

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Game (permainan)

1. Pengertian Bermain

Menurut Triharso (2013) Pendekatan Pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Terdapat dua jenis pendekatan, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*). Secara khusus pendekatan yang dilakukan dalam PAUD biasanya menggunakan :

- 1) Metode eksperimen (percobaan)
- 2) Metode Diskripsi
- 3) Metode Sosiodrama dan role playing
- 4) Metode Problem Solving (metode pemecahan masalah)
- 5) Metode Tugas dan Resitasi (penugasan) Metode Karyawisata
- 6) Metode Ceramah
- 7) Metode Bermain (khusus untuk anak TK)
- 8) Metode Tanya Jawab

9) Metode Bercerita

Akan tetapi dalam penelitian yang peneliti lakukan adalah menggunakan metode bermain yang lebih dikhususkan untuk proses pembelajaran pada dunia anak usia dini. Menurut Triharso (2013) Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Jika kita benar-benar memahaminya maka pemahaman tersebut akan berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar anak. Pengamatan ketika anak bermain secara aktif dan pasif, sangat membantu kita dalam memahami jalan pikiran anak, juga dapat meningkatkan keterampilan kita dalam berkomunikasi.

Pemahaman tentang bermain juga membuka wawasan dan menetralkan pendapat kita sehingga menjadi lebih luwes dalam menghadapi kegiatan bermain anak. Hasilnya, segala aspek perkembangan anak dapat kita dukung sepenuhnya. Kita dapat memberikan lebih banyak kesempatan kepada anak-anak untuk bereksplorasi. Dengan demikian, pemahaman tentang konsep maupun pengertian dasar suatu pengetahuan dapat dipahami anak dengan lebih mudah.

Teori Cognitive-Developmental dari Jean Piaget, juga mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi

yang sangat baik untuk menerima pelajaran. Salah satu cara anak mendapatkan informasi adalah melalui bermain. Bermain memberikan motivasi intrinsik pada anak yang dimunculkan melalui emosi positif. Emosi positif yang terlihat dari rasa ingin tahu anak meningkatkan motivasi intrinsik anak untuk belajar. Hal ini ditunjukkan dengan perhatian anak terhadap tugas. Emosi negative seperti rasa takut, intimidasi dan stress, secara umum merusak motivasi anak untuk belajar. Rasa ingin tahu yang besar, mampu berpikir fleksibel dan kreatif merupakan indikasi umum anak sudah memiliki keinginan untuk belajar. Secara tidak langsung bermain sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak untuk belajar dan mencapai sukses. Hal ini sesuai dengan teori bermain yang dikemukakan oleh James Sully, bahwa bermain berkait erat dengan rasa senang pada saat melakukan kegiatan (Mayke S Tedjasaputra; 2001)

Menurut Maria Montessori, dalam (Triharso, 2013) seorang tokoh dalam dunia pendidikan, menekankan bahwa ketika anak bermain, dia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan seksama sehingga segala sesuatu dapat menjadi kesempatan belajar yang sangat menyenangkan.

Bermain merupakan sebuah dunia yang tak terpisahkan. Bermain merupakan bagian yang amat penting dalam tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia yang seutuhnya. Karena bermain merupakan kegiatan spontan anak yang tidak terikat pada aturan, maka bermain memberi

peluang pada anak tumbuh kembang tanpa harus terikat oleh aturan yang kuat. Bagi anak bermain adalah kegiatan yang menyenangkan tanpa pernah memikirkan hasil akhir.

Menurut Sunar (2008), melalui bermain anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan sosial. Secara tidak sadar pula anak telah melatih kekuatan, keseimbangan, dan melatih kemampuan motoriknya. Terapi bermain untuk penyandang autisme merupakan suatu usaha mengoptimalkan kemampuan fisik, intelektual, emosi, dan sosial anak. Dan untuk pengembangan kekuatan otot, motorik, meningkatkan ketahanan organ tubuh bagian dalam, mencegah dan memperbaiki sikap tubuh yang kurang baik.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa “bermain” adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Sebagian besar proses belajar anak melalui permainan yang mereka lakukan. Oleh karena itu, jika bermain dan belajar dipisahkan, itu sama artinya dengan memisahkan anak-anak di dunia mereka. Anak-anak akan terasing dari lingkungan hidupnya. Demikian pula yang terjadi dalam pola anak usia dini. Pada pelajaran dengan tingkat kesulitan tertentu, berhitung misalnya, anak bisa dengan mudah menguasai pelajaran tersebut dengan bantuan alat permainan, jarimatika misalnya.

