

**BERMAIN MEDIA GAMBAR DALAM MENGUATKAN  
KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA DINI  
DI DESA BANGSA KECAMATAN KEBASEN  
KABUPATEN BANYUMAS**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto  
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd.)**

**Oleh :  
Zenita Rara Anggraeni**

**NIM. 1717406088**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI  
PURWOKERTO  
2022**

### PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya

Nama : Zenita Rara Anggraeni

NIM : 1717406088

Jenjang : S-1

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi Berjudul "**Bermain Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di Desa Bangsa Kecamatan Kebasen Kabupaten Banyumas**" ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 5 Oktober 2021

Saya yang menyatakan,



Zenita Rara Anggraeni

1717406088

**PENGESAHAN**

Sripsi berjudul

**BERMAIN MEDIA GAMBAR DALAM MENGUATKAN  
KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA DINI  
DI DESA BANGSA KECAMATAN KEBASEN KEBASEN  
KABUPATEN BANYUMAS**

yang disusun oleh Zenita Rara Anggraeni (NIM. 1717406088) Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah diujikan pada hari Rabu, tanggal 26 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** (S.Pd.) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Disetujui oleh:

Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing,

Penguji II/Sekretaris Sidang,



**Prof. Dr. Fauzi, M.Ag.**

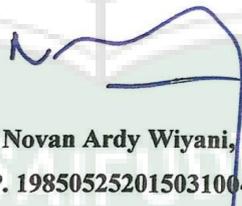
**NIP. 19740805 199803 1 004**



**Ellen Prima, M.A.**

**NIP. 198903162015032003**

Penguji Utama,



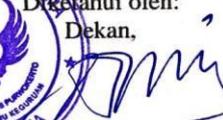
**Dr. Novan Ardy Wiyani, M.Pd.I.**

**NIP. 198505252015031004**

Diketahui oleh,



Diketahui oleh:  
Dekan,



**H. H. Suwito, M.Ag.**

**NIP. 19710424 199903 1 00**

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Purwokerto, 5 Oktober 2021

Hal : Pengajuan Munaqasyah Skripsi Sdri. Zenita Rara Anggraeni  
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.  
Dekan FTIK IAIN Purwokerto  
di Purwokerto

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa.

Nama : Zenita Rara Anggraeni

NIM : 1717406088

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : Bermain Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di Desa Bangsa Kecamatan Kebasen Kabupaten Banyumas

Sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto untuk dimunaqasyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,

  
**Prof. Dr. Fauzi, M. Ag.**  
NIP.197408051998031004

**BERMAIN MEDIA GAMBAR DALAM MENGUATKAN KEMAMPUAN  
BERBICARA ANAK USIA DINI DI DESA BANGSA KECAMATAN  
KEBASEN KABUPATEN BANYUMAS**

Zenita Rara Anggraeni

Program Studi S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Universitas Islam Negeri Prof.K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan secara mendalam tentang bermain media gambar dalam menguatkan kemampuan berbicara anak usia dini di desa Bangsa Kecamatan Kebasen Kabupaten Banyumas. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan, artinya penelitian ini terjun langsung ke lokasi penelitian untuk memperoleh data terkait dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan proses yang terjadi di lapangan. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena peneliti ingin mendeskripsikan bagaimana upaya menguatkan kemampuan berbicara anak usia dini melalui bermain media gambar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Kemampuan berbicara yang diperoleh dari proses penelitian adalah kemampuan memahami bahasa, kemampuan mengungkapkan bahasa serta kemampuan keaksaraan. Setelah penelitian dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa bermain media gambar dalam menguatkan kemampuan berbicara anak usia dini di desa Bangsa kecamatan Kebasen kabupaten Banyumas dapat menguatkan kemampuan berbicara anak usia dini dengan menggunakan media gambar berbentuk wayang yang dikemas secara menarik agar anak dapat belajar menguatkan kemampuan berbicaranya dengan baik.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini, Bermain Media Gambar, Kemampuan Berbicara

## MOTTO

Nikmatilah prosesmu, maka kau akan sampai pada tujuanmu. Jika tidak bisa berlari, maka berjalanlah. Namun jangan menyerah. Semua proses sakitmu akan sampai pada hari bahagiamu.



## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahillobbil'alamiin*, skripsi ini dapat selesai dengan perjuangan dan kesabaran. Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya dorongan dan doa tulus dari orang-orang terkasih, terutama Ibu. Dengan penuh rasa bersyukur, saya ucapkan terimakasih yang sangat tulus untuk ibu dan bapak saya yang selalu memberikan motivasi, dosen pembimbing saya yang telah membimbing saya sehingga dapat menyusun skripsi ini, kakak-kakakku, adik tercinta, keponakan, mas Alfian sebagai calon pendamping hidup, serta teman-teman yang selalu memberikan motivasi kepada saya. Dengan segala perjuangannya, mereka menjadi penyemangat dalam hidup saya. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan berkah dan melimpahkan kasih sayang-Nya kepada kita semua. Aamiin.

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucap *alhamdulillah rabbil'alamin*, atas berkat rahmat dan hidayah Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Bermain Media Gambar dalam Menguatkan Kemampuan Bicara Anak Usia Dini di Desa Bangsa Kecamatan Kebasen Kabupaten Banyumas. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Strata Satu (S-1) Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan penghargaan dan terimakasih kepada:

1. Dr. H. Suwito, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Suparjo, M.A., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Subur, M.Ag., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Hj. Sumiarti, M.Ag., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
5. Dr. Heru Kurniawan, S.Pd., M.A., Ketua Jurusan dan Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Prof. Dr. Fauzi, M.Ag., Dosen Pembimbing penulis yang telah mengarahkan dan memberi masukan selama penyelesaian skripsi ini.

Saya menyadari skripsi ini bukan sesuatu yang sempurna, maka penulis mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini.

Purwokerto, 5 Oktober 2021

Penulis,



**Zenita Rara Anggraeni**

NIM. 1717406088

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Kajian .....	5
C. Rumusan Masalah .....	10
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	10
E. Kajian Pustaka.....	11
F. Sistematika Pembahasan .....	14
<b>Bab II KAJIAN TEORI</b>	
A. Bermain Media Gambar	
1. Pengertian Bermain Media Gambar.....	15
2. Konsep Dasar Bermain Anak Usia Dini .....	15
3. Teori-teori Bermain Anak Usia Dini .....	20
4. Tahap-tahap Perkembangan Bermain Anak Usia Dini .....	24
5. Jenis-jenis Media Gambar.....	25
B. Kemampuan Berbicara	
1. Pengertian Kemampuan Berbicara.....	27
2. Tahapan Perkembangan Bahasa pada Anak .....	27
3. Cara Melatih Anak Berbicara.....	29
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Kemampuan Berbicara.....	32
C. Anak Usia Dini	
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	36

2. Karakteristik Anak Usia Dini.....	36
3. Tahap Perkembangan Anak Usia Dini.....	37

**Bab III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
C. Objek dan Subjek Penelitian.....	42
D. Teknik Pengumpulan Data.....	43
E. Teknik Analisis Data.....	45
F. Teknik Uji Keabsahan Data.....	47

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran Umum Desa Bangsa Kecamatan Kebasen Kabupaten Banyumas.....	50
B. Pengembangan Kemampuan Berbicara melalui Bermain Media Gambar di Desa Bangsa Kecamatan Kebasen Kabupaten Banyumas.....	52
1. Pengembangan Kemampuan Berbicara melalui Gambar Binatang Darat.....	53
2. Pengembangan Kemampuan Berbicara melalui Gambar Profesi.....	56
3. Pengembangan Kemampuan Berbicara melalui Gambar Profesi Beserta Peralatan yang Dibutuhkan.....	58
C. Kegiatan Bermain untuk Memperkuat Kemampuan Berbicara Anak Usia 5 Tahun dengan Bermain Media Gambar.....	60
1. Kemampuan Memahami Bahasa.....	
2. Kemampuan Mengungkapkan Bahasa.....	60
3. Kemampuan Keaksaraan.....	61
D. Karakteristik Media Gambar yang Digunakan.....	69
1. Sesuai dengan usia anak.....	73
2. Membantu merangsang perkembangan bahasa anak.....	73
3. Menarik dan bervariasi.....	73
4. Bentuk sederhana.....	74
5. Melibatkan aktivitas anak.....	75

**BAB V PENUTUP**

A. Simpulan ..... 76  
B. Saran..... 77

**DAFTAR PUSTAKA**



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang dimiliki oleh manusia. Bahasa memudahkan manusia dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari. Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan untuk mengungkapkan pemikiran dan perasaan kepada orang lain. Bahasa dapat berfungsi untuk membuat orang lain mengetahui sesuatu yang sebenarnya ada dibenak seseorang, sesuatu yang diinginkan, sesuatu yang dianggap benar ataupun salah, apa yang dirasakan dan sebagainya. Masa usia dini adalah masa yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan bahasa, karena pada masa ini sering disebut *golden age*, yang artinya anak sangat peka mendapatkan rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek fisik, sosial, emosi maupun bahasa. Rangsangan yang tepat akan membantu anak untuk tumbuh secara optimal dalam setiap aspek perkembangan.<sup>1</sup>

Secara alami manusia sejak lahir akan berkembang menuju arah yang lebih sempurna menurut kodratNya. Selain perkembangan alat ucapnya, hal lain yang menunjang perkembangan berbicara adalah alat pendengaran. Karena dengan alat pendengaran yang berfungsi dengan baik maka manusia dapat dengan mudah menerima segala bentuk suara yang ada disekitar mereka. Melalui suara yang didengar dan dengan kemampuan meniru apa yang ada disekeliling mereka inilah anak sejak usia dini akan belajar bagaimana berbicara dan berkomunikasi sesuai dengan perkembangan yang diharapkan.

Berbicara merupakan cara manusia normal untuk berkomunikasi antara sesama manusia lainnya sehingga berbicara menjadi suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan. Berbicara yang dilakukan manusia normal untuk menyatakan pendapat, menyampaikan sesuatu yang dilihatnya, menyampaikan maksud dan pesan, mengungkapkan perasaan

---

<sup>1</sup> Addinia Sukmawati Wulandari, "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Roda Gambar", *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*-Vol. 8, No.1, Juni 2013, hlm. 62-69.

dalam segala kondisi emosional dan lain sebagainya. Hal ini juga terjadi pada anak usia dini dalam kehidupan sehari-hari, karena setiap anak pasti akan berbicara dan berinteraksi dengan orang yang ada di lingkungan sekitar anak.

