

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

1. Pengertian Kemampuan Bahasa

Kemampuan bahasa merupakan kebutuhan yang penting bagi kehidupan anak TK. Bahasa menjadi kebutuhan agar anak dapat menjadi bagian dari kelompok sosialnya. Bagi anak, bahasa juga merupakan salah satu kemampuan yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan anak lain. Sedangkan pendapat Lee Edward (dalam Sardjono,2005: 4) bahasa yang dimaksud secara lisan adalah hasil gerakan otot-otot bicara yang dapat didengar, yang digunakan dalam situasi tertentu merupakan substitusi dengan tipe-tipe aktivitas manusia.

Menurut Piaget (dalam Syaodih,2005: 47) bahasa adalah salah satu cara yang utama untuk mengekspresikan pikiran, dan dalam seluruh perkembangan, pikiran selalu mendahului bahasa. Hal yang mencakup bentuk bahasa menurut Hurlock yaitu bahasa lisan, bahasa tulisan, bahasa isyarat, bahasa tubuh, ekspresi wajah, pantomim dan seni.

Badudu (dalam Dhieni 2009: 1.11) menyatakan bahwa bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginannya. Sedangkan menurut Seefeldt & Wasik (2008: 333) saat mempelajari huruf-huruf, anak secara khas mengikuti urutan perkembangan mengenal huruf, membuat huruf serta belajar asosiasi bunyi huruf.

Menurut Schickedanz (dalam Seefeldt & Wasik, 2008: 375) lewat penyingkapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, anak menjadi sadar akan huruf-huruf dan mengerti bahwa huruf dapat membentuk kata-kata. Belajar huruf-huruf di TK menciptakan dasar untuk mulai membaca di kelas satu. Sedangkan Bromley (dalam Dhieni 2009: 1.11) mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide atau informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis dan dibaca, sedangkan simbol-simbol verbal dapat diucapkan dan didengar. Anak dapat memanipulasi simbol-simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berpikirnya.

2. Tahap – tahap Perkembangan Bahasa

Menurut Hartati (2005: 19) tahap perkembangan bahasa anak pada usia 0-2 tahun meliputi anak melaksanakan 2 perintah sekaligus, menggunakan kalimat tanya dan kalimat sangkal ya atau tidak, menyebut nama diri dan jenis kelaminnya, dapat menyatakan hak milik, merangkai 2 kata, merangkai kata-kata yang ditujukan kepada dirinya, menceritakan suatu kejadian secara sederhana, dan mulai mengerti larangan.

Selanjutnya Hartati (2005: 22) pada usia 4-6 tahun tahapan perkembangan bahasa anak meliputi memperkenalkan diri, nama, alamat, dan keluarganya, menceritakan banyak hal, menggunakan kata seperti bahasa orang dewasa, dapat menyebutkan anggota badan sambil bernyanyi, mengerti makna dan fungsi suatu kata, bercerita dengan gambar

yang dibuatnya, mulai berpikir, berbicara, dan bermain dengan berbagai bentuk kata dan bahasa, menyempurnakan kalimat sederhana, menyempurnakan kalimat dengan mengisi titik-titik, menyempurnakan kalimat lisan dengan gambar.

Tahap-tahap perkembangan bahasa anak menurut William Stern dan Clara Stren (dalam Yusuf, 2007: 158) yakni pada usia 6-12 bulan (masa permulaan atau stadium purwoko), masa ini disebut masa meraban yang artinya masa mengeluarkan bermacam-macam suara yang tidak berarti. Pada masa ini anak sering mengulang beberapa suku kata, seperti ba-ba-ba, ma-ma-ma, dan pa-pa-pa. Usia 12-16 bulan (masa pertama atau stadium kalimat suku kata), pada masa ini anak sudah dapat mengucapkan kata, misalnya mama, papa, mamam.

