

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDKAN

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1. Pengertian Permainan

Permainan menurut pengertiannya merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dengan situasi atau kondisi tertentu yang dilakukan dengan sukarela melalui aktivitas yang disebut bermain. Menurut Chalidah (2005:124) permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan dengan sukarela dan menggunakan aktifitas fisik, sensorik emosi, komunikasi dan pikiran. Elizabeth B. Hurlock (1978) berpendapat bahwa bermain berarti setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain juga dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban

Dengan bermain anak dapat mengembangkan otot besar dan otot halus. Meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungannya membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya mengikuti peraturan tata tertib dan disiplin. Melalui kegiatan bermain anak menggunakan seluruh panca inderanya. Secara alamiah bermain dapat memotivasi anak untuk kreatif mengetahui sesuatu lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan bahasanya.

Menurut Lowenfeld yang dikutip oleh Barret (dalam 2005:Sumanto,11) perangkat kemampuan seseorang meliputi:

- a. Kepekaan mengamati berbagai masalah melalui indra.

- b. Kelancaran mengeluarkan berbagai alternatif pemecahan masalah.
- c. Keluwesan melihat atau memandang suatu masalah serta kemungkinan jawaban pemecahan.
- d. Kemampuan merespon atau membuakan gagasan dalam pemecahan masalah originalitas yang biasa atau yang umum ditemukan.
- e. Kemampuan yang berkaitan dengan keunikan cara atau mengungkapkan gagasan dalam menciptakan karya seni.
- f. Kemampuan mengabstraksi hal-hal yang bersifat imimdan mengaitkannya menjadi hal-hal yang spesifik.
- g. Kemampuan memadukan taau mengkomvinasikan unsur-unsur seni menjadi karya seni yang utuh/
- h. Kemampuan menaa secara terpadu dari keseluruhan unsur-unsur seni ke dalam tatanan yang selaras.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan yang menggunakan aktifitas kreative fisik, sensorik emosi, komunikasi dan pikiran yang dilakukan untuk kesenangan dengan suka rela dimana dapat memberikan kesempatan pada anak untuk bereksprimen dan bereksplorasi. Dengan demikian permainan merupakan media belajar anak yang paling efektif dalam tumbuh kembang anak.

2.1.2. Manfaat Bermain

Kegiatan bermain paling digemari oleh anak anak pada masa prasekolah, dan sebagian waktu anak digunakan untuk bermain. Bermain

mempunyai manfaat yang sangat besar. Manfaat bermain diharapkan bisa memunculkan gagasan bagaimana cara memanfaatkan kegiatan bermain. Adapun manfaat bermain menurut Tedjasaputra (2001:39) mempunyai aspek-aspek untuk perkembangan anak sebagai berikut:

a. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik

Bermain memberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh. Yang membuat tubuh anak menjadi sehat. Sehingga anak akan merasa tenang, tidak merasa gelisah dan kreative melakukan kegiatan.

b. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus

Kegiatan yang melibatkan motorik halus ini bermanfaat untuk menyelaraskan gerakan mata dengan tangan. Seperti memancing pensil untuk corat-coretan. Sedangkan aspek motorik kasar dapat dilakukan dengan kegiatan bermain lari kejar-kejaran bersama temannya. Dengan demikian anak yang belum terampil lari akan lebih bermain untuk melakukan kegiatannya dan lebih terampil bermain.

c. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan

Pada usia prasekolah anak dapat mengamati berbagai bentuk warna, ukuran, besaran melalui alat-alat permainan edukatif atau memainkan peralatan rumah tangga yang menimbulkan bunyi dan lainnya. Melalui kegiatan tersebut anak dapat mengasah ketajaman atau kepekaan panca inderanya, sehingga anak menjadi aktif, kritis, kreatif terhadap kejadian-

kejadian yang muncul disekitarnya.

