

# **MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA PADA ANAK PRASEKOLAH (4-6 TAHUN) DENGAN METODE PERMAINAN**

**Sutipyo R**

*Dosen STIT Muhammadiyah Wates Yogyakarta*

## **Abstract**

A human being is born in a state of fitrah (bring potential) are ready to be developed. Every human capabilities that should be in the teaser (stimulus) in such a way as to develop the maximum. Similarly, the ability of language to a child should be given as early as possible so that stimuli can be maximum development. To achieve maximum progress on aspects of child language development, this article offers a method that is the game. According to many research results, giving the game assessed affective stimuli in children's language development.

Keywords: language skills, pre-school, the game

---

## **I. Pendahuluan**

Adler berpendapat bahwa seorang manusia dilahirkan dalam keadaan lemah (*inferiority*) dari segi fisik maupun mental, sehingga dia akan berusaha untuk keluar dari kelemahan tersebut dengan cara berkembang untuk menuju *superiority*.<sup>1</sup> Perkembangan organ fisik manusia akan berjalan dengan sendirinya (terutama yang cukup asupan gizi dan tidak ada kelainan organ fisik), namun kemampuan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis harus mendapat stimulasi yang cukup dan sedini mungkin agar dapat

---

1. Feist, J., Feist G. J. 2008. *Teori-Teori Personality* (alih bahasa, Yudi Santoso). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

berkembang dengan baik. Salah satu perkembangan manusia yang berhubungan dengan perkembangan psikologis adalah kemampuan berbicara.

Kemampuan dalam bidang bahasa sangat penting bagi seorang manusia (anak), sebab dengan bahasa inilah manusia dapat berkomunikasi dengan lingkungannya, dan bahasa adalah alat untuk memperoleh pengetahuan. Karena sedemikian pentingnya arti bahasa, maka penguasaan bahasa menjadi hal yang sangat urgen dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, perhatian kita kepada perkembangan bahasa anak juga menjadi sangat penting, sebab kita tahu bahwa tidak ada seorang yang baru dilahirkan telah mempunyai kemampuan bahasa.

Kemampuan bahasa seorang anak akan diperoleh melalui proses belajar dari lingkungannya (orang sekitar), baik secara langsung maupun tidak langsung. Sebagaimana kita ketahui bahwa berfungsinya indera pendengaran seorang anak lebih awal dari pada indera lainnya. Berfungsinya indera pendengaran pada waktu lebih awal, maka pembelajaran kepada anak juga dapat dimulai se awal mungkin melalui stimulasi verbal (auditori). Penelitian Walraven (1973) menunjukkan bahwa bayi yang diajak bicara oleh ibunya dengan menyebut nama-nama benda yang ada disekelilingnya ternyata memperoleh perkembangan bahasa yang lebih baik daripada anak yang tidak memperoleh perlakuan semacam itu. Variasi dan waktu pemberian stimulasi bahasa pada anak ternyata sangat penting dan besar pengaruhnya terhadap perkembangan bahasa anak.<sup>2</sup>

Pembahasan dalam makalah ini dibatasi hanya pada peningkatan kemampuan bahasa anak usia prasekolah, yaitu antara 4 sampai 6 tahun. Sebab, pada usia ini merupakan waktu sangat penting karena anak harus mempersiapkan memasuki jenjang sekolah. Oleh karena itu, anak harus sudah mempunyai kecakapan berbahasa agar dapat berkomunikasi dengan baik sehingga siap menerima pelajaran di sekolah. Pada makalah ini juga dibatasi hanya pada metode permainan dalam upaya meningkatkan kemampuan bahasa anak, karena pada usia ini merupakan usia-usia bermain. Semoga dengan beberapa jenis permainan yang kami paparkan ini akan dapat membantu orangtua dan guru terutama guru Taman Kanak-kanak untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak didiknya.

---

2. Mönks, F.J.; Knoers, A.M.P., Haditono, Siti Rahayu. 2006. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

## II. Perkembangan Anak

### A. Tahap-tahap Perkembangan

Jean Piaget,<sup>3</sup> membagi perkembangan kognitif manusia menjadi empat tahap, yaitu: tahap sensorimotor, tahap praoperasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal. *Pertama*, tahap sensorimotor yang berlangsung sejak kelahiran hingga umur 2 tahun. Pada tahap ini, bayi membangun suatu pemahaman tentang dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensoris (seperti melihat dan mendengar) dengan tindakan motorik fisik.

*Kedua*, tahap praoperasional, yang berlangsung kira-kira dari usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini anak-anak sudah mulai melukiskan dunia kata-kata dan gambar-gambar. Pemikiran simbolis melampaui hubungan sederhana antara informasi sensor dan tindakan fisik. Anak-anak prasekolah dapat secara simbolis melukiskan dunia, mereka belum mampu untuk melaksanakan apa yang disebut "operasi (*operation*)" tindakan mental yang diinternalisasikan yang memungkinkan anak-anak melakukan secara mental apa yang sebelumnya dilakukan secara fisik.

Lebih jauh Mönks<sup>4</sup> menjelaskan bahwa pada usia ini seorang anak sudah mulai memperoleh penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolis, imitasi, serta bayangan dalam mental. Anak sekarang sudah tidak lagi mereaksi begitu saja terhadap stimulus-stimulus melainkan nampak ada suatu aktivitas internal. Anak juga telah mampu berbuat pura-pura atau main peran, sehingga menimbulkan situasi-situasi baru yang tidak langsung ada. Dia juga mampu mengadakan representasi dunia pada tingkatan yang konkrit. Selain kelebihan pada usia ini, ada beberapa kelemahan, antara lain: Anak masih sangat *egosentris*, yaitu anak belum mampu mengambil perspektif orang lain dalam perceptual, emosional-motivational, dan konseptual. Cara berpikir sangat memusat, yaitu apabila anak dikonfrontasi dengan situasi lain yang multi-dimensional, maka dia hanya akan memusatkan perhatiannya pada satu dimensi saja. Cara berpikirnya juga *tidak dapat dibalik*. Anak belum dapat

---

3. Santrock, J.W. 2006. *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup, Jilid I.* (alih bahasa, Juda Damanik), Jakarta: Erlangga.

