

II. KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

2.1 Pengertian Belajar Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2009:138) Kegiatan pembelajaran pada Anak Usia Dini pada hakikatnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki anak.

2.1.1 Hakikat Program Pembelajaran pada Anak Usia Dini

Bennet, Finn dan Cribb dalam Sujiono (2009:138), menjelaskan bahwa pada dasarnya pengembangan program pembelajaran adalah pengembangan sejumlah pengalaman belajar melalui kegiatan bermain yang dapat memperkaya pengalaman anak tentang berbagai hal, seperti cara berpikir tentang diri sendiri, tanggap pada pertanyaan, dapat memberikan argumentasi untuk mencari berbagai alternative.

Selain itu, hal ini membantu anak – anak dalam mengembangkan kebiasaan dari setiap karakter yang dapat dihargai oleh masyarakat serta mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia orang dewasa yang penuh tanggung jawab. Unsur utama dalam pengembangan program pembelajaran bagi anak usia dini adalah bermain.

Pendidikan awal dimasa kanak – kanak diyakini memiliki peran yang amat vital bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan selanjutnya.

2.1.2 Tujuan Program Pembelajaran

Tujuan program pembelajaran adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan pada tahap berikutnya. Untuk mencapai tujuan program pembelajaran tersebut, maka diperlukan strategi pembelajaran bagi anak usia dini yang berorientasi pada : (1) tujuan yang mengarah pada tugas – tugas perkembangan disetiap rentang usia anak; (2) materi yang diberikan harus mengacu dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan yang sesuai dengan taraf perkembangan anak (*DAP= Developmentally Appropriate Practice*); (3) metode yang dipilih seharusnya bervariasi sesuai dengan tujuan kegiatan belajar dan mampu melibatkan anak secara aktif, kreatif dan menyenangkan; (4) media dan lingkungan bermain yang digunakan haruslah aman,nyaman dan menimbulkan ketertarikan bagi anak dan perlu adanya waktu yang cukup untuk bereksplorasi; (5) evaluasi yang terbaik dan dianjurkan untuk dilakukan adalah rangkaian sebuah *assessment* melalui observasi partisipatif terhadap segala sesuatu yang dilihat, didengar dan diperbuat oleh anak (Bredenkamp dalam Sujiono, 2009: 139).

2.1.3 Fungsi Program Pembelajaran

Sujiono (2009:139) berpendapat bahwa fungsi program pembelajaran diantaranya adalah: (1) untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya; (2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar; (3)

mengembangkan sosialisasi anak; (4) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, dan (5) memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Selanjutnya Sujiono (2009:140) tujuan program pembelajaran pada anak usia dini adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh berdasarkan berbagai dimensi perkembangan anak usia dini baik perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan dan perkembangan pada tahapan berikutnya.

2.2 Bahasa Pada Anak Usia Dini

Dalam kehidupan sehari – hari manusia tidak bisa melepaskan diri dari bahasa. Dengan bahasa manusia bisa bergaul sesama manusia dimuka bumi ini. Ungkapan-ungkapan ini menunjukkan betapa pentingnya peranan bahasa bagi perkembangan anak. Suhartono menyatakan bahwa dengan bantuan bahasa anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi didalam kelompok.

2.2.1 Fungsi bahasa bagi anak

Piaget, Vigotsky dan Bruner dalam Tampubolon (1991:13) berpendapat bahwa bahasa memungkinkan perkembangan pikiran abstrak dan konseptual.

- a) Sebagai alat komunikasi, membantu pembentukan dan mendorong perkembangan pikiran,
- b) Sebagai sarana untuk mendengarkan,
- c) Sebagai sarana untuk melakukan berbicara,

d) Sebagai peranan dalam membaca dan menulis.

2.2.2 Permasalahan bahasa bagi anak

Ada beberapa permasalahan yang berkaitan dengan bahasa bagi anak, antara lain :

- a) Keterbatasan kata – kata yang diketahui
- b) Terdapat orang tua atau orang – orang disekitar anak yang sengaja berbicara dengan lafal yang dibuat – buat.
- c) Adanya beberapa anak yang mempunyai gangguan alat artikulasi sehingga anak belum dapat menyebutkan bunyi – bunyian huruf tertentu, misal : huruf “r” dan lainnya.