2.1.3. Jenis Kegiatan Bermain

Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan kebahagiaan bagi anak. Menurut Hurlcok (1978) kegiatan bermain digolongkan menjadi 2 (dua) jenis yaitu kegiatan bermain aktif dan kegiatan bermain pasif

2.1.3.1 Kegiatan Bermain Aktif

Kegiatan bermain aktif adalah kegiatan yang melibatkan lebih banyak aktifitas fisik. Didalam kelompok ini terdapat banyak ragam kegiatan yang bisa dilakukan anak-anak. Menurut Tedjasaputra (2001:55) macam-macam kegiatan bermain aktif sebagai berikut:

- a. Bermain bebas dan spontan
- b. Bermain konstruktif
- c. Bermain khayal/bermain peran
- d. Mengumpulkan benda-benda
- e. Melakukan penjelajahan
- f. Bermain game dan olah raga
- g. Musik
- h. Melamu

Manurut Rachmawati dan Kurniati(2005:17) mengenai 24 ciri kepribadian yang ditemukan dalam berbagai study, adalah sebagai berikut:

- a. Terbuka terhadap pengalaman baru
- b. Fleksibel dalam berpikir dan merespon
- c. Bebas dalam menyatakan pendapat perasaan
- d. Menghargai fantasi
- e. Tertarik pada kegiatan-kegiatan kreatif
- f. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain.
- g. Mempunyai rasa ingin tahu yang benar.
- h. Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti.
- i. Berani mengambil resiko yang dipperhitungkan.
- j. Percaya diri dan mandiri.
- k. Memiliki tanggung jawab komitmen kepada tugas.
- l. Tekun dan tidak mudah bosan.
- m. Tidak habis akal dalam memecahkan masalah.
- n. Kaya akan inisiatif.
- o. Peka terhadap situasi lingkungan.
- p. Lebih berorientasi kemasa kini dan masa depan daripada masa lalu.
- q. Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik.
- r. Tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik dan mengandung teka-teki.
- s. Memiliki gagasan yang orisinal.
- t. Mempunyai minat yang luas.
- u. Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat

konstruktif bagi perkembangan diri.

- v. Kritis terhadap pendapat orang lain
- w. Senang mengajukan pertanyaan yang baik.
- x. Memiliki kesadaran etik moral dan estetik yang tinggi

2.1.3.2 Kegiatan Bermain Pasif

Kegiatan ini tidak terlalu banyak melibatkan aktifitas fisik, karena kegiatan ini hanya didapat dari kesenangan seperti halnya hiburan. Menurut Tedjasaputra (2001:63) ada beberapa macam kegiatan bermain pasif antara lain:

- a. Membaca
- b. Melihat komik
- c. Menonton film
- d. Mendengarkan radio
- e. Mendengarkan musik

2.1.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan anak

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi dalam permainan anak adalah (Hurlclock, 1978) :

- a. Kesehatan : kesehatan akan mempengaruhi aktifitas anak karena banyak energi yang terserap untuk melakukan permainan aktif
- b. Perkembangan Motorik : kegiatan bermain aktif seorang anak melibatkan koordinasi motorik, karena gerakan-gerakan motorik

sangat diperlukan dalam permainan aktif.

- c. **Intelegensi** : permainan yang ditunjukkan adalah permainan kecerdikan, sehingga dengan bertambahnya usia seorang anak akan menunjukkan perhatiannya dalam permainan kecerdasan, dramatik, konsentrasi dan membaca.
- d. **Jenis kelamin**: menurut jenis kelamin akan menunjukkan permainan yang menantang oleh anak laki-laki daripada anak perempuan.
- e. **Alat permainan** : peralatan yang dimiliki juga mempengaruhi permainan seorang anak seperti halnya balok kaku, cat air, dan lilin yang mendukung permainan yang mempunyai sifat konstruksi

2.1.5 Ciri-ciri bermain

Bermain memiliki ciri-ciri yang khas, yang membedakan dari kegiatan alain.