4. Mönks, F.J.; Knoers, A.M.P., Haditono, Siti Rahayu. 2006. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

meniadakan suatu tindakan dengan memikirkan tindakan tersebut dalam arah yang sebaliknya.

*Ketiga*, tahap operasional konkret yang berlangsung kira-kira umur 7 hingga 11 tahun. Pada tahap ini anak-anak telah memulai melakukan operasi, dan penalaran logis menggantikan pemikiran intuitif sejauh pemikiran dapat diterapkan dalam contoh-contoh yang spesifik dan konkret.

*Keempat*, tahap operasional formal yang tanpak pada usia 11-15 tahun. Pada tahap ini individu melampaui dunia nyata, pengalaman-pengalaman konkret dan berpikir secara abstrak dan lebih logis.

Teori perkembangan yang lain yaitu disampaikan oleh Erik Erikson<sup>5</sup>, membagi tahap perkembangan menjadi delapan tahapan, yaitu: (1) kepercayaan dan ketidakpercayaan, yang dialami manusia pada awal-awal masa kehidupannya. (2) Otonomi serta rasa malu dan ragu-ragu, yang berlangsung pada akhir masa bayidan masa baru mulai berjalan (1-3 tahun). (3) Prakarsa dan rasa bersalah, yang berlangsung pada tahun-tahun prasekolah, mereka lebih tertantang dan perlu mengembangkan perilaku yang lebih bertujuan untuk mengatasi tantangan-tantangan kehidupan. Sejak usia ini anak diharapkan sudah dapat menerima tanggung jawab yang lebih besar. (4) Tekun dan rasa rendah diri, berlangsung kira-kira pada tahun-tahun awal sekolah dasar. (5) Identitas dan kebingungan identitas, yang dialami individu pada masa-masa remaja. (6) Keintiman dan keterkucilan, dialami individu pada tahun-tahun awal masa dewasa. (7) Bangkit dan mandeg, yang dialami individu selama masa pertengahan dewasa, dan (8) Integritas dan kekecewaan, yang dialami individu pada masa akhir dewasa.

Erikson<sup>6</sup>, berpendapat bahwa pada tahapan prakarsa dan rasa bersalah yang disebut tahun-tahun prasekolah dan berkisar antara 3 sampai 5 tahun merupakan usia bermain (*play age*).

Dua teori pentahapan perkembangan manusia di atas bukan harga mati, dan masih ada beberapa pentahapan perkembangan oleh pakar lain yang tidak dipaparkan di sini. Dari dua teori ini saja, dengan jelas terlihat adanya sedikit perbedaan pentahapan perkembangan. Hal ini terjadi, tidak lain adalah karena keinginan para pakar untuk memberikan stimulasi yang pas kepada seorang anak, dengan harapan agar anak dapat berkembang dengan baik sesuai dengan

---

5. Santrock, J.W. 2006. *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup, Jilid I.* (alih bahasa, Juda Damanik), Jakarta: Erlangga.

6. Feist, J., Feist G. J. 2008. *Teori-Teori Personality* (alih bahasa, Yudi Santoso). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

kemampuannya. Hal lain yang tidak kalah pentingnya dalam memberikan stimulasi pada anak adalah kita harus selalu memperhatikan perbedaan individu (*individual different*), karena pada kenyataannya tidak ada dua orang kembar siamupun sama persis dalam karakter dan kemampuannya.

## **B. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif**

Faktor yang mempengaruhi perkembangan salah satunya adalah faktor heriditas (genetik) terutama intelegensi. Faktor lain yang tidak kalah pentingnya adalah faktor lingkungan atau budaya. Perdebatan tentang faktor mana yang lebih dominan antara dua faktor di atas dalam mempengaruhi perkembangan anak terutama perkembangan kognitif sampai saat ini terus berkembang. Arthur Jensen<sup>7</sup>, menyatakan bahwa inteligensi merupakan faktor yang diwariskan, bahkan dengan tegas dia menyatakan bahwa lingkungan dan kebudayaan hanya memainkan satu peran kecil dalam inteligensi. Pernyataan Jensen ini didukung oleh hasil penelitiannya terhadap anak kembar identik yang diasuh secara terpisah dan di asuh secara bersama, dan ternyata pendapat Jensen ini juga tetap mengundang perdebatan yang tidak henti-hentinya.

Dalam pandangan agama Islam, faktor heriditas dan faktor lingkungan sama-sama penting. Hal ini tercantum dalam salah satu hadis Nabi Muhammad yang artinya: "*Semua anak dilahirkan dalam keadaan fitrah dan kedua orangtuanyalah yang menjadikan dia Yahudi atau Nasrani.*" Fitrah di sini adalah sebuah potensi yang dibawa anak, sedangkan kedua orangtuanyalah sebagai unsur lingkungan.

Pada makalah ini, tidak akan mempermasalahkan kedua yang lebih dominan dalam mempengaruhi perkembangan kognitif. Penulis berpendapat bahwa kedua faktor ini tetap saling mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam perkembangan anak. Oleh karena itu, kedua faktor itu harus tetap diperhatikan dalam pengembangan seorang anak terutama bagi orang yang mempunyai nilai religius islami.