2.2.3 Peranan bahasa

- a) Sebagai sarana utama untuk berpikir
- b) Sebagai alat penerus pengembangan bahasa bagi anak

2.2.4 Tahap perkembangan bahasa bagi anak

Perkembangan bahasa terbagi atas dua periode besar, yaitu: periode Prelinguistik (0-1 tahun) dan Linguistik (1-5 tahun). Mulai periode linguistik inilah mulai hasrat anak mengucapkan kata kata yang pertama, yang merupakan saat paling menakjubkan bagi orang tua.

2.2.5 Cara mengembangkan bahasa anak

1. Biasakan menggunakan bahasa yang benar, bukan “oh,mimik cu cu ya?” tetapi “oh,mau minum susu,ya?”
2. Gunakan kalimat pendek,
3. Hindari kata – kata kotor dan kasar,

4. Orang tua dan orang disekitar anak, jika berkata harus dengan mimik yang jelas, karena anak masih belajar.

2.3 Bermain Pada Anak Usia Dini

2.3.1 Hakikat Bermain

Bermain adalah kegiatan yang anak – anak sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan (Mayesty dalam Sujiono:144). Anak – anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Piaget dan Mayesty dalam Sujiono(2009:144) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang – ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang; sedangkan Parten dalam Sujiono (2009:144) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi; diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan dimana ia hidup.

Selanjutnya Dockett dan Fler dalam Sujiono (2009:144) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

2.3.2 Batasan Bermain

Patmonodewo (2008:102) pada kehidupan sehari – hari kegiatan bermain begitu mudah diamati namun dalam beberapa situasi, bermain sulit dibedakan dengan kegiatan yang bukan bermain. Schwartzman dalam Patmonodewo (2008:102) mengemukakan suatu batasan bermain sebagai berikut :

Bermain bukan bekerja; bermain adalah pura – pura; bermain bukan sesuatu yang sungguh – sungguh; bermain bukan suatu kegiatan yang produktif; dan sebagainya. Bekerja pun dapat diartikan bermain sementara kadang – kadang bermain dapat dialami sebagai bekerja; demikian pula anak yang sedang bermain dapat membentuk dunianya sehingga seringkali dianggap nyata, sungguh – sungguh, produktif dan menyerupai kehidupan yang sebenarnya.

Dalam kenyataannya walaupun suatu kegiatan bersifat sungguh – sungguh masih juga sulit untuk dipisahkan antara bekerja dan bermain. Sesuatu kegiatan dapat dinilai lebih banyak mengandung nilai bekerja atau lebih banyak bermain.

Bermain dalam tatanan sekolah dapat digambarkan sebagai suatu rentang dalam rangkaian kesatuan yang berujung pada bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan berakhir pada bermain yang diarahkan. Dalam bermain bebas dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan bermain dimana anak mendapat kesempatan melakukan berbagai pilihan alat dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan alat – alat tersebut. Sedangkan kegiatan bermain dengan bimbingan, guru memilih alat permainan dan diharapkan anak – anak dapat memilih guna menemukan suatu konsep (pengertian) tertentu. Apabila tujuannya melakukan

klasifikasi benda dalam ukuran tertentu (besar/kecil), maka guru akan menyediakan sejumlah mainan yang dapat diklasifikasikan dalam kelompok yang berukuran besar atau yang kecil). Dalam bermain yang diarahkan, guru mengajarkan bagaimana cara menyelesaikan suatu tugas yang khusus. Menyanyikan suatu lagu, bersama bermain jari dan bermain dalam lingkaran adalah contoh dari bermain yang diarahkan. ((Bregen dalam Patmonodewo:2008).

2.3.3 Tujuan bermain pada anak usia dini

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal Anak Usia Dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak – anak. semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan yang lainnya (Catron dan Allen dalam Sujiono,2008:145).