Menurut Arsjad dan Mukti, mereka menyatakan bahwa kemampuan berbicara anak mengacu kepada beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam menunjang keefektifitasan kemampuan berbicara yang terdiri atas aspek kebahasaan dan aspek non kebahasaan. Aspek kebahasaan itu mencakup pengucapan (vokal dan konsonan), penempatan tekanan, nada, sendi, durasi, pilihan kata ketepatan sasaran pembicaraan, variasi kata, tata bentukan, struktur kalimat, dan ragam kalimat. Aspek non kebahasaan mencakup sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku, pandangan, kesediaan menghargai pendapat orang lain, gerak-gerik mimik yang tepat, kenyaringan, kelancaran bicara, dan penguasaan topik.<sup>2</sup>

Dalam penelitian ini, masalah diarahkan kepada anak usia dini di desa Bangsa yang mempunyai kemampuan berbicara yang bagus agar kemampuannya dapat meningkat dengan bermain media gambar. Sebagai calon pendidik, tentunya kita harus mengetahui bagaimana kemampuan anak usia dini dalam berbicara, kemudian mengasahnya dengan cara bermain media gambar agar kosa kata yang dimiliki anak usia dini dapat meningkat sehingga dapat berbicara lancar di depan orang lain. Manfaat penelitian ini di masa depan adalah agar dapat mengetahui cara atau strategi yang tepat dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini, tentunya dengan cara yang bervariasi dan menarik perhatian anak agar anak dapat memahaminya. Masalah ini memiliki konsekuensi langsung bagi masyarakat agar mereka memiliki pemahaman tentang strategi yang tepat untuk melatih kemampuan berbicara anak usia dini. Strategi atau cara yang akan dilakukan peneliti yaitu dengan melalui bermain media gambar, agar anak usia dini tersebut dapat

---

<sup>2</sup> Yumi Olva Susanti, "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak melalui Bermain Peran Mikro", *Jurnal Potensia PG PAUD FKIP UNIB*, Vol. 2, No. 1, 2017, hlm. 63-70.

mengekspresikan apa yang ada dibenak mereka tentang gambar tersebut. Sehingga kemampuan berbicara anak usia dini dapat meningkat dan memiliki kosa kata yang lebih banyak. Tujuan penelitian ini untuk menyelidiki bagaimana strategi atau cara yang tepat dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini serta mengetahui kemampuan berbicara anak usia dini setelah bermain media gambar di desa Bangsa.

Menurut peneliti, hal yang unik dan menarik di desa Bangsa terkait penelitian ini adalah peneliti melihat bahwa anak-anak di desa Bangsa ini pintar berbicara di depan orang lain, anak-anak yang dimaksud adalah anak usia dini atau usia PAUD/TK. Kebanyakan dari mereka memiliki kemampuan berbicara yang sangat bagus. Banyak kosa kata yang mereka miliki. Ketika mereka bersosialisasi atau berbicara dengan orang lain, respon mereka sangat antusias. Mereka selalu ingin tahu apa yang ada disekeliling mereka, misalnya ketika mereka melihat gambar yang unik dan asing bagi mereka, maka mereka akan bertanya kepada orang disekitar mereka, selalu ingin tahu tentang apa yang mereka lihat disekitarnya.

Anak-anak tidak bisa dipisahkan dengan bermain, karena semua aktivitas atau kegiatan anak selalu mengandung unsur bermain. Begitu pula dalam hal belajar, dalam belajar anak harus disertai dengan bermain agar mereka tidak bosan. Bermain juga harus mengandung unsur belajarnya karena untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Dari sinilah, peneliti akan meneliti pengembangan kemampuan berbahasa anak melalui bermain media gambar yang dibentuk seperti wayang. Kemampuan berbahasa yang dimiliki anak-anak di desa Bangsa kecamatan Kebasen kabupaten Banyumas termasuk dalam kategori bagus, terbukti dari keseharian mereka di dalam lingkungan sekitar dalam berinteraksi dengan orang-orang yang ada di sekitar mereka. Selain itu juga mereka berani tampil di depan umum di sekolahnya. Kreatifitas peneliti untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari elemen yang ada dengan menyusun kembali elemen tersebut. Kreatifitas terkait dengan tiga komponen utama, yakni: keterampilan berpikir kreatif, keahlian

(pengetahuan teknis, prosedural, dan intelektual), dan motivasi. Kaitannya juga dengan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang yang relevan dengan ide atau upaya kreatif yang diajukan. Pengajuan ide kreatif sangat terkait dengan motivasi dan minat seseorang untuk melakukan kegiatan yang dapat memberi kepuasan atas tantangan yang dihadapi (Huliyah, 2016; Ridwan Abdullah Sani, 2013).<sup>3</sup>

Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian di tempat tersebut. Berdasarkan observasi pendahuluan didapatkan informasi bahwa di desa Bangsa terdapat anak usia dini yang memiliki kemampuan berbicara dengan bagus ketika peneliti menunjukkan gambar hewan yang dibuat seperti wayang, kemudian anak usia dini tersebut dapat berbicara atau bercerita tentang gambar yang ditunjukkan oleh penulis. Anak tersebut mampu menjelaskan nama hewan tersebut, bagaimana bunyi dari hewan tersebut, makanan apa yang dimakan hewan tersebut serta warna tubuh hewan tersebut. Gambar hewan yang dibuat seperti wayang tersebut diletakkan berjejeran, sehingga gambar dapat bergantian dijelaskan atau dideskripsikan oleh anak tersebut. Anak usia dini tersebut mampu menjelaskan atau mendeskripsikan gambar hewan tersebut dengan bagus dan lancar. Kosakata yang keluar dari mulut anak tersebut sangat banyak dan sangat ekspresif. Itulah alasan mengapa peneliti sangat tertarik untuk meneliti tentang kemampuan berbicara anak usia dini di desa Bangsa melalui bermain media gambar. Karena dengan bermain media gambar, anak dapat berekspresi dan mengemukakan apa yang ada dipikiran mereka tentang gambar tersebut. Jadi, menurut peneliti dengan bermain media gambar kemampuan berbicara anak usia dini di desa Bangsa akan meningkat dan menambah kosakata yang mereka miliki.

Namun, faktor penghambat yang peneliti temukan dalam observasi pendahuluan antara lain adalah peneliti belum mampu mengkondisikan anak-anak dikarenakan peneliti baru berinteraksi secara langsung dengan

---

<sup>3</sup> Mukti Wigati, Novan Ardy Wiyani, Kreatifitas Guru dalam Membuat Alat Permainan Edukatif dari Barang Bekas, *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4, No. 1, Juni 2019, hlm. 44.

anak tersebut dan peneliti belum mampu membuat anak-anak lebih konsentrasi dalam mengikuti kegiatan belajar dan terdapat kelemahan dari kemampuan berbicara anak usia dini yaitu masih malu dalam mengungkapkan bahasa yang mereka miliki. Anak usia dini tersebut belum lancar mengeja huruf, maka dalam proses penelitian disediakan kartu huruf untuk melatih kemampuan mengeja anak tersebut.<sup>4</sup>

Beberapa hal yang telah ditulis sebelumnya oleh penulis merupakan alasan mengapa penulis merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian di Desa Bangsa. Fokus penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu mengenai bermain media gambar yang dilakukan oleh anak usia dini dalam menguatkan kemampuan berbicara anak usia dini di desa Bangsa.

## **B. Fokus Kajian**

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan dalam memahami istilah-istilah dalam judul skripsi ini, maka penulis akan menjelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam judul skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

### **1. Bermain Media Gambar**

Bermain merupakan serangkaian kegiatan atau aktifitas yang dilakukan anak untuk bersenang-senang. Apa pun kegiatan atau aktifitasnya, selama terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka dapat disebut sebagai bermain. Selaras dengan pengertian tersebut dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar main yang artinya melakukan aktifitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. Dalam konteks ini arti bermain harus dipahami sebagai upaya menjadikan anak senang, nyaman, ceria, dan bersemangat.

Berkaitan dengan hal itu, Hurlock mengelompokkan bermain menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif

---

<sup>4</sup> Martini, dkk, Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf melalui Metode Proyek dan Media Bungkus Ajaib pada Kelas B2 di TK Pertiwi II Banteran Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas, *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4, No. 1, Juni, 2019, hlm. 34.

adalah kegiatan atau aktifitas bermain dimana kesenangan timbul dari apa yang dilakukan oleh individu. Adapun yang dimaksud dengan bermain pasif, yaitu kegiatan bermain dimana kesenangan didapatkan dari kegiatan orang lain. Ini berarti anak tidak melakukan kegiatan bermain secara langsung, hanya sekedar melihat orang lain bermain. Oleh karena itu bermain pasif ini juga disebut sebagai kegiatan hiburan.

Menurut Piaget, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang yang akan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang itu sendiri. Menurut Parten, ia menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan sarana bersosialisasi yang dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Menurut Docket dan Fler, menyatakan bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena dengan bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Sedangkan menurut Mayesty, bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak-anak sepanjang hari, karena bagi mereka bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.

Dari beberapa pendapat tentang pengertian bermain, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap kegiatan atau aktifitas yang dilakukan. Hal terpenting dari bermain ialah anak merasa gembira dengan permainan yang dilakukannya. Namun untuk anak usia dini bentuk dan alat permainan harus memiliki nilai-nilai edukatif sebagai sarana mengembangkan potensi yang dimiliki anak.<sup>5</sup>

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dimensi sebagai ungkapan pikiran yang bermacam-macam bentuknya seperti lukisan, potret, film dan yang

---

<sup>5</sup> M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenadamedia, 2017), hlm. 7-8.

lainnya. Soelarko menyatakan bahwa media gambar adalah peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa, serta ukurannya relatif terhadap lingkungan. Sedangkan menurut Arsyad, mengatakan bahwa media gambar adalah berbagai peristiwa atau kejadian, objek yang dituangkan dalam bentuk gambar, garis, kata-kata, simbol maupun gambaran. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah perwujudan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikir atau ide-ide yang divisualisasikan ke dalam bentuk dimensi.<sup>6</sup>

## 2. Kemampuan Berbicara

Berbicara adalah mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan pikiran, gagasan dan perasaan. Menurut Suhartono, berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik. Pertama, faktor fisik yaitu alat ucap untuk menghasilkan bunyi bahasa, seperti kepala, tangan, dan roman muka yang dimanfaatkan dalam berbicara. Kedua, faktor psikologis dapat mempengaruhi terhadap kelancaran berbicara. Ketiga, faktor neurologis yaitu jaringan saraf yang menghubungkan otak kecil dengan mulut, telinga dan organ tubuh lain yang ikut dalam aktivitas berbicara. Keempat, faktor semantik yang berhubungan dengan makna. Kelima, faktor linguistik yang berkaitan dengan struktur bahasa. Bunyi yang dihasilkan harus disusun menurut aturan tertentu agar bermakna.<sup>7</sup>

Kemampuan berbicara adalah kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain. Aktifitas yang dapat dilakukan anak yaitu dengan berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang-orang yang ada disekitarnya, sehingga dapat melatih anak untuk terampil berbicara.