Adapun ciri-ciri bermain menurut Musfiroh (2005:6 sebagai berikut)

- a. Bermain selalu menyenangkan dan menikmati atau mengembirakan. Bahkan ketika tidak disertai tanda-tanda kerianggan, bermain tetaplah bernilai positif bagi para pemainnya (Garvey.1990)
- b. Bermain memiliki motivasi Instrinsik, dimana anak dapat memulai dan mengakhiri kegiatanbermain kapanpun mereka ingin (arvey, 1990; Hoorn, 199)
- c. Bermain bersifat sponta dan sukrela, saat bermain ditentukan seketika ketika anak menginginkan dan dilakukan dengan suka hati tanpa keterpaksaan sehingga anak menjadi bersemangat
- d. Bermain melibatkan peran serta aktif semua pesrta (Gevey, 1990)

- e. Bermain bersifat fleksibel, artinya anak dapat dengan bebas memilih dan beralih kegiatan bermain apa saja yang mereka inginkan (Salehuddin, 2000; Tedjasaputra, 2001)

2.1.6 Perminn membaca dan menulis

Dalam permainan membaca dan menulis terdapat beberapa pendekatan yang dapat dilakukan melalui berbagai bentuk permainan, misalnya bentuk huruf disertai dengan gambar yang mempunyai arti dan makna yang dapat dibaca, kemudian dilakukan suatu kegiatan yang dapat melenturkan tangan untuk membuat suatu gambar dengan membaca kemudian menulis diatas kertas. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa seorang anak yang mendapat rangsangan (dengan melihat, mendengar dan bergerak) akan lebih berpeluang lebih cerdas dibanding dengan sebaliknya. Salah satu bentuk rangsangan yang sangat penting adalah kasih sayang. Dengan kasih sayang anak akan memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik. Hal ini artinya seorang anak harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi, sebelum berkreasi.

2.1.6.1 Tujuan kegiatan permainan membaca dan menulis

Kegiatan permainan membaca dan menulis merupakan salah satu bentuk pengembangan metode pembelajaran di taman kanak-kanak. Tujuan pengembangan permainan membaca dan menulis adalah (anonim, 2000:3) :

- a. mendeteksi/melacak kemampuan awal membaca dan menulis anak
- b. mengembangkan kemampuan menyimak, menyimpulkan dan mengkomunikasikan berbagai hal melalui bentuk gambar dan permainan

- c. melatih kelenturan motorik halus anak melalui berbagai bentuk permainan oleh tangan dalam rangka mempersiapkan anak mampu membaca dan menulis'

2.1.6.2 Kegiatan dalam permainan membaca dan menulis

Dalam permainan membaca dan menulis yang merupakan perkembangan kegiatan pembelajaran untuk anak usi dini ditaman kanak-kanak ada beberapa kegiatan yang perlu diperhatikan adalah (anonim, 2006:11)

- a. Strategi pembelajaran permainan membaca dan menulis
- b. Identifikasi kemampuan permainan membaca dan menulis

2.1.6.3 Tahapan-tahapan yang perlu diperhatikan dalam permainan membaca dan menulis

Melalui permainan membaca dan menulis para pendidik harus memperhatikan tahapan-tahapan perkembangan kemampuan anak dalam membaca dan menulis dan sifat natural anak-anak yang sangat menunjang tumbuhnya kreativitas (Rachmawati dan Kurniati, 2005:42) sifat natural adalah :

1. Pesona dan rasa takjub

Sifat terpesona dan rasa takjub terhadap sesuatu merupakan sifat khas anak-anak. Tetapi terkadang orang tua, tidak mengerti dimana letak kehebatan dan keanehan benda ataupun kejadian yang sangat dikagumi anak-anak. Melalui kekaguman pada alam inilah, karya-karya kreatif dapat diciptakan. Yang dapat dilakukan oleh para pendidik adalah menghargai, mendengarkan, dan menerima anak apa adanya. Para pendidik dapat pula terlibat dalam kekaguman anak dan ikut memperkaya aspek yang luput

dari pengamatan anak.