## **C. Perkembangan Bahasa pada Anak**

Bahasa adalah suatu sistem simbol yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Pada manusia bahasa ditandai oleh daya cipta yang tidak pernah habis dan adanya sebuah sistem aturan. Daya cipta yang tidak pernah

---

7. Santrock, J.W. 2006. *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup, Jilid I.* (alih bahasa, Juda Damanik), Jakarta: Erlangga.

habis adalah suatu kemampuan individu untuk menciptakan sejumlah kalimat bermakna dan tidak pernah berhenti dengan menggunakan seperangkat kata dan aturan yang terbatas, yang menjadikan bahasa sebagai upaya yang sangat kreatif.<sup>8</sup>

Perkembangan bahasa anak terlihat pada anak mulai meraban (mengoceh), dan hal itu dapat membedakan antara anak menangis dan mengoceh. Ocehan merupakan sebuah komunikasi anak dengan lingkungan sekitarnya yang merupakan ekspresi dari rasa senang.<sup>9</sup> Sejak inilah orangtua atau pengasuh anak dapat sesering mungkin untuk memberikan stimulus kepada anak, agar anak mendapatkan pembelajaran lebih banyak melalui pendengarannya. Bagi anak yang normal indera pendengarannya, dengan mendapat stimulus yang baik, maka kecakapan bahasa anak juga akan berkembang dengan baik.

Demikian halnya dengan anak pada usia 3-5 tahun (anak prasekolah), anak sudah dapat memberikan sejumlah informasi dan dapat menggunakan beberapa bentuk pertanyaan, seperti: menggunakan kata apa, mengapa, kapan, di mana, dan siapa. Anak usia ini mempunyai selera humor yang relatif baik senang terhadap *rima* atau persajakan, teka-teki, lelucon sederhana, dan gurauan lisan.<sup>10</sup>

Adapun perlembangan bahasa yang sangat diperlukan pada usia prasekolah (umur 4-6), sesuai dengan Kurikulum Taman Kanak-kanak (2006) adalah meningkatkan kosa kata yang diperlukan untuk berkomunikasi sehari-hari meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan waktu. Peningkatan kosa kata pada anak sangat berguna pada anak tersebut dalam berbicara, bernegosiasi, dan mengekspresikan perasaannya dengan kata-kata.<sup>11</sup> Seorang anak yang mempunyai kemampuan kosa kata lebih banyak akan dapat berkomunikasi lebih baik dari pada yang kosa katanya sedikit.

Ada perbedaan perkembangan bahasa anak usia 4 tahun dan anak usia 5 tahun yang harus diperhatikan oleh orangtua atau guru. Menurut NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) Amerika Serikat dipaparkan sebagai berikut<sup>12</sup>:

---

8. Santrock, Ibid.

9. Mönks, F.J.; Knoers, A.M.P., Haditono, Siti Rahayu. 2006. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

10. Musfiroh, T. 2008. *Cerdas Melalui Bermain: Cara Mengasah Multiple Intelegence pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.

11. Musfiroh, Ibid

12. Musfiroh, Ibid

Usia 4 tahun	Usia 5 tahun
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperluas kosa kata dari 4000 kata menjadi 6000 kata</li> <li>• Memperlihatkan perhatian pada kata-kata abstrak</li> <li>• Berbicara dalam 4-6 kosa kata dalam satu kalimat</li> <li>• Suka menyanyikan lagu-lagu yang sederhana, tahu beberapa persajakan dan permainan jari-jari</li> <li>• Berbicara di depan kelompok dengan malu-malu, suka bercerita dengan keluarga dan teman mereka</li> <li>• Menggunakan perintah lisan untuk menuntut sesuatu, mulai menggoda teman sebayanya</li> <li>• Mulai menggunakan beberapa kata abstrak</li> <li>• Sering menggunakan pertanyaan dengan kata mengapa.</li> <li>• Mengekspresikan emosi melalui gerak air muka dan membaca isyarat tubuh orang lain, serta meniru tingkah laku anak yang lebih dewasa atau orang tua.</li> <li>• Dapat mengontrol volume suara untuk beberapa saat jika diingatkan, mulai membaca konteks untuk isyarat sosial.</li> <li>• Dapat menggunakan struktur kalimat kompleks, seperti menggunakan klausa relatif.</li> <li>• Mencoba mengkomunikasikan kata-kata yang melebihi kosakatanya, meminjam dan menyusun kata-kata untuk membentuk makna.</li> <li>• Mempelajari kata-kata baru dengan cepat jika berkaitan dengan pengalaman sendiri.</li> <li>• Dapat menceritakan kembali 4 hingga 5 babak dalam urutan sebuah cerita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kosa kata yang terdiri dari 5000 sampai 8000 kata.</li> <li>• Sering memainkan kata-kata</li> <li>• Adakalanya masih mengalami kendala mengucapkan fonem tertentu.</li> <li>• Dapat menggunakan kalimat lengkap dan lebih kompleks.</li> <li>• Tidak perlu sering menyela dan mau mendengarkan pembicaraan orang lain jika informasi tersebut baru menarik.</li> <li>• Dapat berbagi pengalaman secara verbal (dalam bentuk cerita).</li> <li>• Dapat mengenali kata-kata dari lagu.</li> <li>• Mengingat baris-baris puisi sederhana dan mampu mengulang kalimat lengkap serta ekspresi dari orang lain termasuk dari siaran televisi dan iklan.</li> <li>• Relatif terampil dalam menggunakan gaya komunikasi konvensional, lengkap dengan perubahan <i>pitch</i>, dan lancar dalam mengungkapkan ide.</li> <li>• Mampu menceritakan kembali cerita dengan praktik (peragaan) dan suka memerankan suatu permainan (bermain peran).</li> </ul>

### III. Stimulasi Bahasa pada Anak

#### A. Permainan Sebagai Metode

Bermain pada intinya dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volutir, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan, aktif, dan fleksibel<sup>13</sup>. Semakin suatu aktivitas memiliki ciri tersebut, maka aktivitas itu semakin dekat dengan sebuah permainan. Apabila kita perhatikan dari sifatnya, seolah-oleh bermain tidak ada hubungannya dengan belajar, bahkan bersifat kontradiktif dengan belajar. Hal yang tidak dapat kita lupakan adalah bermain merupakan bagian utama dari kehidupan anak sebagaimana telah disebutkan oleh Erikson.