---

<sup>6</sup> Hamidulloh Ibda, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang* (Semarang: Pilar Nusantara, 2017), hlm. 86.

<sup>7</sup> Rita Kumala, *Bahasa Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Budi Utama, 2012), hlm. 1-2.

Keterampilan berbicara perlu dilatih kepada anak sejak dini, agar anak dapat mengucapkan bunyi artikulasi atau kata-kata sehingga mampu mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati kepada orang lain. Belajar berbicara dapat dilakukan anak dengan bantuan orang dewasa melalui percakapan sehari-hari. Dengan bercakap-cakap, anak akan menemukan pengalaman serta pengetahuan untuk mengembangkan bahasanya. Anak membutuhkan stimulasi atau rangsangan dan contoh yang baik dari orang dewasa agar kemampuannya dalam berbahasa dapat berkembang dengan baik.

### 3. Anak Usia Dini

Hakikat anak usia dini, sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, adalah kelompok manusia yang berusia 0 sampai dengan 6 tahun. Pembatasan ini dilakukan sesuai dengan jenjang pendidikan anak usia dini, yaitu pada usia sampai enam tahun. Selepas usia 6 tahun, anak-anak masuk ke jenjang sekolah dasar. Dari penjelasan di atas tampak bahwa anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosio emosional, bahasa dan komunikasi.<sup>8</sup> Ketika anak berada pada rentang usia nol hingga enam tahun, anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat (Novan Ardy Wiyani, 2015). Masa fase usia dini menjadi waktu yang strategis ketika memulai pembentukan karakter anak (Novan Ardy Wiyani, 2012) sehingga masa ini sering disebut dengan masa keemasan (*golden age*). Karakter anak terbentuk melewati tahapan-tahapan stimulasi yang didapatnya ketika menjalani kehidupan kesehariannya. Kemudian stimulus-stimulus itu diproses melalui

---

<sup>8</sup> Marwany dan Heru Kurniawan, *Literasi Anak Usia Dini* (Banyumas: Rizquna, 2019), hlm. 11-12.

kemampuan kognisinya lalu diaktualisasikan oleh anak pada aktivitas hariannya (Muhammad Fadlillah, 2012).<sup>9</sup>

#### 4. Desa Bangsa Kecamatan Kebasen Kabupaten Banyumas

Desa Bangsa merupakan lingkungan yang beralamatkan di Desa Bangsa, Kecamatan Kebasen, Kabupaten Banyumas. Lingkungan ini merupakan lingkungan yang terdapat banyak anak usia dini, yang memiliki kemampuan berbicara yang bagus. Banyak anak usia dini di Desa Bangsa ketika ditanya oleh warga sekitar, mereka menjawabnya dengan bahasa yang bagus. Kosa kata yang dimiliki anak tersebut sangat banyak dan beragam. Dengan bermain media gambar yang dibentuk seperti wayang, kemampuan berbicara anak akan berkembang karena dengan melihat gambar, anak akan mengungkapkan apa yang ada dipikiran mereka.

Bermain media gambar dalam menguatkan kemampuan berbicara anak usia dini di desa Bangsa kecamatan Kebasen kabupaten Banyumas berarti kegiatan yang dilakukan untuk bersenang-senang dengan objek yang dituangkan dalam bentuk gambar seperti wayang untuk mengekspresikan pikiran atau ide kepada orang lain dengan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain. Dalam hal ini anak diberikan pemahaman tentang bagaimana cara menjawab dengan tepat ketika ditanya, cara merespon dengan tepat saat mendengar cerita yang dibawakan oleh peneliti, melakukan sesuai yang diminta oleh peneliti dengan beberapa perintah, menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya, memahami serta menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif Peneliti mengajarkan anak agar mau mengungkapkan dan menceritakan keinginannya, bercerita tentang apa yang sudah dilakukannya, dan mengungkapkan perasaan emosinya melalui bahasa yang tepat. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain. Dalam kegiatan ini peneliti mengajari anak untuk membaca gambar,

---

<sup>9</sup> Oki Witasari dan Novan Ardy Wiyani, Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini, *Jeced: Journal of Early Childhood Education and Development*, Vol. 2, No. 1, Juni 2020, hlm. 53.

mengenali huruf awal pada nama gambar yang ditunjukkan oleh peneliti, mengurutkan huruf-huruf namanya, mengucapkan kata yang sering diulang-ulang tulisannya pada cerita yang disajikan, mengeja huruf serta membaca sendiri.<sup>10</sup>

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada penjelasan di atas, maka rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian adalah sebagai berikut: “Bagaimana peran bermain media gambar dalam menguatkan kemampuan berbicara anak usia dini di desa Bangsa kecamatan Kebasen kabupaten Banyumas?”.

### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah penulis buat, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah mendeskripsikan upaya menguatkan kemampuan berbicara anak usia dini melalui bermain media gambar di desa Bangsa.

#### **2. Manfaat Penelitian**

##### **a. Untuk Kepala Sekolah**

Dapat dijadikan kebijakan oleh kepala sekolah untuk menciptakan inovasi strategi pembelajaran agar dapat menguatkan kemampuan profesionalnya.

##### **b. Untuk Orang Tua**

Dapat dijadikan motivasi orang tua agar bersemangat dalam melatih berbicara anak usia dini.

##### **c. Untuk Guru**

Dapat dijadikan motivasi guru dalam menguatkan kemampuan berbicara anak untuk menciptakan pembelajaran menarik dan menyenangkan.

##### **d. Untuk Peneliti Lain**

---

<sup>10</sup> Farah Nur Fadhilah dan Novan Ardy Wiyani, Manajemen Pembelajaran Berbasis Fitrah di TPA Sekar Purbalingga, *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 1, 2021, hlm. 11.

Dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya agar dikembangkan menjadi sempurna.

#### **E. Kajian Pustaka**

Berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, ada beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti oleh penulis. Beberapa penelitian yang berkaitan yaitu sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Yumi Olva Susanti dengan judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak melalui Bermain Peran Mikro”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan membaca anak melalui bermain peran mikro. Bermain peran mikro guru melibatkan anak, saat tahap bercerita guru mengawasi anak bercerita atau berbicara dan mengevaluasi anak. Kesimpulan bahwa melalui bermain peran mikro dapat meningkatkan kemampuan bicara anak.<sup>11</sup> Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu mengkaji tentang cara menguatkan kemampuan berbicara anak usia dini. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Yumi Olva Susanti cara meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui bermain peran mikro, sedangkan peneliti mengkaji tentang cara menguatkan kemampuan berbicara anak usia dini melalui bermain media gambar.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Addiniah Sukmawati Wulandari, dengan judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak melalui Bermain Roda Gambar”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan berbicara anak usia 6-7 tahun melalui bermain roda gambar. Implikasi hasil penelitian ini adalah bahwa bermain roda gambar dapat dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 6-7 tahun. Bermain

---

<sup>11</sup> Yumi Olva Susanti, “Meningkatkan..”, hlm. 63-70.

roda gambar dengan interaksi yang variatif serta dengan menggunakan tema dan beberapa materi mampu menstimulasi anak untuk mengembangkan kemampuan berbicara. Peningkatan kemampuan berbicara dapat ditunjukkan melalui produksi kata, penyampaian gagasan, pengajuan pertanyaan, pengekspresian perasaan, serta penyampaian informasi.<sup>12</sup> Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti, yaitu meneliti tentang bagaimana menguatkan kemampuan berbicara anak usia dini. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Addiniah Sukmawati dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini menggunakan media roda gambar, sedangkan peneliti membahas upaya menguatkan kemampuan berbicara anak usia dini melalui bermain media gambar.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Dwi Narmi Karmila, Ajeng Ayu Widiastusi dan Tritjahjo Danny Soesilo, dengan judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun melalui Digital Storytelling di TK Apple Kids Salatiga”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak TK B Apple Kids Salatiga usia 5-6 tahun melalui *digital storytelling*. Gambar-gambar yang bergerak, efek suara yang mendukung suasana cerita dan efek visual pada cerita yang ditampilkan membuat anak semakin tertarik mendengarkan cerita. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara anak melalui *digital storytelling* di TK B Apple Kids Salatiga.<sup>13</sup> Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti, yaitu mengkaji tentang cara menguatkan kemampuan berbicara anak usia dini. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Dwi Narmi Karmila, Ajeng Ayu Widiastusi dan Tritjahjo Danny Soesilo mengkaji tentang cara

---

<sup>12</sup> Addiniah Sukmawati Wulandari, “Meningkatkan...”, hlm. 62-69.

<sup>13</sup> Dwi Narmi Karmila, dkk, “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun melalui Digital Storytelling di TK Apple Kids Salatiga”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 12 Edisi 1, April 2018, hlm. 1-11.

meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini melalui *digital storytelling*, sedangkan peneliti mengkaji tentang cara menguatkan kemampuan berbicara anak usia dini melalui bermain media gambar.

Keempat, skripsi yang ditulis oleh Armida dengan judul “Penerapan Media Gambar dalam Meningkatkan Berbahasa Anak pada TK Mekar Jaya Bengkulu Belimbing Pesisir Barat”. Berdasarkan skripsi yang ditulis, maka dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak menggunakan gambar yang bervariasi dan menarik sehingga mampu memotivasi minat anak.<sup>14</sup> Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti, yaitu mengkaji tentang cara menguatkan kemampuan berbicara anak usia dini melalui media gambar. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Armida mengkaji tentang upaya meningkatkan kemampuan berbicara anak dengan menggunakan media bergambar pahlawan, bendera negara dan lambang negara. Sedangkan peneliti mengkaji tentang upaya menguatkan kemampuan berbicara anak melalui media bergambar hewan.