Selanjutnya William Stren dan Clara Stern (dalam Yusuf, 2007: 158) mengatakan bahwa tahap perkembangan bahasa usia 16-24 bulan (masa kedua/stadium nama) pada masa ini anak sudah mulai timbul kesadaran bahwa setiap orang atau benda mempunyai nama. Anak sering berbicara sendiri (monolog), baik dengan diri sendiri, maupun dengan benda-benda mainannya. Usia 24-30 bulan (masa ketiga) pada masa ini anak bisa menyusun kalimat tunggal, mampu memahami perbandingan, menanyakan nama dan tempat, serta menggunakan kata-kata yang berawalan dan yang berakhiran. Dan usia 30-72 bulan (masa keempat) pada masa ini anak dapat menggunakan kalimat majemuk beserta anak kalimatnya, anak banyak menanyakan soal waktu-sebab akibat melalui pertanyaan-pertanyaan.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Bahasa

Pengenalan bahasa yang lebih dini dibutuhkan untuk memperoleh ketrampilan bahasa yang baik. Menurut Yusuf (dalam M. Saputra, 2005: 24-25) ada lima faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa, seperti yang pertama faktor kesehatan indera,. Anak yang kurang sehat sejak balita dapat menimbulkan kelambanan atau bahkan kesulitan dalam perkembangan bahasanya. Adapun faktor yang kedua yakni faktor inteligensi, anak yang perkembangan bahasanya cepat pada umumnya memiliki kemampuan inteligensi normal atau di atas normal. Sedangkan dari faktor yang ketiga yaitu status sosial ekonomi pun dapat berpengaruh, anak yang berasal dari keluarga miskin biasanya mengalami keterlambatan dalam perkembangan bahasanya. Hal ini disebabkan kesempatan belajar yang diberikan orang tua kepada anak memang kurang. Faktor yang keempat yaitu faktor jenis kelamin, anak laki-laki dan perempuan memiliki bunyi suara (*vocal*) atau kosa kata yang berbeda seiring dengan perkembangan usianya. Biasanya anak perempuan menunjukkan perkembangan berbahasa yang jauh lebih cepat dibandingkan laki-laki. Sedangkan yang terakhir dari faktor hubungan keluarga. Anak yang diperlakukan secara baik oleh orang tua akan lebih cepat berkomunikasi dengan lingkungannya. Proses berinteraksi dan berkomunikasi yang efektif inilah yang membantu anak lebih cepat dalam perkembangan bahasanya.

Menurut para ahli perilaku, ada faktor yang penting dalam mempelajari bahasa antara lain: *imitasi*, *reward*, dan *reinforcement* (Dhieni,2009: 2.9). *Imitasi* yang berarti bahasa dipelajari melalui peniruan dari contoh orang dewasa. Sedangkan *reward* yaitu hadiah, dimana hadiah akan diberikan kepada siswa apabila dapat memberikan respon yang benar dan mengacuhkan respon yang tidak sesuai. *Reinforcement* berarti penguat dan frekuensi suatu perilaku.

Menurut para ahli interaksionis, terdapat faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan bahasa individu, antara lain: faktor sosial, linguistik, kematangan, biologis, kognitif, saling mempengaruhi, berinteraksi dan memodifikasi satu sama lain (Dhieni,2009: 2.26).

B. Metode Bermain Mozaik Huruf menggunakan Bahan Alam

1. Pengertian Metode Bermain

Metode-metode yang memungkinkan anak satu dengan anak lain berhubungan akan lebih memenuhi kebutuhandan minat anak. Melalui kedekatan hubungan guru dan anak, guru akan dapat mengembangkan kekuatan pendidik yang sangat penting (Moeslichatoen R,2004: 7).

Menurut Yus (2005: 145) metode merupakan cara yang berfungsi untuk mencapai tujuan kegiatan. Terdapat beberapa metode yang dapat digunakan guru dalam kegiatan TK. Metode pengajaran yang dimaksud antara lain terdiri dari metode bermain, karyawisata, demonstrasi, proyek, dan bercerita.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 740), metode didefinisikan sebagai cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki. Selain itu, metode juga didefinisikan sebagai cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Pada jenjang Taman Kanak-kanak prinsip belajar yang digunakan adalah belajar sambil bermain, dan beberapa metode yang bisa digunakan seperti metode eksplorasi, metode bermain, metode bercerita, metode bermain peran, dan metode bercakap-cakap.