2. Mengembangkan imajinasi

Dunia khayal atau imajinasi merupakan dunia yang identik dengan anak. Bagi kekayaan-khayalan inilah sesuatu menjadi mungkin bagi seorang anak dan tidak ada yang mustahil. Melalui kekayaan khayalan pula kadang anak berpikir untuk menemukan penyelesaian dari masalah yang dihadapinya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan para pendidik adalah memahami, menghargai, membimbing dan mendukung imajinasi anak serta mengajak anak untuk belajar mewujudkan khayalan sehingga berguna bagi orang lain.

3. Rasa ingin tahu

Anak-anak sangat antusias dengan benda-benda ataupun makhluk baru yang pertama kali dilihatnya. Ia akan memperhatikan, mengamati cara kerjanya, menatapnya dengan dari atas, bawah, samping kiri dan kanan, merabanya, mencium, dan jika perlu dijilatnya untuk merasakan bagaimana rasanya. Dengan rasa ingin tahu tersebut, anak kadang tidak peduli apakah ia akan menjadi kotor, basah, panas ataupun merasa sakit hal ini menunjukkan betapa kuat semangat belajarnya. Rasa ingin tahu merupakan sifat dasar kreativitas anak, karena sebelum anak diciptakan karya atau gagasan baru, rasa ingin tahulah yang mengawali sebuah karya yang diciptakan.

4. Banyak bertanya

Masa awal anak-anak sangat mewarnai dengan aktivitas banyak bertanya,

segala sesuatu yang lama apalagi yang baru tidak luput dari pertanyaannya.

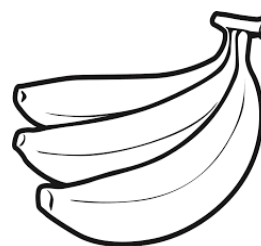
2.1.6.4 Bentuk-bentuk permainan membaca dan menulis

Beberapa bentuk kegiatan permainan membaca dan menulis yang dapat mengembangkan kemampuan anak adalah:

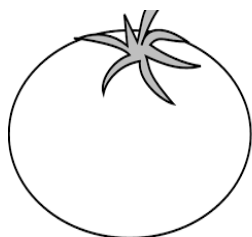
- a. Permainan gambar buah, permainan menggambar bagi anak adalah media bereksperimen dan berkomunikasi yang dapat menciptakan suasana aktif, asyik, dan menyenangkan. Pada anak-anak, kegiatan permainan gambar adalah kegiatan yang sering dilakukan dan dapat dilakukan dimana saja. Kegiatan ini dapat melatih dan merangsang kreativitas anak, juga imajinasinya selain itu permainan gambar juga merupakan ajang bagi anak untuk mengidentifikasi secara utuh, merangsang minat baca, dan mengekspresikan diri dalam huruf kata.



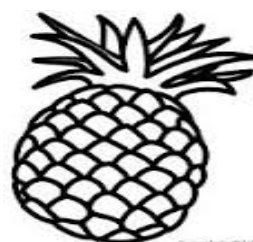
Apel



Pisang



Tomat



Nanas

Untuk mampu menggambar, anak memulainya dengan tahapan mencoret terlebih dahulu. Mencoret yang biasanya dimulai sejak anak berusia sekitar 18 bulan ini, merupakan sarana anak mengeksperisikan diri. Meski apa yang digambar atau coretannya belum tentu langsung terlihat isi pikirannya. Selain itu, kegiatan ini juga menuntut koordinasi tangan mata anak. Coretan yang merupakan tahapan dari menggambar merupakan sarana untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya dan merupakan suatu kemampuan yang mendukung kecerdasan visual spesialnya. (Sujiono, 2009:190).

- b. Permainan mencari huruf pada gambar secara bebas sesuai alat gambar yang digunakan tanpa memakai alat-alat mistar, jangka dan sejenisnya. Hasilnya memiliki ciri khas, spontan, kreatif, unik dan bersifat individual.
- c. Permainan menempel huruf yang hilang dibuat dengan bantuan peralatan mistar (penggaris, jangka, busur derajat, sablon gambar atau huruf) hasilnya memiliki ciri terikat, statis dan tidak spontan.