Kelima, skripsi yang ditulis oleh Khairiah Muslimah dengan judul “Media Gambar Seri dapat mengembangkan Kemampuan Berbahasa pada Anak Kelompok A di TK Pertiwi 1 Bilimbing Sragen”. Berdasarkan pembahasan yang ditulis dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbahasa anak dapat meningkat dengan menggunakan media gambar berseri dengan menceritakan isi dari gambar yang ditunjukkan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu menceritakan tentang macam-macam pekerjaan dan perlengkapan kerja. Dari kegiatan tersebut, perkembangan kemampuan berbahasa anak semakin berkembang sesuai harapan.<sup>15</sup>

Berdasarkan beberapa hal yang dipaparkan diatas, penelitian ini akan fokus pada kemampuan berbicara anak usia dini melalui bermain

---

<sup>14</sup> Armida, “Penerapan Media Gambar dalam Meningkatkan Berbahasa Anak pada TK Mekar Jaya Bengkulu Belimbing Pesisir Barat” Skripsi, Lampung.

<sup>15</sup> Khairiah Muslimah, “Media Gambar Seri dapat mengembangkan Kemampuan Berbahasa pada Anak Kelompok A di TK Pertiwi 1 Bilimbing Sragen” (Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015), hlm. 8.

media gambar. Melalui penelitian ini, diharapkan peneliti dapat memberikan penyelesaian masalah untuk membantu menguatkan kemampuan berbicara anak usia dini melalui bermain media gambar.

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Untuk mengetahui gambaran yang jelas tentang tata urutan penelitian ini, maka peneliti mengungkapkan sistematika secara naratif, sistematis dan logis mulai dari bab pertama sampai bab terakhir.

Bab I adalah pendahuluan yang meliputi: latar belakang masalah, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, kajian pustaka dan sistematika pembahasan.

Bab II adalah landasan teori yang meliputi: tiga sub bab. Sub bab pertama berisi teori tentang bermain media gambar, yang akan dibagi lagi menjadi pengertian bermain media gambar, konsep dasar bermain anak usia dini, teori-teori bermain anak usia dini, tahap-tahap perkembangan bermain anak usia dini, dan jenis-jenis media gambar. Sub bab kedua berisi teori kemampuan berbicara, yang akan dibagi lagi menjadi pengertian kemampuan berbicara, tahapan perkembangan bahasa pada anak, cara melatih anak berbicara dan faktor pendukung dan penghambat kemampuan berbicara. Sub bab ketiga berisi teori tentang anak usia dini, yang akan dibagi lagi menjadi pengertian anak usia dini, karakteristik anak usia dini dan tahap perkembangan anak usia dini.

Bab III adalah metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, sumber data dan pengumpulan data penelitian dan analisis data penelitian.

Bab IV adalah pembahasan hasil penelitian yang meliputi penyajian data, analisis data dan pembahasan.

Bab V adalah penutup yang meliputi simpulan dari skripsi dan saran-saran untuk kepala sekolah, untuk orang tua, untuk guru dan untuk peneliti lain.

Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Bermain Media Gambar**

##### **1. Pengertian Bermain Media Gambar**

Menurut Sadiman (2006) menyatakan bahwa media berasal dari bahasa latin yang merupakan jamak dari kata medium yang memiliki arti perantara atau pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gagne (2006), menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk proses pembelajaran. Sejalan dengan hal itu, kemudian Santoso S. Hamijaya menyatakan bahwa media adalah suatu bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan ide, sehingga ide atau gagasan itu tersampaikan pada penerima. Sedangkan menurut Ahmad Rohani (1997) menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara atau alat untuk komunikasi proses belajar mengajar.<sup>16</sup>

##### **2. Konsep Dasar Bermain Anak Usia Dini**

Bermain merupakan kebutuhan anak usia dini yang digunakan sebagai aktivitas untuk bersenang-senang dan juga untuk belajar. Bermain bagi anak usia dini memiliki kedudukan yang sangat penting, yang terdapat banyak manfaat dari kegiatan bermain sehingga bermain tidak dapat dipisahkan dari anak usia dini. Bermain menjadi prioritas utama bagi anak usia dini dalam belajar, karena dengan bermain seorang anak dapat mengetahui dan belajar hal-hal baru yang belum diketahuinya. Bermain menjadikan anak usia dini dapat mengeksplor apa saja yang ada di lingkungan sekitar mereka.<sup>17</sup>

Berikut ini akan diuraikan mengenai konsep bermain anak usia dini, sebagai berikut:

---

<sup>16</sup> Muhammad Sunaryanto, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun dengan Media Poster di TK ABA Wonotingal Poncosari Srandakan Bantul Yogyakarta", (Skripsi: Yogyakarta, 2015), hlm. 42.

<sup>17</sup> M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 6

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun jenis aktivitas atau kegiatannya, selama kegiatan itu mengandung unsur kesenangan atau kebahagiaan maka bisa disebut sebagai bermain. Dalam konteks ini, bermain harus dimaknai sebagai cara menjadikan anak senang, nyaman, ceria dan bersemangat. Bermain mempunyai fungsi untuk memulihkan tenaga seseorang setelah bekerja dan merasa jenuh. Spencer berpendapat bahwa terjadinya bermain merupakan akibat energi yang berlebihan, ini berlaku pada manusia dan binatang dengan tingkat evolusi tinggi.<sup>18</sup> Adang Ismil berpendapat bahwa bermain didefinisikan menjadi dua, yaitu *play* dan *games*. *Play* diartikan sebagai aktivitas bersenang-senang tanpa mencari menang dan kalah. Sedangkan *games* diartikan sebagai suatu aktivitas bersenang-senang yang digunakan untuk mencari menang dan kalah.

b. Tujuan Bermain

Tujuan bermain dimaksudkan untuk mengetahui peranan bermain untuk perkembangan anak usia dini yang tidak terlepas dari psikologi atau kepribadian anak, karena bermain merupakan cerminan kebutuhan yang paling mendasar yang harus dikembangkan. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga memperoleh pemahaman tentang berbagai konsep.<sup>19</sup>

Secara umum, tujuan bermain dikelompokkan menjadi beberapa bentuk, sebagai berikut:

1) Untuk eksplorasi anak

---

<sup>18</sup> Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan* (Jakarta: Grasindo, 2001), hlm. 2.

<sup>19</sup> Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2000), hlm. 36.

Eksplorasi secara bahasa mempunyai arti mengeluarkan. Artinya, mengeluarkan atau mencurahkan seluruh kemampuan yang dimiliki. Anak suka berpetualang, yang berarti suka melakukan hal-hal baru yang menarik baginya. Rasa ingin tahu yang cukup kuat dimiliki oleh anak cenderung mengeksplorasi, sehingga rasa keingintahuannya dapat terpenuhi sesuai yang diinginkan. Eksplorasi pada anak dapat menggunakan hampir semua panca inderanya untuk melakukan penyelidikan, misalnya anak akan merasa senang memperhatikan atau mengamati mainan *puzzle* secara tidak langsung mata, tangan dan otak akan bekerja untuk memasangnya dengan sempurna.<sup>20</sup>

2) Untuk eksperimen anak

Eksperimen menurut etimologi, berarti uji coba. Adapun secara terminologi, berarti melakukan serangkaian percobaan untuk menghasilkan sesuatu yang diharapkan. Dalam konteks ini, bermain dijadikan sebagai eksperimen oleh anak karena melalui bermain anak dapat melakukan uji coba untuk mendapatkan informasi atau pengalaman yang baru. Sikap rasa ingin tahu anak yang tinggi, seringkali dilampiaskan ke dalam bentuk permainan yang dimainkannya.

3) Untuk imitasi anak

Imitasi mempunyai makna bentuk tiruan anak-anak. Biasanya anak menirukan apa yang mereka lihat, misalnya kartun atau super hero kesayangannya. Dengan kegiatan bermain, anak bebas berekspresi untuk menirukan berbagai hal yang ada dalam imajinasinya.

4) Untuk adaptasi anak

Adaptasi mempunyai makna mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan. Artinya, ketika anak bermain bersama

---

<sup>20</sup> Evania Yafie dan I Wayan Utama, *Pengembangan Kognitif Sains pada Anak Usia Dini* (Malang: UM, 2019), hlm. 57.

teman-temannya, otomatis akan melatih anak untuk beradaptasi dan bersosialisasi dengan lingkungannya. Dengan demikian, ketika anak sudah berhasil adaptasi dengan temannya akan menciptakan keakraban dan kegembiraan. Contoh permainan yang melatih adaptasi anak yaitu petak umpet, pasar-pasaran dan lainnya.

c. Pentingnya Bermain

Salah satu cara penting agar anak yang sedang tumbuh dan berkembang dan melatih kemampuan adalah dengan bermain. Bermain memberikan rangsangan pada mental, fisik, dan sosial serta meningkatkan kemampuan pengamatan dan konsentrasi. Memberikan berbagai jenis mainan untuk bermain anak usia dini dapat membantu mengembangkan kemampuan ekspresi diri, gerakan tangan dan mata serta menstimulasi kreatifitas dan daya imajinasinya. Bermain juga dapat membantu si kecil belajar membedakan bentuk, warna, ukuran, tekstur, bunyi, dan berat. Bermain juga mampu mengalihkan sifat agresifnya, serta meningkatkan kemandirian.<sup>21</sup>

d. Manfaat Bermain

Sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya, begitu pentingnya bermain bagi anak usia dini yang pasti memiliki manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangannya. Bermain berperan untuk pembelajaran bagi anak, misalnya untuk mengamati, memahami serta menciptakan sesuatu yang baru. Dalam kegiatan bermain, anak-anak juga mengeksplorasi beragam hubungan sosial serta mendapatkan pengalaman dengan berbagai peran sosial, menemukan beragam sudut pandang yang berbeda

---

<sup>21</sup> June Thompson, *Toddlecare* (Jakarta: Erlangga, 2003), hlm. 56.

dengan sudut pandangnya, belajar untuk bernegosiasi, melakukan kompromi dan kerjasama dengan orang lain.<sup>22</sup>

Berikut adalah manfaat bermain bagi anak usia dini, diantaranya:

1) Bermain mengembangkan kemampuan motorik

Piaget berpendapat bahwa anak terlahir sudah mempunyai kemampuan gerak reflek, yang kemudian mampu mengontrol gerakannya. Melalui kegiatan bermain, anak dapat mengontrol gerak reflek, memungkinkan anak bergerak bebas, sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya.