‘Bermain’ (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban (Hurlock,1978: 320).

Bermain menurut Hurlock (dalam Pekerti,dkk,2010: 1.30) merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan tanpa memperhitungkan hasil akhirnya. Selanjutnya dijelaskan bahwa bermain dilaksanakan secara sukarela tanpa adanya paksaan atau tekanan dari pihak luar. Dunia anak disebut sebagai dunia bermain. Melalui kegiatan bermain anak dapat memperoleh pengetahuan tentang dirinya dan lingkungan sekitarnya. Dengan kata lain, dalam kegiatan bermain terdapat fungsi pedagogik yang berkaitan dengan perkembangan anak. Melalui kegiatan bermain penghayatan akan sesuatu hal lebih mudah dilakukan dan terjadi secara ilmiah, karena tanpa penghayatan kreativitas sulit dibina.

Menurut Joan dan Utami (dalam Yus,2005: 147) bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Batasan yang diberikan tentang pengertian bermain, bermain membawa harapan dan antisipasi dengan dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah dunia anak-anak. Gordon dan Browne (dalam Moeslichatoen,2004: 32) mengemukakan bahwa melalui bermain anak belajar mengendalikan diri-sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya. Jadi bermain berupa cermin perkembangan anak.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain untuk anak usia dini secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan seluruh aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain, anak bebas untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan menciptakan sesuatu. Jika bermain tidak terpenuhi ada satu perkembangan yang berfungsi kurang baik yang akan terlihat kelak jika si anak sudah menginjak dewasa.

2. Metode Bermain Mozaik Huruf

a. Pengertian Permainan Mozaik Huruf

Depdiknas (dalam Pamadhi dan Sukardi S.,2008), menurut kamus besar bahasa Indonesia, mozaik adalah seni dekorasi bidang dengan kepingan bahan keras berwarna yang disusun dan ditempelkan dengan perekat.

Menurut Soemardjadi (dalam Sumanto,2005: 87-88) mosaik adalah suatu cara membuat kreasi gambar/lukisan atau hiasan yang dilakukan dengan cara menempelkan/merekatkan potongan-potongan atau bagian-bagian bahan tertentu yang ukurannya kecil-kecil. Mosaik ini pada mulanya dikenalkan di benua Eropa pada zaman Bizantium-Romawi. Mosaik pada zaman tersebut adalah karya gambar atau desain yang dibuat dari susunan potongan-potongan batu-batuan, kaca berwarna, porselin. Kreativitas mosaic bagi anak TK adalah kemampuan berolah senirupa yang diwujudkan dengan keterampilan merekatkan bagian-bagian bahan alam atau bahan buatan ukuran kecil-kecil sampai menutup kertas gambar yang digunakan sebagai bidang dasarnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, mozaik adalah seni dekorasi bidang dengan kepingan bahan keras berwarna yang disusun dan ditempelkan dengan perekat (Depdiknas, 2007: 756). Dari definisi mozaik tersebut dapat diuraikan pengertiannya, yaitu pembuatan karya seni rupa dua atau tiga dimensi yang menggunakan material atau bahan dari kepingan-kepingan yang sengaja dibuat dengan cara dipotong-potong atau sudah berbentuk potongan kemudian disusun dengan ditempelkan pada bidang datar dengan cara di lem. Kepingan benda-benda itu, antara lain: kepingan pecahan keramik, potongan kaca, potongan kertas, potongan daun, potongan kayu, potongan kulit buah,dll.

b. Permainan Mozaik Huruf dari Bahan Alam yang Dikeringkan

Permainan mozaik huruf dari bahan alam yang dikeringkan ini dapat dimainkan oleh siapa saja. Media ini digunakan sebagai pembelajaran untuk membantu proses belajar dalam memahami makna huruf itu sendiri. Disini anak akan menempel potongan-potongan bahan alam yang sudah dikeringkan seperti kulit buah salak, jeruk, daun-daunan pada bidang datar misalnya kertas karton tebal menggunakan lem membentuk sebuah kata.