Permainan dipandang sebagai suatu metode yang pas untuk metode pembelajaran di sini tentunya tidak terlepas dari karakteristik anak usia 4-6 tahun yang mempunyai minat tinggi dalam observasi lingkungan, sehingga akan lebih berkesan jika pembelajaran dilakukan dengan metode bermain. Selain itu anak pada usia ini masih tidak dapat duduk berlama-lama dan berdiam diri, bahkan menurut Berg<sup>14</sup> dalam sepuluh menit saja anak usia ini dapat duduk manis merupakan hal yang luar biasa.

Pemerintah Indonesia di bidang pendidikan prasekolah secara tegas menetapkan bahwa bermain sebagai alat belajar utama bagi anak. "Bermain adalah sifat yang melekat langsung pada kodrat anak. Jika ada anak yang tidak mau bermain, itu menunjukkan adanya suatu kelainan dalam diri anak tersebut. ... Mengabaikan kenyataan ini, apalagi mengingkari, jelas bertentangan dengan kebutuhan perkembangan jiwa anak" (Depdikbud, 1994/1995)<sup>15</sup>.

Dari uraian di atas, permainan dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak terutama dalam perkembangan bahasa. Adapun tujuan umum permainan pengembangan bahasa meliputi: (1) mengembangkan kosa kata (2) merangsang minat baca anak (3) merangsang kesadaran fonemik (4) merangsang kepekaan struktur kata dalam kalimat. Menurut Musfiroh (2008, hal 91), sedikitnya ada sepuluh macam permainan yang dapat menggugah kemampuan berbahasa seorang anak pada usia 4-5 tahun. Kesepuluh permainan tersebut bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan bahasa anak

---

13. Solehuddin, M. 1997. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: IKIP Bandung.

14. Solehuddin, Ibid

15. Solehuddin, Ibid



yang meliputi: berbicara, perluasan kosa kata, struktur kata, penumbuhan minat baca dan minat menulis, dan perluasan makna.

## B. Jenis Permainan, Indikator dan Pelaksanaannya

Lebih jelasnya jenis permainan dan indikator pencapaian permainan tersebut terlihat pada tabel berikut ini<sup>16</sup>:

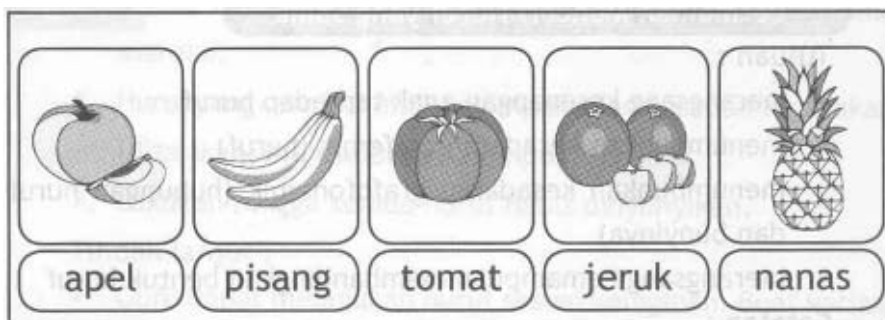
Jenis Permainan	Indikator Pencapaian
Gambar buah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak menikmati permainan</li> <li>• Anak dapat menempel tulisan sesuai gambar</li> </ul>
Huruf yang sama	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak terlibat aktif dalam permainan</li> <li>• Anak dapat mengelompokkan dan memilah huruf yang sama</li> <li>• Anak dapat melafalkan huruf dengan suara naik turun</li> </ul>
Bertukar nama	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak terlibat aktif dalam permainan</li> <li>• Anak tertawa karena nama yang tertukar</li> </ul>
Menempel huruf yang hilang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak terlibat aktif dalam permainan</li> <li>• Anak tertarik melihat gambar dan huruf sebagai sebuah rangkaian</li> <li>• Anak dapat menunjukkan huruf yang hilang dalam rangkaian kata</li> <li>• Anak dapat menempel huruf yang lepas ke dalam kata</li> </ul>
Tebak kata	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak terlibat aktif dalam permainan</li> <li>• Anak dapat mengisi kata-kata yang hilang dalam konteks kalimat</li> <li>• Anak menunjukkan minat terhadap cerita</li> </ul>
Membalik kalimat lucu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak terlibat aktif dalam permainan</li> <li>• Anak bereaksi (tertawa) mendengar kalimat lucu (yang dibalik)</li> <li>• Anak dapat membalik kalimat sehingga benar</li> <li>• Anak memperhatikan tulisan di bawah gambar tematik</li> </ul>
Kalau ini kalau itu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak terlibat aktif dalam permainan</li> <li>• Anak dapat menyebutkan lawan kata</li> <li>• Anak tahu kata baru (bagi yang belum dapat menyebutkan lawan katanya)</li> </ul>
Sebut benda apa namanya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak terlibat aktif dalam permainan</li> <li>• Anak dapat menyebutkan nama benda dan menunjukkan objek benda.</li> </ul>

16. Musfiroh, T. 2008. *Cerdas Melalui Bermain: Cara Mengasah Multiple Intelegence pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.