Menurut Triharso (2013) Macam-macam metode bermain edukatif dibedakan menjadi 2 yaitu:

1) Metode bermain edukatif aktif

Metode bermain edukatif aktif adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang menuntut agar anak aktif bergerak. Berikut ciri-ciri permainan yang aktif:

- a. Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi
- b. Drama
- c. Bermain musik
- d. Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu
- e. Permainan olahraga

2) Metode bermain edukatif pasif

Sedangkan alat permainan pasif adalah seperti hiburan. Dalam hal ini memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukan sendiri oleh anak. Jenis permainan pasif biasanya lebih banyak digemari anak-anak yang memasuki masa usia remaja. Mereka senang pergi berkelompok untuk menonton suatu acara film atau tayangan musik. Berikut ciri-ciri permainan yang pasif :

- a. Membaca
- b. Mendengarkan radio
- c. Menonton televisi dan film
- d. Mendengarkan musik

Agar tujuan pembelajaran tercapai dan proses belajar mengajar yang tidak membosankan tercipta, kita perlu memahami secara tepat tentang tingkat perkembangan anak.

Tokoh pendidikan pra sekolah, Frobel, dalam (Triharso, 2013) menyatakan imajinasi anak merupakan dunia anak. Setiap benda yang dimainkan berfungsi sesuai dengan imajinasi anak. Misalnya, penggaris yang dipegangnya dapat dianggap sebagai pesawat terbang. Frobel juga menciptakan kotak kubus yang terdiri dari balok kubus kecil-kecil, dan kemudian berkembang menjadi susunan balok beraneka bentuk dan ukuran. Dengan media tersebut, kita dapat memperlihatkan kepada anak adanya hubungan antara satu balok dengan balok-balok yang lain. Dalam permainan ini anak mempraktekkan konsep bahasa “sama” dan “berbeda”. Semua ini terjadi ketika si anak sedang bermain.

Menurut Jean Piaget dalam (Triharso, 2013) tahapan intelektual anak terbagi dalam 4 kelompok yaitu:

1. Usia anak 0-2 tahun, disebut masa sensorimotor.
2. Usia anak 2-7 tahun, disebut masa pra operasional.
3. Usia anak 7-11 tahun, disebut masa konkret operasional.
4. Usia anak 11-14 tahun, disebut masa formal operasional.

a. Jenis-jenis permainan

Menurut Freud dan Erikson dalam (Triharso, 2013) permainan merupakan suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Banyak permainan yang dapat di lakukan oleh sejak anak usia dini. Sejak usia 3 sampai 5 tahun permainan merupakan interaksi yang sangat penting bagi anak-anak. Permainan meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya

jelajah, dan memberikan pengetahuan dasar tentang kehidupan. Selama interaksi dalam permainan anak-anak mempraktekkan peran-peran yang akan mereka lakukan pada masa yang akan datang. Anak-anak yang bermain akan mampu melepaskan tekanan sehingga mampu mengatasi masalah dalam kehidupannya. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam.

Menurut Triharso (2013) Permainan-permainan dapat digolongkan menjadi 2 macam yaitu :

1. Permainan tradisional

Permainan tradisional yang dapat mengembangkan aspek-aspek yang terdapat pada diri anak usia dini yaitu sebagai berikut:

- 1) Bermain congklak
- 2) Lompat tali atau sapitrong
- 3) Bermain kelereng
- 4) Gobak sodor
- 5) Boi boian
- 6) Gatrik dll.

2. Sedangkan jenis-jenis dari permainan *modern* yaitu:

- 1) Lilin
- 2) Flash card
- 3) Poin blank
- 4) Counter strike
- 5) Buku Bantal

6) Flash card

Menurut Suhartani (2013) Buku Bantal adalah buku yang terbuat dari kain lembut dan diisi dengan serat polyester yang empuk seperti bantal. Disertai dengan gambar-gambar lucu-lucu, cerita sederhana, bahasa Indonesia, sangat cocok untuk balita. Disukai oleh banyak anak.