Menurut Sumanto (2005: 159) bahan alam adalah semua jenis bahan yang dapat diperoleh dari lingkungan alam sekitar secara langsung. Bahan alam contohnya adalah janur, bunga segar, buah-buahan, bunga kering, daun, kayu, ranting, dan biji-bijian.

Sedangkan menurut Pamadhi,dkk. (2008: 9.2) bahan alam adalah bahan yang langsung diambil dari alam, seperti buah, batang, cabang serta umbi. Bahan Alam menurut Sudjana (2011: 1) yaitu bahan yang langsung diperoleh dari alam. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan alam adalah bahan yang diperoleh dari alam untuk membuat suatu produk atau karya.

Menurut Masmuh (2010: 1) bahan alam merupakan bahan baku produk yang diperoleh dan digunakan secara langsung dari alam. Menurut Pamadhi,dkk. (2008: 9.2) jenis-jenis bahan alam yaitu seperti buah, batang, cabang serta umbi. Benda-benda tersebut dapat digunakan secara langsung maupun dibentuk terlebih dahulu. Bahan

alam yang dapat digunakan contohnya buah, batang, cabang, bebatuan, bunga, daun dan kulit buah. Daun yang dapat dimanfaatkan untuk mozaik huruf misalnya daun nangka, daun mangga, daun pandan, kulit buah salak, kulit buah jeruk, kulit buah kelengkeng yang dikeringkan terlebih dahulu kemudian dipotong-potong dan ditempel pada bidang datar yaitu kertas karton tebal menggunakan lem kayu.

Menurut Chayat (2010: 1) bahan alam yang dapat dimanfaatkan antara lain: batu-batuan, kayu dan ranting, biji-bijian, daun, pelepah, bamboo, dan sebagainya.

Meskipun bahan alam cenderung tidak tahan lama namun menurut Pamadhi,dkk. (2008: 9.20-9.21) dapat dilakukan beberapa langkah agar bahan tersebut lebih tahan lama untuk ditempel. Langkah tersebut yaitu dengan cara pengeringan baik menggunakan prose salami maupun pemutihan. Menurut Masmuh (2010: 1) bahan alam yang dapat digunakan berupa umbi-umbian, pelepah pohon, daun yang digunakan untuk menempel, dan lain-lain. Beberapa bahan sisa dan bahan alam yang dapat kita manfaatkan untuk media bermain diantaranya kertas bekas (koran, majalah, kantong beras), kardus/karton, bahan/kain, plastik dan kaleng, styrofoam dan busa, tali, tutup botol dan karet, batu-batuan, kayu dan ranting, biji-bijian, daun-daun kering, pelepah, bambu.

3. Fungsi dan Tujuan Permainan Mozaik Huruf dari Bahan Alam

Menurut Moeslichatoen (2004: 55) kemampuan berbahasa yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain bertujuan untuk menguasai bahasa reseptif yakni mendengar dan memahami apa yang didengar (Gordon & Browne) yang meliputi memahami perintah, menjawab pertanyaan dan mengikuti urutan peristiwa.

Lebih lanjut Moeslichatoen (2004: 55) tujuannya untuk menguasai bahasa ekspresif yang meliputi menguasai kata-kata baru dan menggunakan pola bicara orang dewasa, untuk berkomunikasi secara verbal dengan orang lain meliputi berbicara sendiri atau berbicara kepada orang lain, untuk keasyikan menggunakan bahasa.

Fungsi permainan mozaik huruf dari bahan alam yang dikeringkan yaitu: melatih motorik halus dan pengoptimalan kemampuan bahasa anak, meningkatkan kreativitas anak, mengenal warna, mengenal bentuk huruf, melatih ketekunan anak, meningkatkan kepercayaan diri pada anak serta lebih mengoptimalkan kemampuan anak dalam memahami makna huruf alphabet khususnya disini yang baru dikenalkan yaitu huruf a-j.