Apa yang terjadi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak terlibat aktif dalam permainan</li> <li>• Anak tertarik pada cerita dan gambar</li> <li>• Anak dapat meramalkan akhir cerita</li> <li>• Anak tertarik pada tulisan di bawah gambar</li> </ul>
Ayo tirukan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak terlibat aktif dalam permainan</li> <li>• Anak dapat menirukan kata yang diucapkan oleh guru dengan variasi suara</li> <li>• Anak dapat mengekspresikan makna kata dalam syair</li> </ul>

Adapun cara bermain dari setiap permainan di atas, tidak akan diuraikan semua pada makalah ini, dan yang akan diuraikan hanya permainan gambar buah saja sebagai contoh. Apabila ingin mengetahui secara keseluruhan dari uraian permainan di atas dapat merujuk ke *Cerdas Melalui Bermain* (Musfiroh, 2008). Musfiroh mengatakan bahwa tujuan permainan ini antara lain: (1) untuk merangsang kemampuan anak mengidentifikasi kata secara utuh (holistik), (2) merangsang minat baca anak, dan (3) merangsang kemampuan struktur huruf dalam kata.

Alat dan bahan yang diperlukan antara lain: (1) gambar buah-buahan yang ditaruh di dinding atau papan tulis, (2) lem, dan (3) kertas bertulis nama-nama buah sebanyak jumlah gambar buah. Satu lembar, satu nama buah. (dalam contoh ini ada 5 gambar buah dan nama buah)



Cara bermainnya yaitu:

1. Tanyakan kepada anak, apa nama buah yang terpanjang di dinding.
2. Jika anak dapat menjawab, katakan “Oh, ya..ya namanya ada di bawahnya. Yok kita lihat”
3. Tanyakan apakah mereka mau bermain “gambar buah”. Jika mau, berikan masing-masing anak, satu kertas bertulis nama buah.

4. Berilah kesempatan anak untuk bergilir menempelkan kertas bertulis tersebut di bawah gambar. Makin lama makin ke bawah. Buat suasana semeriah mungkin dengan nyanyian atau tepuk tangan.
5. Setelah selesai, tanyakan pada anak, "Siapa tadi yang menempel pisang?" Anak-anak yang merasa menempelkan pisang mengacungkan tangan. Biarkan mereka berkelompok dan katakan, "Nah, ini kelompok pisang".
6. Lakukan sehingga semua anak mendapat kelompok.

#### IV. Multi Fungsi Permainan Dalam Pembelajaran

Hal yang perlu kita catat, bahwa sebuah pengajaran tidak mungkin hanya terfokus pada upaya pencapaian satu aspek saja. Pada permainan ini juga dapat menstimulasi kecerdasan visual, musikal, dan kinestetik. Sebagai tindak lanjut dari permainan ini adalah, apabila permainan pertama berhasil, lanjutkan dengan permainan yang serupa, dengan gambar dan tulisan yang berbeda, seperti nama hewan, alat transportasi, nama ikan, nama bunga, dan berbagai macam benda yang ada disekeliling anak, baik di sekolah maupun di rumah .

Selain metode bermain yang disarankan sebelumnya Masde Dade<sup>17</sup> dalam Buku "*Indahnya Bermain, Belajar Sambil Bermain Anak Usia Emas Indonesia,*" menguraikan sentra pengembangan bahasa bagi anak. Sentra pengembangan bahasa bagi anak merupakan aktivitas yang perlu dilakukan oleh para tentor, guru, pendidik maupun orangtua, untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Adapun sentra bahasa tersebut secara terperinci kami kutipkan dari buku tersebut, sebagai berikut:

##### A. Mendengarkan

Mendengarkan dengan benar dan tepat merupakan hal yang penting dalam belajar bahasa. Hal yang tidak kalah pentingnya juga dalam belajar adalah berkomunikasi. Dalam tahap belajar dan berkomunikasi ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan yaitu:

a. Tahapan dalam mendengarkan :

- 1) Baru lahir : mendengarkan dengan suara-suara (bayi baru terkaget-keget mendengarkan suara)

---

17. Dade, M. 2011. *Indahnya Bermain, Belajar Sambil Bermain Anak Usia Emas Indonesia*, Yogyakarta: Mida Pustaka

- 2) *Infants and toddlers*: mendengarkan eksperimen, bisa memberikan respon, Menunjukkan ketertarikannya pada buku-buku bergambar, Menyebutkan benda bergambar dan berpartisipasi
  - 3) *Early preschoolers* : bercerita, menyanyi, bermain dengan jari, menyebutkan nama-nama, mengenal irama dll
  - 4) *Kindergarten-first graders* : Sudah bisa membedakan dan menghubungkan bunyi dan simbol
- b. Aktivitas yang mendukung mendengarkan
- 1) Bermain dengan mendengarkan musik
  - 2) Membuat gambar di buku dan berhubungan dengan musik
  - 3) Menjabarkan sesuatu/benda fungsi/kegunaannya contoh : pendidik memberikan eksperien tentang buah atau benda
  - 4) Menceritakan tentang cerita/dongeng
  - 5) Memperdengarkan suara-suara (sound effects)
  - 6) Memperdengarkan cerita dengan musik
  - 7) Mempertanyakan apa yang di dengarkan
  - 8) Cerita dengan kabel (telepon)
- c. Yang penting dilakukan pendidik dalam proses mendengarkan
- 1) Menjadi model yang baik
  - 2) Berkomunikasi yang jelas kepada anak
  - 3) Memberikan penguasaan pengetahuan dan memberikan ktivitas yang berkenaan dengan mendengarkan

## B. Berbicara

Cara terbaik untuk mendorong perkembangan bahasa anak-anak adalah menyisihkan waktu untuk berbicara dengan anak-anak. Doronglah anak-anak untuk mengungkapkan pendapat, melontarkan pertanyaan dan mengambil keputusan. Anak-anak belajar kata-kata baru dengan mendengar kata-kata tersebut yang digunakan dalam konteks. Anak-anak juga belajar banyak dengan mendengarkan pembicaraan. Hendaknya orang dewasa tidak mengoreksi apa yang anak-anak katakan atau mengkritik cara mereka mengungkapkan diri. Peragakan cara pengucapan kata yang benar dengan menerangkan kata dalam pembicaraan.