Bantal Buku adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar. Buku ini biasanya ditujukan pada anak-anak. Untuk anak usia SD kelas rendah, gambar berperan penting dalam proses belajar membaca dan menulis. Buku bergambar lebih dapat memotivasi mereka untuk belajar. Dengan buku bergambar yang baik, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita (Rothlein, L., & Meinbach, A. M., 1991:132).

Dengan demikian buku-buku anak-anak sebaiknya diperkaya dengan gambar, baik gambar sebagai alat penceritaan maupun sebagai ilustrasi. Buku bergambar adalah sebuah buku yang menjajarkan cerita dengan gambar. Kedua elemen ini bekerjasama untuk menghasilkan cerita dengan ilustrasi gambar. Biasanya buku-buku bergambar dimaksudkan untuk mendorong ke arah apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Selain ceritanya secara verbal harus menarik, buku harus mengandung gambar sehingga mempengaruhi minat siswa untuk membaca (Stewing, 1980:57)

Buku bergambar dapat digunakan untuk membantu anak mengenal lingkungan dan situasi yang berbeda dengan lingkungan mereka. Dengan

buku bergambar siswa dapat mengenal karakteristik pelaku, latar, yakni waktu dan tempat terjadinya cerita, serta situasi. Di samping itu ada tiga manfaat buku bergambar: (1) memberikan masukan bahasa kepada anak-anak, (2) memberikan masukan visual bagi anak-anak, dan (3) menstimulasi kemampuan visual dan verbal anak-anak.

Dengan demikian, melalui buku bergambar siswa dapat memberikan komentar atau reaksi terhadap gambar, misalnya orang, benda, dan tempat (setting): warna yang ditampilkan; ilustrasi/gambar serta karakter dan perubahan objek termasuk perkembangan cerita dari awal hingga akhir. Dengan mengajukan dan menggali komentar anak, guru dapat memahami suatu bahasa mereka dan kebiasaan anak dalam bereaksi terhadap buku. Selanjutnya guru dapat membantu anak mempertajam kemampuan anak untuk mengekspresikan apa yang mereka perhatikan dan juga membantu cara mereka bereaksi terhadap buku bergambar.

Cerita dapat membantu anak memahami dunianya dan kemudian membicarakannya dengan pihak lain. Cerita dapat memotivasi, memperkaya perbendaharaan kata dan mudah diperoleh. Dengan demikian membaca cerita diharapkan dapat meningkatkan potensi mengapresiasi karya sastra (Wright, A., 1995:84). Dengan demikian buku pelajaran yang dilengkapi dengan cerita dan ilustrasi yang menarik tentu akan mendapatkan perhatian yang lebih banyak dari anak-anak usia Sekolah Dasar.

Dalam (Fourseasonnews, 2012) Bila dihubungkan dengan anak usia dini, media pembelajaran dikenal sebagai Alat Permainan Edukatif atau sering disingkat APE. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk :

1. Pengembangan aspek fisik, yaitu kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang pertumbuhan fisik anak, terdiri dari motorik kasar dan halus. Contoh alat bermain motorik kasar : sepeda, bola, mainan yang ditarik dan didorong, tali, dll. Motorik halus : gunting, pensil, bola, balok, lilin, dll.
2. Pengembangan bahasa, dengan melatih berbicara, menggunakan kalimat yang benar. Contoh alat permainan : buku bergambar, buku cerita, majalah, radio, tape, TV, dll.
3. Pengembangan aspek kognitif, yaitu dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk. Warna, dll. Contoh alat permainan : buku bergambar, buku cerita, puzzle, boneka, pensil warna, radio, dll.
4. Pengembangan aspek sosial, khususnya dalam hubungannya dengan interaksi ibu dan anak, keluarga dan masyarakat. Contoh alat permainan : alat permainan yang dapat dipakai bersama, misal kotak pasir, bola, tali, dll.

Menurut Triharso (2013) alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan,

memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa APE merupakan alat permainan yang mempunyai nilai-nilai edukatif, yaitu dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan yang ada pada diri anak.