Dari cara pembuatan menempel huruf gambar tersebut dapat dihasilkan jenis-jenis gambar yaitu : gambar bentuk, gambar ilustrasi, gambar ornament/dekoratif, gambar reklame, gambar huruf hias, gambar kartun dan sebagainya.

2.2 Kemampuan Bahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi, dimana semua pertanyaan pikiran perasaan keinginan dan untuk memperoleh informasi menggunakan bahasa Kemampuan bahasa adalah kemampuan menggunakan kata ganti saya dalam

berkomunikasi menunjukkan pengertian dan pemahaman tentang sesuatu dan mampu mengungkapkan pikiran, perasaan dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar (anonim, 2006:3)

2.2.1 Aspek-aspek Bahasa Anak Usia Dini

Seorang anak dapat mengungkapkan keinginannya, penolakannya, maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan. Bahasa lisan sudah dapat digunakan anak sebagai alat komunikasi. Adapun aspek-aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak menurut Jamaris (2005:30) adalah sebagai berikut:

1. Kosakata : kemampuan dan pengalaman seorang anak yang dapat berinteraksi dengan lingkungannya
2. Sintaksis (tata Bahasa) bahasa yang didengar dan dilihat anak dilingkungannya dapat digunakan dengan bahasa lisan
3. Semantik : penggunaan kata yang sesuai dengan tujuannya, sehingga dapat mengekspresikan keinginan dengan menggunakan kalimat yang tepat
4. Fonem : kemampuan anak yang dapat merangkai bunyi yang didengarnya menjadi satu kata yang mengandung arti

2.2.2 Prinsip Bahasa anak usia dini

Menurut Seefeldt dan barbour (1994:3) prinsip perkembangan bahasa anak yang merupakan perubahan dari potensi yang dimiliki seorang anak menjadi kemampuan aktual adalah sebagai berikut:

1. Interaksi

Interaksi anak dengan lingkungannya akan membantu anak memperluas kosa katanya dan memperoleh contoh-contoh dalam menggunakan kosakatan sehingga kemampuan bahas anak dapat diucapkan

2. Ekspresi

Ekspresi kemampuan bahasa anak dapat disalurkan melalui pemberian kesempatan pada anak untuk mengungkapkannya suatu pikiran dan perasaannya.

2.2.3 Karakteristik kemampuan bahasa anak usia dini

Menurut Jamaris (2005:32) karakteristik kemampuan bahasa anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Karakteristik kemampuan bahasa anak usia 4 tahun : kemampuan bahasanya dengan menggunakan kalimat dengan baik dan benar, menguasai 905 dari fenom dan sintaksis bahasa yang digunakannya, partisipasi dalam suatu percakapan sambil mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi.
2. Karakteristik kemampuan bahasa usia 5-6 tahun: anak mempunyai lebih dari 2500 kosakata, yang mencakup bahasa seperti warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan. Anak juga dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik juga berpartisipasi dalam melakukan suatu percakapan dan mendengarkan orang lain berbicara. Dalam usia tersebut seorang anak mampu melakukan ekspresi diri, menulis, membaca juga berpuisi.

2.3.4 Keterkaitan kemampuan kognitif bahasa dengan kemampuan bahasa

Kemampuan bahasa seorang anak berhubungan dengan perkembangan kognitif pada anak usia 3-5 tahun. Oleh Piaget masa ini disebut fase praoperasional, dimana dalam fase ini fungsi simbolis berkembang pesat yang mempunyai kaitan dengan kemampuan bahasa seorang anak untuk membayangkan suatu benda atau objek lainnya secara mental tanpa kehadiran benda atau objek secara konkret (Jamaris 2005:33)