2.3.4 Karakteristik bermain pada anak usia dini

Jeffree, McConkey dan Hewson dalam Sujiono (2008:146) berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator, yaitu:

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

2.3.5 Klasifikasi dan jenis bermain

Adapun jenis permainan yang dapat dikembangkan didalam program pembelajaran anak usia dini dapat digolongkan ke dalam berbagai jenis permainan seperti yang dikemukakan oleh Jefree, Conkey dan Hewson dalam Sujiono (2009:146), yakni:

- 1) Permainan eksploratif (*exploratory play*),
- 2) Permainan dinamis (*energetic play*),
- 3) Permainan dengan keterampilan (*skillful play*),
- 4) Permainan social (*social play*),
- 5) Permainan imajinatif (*imaginative play*) dan
- 6) Permainan teka – teki (*puzzle-it-out play*).

Keenam penggolongan tersebut pada dasarnya saling terintegrasi satu dengan yang lainnya, sehingga dalam penerapannya mungkin saja salah satu permainan dapat mengembangkan jenis permainan yang lainnya. Justru keterpaduan di antara permainan tersebut maka akan menjadi daya tarik tersendiri bagi anak saat melakukan permainan tersebut.

2.3.6 Tahapan dan perkembangan bermain

Dalam bermain anak belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan dan orang yang ada disekitarnya. Dari interaksi dengan lingkungan dan orang – orang disekitarnya maka kemampuan sosialisasi anak pun menjadi berkembang. Berikut ini enam tahapan perkembangan bermain pada anak menurut Parten dan Rogers dalam Dockett dan Fleer dalam Sujiono (2009:147-148) :

- 1) *Unoccupied* atau tidak menetap,
- 2) *Onlooker* atau penonton/pengamat,
- 3) *Solitary independent play* atau bermain sendiri,
- 4) *Parallel activity* atau kegiatan parallel,
- 5) *Associative play* atau bermain dengan teman,
- 6) *Cooperative or organized supplementary play* atau kerja sama dalam bermain atau dengan aturan.

2.3.7 Perkembangan tingkah laku bermain

Patmonodewo (2008:108) Anak usia prasekolah biasanya bermain menggunakan alat permainan, tetapi dengan bertambahnya usia maka kegiatan bermain dengan benda- benda menurun. Pada akhir usia prasekolah, anak – anak biasanya melakukan bermain konstruktif, bermain membuat suatu bentuk atau bangunan. Benda – benda yang ditemui akan diperlakukan secara simbolis atau bermain dengan beberapa aturan.

Selanjutnya Patmonodewo berpendapat anak – anak usia prasekolah biasanya bermain dengan mengeluarkan banyak tenaga, misalnya : lari, kejar – kejaran, bermain perang – perangan. Makin meningkatnya kematangan anak, tidak perlu bermain dengan hadirnya alat permainan. Anak – anak yang telah berusia 3 tahun dapat melakukan permainan yang menggambarkan peran anggota keluarganya. Anak yang lebih matang mampu menirukan peran orang – orang diluar keluarga. Pada saat anak menginjak usia sekolah, bermain sosio-dramatis menurun secara drastic. Sedangkan bermain yang disertai peraturan, menunjukkan anak mencapai tahapan konkret operasional (7-12 tahun).

2.3.8 Peran guru dalam bermain

Bjorkland dalam Patmonodewo (2008:108) peran guru dalam kegiatan bermain dalam tatanan sekolah atau kelas sangat penting. Guru harus berperan sebagai pengamat, melakukan elaborasi, sebagai model, melakukan evaluasi dan melakukan perencanaan. Dalam tugasnya sebagai pengamat, guru harus melakukan observasi bagaimana interaksi antar anak maupun dengan benda – benda. Para guru harus mengamati lama anak melakukan suatu kegiatan,

mengamati anak – anak yang mengalami kesulitan dalam bermain dan bergaul dengan teman sebayanya.

2.3.9 Pengembangan aktivitas bermain

Hampir semua program kegiatan pendidikan prasekolah menyelenggarakan kegiatan bermain dalam porsi besar bagi anak didiknya. Untuk hal tersebut para guru sebaiknya merencanakan secara cermat kegiatan bermain tersebut dengan dukungan lingkungan sekolah dan materi bermain dianggap sangat penting. Kegiatan bermain dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan kelas. Umumnya sebagian kegiatan di luar dan di dalam sama pentingnya namun berbeda keuntungannya (Patmonodewo:2008).