Alat permainan yang dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan yang ada pada anak dapat diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran yang sesuai, di antaranya:

- a. *Active learning*, yaitu pembelajaran yang menuntut keaktifan anak sehingga semua aspek yang ada pada diri anak dapat berkembang, baik aspek pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar.
- b. *Attractive learning*, yaitu pembelajaran yang menarik sehingga semua aspek yang ada pada anak dapat berkembang, baik aspek pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar.
- c. *Joyful learning*, yaitu pembelajaran yang menyenangkan sehingga semua aspek anak dapat berkembang, baik aspek pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar.
- d. *Multiple Intelligences Approach*, yaitu pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kecerdasan jamak/majemuk sehingga semua kecerdasan yang dimiliki anak dapat berkembang.

2. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini ialah Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 menyatakan bahwa yang dimaksud pendidikan usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut tim pengembangan pusat kurikulum PAUD, sejak dipublikasikannya hasil-hasil riset mutakhir dibidang science dan psikologi, fenomena pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan keniscayaan. Alasannya, perkembangan otak pada anak usia dini(0 - 6 tahun) mengalami percepatan hingga 80 % dari keseluruhan otak orang dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar-dasar perilaku seseorang telah mulai terbentuk pada usia ini. Sedemikian pentingnya masa ini sehingga usia dini sering disebut *the golden age* (usia emas). Atas dasar ini, disimpulkan bahwa untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak dini, yaitu melalui PAUD.

Secara garis besar tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah mengembangkan berbagai potensi sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Keberhasilan anak usia dini merupakan landasan bagi keberhasilan pendidikan pada jenjang

berikutnya. Usia dini merupakan "usia emas" bagi seseorang, artinya bila seseorang pada masa itu mendapat pendidikan yang tepat, maka ia memperoleh kesiapan belajar yang baik yang merupakan salah satu kunci utama bagi keberhasilan belajarnya pada jenjang berikutnya.

b. Karakteristik pengembangan anak usia dini

Kecerdasan anak tidak hanya diukur dari sisi neurologi (optimalisasi fungsi otak) semata, tetapi juga diukur dari sisi psikologi, yaitu tahap-tahap perkembangan atau tumbuh cerdas. Artinya, anak yang cerdas bukan hanya yang otajnya berkembang cepat, tetapi juga cepat dalam pertumbuhan dan perkembangan pada aspek-aspek yang lain. Kecerdasan pada aspek-aspek yang lain ini ditentukan oleh tingkat pencapaian tumbuh kembang anak. Aspek-aspek yang dimaksud adalah fisik-motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan rasa beragama. Semakin lengkap dan sempurna tahap-tahap perkembangan pada semua aspek itu, semakin sempurna kecerdasan anak tersebut. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah tingkat pencapaian perkembangan pada semua aspek di atas, semakin rendah pula tingkat kecerdasannya. Berikut ini akan dikemukakan aspek-aspek perkembangan anak usia dini sebagai dasar bagi psikologi perkembangan bagi PAUD:

1. Perkembangan fisik-motorik

Menurut Hurlock (1980) Perkembangan fisik-motorik adalah perkembangan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Gerak tersebut berasal dari perkembangan refleks dan kegiatan yang telah ada sejak lahir. Dengan demikian,

sebelum perkembangan gerak motorik ini mulai berproses, maka anak akan tetap tak berdaya.

Menurut Laura E. Berk dalam (Suyadi, 2010) menjelaskan perkembangan fisik-motorik pada anak usia dini dengan melakukan pengamatan terhadap anak-anak yang sedang bermain di halaman sekolah atau pusat-pusat permainan edukatif lainnya. Hasil pengamatannya menunjukkan bahwa ketika anak-anak bermain, akan muncul adanya keterampilan motorik baru yang masing-masing membentuk pola kehidupannya. Ia menyatakan, “ *you will see that an explosion of new motor skills occurs in early childhood, each of which build on the simpler movement patterns of toddlerhood*”, yang artinya adalah anda akan melihat adanya keterampilan motorik baru yang muncul pada anak-anak yang masing-masing membentuk pola kehidupan. Berikut ini adalah tabel gerak motorik kasar dan halus pada Anak Usia Dini.