2) Bermain mengembangkan kemampuan kognitif

Menurut Piaget, anak belajar membangun pengetahuan dengan berinteraksi dengan objek yang ada di sekitarnya. Bermain menjadikan anak berinteraksi dengan objek. Seorang anak mempunyai kesempatan menggunakan indranya, seperti menyentuh, mencium, melihat dan mendengarkan. Pengembangan kemampuan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berfikir dalam konteks bermain.<sup>23</sup>

3) Bermain mengembangkan kemampuan afektif

Kemampuan afektif berkaitan dengan sikap seseorang. Bermain dapat melatih kemampuan afektik anak usia dini, yaitu dengan cara mematuhi dan mengikuti aturan permainan yang telah disepakati bersama. Yang demikian itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral anak.

4) Bermain mengembangkan kemampuan bahasa

---

<sup>22</sup> Muhammad Usman, *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan* (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hlm. 99-100.

<sup>23</sup> Farah Nur Fadhilah dan Novan Ardy Wiyani, Manajemen Pembelajaran Berbasis Fitrah di TPA Sekar Purbalingga, *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 1, 2021, hlm. 6.

Bermain akan membuat anak menggunakan bahasanya, baik untuk berkomunikasi atau sekedar menyatakan pikirannya. Vigotsky menyatakan bahwa bermain dengan bercakap-cakap menggambarkan anak sedang dalam tahap menggabungkan pikiran dan bahasa sebagai satu kesatuan. Jadi, dengan bermain otomatis membuat perkembangan bahasa anak akan dapat berkembang dengan baik.<sup>24</sup>

### 3. Teori-teori Bermain Anak Usia Dini

Berkaitan dengan teori-teori bermain anak usia dini, psikolog membaginya menjadi dua periode, yaitu periode klasik dan periode modern. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

#### a. Teori Klasik

Teori klasik adalah teori bermain yang muncul mulai abad ke-19 sampai perang dunia pertama. Adapun yang termasuk dalam teori bermain periode klasik, antara lain:

##### 1. Teori surplus energi

Teori yang dikemukakan oleh Friedrich Schiller dan Herbert Spencer seorang filsuf dari Inggris. Menurut mereka, alasan anak-anak bermain karena adanya surplus energi. Anak memiliki energi untuk mempertahankan hidup. Bermain dipandang sebagai penutup keselamatan pada energi yang berlebih pada seseorang yang perlu dilepaskan melalui bermain. Kelebihan tenaga atau energi dalam arti kekuatan pada anak atau orang dewasa yang belum digunakan sebaiknya digunakan dan disalurkan dalam bentuk kegiatan bermain.<sup>25</sup>

##### 2. Teori rekreasi

Teori ini dikemukakan oleh Moritz Lazarus. Menurutnya, tujuan bermain adalah untuk memulihkan energi yang sudah terkuras saat bekerja, karena dengan bekerja akan menguras dan

---

<sup>24</sup> M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan...*, hlm. 14.

<sup>25</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2015), hlm 94.

menyebabkan berkurangnya tenaga. Jika energi sudah digunakan untuk melakukan pekerjaan, anak-anak menjadi lelah dan kurang bersemangat. Dengan bermain, anak-anak memperoleh kembali energi, sehingga mereka akan lebih aktif dan bersemangat kembali.

Perbedaan antara teori surplus energi dengan teori rekreasi adalah, teori surplus energi bermain digunakan untuk menyalurkan energi yang berlebih, sedangkan teori rekreasi yaitu memulihkan tenaga atau energi kembali. Namun sejatinya kedua teori ini tidak bertolak belakang, namun saling menguatkan. Karena yang dimaksud dengan rekreasi disini menghilangkan kejenuhan setelah beberapa lama bekerja atau melakukan aktivitas yang monoton. Artinya bahwa apabila energi yang dimiliki anak hanya untuk aktivitas yang monoton, maka akan menimbulkan rasa jenuh, sehingga energi berlebihnya tidak tersalurkan secara positif dan maksimal.

### 3. Teori rekapitulasi

Teori ini dikemukakan oleh G. Stanley Hall. Karena menurutnya, anak merupakan mata rantai evolusi dari binatang sampai menjadi manusia. Termasuk permainan anak merupakan ulangan daripada kehidupan nenek moyangnya. Jadi yang dimaksud dengan kegiatan bermain yaitu sebagai peristiwa pengulangan kembali apa yang pernah dilakukan oleh nenek moyangnya terdahulu, misalnya bermain air, tanah dan berayunan. Permainan-permainan sejenis ini rata-rata disukai oleh hampir mayoritas anak diseluruh penjuru dunia.

### 4. Teori praktis/insting

Teori ini dikemukakan oleh Karl Groos. Yang dimaksud bermain menurutnya adalah upaya memperkuat insting yang dibutuhkan oleh anak dalam menghadapi kelangsungan hidup di masa mendatang. Dalam redaksi lain, menyebutkan bahwa

bermain merupakan sifat bawaan (insting) yang berguna untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa. Dengan bermain, fungsi organ-organ tubuh akan berkembang cukup baik, sehingga membantu anak memiliki keterampilan-keterampilan tertentu yang dapat bermanfaat bagi kelangsungan hidupnya ketika dewasa nanti. Jadi fungsi bermain adalah melatih kepekaan insting anak agar dapat berfungsi dengan baik.

b. Teori Modern

Teori modern adalah teori yang muncul sesudah perang dunia pertama sampai sekarang.

1. Teori kognitif J. Piaget

Dalam teori ini dijelaskan bahwa pengetahuan anak dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Bermain bagi anak merupakan cerminan sikap pengetahuannya serta dapat memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi anak. Piaget menjelaskan bahwa pada saat bermain, anak-anak tidak belajar sesuatu yang baru, melainkan mempraktikkan keterampilan yang baru diperoleh. Anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi, informasi atau pengalaman yang didapatkan.

Menurut Piaget, perkembangan kognitif seseorang dibagi menjadi 4 tingkatan, yaitu:

a) Sensori motor

Terjadi pada anak usia lahir sampai dengan 2 tahun. Ciri-cirinya adalah mulai terbentuknya konsep kepermanenan objek dari perilaku reflektif ke perilaku yang mengarah pada tujuan. Kemampuan kognitif anak diperoleh melalui indranya, seperti melihat, mendengar, merasa, mencium dan meraba.

Pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang atau objek (benda).<sup>26</sup>

b) Praoperasional

Terjadi pada anak usia 2-7 tahun. Ciri-cirinya adalah anak sudah menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan objek-objek dunia. Pemikirannya masih egosentris, yaitu sifat keakuan. Artinya, setiap benda yang dipegang atau dibawa oleh anak dianggap miliknya dan orang lain tidak boleh memegang, mengambil dan meminjamnya.

c) Operasional konkret

Terjadi pada usia 7-11 tahun. Ciri-cirinya anak sudah mulai menunjukkan perbaikan dalam kemampuan berpikir secara logis (masuk akal). Kemampuan-kemampuan baru tersebut adalah tidak lagi dibatasi oleh keegosentrisan.

d) Operasional formal

Terjadi pada usia 11 tahun sampai dewasa. Ciri-cirinya anak sudah mulai bisa memahami pemikiran abstrak dan simbolis-simbolis secara murni. Selain itu juga dapat memecahkan masalah melalui penggunaan eksperimentasi sistematis. Anak sudah mampu berbicara mengenai suatu konsep, menarik kesimpulan atas dasar prinsip umum, dan menggunakan aturan untuk memecahkan masalah yang abstrak.<sup>27</sup>

2. Teori Kognitif Vygotsky

Teori ini dikenal dengan istilah kognitif sosial, maksudnya pengetahuan anak dipengaruhi oleh hubungan sosial anak. Perkembangan anak bukan hanya dipengaruhi oleh kegiatan anak memainkan mainan, akan tetapi juga dipengaruhi oleh

---

<sup>26</sup> Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Kencana, 2015), hlm. 60.

<sup>27</sup> James M. Henslin, *Sosiologi dengan Pendekatan Membumi Edisi 6* (Jakarta: Erlangga, 2006), hlm. 90.

hubungan anak dengan orang dewasa dan teman sebayanya. Dengan bermain, terjadi interaksi antara satu dengan yang lain, artinya telah terjadi hubungan komunikasi antara anak dengan orang dewasa yang menurutnya sebagai proses mendapatkan pengetahuan baru.

### 3. Teori Psikoanalitik Freud

Teori psikoanalitik adalah teori yang berhubungan dengan emosi seseorang. Menurut Freud, bermain dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk melepaskan emosi yang ada pada diri anak. Seorang anak yang merasa bosan, kacau, tertekan, maka bermain dapat dijadikan obat penawarnya. Anak bisa menyalurkan ekspresinya yang terpendam dengan maksimal tanpa tekanan dari siapapun. Teori psikoanalitik berfokus pada pemikiran dan emosi tak sadar.

### 4. Teori Otak Triun

Teori ini dikemukakan oleh Dr. Paul Mclean. Menurutnya, dalam otak manusia termasuk anak-anak ada tiga bagian yang saling berhubungan, yaitu otak reptile, limbik dan korteks. Teori ini menyatakan bahwa bermain dianggap sebagai upaya untuk memperoleh kesenangan pada diri anak dan sebagai media relaksasi diri. Ketika anak bermain, berarti ada kecenderungan anak menjadi senang, riang dan gembira, sehingga secara tidak langsung dapat mempengaruhi fungsi otaknya dengan maksimal yang akan mempengaruhi belajar dan berpikir anak. Dalam kondisi ini anak akan mudah dalam menerima berbagai rangsangan dari luar, kemudian diolah menjadi sebuah pengetahuan.

### 4. Tahap-tahap Perkembangan Bermain Anak Usia Dini

Menurut Hurlock, tahapan perkembangan bermain anak dapat dibedakan berdasarkan permainan yang dimainkan oleh anak yang mengacu pada tingkat usia maupun perkembangan anak. Dalam hal ini,

tahapan perkembangan bermain anak dibedakan menjadi empat tahap, yaitu:

a. Tahap eksplorasi

Pada tahapan eksplorasi anak sering bermain sendiri dan lebih senang tidak berteman dalam bermain. Anak memperoleh penemuan-penemuan besar tentang keterampilan. Anak akan mengeksplorasi semua yang ada disekitar mereka.<sup>28</sup>

b. Tahapan permainan

Terjadi pada usia 1-6 tahun. Bermain menggunakan barang mainan yang akan dieksplorasi oleh anak, kemudian pada saat usia 2 dan 3 tahun, mereka membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat hidup, dapat bergerak, berbicara dan merasakan.

c. Tahap bermain

Setelah masuk sekolah, jenis permainan anak sangat beragam. Semula mereka meneruskan bermain dengan barang mainannya, namun selain itu juga anak tertarik dengan permainan, olahraga, hobi dan bentuk permainan lainnya.

d. Tahap melamun

Tahap ini terjadi pada saat anak sudah mendekati masa-masa pubertas, sudah mulai kehilangan minat dalam permainan sebelumnya disenangi dan banyak menghabiskan waktunya dengan melamun. Aktivitas melamun ini terjadi ketika memikirkan keadaan dirinya dengan perlakuan orang lain.

