terinternalisasi, yang memungkinkan anak melakukan secara mental apa yang sebelumnya hanya dilakukan secara fisik.
 - c. Tahap operasional konkrit yang berlangsung mulai dari usia tujuh tahun hingga 11 tahun, merupakan tahap perkembangan ketiga Piaget. Dalam tahap ini anak dapat melakukan operasi dan penalaran logis, sebagai bagaian dari berpikir lebih abstrak dalam pemikiran.
 - d. Tahap operasional formal berlangsung sejak usia 11 tahun hingga dewasa merupakan tahap perkembangan keempat dan terakhir. Pada tahapan ini individu lebih melampaui pengalaman konkret dan berpikir dalam istilah yang abstrak lebih logis. Sebagai bagian dari berpikir lebih abstrak, remaja menciptakan bayangan situasi ideal .mereka dapat berpikir mengenai bagaimana menjadi orang tua ideal seharusnya dan membandingkan orang tua mereka dengan setandar ideal ini. Anak juga mulai mempertimbangkan kemungkinan- kemungkinan masa depan dan takjub mereka menjadi apa saja.

2. Perkembangan Bahasa anak

Bahasa adalah cara berbicara atau cara berkomunikasi sosial, dengan berbahasa anak mendapatkan informasi dalam mengenal banyak hal. Adapun pendapat para ahli mengenai bahasa sebagai berikut :

Menurut Djamarah (2011:46) bahasa adalah sarana yang efektif untuk menjalin komunikasi sosial. Tanpa bahasa komunikasi tidak dapat dilakaukan dengan baik dan interaksi sosial pun tidak akan terjadi.

Menurut Susanto dalam Pebriani (2012) mengenal lambang huruf adalah anak belajar mengenali huruf dan bunyinya dari konteksnya (dari bahasa yang digunakan),misalnya guru bertanya sama anak siapa namanya anak menjawab “ani” kemudian guru bertanya lagi ”bunyi apa lagi yang kamu kenal” lalu anak

mulai mengidentifikasi bunyi dan huruf seperti a dan ni (n dan i). Jadi belajar dari konsep menyeluruh menuju ke parsial.

Mengenal lambang huruf merupakan suatu proses berbahasa dalam membaca permulaan serta dapat meningkatkan perkembangan kognitif bermain menyajikan fungsi - fungsi penting dalam perkembangan fisik, sosial emosional anak. Untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf guru atau peneliti memberikan suasana pembelajaran yang menarik bagi anak berupa mengemas permainan kartu bergambar. Bermain kartu bergambar ini tidak hanya melibatkan aspek kognitif saja melainkan perkembangan fisik, sosial, emosional, keratif, berfikir logis dan cermat dalam melakukan kegiatan pembelajaran serta diharapkan anak lebih mudah untuk mengenal lambang huruf dan anak juga tidak bosan atau jenuh dalam pembelajaran.

Vygotsky Dalam Lzzaty,(2005:50) menyatakan bahwa bahasa memberikan pengalaman yang penting untuk mengembangkan perkembangan kognitif. Ia yakin bahwa berbicara adalah hal yang penting untuk memperjelas hal- hal yang penting tetapi berbicara dengan orang lain juga membantu kita belajar lebih banyak tentang komunikasi.

Perkembangan bahasa anak sangat berbeda - beda sesuai dengan apa yang anak dengar dan dikenalnya. Perkembangan bahasa anak juga dapat dilihat ketika anak kita ajak berbicara atau mengenal istilah kata benda dan kata kerja yang sederhana seperti mama, ayah, rumah, tidur, menangis, makan, minum dan lain- lain. Perkembangan bahasa ini sesuai dengan perkembangan usia anak.

Setiap anak memiliki potensi untuk berbahasa, potensi bahasa itu tumbuh dan berkembang jika fungsi lingkungannya berperan dengan baik. Jika tidak maka potensi anak akan terpendam selamanya. Oleh karena itu, peranan lingkungan,

terutama keluarga memiliki peran yang strategis. Anak mendapatkan bahasa pertama kali dari mengenal bahasa di lingkungan keluarga. Bahasa yang anak kenal dan disukai oleh anak yang berasal dari keluarga, keluarga ini menjadi titik awal perkembangan bahasa anak.

Perkembangan bahasa anak juga sangatlah penting karena dengan berbahasa anak dapat memahami mengenal huruf, memahami kata dan kalimat serta memahami hubungan bahasa anak dengan tulisan pra membaca awal.

Perkembangan bahasa anak ini bertujuan untuk supaya anak mampu mengungkapkan pikiran anak melalui bahasa yang sangat sederhana, anak mampu berkomunikasi secara baik dan memudahkan anak untuk mengenal huruf.

Menurut Djamarah (2011:73) Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia dini antara lain: faktor internal dan faktor eksternal anak. Faktor internal anak adalah umur anak, kondisi fisik anak, kesehatan anak, dan intelegensi (kecerdasan). Sedangkan faktor eksternal anak adalah status sosial ekonomi keluarga, hubungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan bahasa pertama.