2. Perkembangan kognitif

Menurut Suyadi (2009), Memahami psikologi perkembangan kognitif pada anak usia dini tidak bisa dilepaskan dari tokoh psikologi terkemuka yang telah mencurahkan tenaga dan pikirannya guna mengkaji hal ini. Tokoh psikologi tersebut tidak lain adalah Jean Piaget (1896-1980). Ia berhasil mengintegrasikan elemen-elemen psikologi, biologi, filosofi, dan logika dalam memberikan penjelasan yang menyeluruh tentang bagaimana seseorang memperoleh pengetahuan. Salah satu teori yang dikemukakan oleh Piaget adalah bahwa pengetahuan dibangun melalui

kegiatan atau akti itas pembelajaran. Piaget menolak paham lama yang menyatakan bahwa kecerdasan adalah bawaan secara genetis. Ini terjadi pada setiap manusia, termasuk pada anak-anak.

Menurut William Crain dalam (Santoso, 2007) Pada tahap perkembangan kognitif yang lebih tinggi, anak-anak mulai menaruh perhatian pada simbol-simbol di sekitarnya. Dalam waktu yang tidak lama, mereka segera mengetahui bahwa berbagai simbol tersebut mempunyai arti dan makna tersendiri. Mulai dari sinilah, anak-anak tertarik untuk belajar membaca, menulis, dan berhitung. Tahap ini biasanya dilalui anak ketika usianya telah mencapai 5,5 hingga 6 tahun.

3. Perkembangan Bahasa

Menurut Fridani (2008) Anak-anak memperoleh kemampuan berbahasa dengan cara yang sangat menakjubkan. Selam usia dini, yaitu sejak lahir hingga usia 6 tahun, ia tidak pernah belajar berbahasa, apa lagi kosa kata secara khusus. Akan tetapi pada akhir masa usia dininya, rata-rata anak menyimpan lebih dari 14.000 kosa kata. Sungguh ini merupakan angka yang fantastis untuk ukuran anak usia dini.

4. Perkembangan sosial-emosional

Menurut Suyadi (2010) Perkembangan sosial adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas. Sementara perkembangan

emosional adalah luapan perasaan etika anak berinteraksi dengan orang lain. Dengan demikian, perkembangan sosial-emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pengertian di atas dapat dipahami bahwa perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain, membahas perkembangan harus melibatkan emosional. Sebab, keduanya terintegrasi dalam bingkai kejiwaan yang utuh.

5. Rasa beragama

Penelitian ilmiah yang mengkaji asal-usul munculnya nilai-nilai moral dan keagamaan pada anak-anak hingga saat ini masih langka, walaupun sebenarnya penelitian ini termasuk dalam wilayah psikologi. Selama ini, berbagai penelitian di bidang psikologi-terutama psikologi perkembangan belum banyak menyentuh wilayah mistik dalam diri anak, yakni kejiwaan agama.

Jika psikologi agama mampu mengisi kekosongan ini, maka disiplin keilmuan tersebut akan menemukan “titik balik kemajuan”. Terlebih lagi jika bidang ini tidak hanya mengandalkan perangkat normatif dari kitab suci, tetapi juga perangkat ilmiah yang cukup untuk menjelajah jiwa keagamaan pada anak.

c. Tugas Perkembangan Anak Usia Dini

Setiap tahap perkembangan mempunyai tugas-tugas perkembangan masing-masing. Begitu juga pada tahap perkembangan di usia anak

sekolah. Menurut Havigust (dalam Hurlock, 1980) menyatakan bahwa tugas perkembangan adalah tugas yang muncul pada saat atau sekitar suatu periode tertentu dari kehidupan individu, yang jika berhasil akan menimbulkan rasa bahagia dan membawa ke arah keberhasilan dalam melaksanakan tugas-tugas berikutnya. Akan tetapi, jika gagal menimbulkan rasa tidak bahagia dan kesulitan dalam menghadapi tugas-tugas berikutnya.

Menurut Thanthowi (1991), adapun tugas-tugas perkembangan pada masa anak sekolah ini antara lain:

- a. Mempelajari kecakapan jasmaniah yang dibutuhkan untuk bermain-main sehari-hari. Ia belajar bahwa teman-teman sebaya dan sepermainan “menganjur” anak yang berhasil dan “menghukum” anak yang tidak berhasil.
- b. Membentuk sikap yang baik terhadap diri sendiri sebagai suatu makhluk yang tumbuh dan berkembang. Ia belajar mengetahui bahwa anak akan dihargai atau dicela tergantung kepada kecekatannya.
- c. Belajar bergaul dengan teman sebayanya. Ia meninggalkan lingkungan keluarganya memasuki dunia teman sebayanya, yang berarti perubahan dari lingkungan keamanan emosional ke lingkungan baru yang mengandung persaingan dalam usaha menarik perhatian orang lain.
- d. Mempelajari peran sosial sebagai laki-laki atau perempuan menurut ukuran kepantasan masyarakat. Ia belajar berlaku sebagai anak laki-laki

atau anak perempuan, kemudian ia mengidentifikasi diri dengan ayah dan ibunya.