Unsur-unsur berbicara, meliputi:

a. Perkembangan kosa kata

Untuk menambah perbendaharaan kata, anak dapat diajak untuk membaca sedini mungkin. Dengan melihat gambar, anak dapat mengeksplorasi serta ada dialog antara orangtua dan anak. Misal : “Putri salju sedang apa, nak ?”

Pada awalnya, batita masih terbatas kosakatanya. Tetapi, mereka tetap bisa paham jika kita menggunakan kalimat yang pendek dan sederhana. Kita bisa berbicara dengan topik :

1) Peristiwa yang telah terjadi

Contoh: “Pagi ini ibu menjatuhkan makanan kucing. Kamu telah membantu ibu.”

2) Peristiwa yang sedang terjadi

Contoh: “Coba kamu pegang topimu. Ibu juga punya topi seperti itu. Mirip punyamu ya?”

3) Peristiwa yang akan terjadi

contoh: “Ibu akan meihat dari sini waktu kamu membereskan balok mainanmu. . . Ya, waktu kamu mendorong mereka : ‘Boom!’ . Nah, sekarang kamu bisa tidur siang.”

Cara ini efektif untuk membantu batita menghadapi perubahan aktivitas yang terjadi.

b. Ekspresi

Gunakan bahasa yang singkat, jelas, dan benar (jangan gunakan bahasa kekanakan). Selain itu, berbicara dengan pelan dan dibantu dengan ekspresi wajah atau gerakan tubuh. Ini membantu anak untuk mengulangi kata-kata yang diucapkan. Sebab, sebelum mereka bisa bicara sebenarnya mereka telah paham makna kata-kata tersebut.

Walaupun anak belum bisa bicara, namun perhatikanlah suara, bahasa tubuh, dan ekspresi wajah. Sehingga, kita akan memahami perasaan anak dan mereka juga akan merasa dihargai. Dengan demikian, anak akan memahami bahwa ia memiliki “power” melalui kata-katanya.

Contoh : anak berkata, “aku ingin itu”. Ketika lingkungan paham, ia tidak perlu merebut mainan atau sebaliknya tidak mengungkapkan keinginannya.

c. Lafal ucapan

Ketika anak menggunakan bahasa kanak-kanaknya, jangan ditirukan atau diolok-olok. JANGAN DISALAHKAN. Yang penting, gunakan kata-kata anak, kemudian diikuti dengan kata-kata yang benar. Contoh: “Ade’ mau cucu? Iya, mama ambilkan susunya ya”!

### C. Membaca

Membaca bukan sekedar membaca sepintas saja, tetapi membaca harus melibatkan pikiran untuk memaknainya. Jika ada seorang bayi dikatakan bisa membaca, kita perlu mencermati, apakah dia benar-benar membaca. Mungkin bayi itu bisa mengenal simbolnya, tapi tentunya belum bisa mengetahui artinya. Membaca memerlukan proses yang panjang, dari mengenal simbol sampai pada memaknai tulisan.

Sebelum bisa membaca, anak-anak harus tahu dan menggunakan perbendaharaan kata-kata dasar yang baik. Anak hanya dapat memahami kata-kata yang mereka lihat tercetak jika mereka telah menemui kata-kata tersebut dalam pembicaraan. Anak-anak yang dapat berbicara dengan baik dan banyak cenderung menjadi pembaca yang baik pula.

Untuk mendukung perilaku keaksaraan, anak harus banyak dikenalkan dengan buku. Buku-buku yang dikenalkan pada anak perlu disesuaikan dengan tingkat kebutuhan anak. Banyak sekali buku-buku cerita yang dijual di toko-toko buku.

Buku cerita lebih tepat digunakan untuk menambah kosa kata anak, bukan khusus untuk tujuan belajar membaca. Anak tetap perlu menggunakan buku bacaan yang berbeda-beda, supaya mereka bisa melihat perbedaan tingkatan dari tiap-tiap buku.

Dalam mengenalkan anak pada suatu huruf agar dapat membaca, dapat melalui 3 cara, yaitu :

1. Menggunakan phonics.

Anak perlu membedakan antara huruf dan bunyi. Jika anak dapat mengenal bunyi dari suatu huruf, maka anak akan lebih mudah menghubungkan konsonan dan vokal.

Misalnya : Huruf “s” dibunyikan desis seperti suara ular “es....”, dan huruf “m” dibunyikan “em...” Maka kata ‘sama’ dapat diucapkan “s a m a”



Gambar 12. Kartu Kata

## 2. Menggunakan kata bermakna.

Anak membaca kata karena kata tersebut mempunyai makna yang dapat dimengerti anak. Janganlah mengajarkan kata-kata yang tidak umum tanpa memberikan konteks atau petunjuk mengenai maknanya. Gambar dengan kata-kata, label pada objek, tanda dalam situasi-situasi, semuanya ini memberikan suatu konteks kepada kata itu. Misalnya : Kata "mata" dibaca anak bersamaan dengan adanya "gambar mata"

Karakteristik Materi Membaca :

- 1) Tahap awal
  - a) pendek dan dapat diperkirakan
  - b) Berulang-ulang
  - c) Menggunakan bahasa yang sederhana
  - d) Menggunakan irama
  - e) Teksnya sederhana, mudah diingat
  - f) Gambar dan teks sesuai
  - g) Gambar sangat dominan
- 2) Tahap berkembang
  - a) Lebih panjang
  - b) Lebih kompleks
  - c) Kosa kata cukup banyak
  - d) Panjang teks mengimbangi gambar
- 3) Tahap mandiri
  - a) ilustrasi gambar sedikit saja
  - b) kosa kata banyak dan menantang

- c) anak berpikir untuk memahami makna dari cerita
- d) lebih banyak karakter yang dikenalkan pada anak
- e) unsur-unsur cerita lebih berkembang
- f) bahasa yang lebih rumit diperkenalkan
- g) ada pembagian bab.