2.4 Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini

2.4.1 Pendekatan Tematik

Pendekatan tematik adalah organisasi dari kurikulum dan pengalaman belajar melalui pemilihan topik. Apabila pemilihan topik dalam pendekatan tema dilakukan dengan baik, akan memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari fakta dalam konteks yang bermakna dalam pengembangan keterampilan dan pengetahuan anak akan berkembang sesuai dengan tujuan kegiatan. Dalam pendekatan dengan kurikulum yang terintegrasikan, contohnya bila anak belajar di luar ruang mereka akan belajar segalanya. Bila anak pergi kesuatu kolam ikan, sekaligus anak akan belajar bahasa dengan bertambahnya perbendaharaan kata, (misalnya ikan lele, ikan mas, ganggang air); keterampilan fisiknya bertambah karena anak mendapat kesempatan berjalan di pematang

sawah; anak juga belajar mengelompokkan berbagai macam ikan yang ada di kolam, dan sebagainya (Patmonodewo:2008).

2.4.2 Model Kelas Berpusat Pada Anak

Strategi pembelajaran berpusat pada anak ditandai dengan : (1) adanya materi yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak; (2) metode pembelajaran yang mengacu pada *center of interest* melalui pengembangan tematik; (3) media dan sumber belajar yang dapat memperkaya lingkungan belajar dan (4) pengelolaan kelas yang bersifat demokrasi, keterbukaan, saling menghargai, kepedulian dan kehangatan (Sujiono;2009).

2.4.3 Model Keterampilan Hidup

Model ini berorientasi pada pengembangan keterampilan hidup umum, bertujuan untuk mengenalkan kepada anak kehidupan nyata yang akan dihadapinya. Dimensi keterampilan hidup antara lain: keterampilan untuk kemandirian, karakteristik perkembangannya antara lain: dapat menuang air minum sendiri, dapat makan sendiri, dapat memakai dan melepas pakaian sendiri, dan sebagainya (Sujiono:2009).

2.4.4 Model BCCT (*Beyond Centre and Circle Time*)

Sujiono (2009;217) Model BCCT adalah suatu metode atau pendekatan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini dan merupakan perpaduan antara teori dan pengalaman praktik.

2.4.5 Model Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak

Sujiono (2009;218) ciri model bermain kreatif, yaitu sebagai berikut:

Fase berpikir kreatif : persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi

- a) Karakteristik kreativitas : kelancaran, kelenturan, keaslian, elaborasi, keuletan dan kesabaran.
- b) Penerapan potensi kecerdasan jamak, yang merupakan ungkapan dari cara berpikir seseorang yang dapat dijadikan modal dalam belajar melalui bermain.

2.5 Permainan Taplak

Taplak adalah permainan yang arenanya berbentuk kotak – kotak. Permainan ini dapat di lakukan minimal dua orang. Manfaat permainan taplak untuk anak adalah:

1. Melatih keseimbangan tubuh anak.
2. Melatih kemampuan reka visual.
3. Meningkatkan kemampuan motor planning (perencanaan gerak).
4. Meningkatkan kemampuan diferensiasi tekstur berdasarkan indera perabaan.
5. Anak menjadi lebih kreatif.
6. Mengembangkan kecerdasan logika anak.
7. Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak.