- e. Memperkembang kecekatan-kecekatan dasar dalam membaca, menulis dan matematika.
- f. Memperkembang pengertian-pengertian yang perlu untuk kehidupan sehari-hari. Pada masa sekolah dapat diharapkan anak sudah stabil dalam pemilihan perilaku berdasarkan ukuran nilai itu.
- g. Memperkembang kata hati, kesusilaan dan ukuran-ukuran nilai-nilai. Pada akhir masa sekolah dapat diharapkan anak sudah stabil dalam pemilihan perilaku berdasarkan ukuran nilai itu.
- h. Mencapai kebebasan pribadi. Ia mulai mengadakan pemilihan dan identifikasi tidak terbatas pada orang tua tetapi dapat juga pada orang lain ataupun tokoh yang dikagumi.
- i. Memperkembang sikap terhadap lembaga-lembaga dan kelompok-kelompok sosial. Tugas ini dipelajari melalui cara-cara seperti: a) Meniru orang terkemuka; b) Pengumpulan pengalaman; c) Pengalaman emosional mendalam dan sebagainya. Tahap ini merupakan saat anak mempelajari sikap dasar sosial.

D. Kerangka Teoritik

Siswa diajak belajar membaca nama-nama hewan yang ada di dalam kelas dengan menggunakan alat permainan yang sudah disiapkan. Maksudnya siswa diberikan dorongan atau stimulus untuk mengembangkan

keaktivitas di dalam dirinya. Dalam proses tersebut, diupayakan siswa dapat mengembangkan kreatifitasnya.

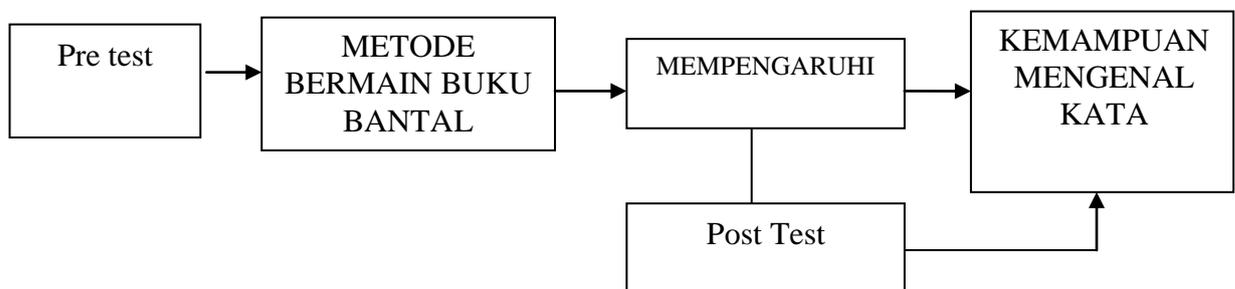
Sedangkan guru atau pendidik harus dapat mengembangkan potensi bahasa siswa melalui proses pembelajaran yang bermakna, dengan cara guru membantu siswa untuk memahami hal-hal yang dapat mengembangkan sikap dan minat belajar serta potensi dasar siswa.

Selain itu, aktifitas belajar siswa terutama mereka yang berada di tingkat pendidikan dasar akan bermanfaat kalau mereka banyak dilibatkan dalam kegiatan langsung. Seperti contoh, siswa diperkenalkan pada pembelajaran yang di terapkan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya tentang lingkungan keluarga seperti nama ayah, ibu, kakek, nenek dan lainnya. Hal ini mengingat kemampuan berpikir dan pemahaman siswa pada tingkat dasar masih pada tahap pembelajaran yang konkret.

Dalam hal ini, menggunakan metode pendekatan pra eksperiment untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan pada anak TK tersebut.

Sebagaimana tergambar dalam skema di bawah ini :

Gambar 2.1 Kerangka Teoritik



E. Hipotesis

Hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

“ Metode *Bermain Bantal Buku* efektif dalam meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata Pada Anak Usia Dini”.