#### **D. Menggambar dan menulis**

##### **1. Bagaimana kaitan antara menggambar dan menulis ?**

Kaitan antara menggambar dan menulis antara lain: (1) Menulis dan menggambar sama-sama memerlukan keahlian psikomotor, (2) Menulis dan menggambar mempunyai kemampuan kognitif yang sama, (3) Menulis dan menggambar sesuai dengan tahap perkembangan anak (4) Menulis dan menggambar mempunyai manfaat/tujuan/kegunaan

##### **2. Memfasilitasi Anak Usia Dini melalui Menggambar dan Menulis.**

Menggambar dan menulis melibatkan ketrampilan psikomotor yang sama. Keduanya melibatkan ketrampilan motorik halus. Saat anak 2 tahun memegang pensil atau crayon tentunya dia akan mencoret-coret sesukanya di kertas yang ada. Anak berusia 6 tahun akan menghasilkan goresan yang berbeda. Dia menggambar dan menulis dengan kontrol yang baik dan gambar /tulisan mencerminkan sesuatu yang ada dalam pikirannya. Dengan menggambar/menulis anak dapat mengekspresikan dirinya. Karena itu anak perlu mendapatkan kesempatan yang cukup dengan dukungan alat-alat yang beragam serta pendidik yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir anak.

Selain anak menggambarkan sesuatu yang ada dalam pikirannya ke dalam kertas, anak juga perlu menceritakan makna dari gambar yang dibuatnya. Pendidik anak usia dini memainkan peran yang penting dalam mengenalkan anak pada kekuatan komunikasi antara gambar yang dibuatnya dengan kata-kata yang dapat dimunculkan anak. Jika pendidik dapat membuat pengalaman menggambar ini menjadi menantang, merangsang, dan memuaskan, maka anak benar-benar akan menguasai sistem simbol yang beragam di masyarakat modern ini.

Setelah anak menggambar, pendidik perlu menghargai karya seni yang telah dibuat anak dengan menyimpannya dalam portofolio atau memasangnya dalam papan dinding. Tentu saja kita tidak memasang karya anak yang 'bagus' saja, tetapi semua karya anak mendapatkan



perlakuan yang sama. Dengan sentuhan seni dari pendidik misalnya memberikan pigura dari kertas atau menempelkan sedikit hiasan, maka gambar anak akan tampak cantik dan membuat anak bangga pada karyanya. Perlu diingat, bahwa karya anak perlu diberi nama dan tanggal pembuatannya.

3. Tahap perkembangan menulis
  - a. Karakteristik Penulis Tahap Awal
    - 1) Memahami tata bahasa dasar
    - 2) Mengetahui perbedaan antara tulisan dan gambar
    - 3) Mengetahui bahwa tulisan memiliki pesan (cerita)
    - 4) Menggunakan ingatan dan gambar untuk “menulis” suatu cerita.
    - 5) Dapat menirukan proses menulis
    - 6) Memahami sifat dan tujuan tulisan
    - 7) Menunjukkan minat pada tulisan
    - 8) Mulai memahami konsep tulisan :
    - 9) Memahami hubungan beberapa huruf/bunyi
    - 10) Mengenali lingkungan tulisan
    - 11) Mengenali beberapa nama
  - b. Karakteristik Penulis Tahap Perkembangan
    - 1) Teks lebih penting daripada gambar
    - 2) Menguasai konsep tulisan
    - 3) Menguasai hubungan huruf/bunyi
    - 4) Mulai mengenali pola-pola huruf hidup (vokal) dan kombinasinya
    - 5) Kosa kata berkembang
    - 6) Memahami tanda baca, huruf kapital pada awal kalimat
    - 7) Menulis sambil memahami isinya
  - c. Karakteristik penulis Tahap Mandiri
    - 1) mengenali kata-kata umum
    - 2) menulis dengan lancar
    - 3) menyesuaikan makna kata dengan konteks dapat menarik kesimpulan dari tulisan

Kemampuan anak untuk menulis sesuai tahap perkembangan, antara lain :

(1) Coretan acak.

Anak mencoret-coret secara acak. Kadang berupa lingkaran, atau sekedar coretan saja.

(2) Simbol seperti huruf

Bentuk seperti huruf tanpa spasi mulai muncul.

(a) Barisan huruf

Dalam tahap ini, anak mulai menulis rentetan huruf-huruf yang dapat dibaca.

(b) Awal muncul bunyi

Anak menulis huruf dan dapat membedakan huruf dengan kata. Anak menulis belum mengenal spasi. Pesan yang ditulis sesuai dengan gambar yang dibuat.

(c) Huruf mati (konsonan) mewakili kata

Anak menggunakan huruf kapital atau huruf kecil secara bercampur, mulai mengenal spasi antar kata, dan dapat menulis kalimat.

(d) Bunyi di awal, tengah, dan akhir

Anak mulai dapat mengeja kata dengan benar, dan menulis nama, kata-kata yang mewakili benda-benda di lingkungannya

(e) Tahap transisi

Menulis dengan ejaan yang terbaca

(f) Ejaan standard

Anak dapat mengeja kata dengan benar dan mampu menggabungkan kata-kata menjadi kalimat.