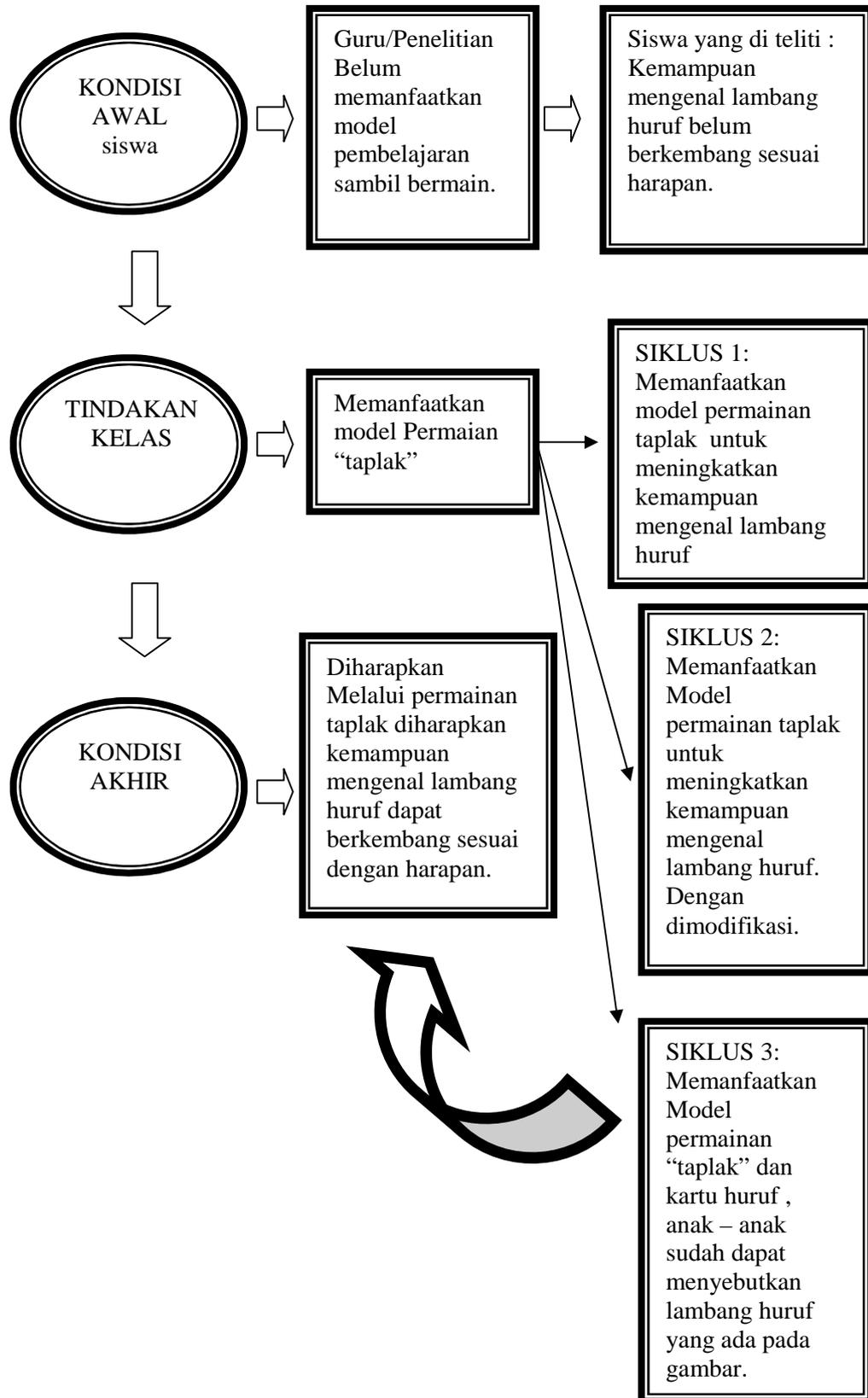
2.6 Pengertian Permainan Kartu Huruf

Permainan kartu huruf adalah bentuk permainan dari suatu kegiatan untuk menerjemahkan pengalaman kedalam symbol – symbol huruf yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir. Permainan kartu huruf ini dapat melatih motorik halus dan motorik kasar dengan cara mengkoordinasikannya

dengan panca indera. Dengan melihat, menyusun, menyebutkan, membedakan dan mencocokkan lambang huruf vocal dan huruf konsonan.

Permainan kartu huruf dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak dengan baik. Permainan yang digunakan pada penelitian ini adalah permainan taplak, dengan media kartu huruf.

2.7 Kerangka Pikir Penelitian



2.8 Hipotesis Tindakan

Hipotesis dari penelitian ini adalah:

Berdasarkan Kajian pustaka dan kerangka pikir penelitian maka hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut : pemanfaatan Permainan “taplak” dapat meningkatkan kemampuan siswa mengenal lambang huruf untuk persiapan membaca bagi anak – anak TK Insan Mandiri Kota Bandar Lampung.