2.3.5 Proses perkembangan bahasa

Menurut Vygotsky (McInnerney dan McInnerney, 1998:38-40). Ada 2 (dua) alasan yang menyebabkan perkembangan bahasa berkaitan dengan kemampuan kognitif:

Pertama, bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi atau berbicara dengan orang lain. Kemampuan bahasa termasuk bahasa eksternal dan menjadi dasar kemampuan berkomunikasi kepada diri sendiri

Kedua, transisi dari kemampuan berkomunikasi secara eksternal kepada kemampuan berkomunikasi internal, sehingga seorang anak dapat menginternalisasi percakapan egoisentris (berdasarkan sudut pandang sendiri) ke dalam percakapan didalam diri sendiri.

2.3.6 Implikasi kemampuan bahasa dalam proses pembelajaran

Menciptakan situasi yang memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuannya, melalui kegiatan dengan bercakap-cakap, bercerita, bertanya dan menjawab pertanyaan yang dilontarkan.

Menyediakan sarana pendukung perkembangan bahasa anak seperti boneka, mobil-mobilan dan lain-lain.

2.3 Pengaruh permainan membaca dan menulis terhadap kemampuan bahasa

Kecerdasan bahasa atau verbal linguistik seorang anak menurut Musfiroh (2005:59) berkaitan dengan lisan dan kata-kata baik lisan maupun tertulis. Seorang anak yang cerdas dalam verbal linguistik memiliki kemampuan berbicara yang baik dan efektif. Ia juga cenderung dapat mempengaruhi orang lain melalui kata-katanya dan pandai bercerita serta melucu dengan kata-katanya.

Anak yang cerdas dalam bahasa menyukai kegiatan bermain yang memfasilitasi kebutuhan mereka untuk berbicara dan dapat mengekspresikan perasaan melalui kata-kata. Mereka juga menikmati permainan yang berkaitan dengan huruf, menebak kata dan kegiatan lain yang melibatkan bahasa, baik lisan maupun tulis. Dan juga mereka cepat menangkap informasi melalui bahasa orang lain. Anak tersebut memiliki minat terhadap buku serta suka membuka-buka lembar buku.

Menurut Gardner (dalam Armstrong, 1996) anak yang cerdas dalam linguistik mungkin telah menguasai kemampuan membaca dan menulis lebih dini daripada anak-anak lain seusianya. Kecerdasan linguistik meledak pada awal masa kanak-kanak dan tetap bertahan hingga usia lanjut. Kecerdasan linguistik dilambangkan dengan kata-kata, baik lambang primer (kata-kata lisan) maupun skunder (tulisan). Dengan demikian permainan membaca dan

menulis mempengaruhi penambahan perbendaharaan kosakata anak.

Permainan embaca dan menulis montessori dilakukan dengan menggunakan bantuan gambar pada setiap memperkenalkan huruf. Sedangkan menurut Decroly permainan membaca dimulai dengan memperkenalkan kalimat perintah agar anak melakukan hal-hal yang ada didalam perintah tersebut. Kegiatan permainan ini dilakukan dengan menggunakan papan panel atau karton yang dapat ditempel (Ananim, 2006)

Permainan membaca dan menulis tidak dilakukan dengan menggunakan pola kata atau kalimat yan berstruktur melainkan dengan menggunakan kemampuan linguistik (bahasa) anak secara keseluruhan), yang akan melibatkan kemampuan anak dalam melihat (mengamati), mendengar (menyimak dan memahami), mengkomunikasikan (mengungkapkan atau memberi tanggapan), membaca gambar dan tulisan yang menyertainya (Anonim, 2006)

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan membaca dan menulis mempunyai pengaruh terhadap peningkatan kemampuan bahasa anak usia dini.

2.4 Hipotesis Tindakan

Adapun pengaruh penggunaan metode permainan membaca dan menulis terhadap kemampuan bahasa anak usia dini di RA. AL-YUSUFI DASOK PADEMAWU PAMEKASAN Kelompok Tahun Pelajaran 2016-2017.