4. Media Permainan Mozaik Huruf dari Bahan Alam

Media berasal dari bahasa Latin '*medius*' yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad,2007: 3). Sedangkan Gerlach dan Ely (dalam Arsyad,2007: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Association for Educational Communication and Technology (AECT) (dalam Dhieni, 2009: 10.3) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Banyak batasan pengertian media yang dikemukakan para ahli. Berikut ini adalah pendapat dari Briggs (dalam Dhieni, 2009) mengemukakan media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai, kartu bergambar adalah contoh-contohnya.

Berbeda dengan pendapat-pendapat di atas, NEA (*National Education Association*) menyatakan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca (Dhieni,2009: 10.3). Dari batasan yang disampaikan oleh para ahli mengenai media, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dari batasan yang disampaikan oleh para ahli mengenai media, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media pengembangan bahasa pada permainan mozaik huruf dari bahan alam yang dikeringkan disini adalah potongan-potongan yang berasal dari bahan alam yang sudah dikeringkan seperti daun pohon pisang, kulit buah salak, daun pohon nangka dan lain-lain yang kemudian ditempelkan menggunakan lem membentuk sebuah huruf pada bidang datar dengan teknik mozaik.

5. Langkah-langkah Permainan Mozaik Huruf dari Bahan Alam

Adapun langkah-langkah dalam bermain mozaik huruf dari bahan alam yang dikeringkan sebagai berikut:

1. Pengenalan

Guru terlebih dahulu memperkenalkan media yang akan digunakan dalam permainan mozaik huruf dari bahan alam yang dikeringkan dan anak memperhatikan dengan baik.

2. Permainan

Pertama guru menjelaskan cara bermainnya yaitu guru menyebutkan bunyi huruf a, b, c, d, e, f, g, h, i, j dan anak menirukan bunyi-bunyi huruf tersebut. Kemudian guru menyuruh anak untuk menyebutkan huruf yang dikatakan oleh guru. Selanjutnya anak disuruh menempel mozaik huruf dari bahan alam yang sesuai dengan gambar. Setelah itu anak diminta untuk meraba dan menyebutkan hurufnya. Kemudian anak diperintah untuk menemukan huruf-huruf yang diminta oleh guru.

C. Kriteria Keberhasilan

1. Pedoman Penilaian

Penilaian digunakan sebagai patokan untuk pengambilan keputusan. Keputusan tersebut berkaitan dengan individu atau anak, program atau kurikulum dan sekolah secara keseluruhan. Selain itu dengan penilaian dapat diperkirakan seorang siswa mengalami kesulitan belajar atau tidak (Yus, 2005: 35). Berikut beberapa pedoman penilaian yang ada di Taman Kanak-kanak, yakni:

Menurut Dimiyati (2013: 95) terdapat pedoman penilaian sebagai berikut:

- : Untuk anak yang perilakunya belum sesuai dengan indikator yang Diharapkan/ belum berhasil
- √ : Untuk anak yang berada pada tahap proses menuju indikator yang Diharapkan/ berhasil dengan bantuan guru
- : Untuk anak yang perilakunya melebihi indikator yang diharapkan dan sudah dapat menyelesaikan tugas melebihi yang direncanakan/ berhasil

Lebih lanjut menurut Depdiknas (2006: 6-7) terdapat pedoman penilaian sebagai berikut:

- 1) Anak sudah melebihi indikator yang tertuang dalam SKH atau mampu melaksanakan tugas tanpa bantuan secara tepat, cepat lengkap, dan benar diberi tanda bulat hitam penuh (●).
- 2) Anak belum mencapai indikator seperti yang diharapkan dalam SKH atau dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru diberi tanda bulat kosong (○).

- 3) Anak menunjukkan kemampuan sesuai dengan indikator yang tertuang dalam SKH atau mampu melaksanakan tugas sedikit dibantu guru diberi tanda centang (✓).