## **V. Dampak Permainan terhadap Pembinaan Anak**

Setelah melihat tinjauan teori di atas, maka perhatian terhadap perkembangan anak sangat penting, sebab seorang anak tidak akan dapat berkembang secara optimal, baik fisik maupun psikologisnya tanpa perhatian yang cukup oleh orang-orang disekitarnya. Perkembangan fisik lebih bebas daripada perkembangan psikologis, karena perkembangan fisik akan dapat berjalan secara alami bagi anak yang normal, sedangkan perkembangan yang berkaitan dengan faktor psikologis tidak akan dapat berkembang dengan baik tanpa proses pembelajaran dan stimulasi dari lingkungan sekitarnya.

Program intervensi menurut Bronfenbrenner<sup>18</sup> memiliki pengaruh positif bagi perkembangan anak dengan syarat sebagai berikut: (a) dimulai sedini mungkin, (b) memberi layanan kepada orangtua dan kepada anak-anak, (c) memiliki rasio anak-guru yang rendah, (d) memiliki keterlibatan orangtua yang tinggi, dan (e) memiliki kontak yang sering. Menurut David Elkind<sup>19</sup>, para orangtua yang berdedikasi luar biasa serta memiliki waktu maupun energi dapat memberi ramuan dasar pendidikan masa awal-awal anak di rumah mereka. Bagi orangtua tidak mempunyai kompetensi seperti itu, maka sebaiknya menyerahkan pendidikannya pada oraganisasi formal seperti Taman Kanak-kanak.

Lebih jauh Elkind<sup>20</sup> menyatakan bahwa pendidikan awal anak-anak harus menjadi bagian dari pendidikan publik, tetapi berdasarkan kondisinya sendiri. Pendidikan pada masa awal harus mempunyai kurikulum, metode evaluasi, dan manajemen kelasnya sendiri. Walaupun mungkin terdapat beberapa tumpang tindih dengan kurikulum, evaluasi, manajemen kelas dan pelatihan guru pada tingkat-tingkat atas persekolahan, tetapi seharusnya hal itu tidak identik.

Ada beberapa pengaruh bagi anak-anak yang mengikuti prasekolah atau Taman kanak-kanak menurut Clarke-Stewart dan Fein,<sup>21</sup> antara lain:

1. berinteraksi lebih banyak dengan rekan-rekan sebayanya, secara positif maupun negatif.
2. kurang kooperatif dengan dan kurang responsif terhadap orang-orang dewasa disbanding anak-anak yang diasuh di rumah.
3. lebih kompeten dan dewasa secara sosial dalam arti mereka lebih percaya diri, mandiri, mengekspresikan diri secara verbal, mengetahui dunia sosial dan keadaan yang tidak menyenangkan, dan menyesuaikan diri lebih baik ketika mereka masuk sekolah (memperlihatkan ketekunan dalam mengerjakan tugas).
4. kurang berkompoten secara sosial dalam arti kurang sopan, kurang tunduk terhadap tuntutan guru, lebih berisik dan lebih agresif.

---

18. Santrock, J.W. 2006. *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup, Jilid I.* (alih bahasa, Juda Damanik), Jakarta: Erlangga.

19. Ibid

20. Ibid

21. Ibid

Demikianlah keuntungan yang kita peroleh ketika anak-anak lebih awal masuk dalam prasekolah. Tantangan selanjutnya adalah kemampuan orangtua untuk mengikutkan anaknya di pendidikan prasekolah, yang berhubungan dengan kemampuan ekonomi.

Tantangan lain dalam melakukan stimulasi awal pada kemampuan kognitif anak terutama dalam berbahasa adalah keterampilan orangtua dan guru yang sering menjadi kendala. Tidak setiap orangtua mampu melakukan stimulasi permainan seperti tersebut di atas, dan begitupula tidak setiap guru mempunyai kompetensi tersebut.

Untuk memperoleh kompetensi pengajaran seperti yang telah diuraikan di atas mungkin akan teratasi dengan diadakannya pelatihan pra nikah bagi calon orangtua. Pelatihan-pelatihan guru taman kanak-kanak secara kontinu oleh pemerintah atau lembaga-lembaga sosial. Dengan cara pelatihan yang kontinu ini, maka kompetensi (kemampuan) untuk meningkatkan bahasa pada anak bagi tutor, guru, dan orangtua akan teratasi.

## VI. Kesimpulan

Stimulasi kemampuan bahasa anak sangat penting untuk dilakukan oleh orangtua di rumah maupun guru di lembaga-lembaga pendidikan prasekolah. Alternatif metode stimulasi itu adalah dengan menggunakan permainan-permainan yang disenangi anak sebagaimana telah disebutkan sebelumnya.

Perhatian selanjutnya adalah, jika para orangtua atau guru telah mengetahui dan mempunyai kompetensi penggunaan metode permainan tersebut yang harus diperhatikan adalah pemilihan jenis permainan yang pas pada anak, sebab setiap anak mempunyai minat dan kemampuan yang berbeda.

## Daftar Pustaka

- Dade, M. 2011. *Indahnya Bermain, Belajar Sambil Bermain Anak Usia Emas Indonesia*, Yogyakarta: Mida Pustaka
- Feist, J., Feist G. J. 2008. *Teori-Teori Personality* (alih bahasa, Yudi Santoso). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hurlock, E.B. 1998. *Perkembangan Anak, Jilid I*. (alih bahasa, Juda Damanik). Jakarta: Erlangga.

- Mönks, F.J.; Knoers, A.M.P., Haditono, Siti Rahayu. 2006. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Musfiroh, T. 2008. *Cerdas Melalui Bermain: Cara Mengasah Multiple Intelligence pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Santrock, J.W. 2006. *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup, Jilid I*. (alih bahasa, Juda Damanik), Jakarta: Erlangga.
- Sensa, M.S.J.S.1999. *Membina Anak Saleh Melalui Permainan*. Bandung: DKMAAt-Takwa.
- Solehuddin, M. 1997. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: IKIP Bandung.