Perkembangan bahasa anak usia dini ini perlukan tenaga pendidikan yang baik yaitu guru yang baik adalah memiliki kemampuan keterampilan, pengetahuan secara baik, tidak hanya melibatkan orang, tempat, benda- benda dan ide- ide kreatif dalam menggunakan atau merancang alat permainan yang menantang bagi anak.

Peranan guru dalam pengenalan lambang huruf sangatlah penting dalam kemampuan berbahasa anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak dapat diarahkan melalui komponen berbahasa antara lain: menyimak, berbicara, menulis dan membaca.

Anak Usia Dini pada umumnya sudah mampu berkomunikasi secara lisan namun untuk membaca anak masih mengalami kesulitan mengingat bahasa merupakan perse yang rumit bagi anak dan melibatkan berbagai unsur seperti huruf (simbol), kata, kalimat.

Untuk kemampuan mengembangkan bahasa pada anak, guru harus menciptakan media atau alat peraga yang menarik buat anak agar dapat termotivasi untuk anak belajar. Media yang digunakan guru adalah kartu huruf bergambar untuk anak agar nantinya anak tidak merasa bosan dan jenuh.

Kartu huruf gambar yang banyak digunakan guru dalam proses belajar mengajar, karena mudah dalam pembuatannya, serta anak dapat mudah mengingatnya, didalam pembuatan kartu huruf bergambar guru dapat mengambil gambar dari surat kabar, majalah, buku banyak sekali gambar dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

D. Kerangka Pikir

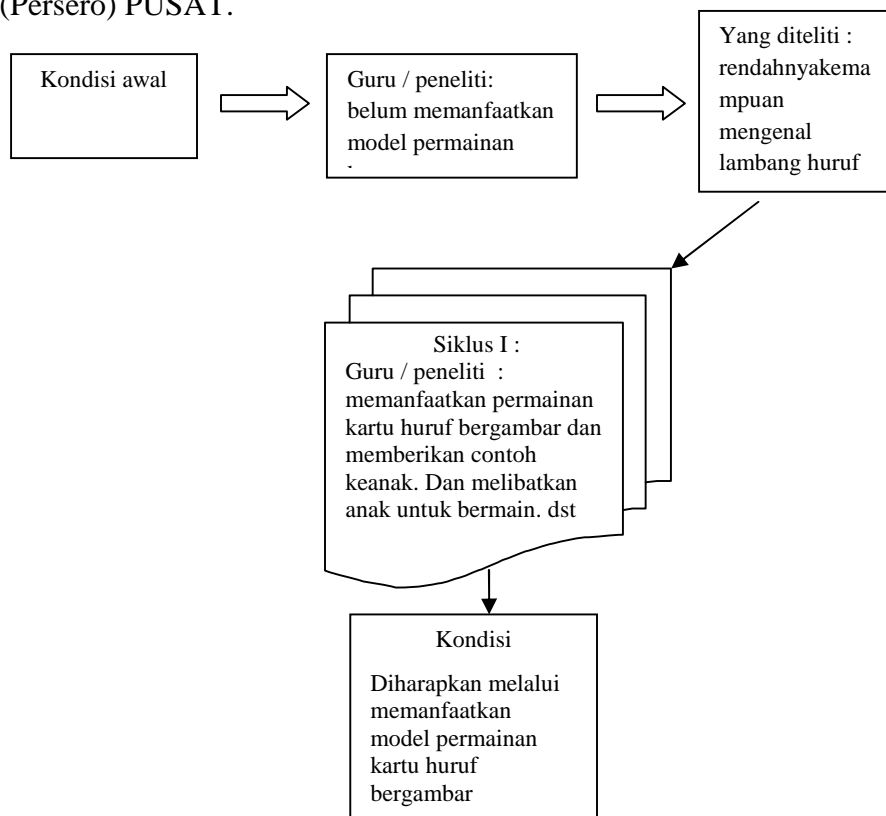
Pada kondisi awal di kelas guru belum memanfaatkan media kartu huruf bergambar sehingga anak dalam mengenal lambang huruf masih rendah. Kemudian guru atau peneliti mulai memanfaatkan menggunakan metode kartu huruf bergambar.

Pada kegiatan pembelajaran guru mulai melakukan perbaikan pembelajaran melalui penggunaan permainan kartu huruf bergambar siklus I guru memberi contoh dasar anak, mulai mencoba serta dilibatkan secara langsung untuk bermain, tetapi setelah

menggunakan media kartu huruf bergambar hasil belajarnya belum maksimal karena belum mencapai yang diinginkan.

Pada perbaikan siklus II guru masih memberikan contoh ke anak, dan memanfaatkan media kartu huruf bergambar hasil belajar mulai meningkat dan pada siklus III anak mulai memanfaatkan media kartu gambar sendiri dan tidak melibatkan guru hasilnya mencapai apa yang diharapkan.

Berikut ini skema kerangka fikir tentang meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf melalui permainan kartu huruf bergambar pada ANAK TK IKI PTP N VII (Persero) PUSAT.



Gambar 2.1. skema gambar kerangka fikir

E.Hipotesis Tindakan.

Berdasarkan kerangka teori berpikir di atas maka diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut: melalui media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan pengenalan lambang huruf di TK IKI PTP N VII .