Cara pencatatan hasil penilaian berdasarkan pedoman penelitian menggunakan buku pedoman penilaian dari Kemendiknas (2010: 1-2) pencatatan hasil penilaian harian dilaksanakan sebagai berikut:

- 1) Anak yang belum berkembang (BB) penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda satu bintang (★)
- 2) Anak yang sudah mulai berkembang (MB) sesuai dengan indikator RKH mendapatkan tanda dua bintang (★★)
- 3) Anak yang sudah berkembang sesuai dengan harapan (BSH) pada indikator dalam RKH mendapatkan tanda tiga bintang (★★★)
- 4) Anak yang berkembang sangat baik (BSB) melebihi indikator seperti yang diharapkan dalam RKH mendapatkan tanda empat bintang (★★★★)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pedoman penilaian dari Kemendiknas tahun 2010, yaitu menggunakan tanda bintang untuk penilaian perkembangan anak sebagai berikut:

- 1) Anak yang belum berkembang (BB) penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda satu bintang (★)
- 2) Anak yang sudah mulai berkembang (MB) sesuai dengan indikator RKH mendapatkan tanda dua bintang (★★)

- 3) Anak yang sudah berkembang sesuai dengan harapan (BSH) pada indikator dalam RKH mendapatkan tanda tiga bintang (★★★)
- 4) Anak yang berkembang sangat baik (BSB) melebihi indikator seperti yang diharapkan dalam RKH mendapatkan tanda empat bintang (★★★★)

2. Indikator Keberhasilan

Masa perkembangan bicara dan bahasa yang paling intensif pada manusia terletak pada masa usia dini, tepatnya pada tiga tahun dari hidupnya, yakni suatu periode dimana otak manusia berkembang dalam proses mencapai kematangan. Masa usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) di sepanjang rentang usia perkembangan manusia.

Menurut Standar perkembangan anak lahir s.d 6 tahun (dalam depdiknas, 2007: 20) yang termasuk perkembangan dasar dalam aspek perkembangan bahasa adalah dapat mendengarkan informasi lisan, dapat berkomunikasi/berbicara secara lisan dengan jelas, mulai menunjukkan dorongan untuk membaca (pramembaca), dapat mengenal lambang-lambang sederhana (pramenulis), dapat menghasilkan coretan-coretan (pramenulis).

Tabel 2.1 Indikator Keberhasilan Hasil Adaptasi

No.	Indikator Yang Diharapkan
1.	Meniru bunyi-bunyi huruf a, b, c, d, e, f, g, h, i, j
2.	Menunjuk 10 huruf yang dikatakan guru
3.	Mampu membuat atau menempel mozaik huruf yang sesuai dengan gambar
4.	Mampu meraba dan menyebutkan huruf
5.	Mampu menemukan 10 huruf yang diminta oleh guru

D. Kerangka Berpikir

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia.