5. Jenis-jenis Media Gambar

Jenis-jenis media gambar terdiri dari media gambar diam dan media gambar gerak, yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Media Gambar Diam

Media gambar diam adalah media yang menampilkan gambar diam. Media ini merupakan hasil pemrotretan dari berbagai

---

<sup>28</sup> Evita Aurila, dkk, *Tumbuh Kembang Anak* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), hlm. 73.

kejadian atau peristiwa objek yang dituangkan dalam bentuk gambar, garis, dan simbol.<sup>29</sup>

b. Media Gambar Gerak

Media gambar gerak menurut Mudhafir adalah media yang dapat menampilkan gambar bergerak seperti film, televisi maupun video yang dibuat dari gambar.

Beberapa contoh media gambar diam maupun media gambar gerak, yaitu:

1) Poster

Menurut Ahmad, Rohani (1997), poster merupakan gambar yang ditujukan sebagai pemberitahuan, peringatan atau penggugah. Dalam dunia pendidikan, poster yang dipasang mendapat perhatian yang sangat besar untuk media menyiapkan informasi, saran, ide atau gagasan, serta kesan dan pesan.

2) Karikatur dan kartun

Menurut Ahmad, Rohani (1997), karikatur merupakan garis yang dicoret dengan spontan yang menekankan pada hal-hal yang dianggap penting. Coretan-coretan pada karikatur, misalnya coretan pada wajah manusia yang mirip dengan dikarikaturkan dengan memberikan kesan politis. Sedangkan kartun menimbulkan rasa lucu. Kesan humor yang diberikan karikatur dan kartun dalam ingatan anak akan bertahan lama.

3) Film

Film merupakan media yang efektif sebagai alat bantu pengajaran. Dengan film, dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar, akan memancing inspirasi baru dan menarik perhatian anak karena mengandung nilai rekreasi yang dapat memperlihatkan perlakuan objek yang sebenarnya.

---

<sup>29</sup> Muhammad Sunaryanto, "Upaya..., hlm 48.

## B. Kemampuan Berbicara

### 1. Pengertian Kemampuan Berbicara

Berbicara adalah keterampilan yang dimiliki seseorang sebelum dapat berbicara dengan baik. Kemampuan berbicara merupakan tahap awal dalam perkembangan bahasa seorang anak. Anak usia dini mengalami tiga tahapan dalam perkembangannya, yakni masa bayi (usia 0-12 bulan), masa balita (usia 1-3 tahun), dan masa prasekolah (usia 3-6 tahun) (Wiyani, 2014). Pada masa inilah seorang anak akan belajar mengembangkan potensi-potensi dasar dalam dirinya, seperti berjalan, memegang, berbicara dan lain sebagainya.<sup>30</sup>

Bicara merupakan keterampilan mental motorik, yang berarti mengaitkan arti dengan bunyi yang dihasilkan. Ketika anak berbicara, berarti tidak hanya menggunakan fisiknya saja tetapi juga menggunakan kemampuan berpikirnya untuk menghubungkan simbol dan arti kata sehingga menghasilkan bunyi sesuai dengan apa yang dipikirkan. Bicara digunakan sebagai alat untuk menyampaikan gagasan, pikiran dan pesan yang ada dalam pikiran manusia secara jelas melalui lisan. Menurut Poerdawinto (2005) menyatakan bahwa bicara merupakan proses untuk mengekspresikan, menyatakan sertamenyampaikan ide, gagasan atau isi hati dengan menggunakan bahasa lisan untuk dapat dipahami oleh orang lain.<sup>31</sup>

### 2. Tahapan Perkembangan Bahasa pada Anak

Bayi baru lahir sampai usia satu tahun belum mampu berbicara, namun kurang tepat jika tidak bisa berkomunikasi atau berbahasa. Meskipun tanpa bahasa, bayi sudah dapat berkomunikasi dengan orang terdekatnya, misalnya dengan tangisan, senyuman atau dengan gerak-

---

<sup>30</sup> Desi Nurkholifah dan Novan Ardy Wiyani, Pengembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Membaca Nyaring, *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 2, April, 2020, hlm. 61

<sup>31</sup> Rizkie Restuningtyas Budiati, "Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Berdasarkan pada Penerapan Permainan Balok Gambar di TK Pertiwi Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas", (Skripsi: Semarang, 2017), hlm. 29-31.

gerak tubuh. Oleh karena itu, perkembangan bahasa bayi (kanak-kanak) dapat dibagi menjadi 2, yaitu:

a. Tahap Perkembangan Artikulasi

Tahap perkembangan artikulasi ini dilalui bayi sejak lahir sampai kira-kira berusia 14 bulan. Menjelang satu tahun, bayi sudah mampu menghasilkan bunyi vokal “aaa”, “eee”, atau “uuu” untuk menyatakan perasaan atau keinginan tertentu.<sup>32</sup>

b. Tahap Perkembangan Kata dan Kalimat

Setelah mampu bervokabel, dilanjutkan dengan kemampuan mengucapkan kata, lalu mengucapkan kalimat sederhana dan kalimat yang lebih sempurna. Namun hal ini dikuasai secara bertahap dan dalam jangka waktu tertentu, adapun rangkaian tahapnya adalah sebagai berikut:

1) Kata Pertama

Menurut Francescato (2008) anak belajar mengucapkan kata sebagai suatu keseluruhan, tanpa memperhatikan fonem kata-kata itu satu per satu. Misalkan ketika pada tahap tertentu si anak belum mampu mengucapkan fonem “k”, tetapi sudah dapat mengucapkan fonem “t”, dia akan menirukan kata “ikan” dan “itan”. Dengan demikian, kita dapat melihat bahwa dia menyederhanakan pengucapannya yang dilakukan secara sistematis.

2) Kalimat Satu Kata

Perkembangan kosakata anak pada awalnya memang lambat, namun menjadi lumayan cepat pada usia 18 bulan telah memiliki kosakata sebanyak 50 buah. Kata-kata yang dikuasai kebanyakan adalah kata benda yang menyatakan tindakan.

3) Kalimat Dua Kata

---

<sup>32</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 54.

Kalimat dua kata adalah kalimat yang hanya terdiri dari dua buah kata, sebagai kelanjutan dari kalimat satu kata. Dalam menggabungkan kata, anak mengikuti urutan kata yang terdapat pada bahasa orang dewasa. Menurut Bloom dan Brown urutan dua kata adalah sebagai berikut: setelah penguasaan kalimat dua kata mencapai tahap tertentu, maka berkembanglah penyusunan kalimat yang terdiri dari tiga buah kata. Dalam pengasuhannya, ibu diharapkan sering menggunakan pola kalimat tanya pada anak usia 2-3 tahun, misalnya apa itu, dengan siapa dan mengapa. Pada masa ini, perkembangan bahasa anak meningkat dengan pesat, karena ibu sering mengajak anak bercakap-cakap.<sup>33</sup>

### 3. Cara Melatih Anak Berbicara

Pada umumnya anak usia dini mulai dapat berkomunikasi atau berbicara pada umur dua tahun. Berikut ini adalah cara yang dapat dilakukan untuk melatih anak berbicara, yaitu:

#### a. Jangan biarkan anak menonton televisi seorang diri

Televisi bukanlah alat bantu untuk melatih anak berbicara, karena dengan menonton televisi tidak terjadi interaksi. Inti dari berkomunikasi dan berbicara yaitu adanya interaksi. Dampingi anak ketika sedang menonton televisi, ketika anak bertanya saat menontonnya, bantulah menjelaskan apa yang sedang ditonton oleh anak.

#### b. Sering mengajak anak berbicara

Sesering mungkin orang tua mengajak anak untuk bercakap-cakap, maka dapat mempelajari banyak kosakata baru. Karena sesungguhnya anak sangat suka ketika mendengarkan orang tuanya berbicara dan memperhatikan mimik wajah atau ekspresi saat berkomunikasi.

#### c. Mengajari anak untuk bersosialisasi

---

<sup>33</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan...*, hlm. 56.

Anak belajar sesuatu dari anak lain, tidak terkecuali cara berbicara dipelajari dari anak lain. Maka dari itu pertemukan anak dengan anak seusia sebayanya dan latihlah anak untuk menyapa atau mengajak cara mengajak teman bermain.

d. Menghindari berbicara bilingual

Berbicaralah satu bahasa saja dengan struktur yang benar, anak akan sulit berbicara jika kedua orang tuanya berbicara menggunakan lebih dari satu bahasa. Setelah anak menunjukkan perkembangan kemampuan berbicara, barulah orang dewasa sedikit demi sedikit mengajarnya bahasa kedua.

e. Membatasi anak dalam bermain *gadget*

Semenarik apapun, *gadget* merupakan media komunikasi satu arah. Jika terlalu sering bermain *gadget* akan menyulitkan anak dalam berlatih berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain.

Ketika anak mulai belajar berbicara, akan terlihat dari celotehan-celotehan yang beraneka ragam. Sebagai orang dewasa, kita hanya bisa memberikan stimulasi atau rangsangan agar anak cepat berbicara. Ketika anak belum dapat menunjukkan ingin mengucapkan atau berbicara sesuatu, teruslah ajak anak untuk berkomunikasi walau anak belum mengerti.

Mengajak anak untuk melihat lingkungan sekitar atau menjelajahi daerah sekitar dengan memberitahukan benda-benda, hewan, kendaraan ataupun objek lainnya akan dapat mudah diingat dilain waktu untuk menemukan kembali objek yang pernah dilihat dan ditemuinya., kemudian anak akan kembali mengulang atau mengucapkannya.

Meluangkan waktu secara khusus untuk berkomunikasi bersama anak sebelum tidur dapat memberikan rangsangan atau stimulan dengan cara bercerita ataupun bertanya kepada anak

tentang sesuatu yang anak lakukan sejak pagi hari. Dengan demikian, anak akan berusaha menjawabnya.