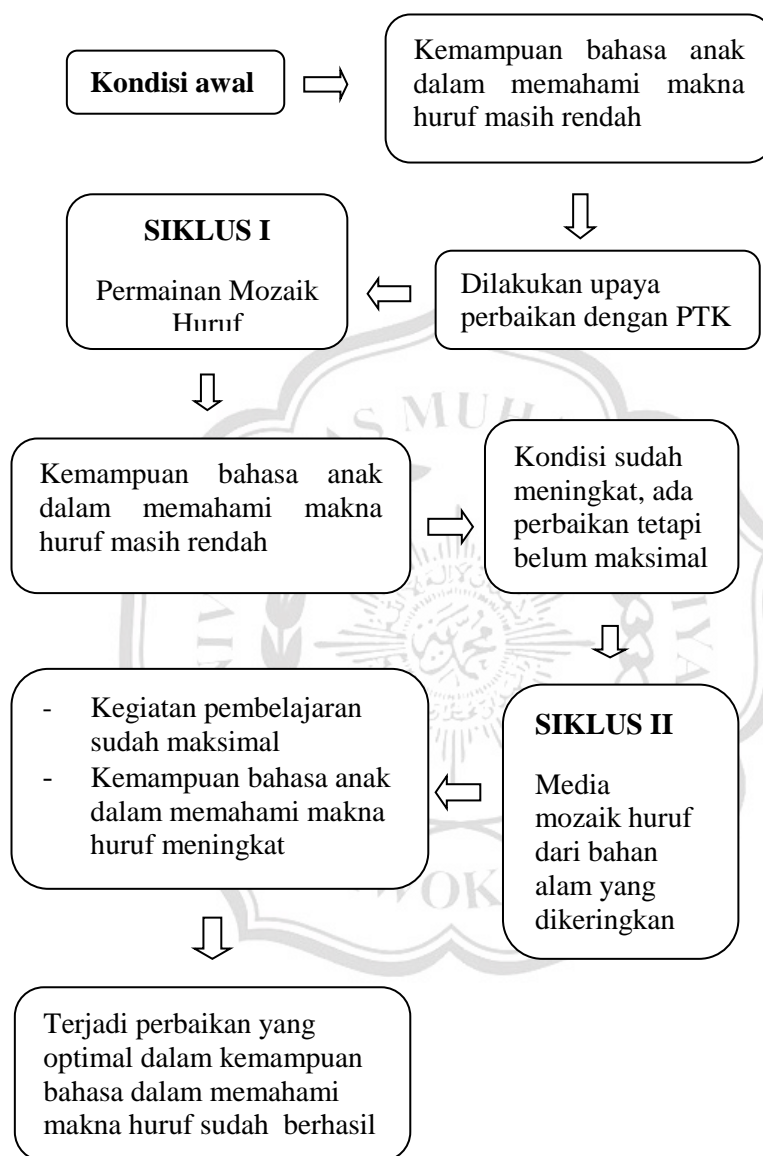
Melalui bermain anak akan lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar disekolah. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak karena anak bisa berperan aktif didalamnya seperti anak melakukan tanya jawab, anak mampu melakukan percakapan, bertambahnya perbendaharaan kata, dan mampu mengucapkan kalimat sederhana secara efektif.

Peneliti terlebih dahulu melakukan observasi pada kondisi awal pembelajaran di TK tersebut yang masih terkesan membosankan. Kurangnya interaksi antara guru dan anak menjadikan tidak optimalnya kemampuan berbahasa dan pemahaman terhadap huruf yang masih kurang. Setelah peneliti melakukan observasi, peneliti memulai penelitian dengan melaksanakan siklus I dan media yang digunakan yaitu mozaik huruf dari bahan alam yang sudah dikeringkan. Anak terlihat mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh

peneliti. Pembelajaran yang diawali pada siklus I mengalami peningkatan dalam berbahasa walaupun masih belum begitu optimal akan tetapi anak terlihat senang mengikuti pembelajaran yang diberikan peneliti yaitu menggunakan metode bermain mozaik huruf dari bahan alam yang dikeringkan seperti kulit buah salak dan jeruk serta dedaunan yang tujuannya untuk mengoptimalkan kemampuan bahasa anak.

Setelah siklus I dilakukan melalui 3x pertemuan, ternyata hasil belajar yang dicapai belum maksimal sehingga peneliti mengulang kembali penelitiannya menggunakan siklus II yang dilakukan 3x pertemuan dengan media yang sama. Pada pemakaian media ini hasil belajar yang diperoleh anak ternyata semakin meningkat sehingga peningkatan bahasa pada anak meningkat maksimal dan optimal sehingga penelitian dinyatakan berhasil.

Untuk mempermudah pemahaman kegiatan ini, maka dibuat kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Bermain Mozaik Huruf dari Bahan Alam

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian landasan teori kerangka berpikir diatas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “melalui permainan mozaik huruf dari bahan alam yang dikeringkan dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak di Kelompok B2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Purwokerto Kecamatan Purwokerto Timur Kabupaten Banyumas Semester Genap Tahun Ajaran 2012/2013”.