Peran orang tua sangatlah penting untuk menstimulasi agar anak cepat berbicara. Seiring dengan pertumbuhannya, menjejarkan komunikasi kepada anak dapat memerlukan proses yang memakan waktu relatif lama.<sup>34</sup>

Menurut Maria (2013), berikut adalah hal-hal yang disarankan oleh beliau kepada orang dewasa dalam hal melatih anak berbicara, yaitu:

a. Bernyanyi dengan berirama dan dengan gerakan

Menghubungkan bahasa dengan gerakan dapat membantu anak untuk memahami dan mengingatnya. Bagi seorang bayi, tindakan bernyanyi yang dilakukan oleh orang tuanya juga dapat merangsang kemampuan anak untuk berbicara.

b. Melakukan pengulangan

Anak mulai mengenal lagu yang dinyanyikan oleh orang dewasa, kemudian anak dapat ikut bernyanyi walaupun hanya bergumam. Bernyanyi dapat dilakukan secara berulang dan bertahap. Pengulangan ini merupakan faktor dalam mengembangkan keterampilan berbicara.

c. Berbicara tentang segala sesuatu yang sedang dilakukan

Ceritakan pada anak tentang aktivitas yang sedang dilakukannya, bahkan termasuk aktivitas sehari-hari, misalnya naik mobil, naik motor, atau membuatkan susu untuknya. Dengan demikian, dapat membantu anak untuk mengenali berbagai kegiatan dan bahasa yang digunakan untuk lingkungan sekitar yang merupakan keterampilan hidup yang berharga.

d. Melatih anak untuk melakukan pilihan

Berikanlah alternatif pilihan dengan menunjukkan dua pilihan kepada mereka, misalnya: mau apel atau anggur. Hal ini

---

<sup>34</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan...*, hlm. 74-77.

dapat membuat anak lebih memahami konsep nama buah dan anak juga dapat melakukan pilihan terhadap apa yang diinginkan.

e. Memberikan banyak kesempatan

Anak memerlukan waktu untuk memproses dan menyerap apa yang dikatakan oleh orang disekitar mereka. Oleh karena itu, berikan kesempatan kepada anak agar mereka dapat memberikan responnya.

f. Cara memperbaiki kesalahan berbahasa

Orang tua memperbaiki kesalahan berbahasa anak dengan cara mengucapkan kata atau kalimat kepada anak dengan menggunakan cara pengucapan dan tata bahasa yang benar, karena anak belajar berbicara secara bertahap dan sering melakukan kesalahan.

g. Kontak mata dan gerak mulut

Ketika orang dewasa berbisicara dengan anaknya, maka perlu didukung kontak mata dan gerakan mulut agar dapat membantu seseorang dalam berkomunikasi.

h. Mendampingi anak dalam menonton televisi dan film-film yang ceria menyenangkan

Teknologi sangat berpengaruh terhadap anak-anak, oleh karenanya mendampingi anak ketika menonton televisi adalah suatu kewajiban bagi orang tuanya. Tayangan televisi yang bermanfaat dan sesuai dengan karakter anak, sangat dibutuhkan karena dengan menonton televisi, kosa kata yang dimiliki anak dapat bertambah.<sup>35</sup>

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Kemampuan Berbicara

a. Faktor pendukung kemampuan berbicara anak, antara lain:

1) Pola asuh orang tua

Orang tua hendaknya menerapkan pola asuh yang sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga perkembangan berbicara

---

<sup>35</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan...*, hlm. 77-79.

dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Pola asuh yang kreatif, inovatif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak akan menciptakan interaksi dan situasi komunikasi yang memberikan efek positif terhadap keterampilan berbahasa pada anak. Anak mendapat stimulus positif sebanyak dan sevariatif mungkin, sehingga anak tidak akan mengalami kesulitan ketika memasuki tahap pembelajaran bahasa untuk kemudian menjadi sosok yang terampil berbahasa.<sup>36</sup>

Orang tua hendaknya memberikan fasilitas yang dapat membantu anak dalam mencapai tugas dalam tahap perkembangan berbicara anak. Sebagai orang dewasa, orang tua dapat mengawasi dan peka terhadap perkembangan berbicara dari tahap ke tahap, agar apabila terjadi gangguan dapat diatasi dengan segera.

2) Menggunakan stimulasi yang tepat

Stimulasi yang tepat dapat dilakukan dengan menggunakan buku cerita. Cerita yang menarik dapat berasal dari buku cerita dengan gambar yang menarik. Kenalkan ia dengan gambar, warna dan bentuk yang ada di buku cerita tersebut. Anak akan bertambah perbendaharaan katanya. Jawablah setiap pertanyaan yang diajukan oleh anak dan jelaskan dengan kalimat yang sederhana. Belajar sejak dini tentunya lebih mudah diserap oleh anak jika diberi stimulasi yang tepat.

3) Kesehatan yang baik

Anak yang sehat lebih cepat untuk belajar berbicara daripada anak yang tidak sehat karena motivasinya lebih kuat untuk menjadi anggota kelompok sosial dan berkomunikasi dengan kelompok sosial tersebut.

4) Motivasi atau keinginan yang kuat

---

<sup>36</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan ...*, hlm. 47.

Motivasi untuk berkomunikasi yang kuat dari dalam diri, maka semakin kuat motivasinya untuk belajar berbicara dan semakin baik kualitas bicaranya karena semakin awal belajarnya.<sup>37</sup>

b. Faktor penghambat kemampuan berbicara anak

Keterlambatan berbicara merupakan salah satu penyebab gangguan perkembangan yang paling sering ditemukan pada anak. Semakin dini melakukan deteksi kelainan atau gangguan tersebut, maka semakin baik pemulihan gangguan itu. Deteksi dini gangguan berbicara harus dilakukan oleh semua individu yang terlibat dalam penanganan anak, mulai dari orang tua, keluarga, dokter kandungan. Adapun beberapa penyebab gangguan atau keterlambatan bicara, sebagai berikut:

1) Gangguan Pendengaran

Anak yang mengalami gangguan pendengaran kurang mendengar pembicaraan dengan orang yang ada disekitarnya. Beberapa penyebab gangguan pendengaran, bisa karena infeksi, trauma, atau kelainan bawaan. Infeksi bisa terjadi bila mengalami infeksi yang berulang pada organ dan sistem pendengaran. Kelainan bawaan biasanya karena kelainan hghenetik, infeksi ibu saat kehamilan, obat-obatan yang dikuonsumsi saat hamil dan riwayat ketulian. Pengobatan dengan pemasangan alat bantu dengar akan membantu bila kelainan ini dideteksi sejak awal.<sup>38</sup>

2) Kelainan Organ Bicara

Kelainan ini meliputi lidah pendek, kelainan gigi dan rahang bawah, kelainan bibir sumbing dan kelainan laring. Lidah pendek sulit menjulurkan lidah mengucapkan huruf t, n dan l. Kelainan bentuk gigi dan rahang bawah mengakibatkan

---

<sup>37</sup> Muhammad Sunaryanto, "Upaya...", hlm. 53.

<sup>38</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan...*, hlm. 93.

suara desah, seperti f, v, s, z dan th. Kelainan bibir sumbing bisa mengakibatkan penyimpangan resonansi yaitu terjadi suara hidung, pada huruf bertekanan tinggi, seperti s, k, dan g.

### 3) Gangguan Emosi dan Perilaku Lainnya

Biasanya disertai kesulitan belajar, hiperaktif serta tidak terampil. Gangguan bicara biasanya menyertai pada gangguan disfungsi otak minimal, gejala yang terjadi sangat minimal sehingga tidak mudah dikenali.

### 4) Alergi Makanan

Alergi makanan bisa mengganggu fungsi otak yang mengakibatkan gangguan perkembangan bicara. Gangguan ini terjadi pada alergi gangguan pencernaan dan kulit. Alergi makanan sebagai penyebab biasanya keterlambatan bicara terjadi pada usia di bawah dua tahun.

### 5) Jenis Keadaan Lingkungan

Berbagai jenis keadaan lingkungan yang dapat mengakibatkan keterlambatan bicara, antara lain:

#### a) Lingkungan yang sepi

Lingkungan yang sepi mengakibatkan stimulasi bicaranya kurang, karena tidak ada yang ditiru yang dapat menyebabkan kemampuan bicara pada anak terhambat.

#### b) Status Ekonomi Sosial

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Mc. Charthy (2012), menyatakan bahwa orang tua yang bekerja sebagai guru, dokter atau ahli hukum memiliki anak dengan perkembangan bicara yang lebih baik dibandingkan dengan orang tua yang pekerja semi terampil dan tidak terampil.

#### c) Teknik Pengajaran yang Salah

Komunikasi yang salah sering menyebabkan keterlambatan bicara pada anak, karena perkembangan

mereka terjadi karena proses meniru dari lingkungan sekitar mereka.

d) Sikap Orang Tua yang tidak Menyenangkan

Sikap orang tua yang tidak menyenangkan seperti mengekspresikan kemarahan, ketegangan, kekacauan dan ketidaksenangan akan menyebabkan anak dapat mengalami keterlambatan dalam berbicara.

e) Harapan Orang Tua yang Berlebihan terhadap Anak

Harapan orang tua yang berlebihan terhadap anaknya, dengan memberikan latihan atau pendidikan yang berlebihan akan menyebabkan anak tertekan, sehingga akan menghambat kemampuan bicarannya.<sup>39</sup>

### C. Anak Usia Dini

#### 1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses perkembangan dengan pesat bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek bidang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.<sup>40</sup> Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003, anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Menurut Mansur (2005) anak usia dini adalah anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.<sup>41</sup>

#### 2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena tumbuh dan kembang anak usia dini berkembang dengan banyak cara. Menurut Kartini Kartono (1990) berpendapat

<sup>39</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan...*, hlm. 95.

<sup>40</sup> Ina Syahril, "Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia Dini melalui Implementasi Literasi Keluarga", *Kajian Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan Volume 1, Nomor 1 Tahun 2019*, hlm. 3

<sup>41</sup> Rizkie Restuningtyas Budiati, "Keterampilan...", hlm. 53.

bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang bersifat egosentris, sifatnya sederhana, jasmani dan rohaninya memiliki satu kesatuan yang totalitas dan merupakan anak yang secara langsung memberikan sikap hidup lahiriah atau material terhadap penghayatannya. Sofi Hartati (2005) menyebutkan karakteristik anak usia dini yaitu memiliki rasa ingin tahu yang besar, pribadi yang unik, suka berimajinasi, masa potensial untuk belajar, memiliki sikap egosentris, memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek dan merupakan bagian dari makhluk sosial.<sup>42</sup>

### 3. Tahap Perkembangan Anak Usia Dini

Secara garis besar, proses perkembangan anak usia dini menurut Montessori, antara lain: pertama, usia 0-6 tahun pada usia ini bayi mengenal dunia langsung melalui indera. Bayi sangat ingin mengetahui hal-hal yang terjadi disekitarnya meskipun dia belum memahami alasannya. Mereka menyentuh segala sesuatu yang mereka lihat dan menyerap kata-kata yang mereka dengar. Kedua, usia 2-12 tahun pada tahap ini anak telah memiliki kemerdekaan sendiri, sudah memiliki banyak keterampilan fisik, kemampuan berbicara dan kemampuan berpikir. Ketiga usia 12-15 tahun, tahap ini merupakan transisi antara masa anak-anak dan dewasa. Mereka telah memiliki kekuatan fisik, kemampuan kognitif sehingga mampu mengerjakan tugas-tugas yang bersifat teoritis dan verbal.<sup>43</sup>

Adapun indikator perkembangan bahasa dan mengungkapkan bahasa anak menurut usia sesuai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) sebagai berikut:<sup>44</sup>

Usia	Perkembangan
0-3 bulan	Mengeluarkan suara untuk menyatakan keinginan atau sebagai reaksi atas stimulan,

<sup>42</sup> Rizkie Restuningtyas Budiati, "Keterampilan...", hlm. 54.

<sup>43</sup> Masganti Sit, Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Medan: Perdana Publishing, 2015), hlm. 11.

<sup>44</sup> <https://sabyan.org/indikator-perkembangan-bahasa-anak-menurut-usia-sesuai-stppa/> diakses pada Jum'at, 15 Oktober 2021, pada pukul 03.06 WIB.

	contohnya: menangis, berteriak, bergumam, berhenti menangis setelah keinginannya terpenuhi (misal: setelah digendong atau diberi susu)
3-6 bulan	Mengeluarkan suara untuk menyatakan keinginan atau sebagai reaksi atas stimulan, contohnya: memperhatikan/ mendengarkan ucapan orang, berceloteh (seperti ba ba ba) dan tertawa kepada orang yang mengajak berkomunikasi.
6-9 Bulan	Mengeluarkan suara untuk menyatakan keinginan atau sebagai reaksi atas stimulan, contohnya: mulai menirukan kata yang terdiri dari dua suku kata dan merespon permainan “cilukba”.
9-12 bulan	Mengeluarkan suara untuk menyatakan keinginan atau sebagai reaksi atas stimulan, contohnya menyatakan penolakan dengan menggeleng atau menangis dan menunjuk benda yang diinginkan
12-18 bulan	Kemampuan memahami bahasa, contohnya: menunjuk bagian tubuh yang ditanyaka, memahami tema cerita yang didengar. Sedangkan kemampuan mengungkapkan bahasa, contohnya: merespons pertanyaan dengan jawaban “ya atau tidak” dan mengucapkan kalimat yang terdiri dari dua kata
18-24 bulan	Kemampuan memahami bahasa, contohnya: menaruh perhatian pada gambar-gambar dalam buku, memahami kata-kata sederhana dari ucapan yang didengar. Sedangkan kemampuan mengungkapkan bahasa, contohnya: menjawab pertanyaan dengan kalimat pendek, menyanyikan lagu sederhana, menyatakan keinginan dengan kalimat pendek

2-3 tahun	Kemampuan memahami bahasa, contohnya: memainkan kata/suara yang didengar dan diucapkan berulang-ulang, hafal beberapa lagu anak sederhana, memahami cerita/dongeng sederhana, memahami perintah sederhana seperti letakkan mainan di atas meja, ambil mainan dari dalam kotak. Sedangkan kemampuan mengungkapkan bahasa, contohnya: menggunakan kata tanya dengan tepat (apa, siapa, bagaimana, mengapa, dimana) dan menggunakan 3 atau 4 kata untuk memenuhi kebutuhannya (misal, mau minum air putih)
3-4 tahun	Kemampuan memahami bahasa, contohnya: pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri, mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan contoh: ambil mainan di atas meja lalu berikan kepada ibu pengasuh atau pendidik. Sedangkan kemampuan mengungkapkan bahasa, contohnya: mulai menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana (6 kata), dan mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana.
4-5 tahun	<p>Memahami Bahasa</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya)</li> <li>2. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan</li> <li>3. Memahami cerita yang dibacakan</li> <li>4. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)</li> <li>5. Mendengar dan membedakan bunyi-bunyian dalam Bahasa Indonesia (contoh, bunyi dan ucapan harus sama)</li> </ol> <p>Mengungkapkan Bahasa</p>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulang kalimat sederhana</li> <li>2. Bertanya dengan kalimat yang benar</li> <li>3. Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan</li> <li>4. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)</li> <li>5. Menyebutkan kata-kata yang dikenal</li> <li>6. Mengutarakan pendapat kepada orang lain</li> <li>7. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan</li> <li>8. Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar</li> <li>9. Memperkaya perbendaharaan kata</li> <li>10. Berpartisipasi dalam percakapan</li> </ol>
5-6 tahun	<p>Memahami Bahasa</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan</li> <li>2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks</li> <li>3. Memahami aturan dalam suatu permainan</li> <li>4. Senang dan menghargai bacaan</li> </ol> <p>Mengungkapkan Bahasa</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks</li> <li>2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama</li> <li>3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung</li> <li>4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)</li> <li>5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain</li> <li>6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan</li> <li>7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita</li> </ol> <p>Keaksaraan</p>

1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya
3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.
4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
5. Membaca nama sendiri
6. Menuliskan nama sendiri
7. Memahami arti kata dalam cerita



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan, artinya penelitian ini terjun langsung ke lokasi penelitian untuk memperoleh data terkait dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan proses yang terjadi di lapangan. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena peneliti ingin mendeskripsikan bagaimana upaya meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini melalui bermain media gambar.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti yaitu berlokasi di Desa Bangsa Kecamatan Kebasen Kabupaten Banyumas.

Adapun alasan pemilihan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Desa Bangsa Kecamatan Kebasen Kabupaten Banyumas terdapat anak usia dini yang memiliki kemampuan berbicara bagus.
- b. Belum ada penelitian yang membahas tentang meningkatkan kemampuan berbicara melalui bermain media gambar.

##### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan tanggal 10 Maret 2021 sampai dengan tanggal 15 April 2021.

#### **C. Objek dan Subjek Penelitian**

##### **1. Objek Penelitian**

Objek penelitian adalah sesuatu yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Dalam penelitian ini, yang menjadi objek penelitian adalah upaya menguatkan kemampuan berbicara anak usia dini melalui bermain media gambar.

##### **2. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah sasaran atau orang yang dituju oleh peneliti. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah:

- a. Anak usia dini di Desa Bangsa. Dari anak-anak ini diharapkan peneliti memperoleh informasi yang berhubungan dengan kemampuan berbicara anak usia dini melalui bermain media gambar.
- b. Orang tua anak. Dari orang tua yang peneliti harapkan dapat memperoleh informasi terkait peran orang tua dalam menguatkan kemampuan berbicara anak usia dini.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara untuk mengumpulkan data yang digunakan oleh peneliti. Pengumpulan data adalah catatan peristiwa yang akan mendukung penelitian, atau dapat disebut juga dengan cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian.<sup>45</sup> Adapun metode pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah:

##### **1. Wawancara**

Wawancara yaitu pertemuan yang langsung direncanakan oleh pewawancara dan narasumber untuk memberikan atau menerima informasi tertentu. Wawancara untuk penelitian berbeda dengan percakapan sehari-hari, yaitu bertujuan untuk memperoleh keterangan atau informasi dari seorang narasumber atau yang diwawancarai.<sup>46</sup>

Wawancara yang dilakukan peneliti adalah wawancara tidak terstruktur, karena peneliti dalam mewawancarai subjek penelitian berfokus pada pertanyaan umum. Wawancara yang dilakukan berupa pertanyaan-pertanyaan yang disusun guna memperoleh data mengenai kemampuan berbicara anak dalam bermain media gambar. Wawancara yang dilakukan penulis yaitu pada anak usia dini dan orang tua anak yang terlibat dalam penelitian ini untuk memperoleh data atau informasi

---

<sup>45</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 233.

<sup>46</sup> Mamik, *Metodologi Kualitatif*,..hlm. 109.

dari narasumber perihal media gambar dalam menguatkan kemampuan berbicara anak usia dini di Desa Bangsa Kecamatan Kebasen Kabupaten Banyumas.

## 2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengamati hal-hal yang berkaitan dengan tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa dan tujuan. Observasi yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Format yang disusun berisi pokok-pokok tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi.<sup>47</sup> Dengan observasi penulis melakukan pengamatan secara langsung guna memperoleh informasi dan data yang jelas tentang upaya meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini melalui bermain media gambar di desa Bangsa.

Bentuk observasi yang dilakukan penulis adalah observasi partisipasi aktif yang berarti peneliti terlibat langsung dalam kegiatan yaitu dengan melakukan kegiatan bermain media gambar dengan anak usia dini di desa Bangsa. Observasi ini digunakan untuk mengetahui secara langsung bermain media gambar untuk menguatkan kemampuan berbicara anak usia dini di Desa Bangsa.

## 3. Dokumentasi

Data dalam penelitian kualitatif dapat diperoleh dari sumber manusia, melalui observasi dan wawancara. Sumber lain yang bukan dari manusia diantaranya adalah dokumen, foto dan bahan statistik. Dokumen juga bisa berupa catatan harian, jadwal kegiatan, laporan berkala, rapor siswa dan sebagainya. Dengan menggunakan foto dapat mengungkap suatu situasi atau kejadian pada detik tertentu, sedangkan dengan menggunakan bahan statistik seperti jumlah guru, murid, tenaga administrasi dalam lembaga tertentu.<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> Mamik, *Metodologi Kualitatif* (Sidoarjo: Zifatama, 2015), hlm. 105.

<sup>48</sup> Mamik, *Metodologi Kualitatif*,..hlm. 116.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dokumen-dokumen tertulis dan tidak tertulis dari pengamatan anak usia dini yang diteliti. Dengan dokumen-dokumen tersebut, peneliti mendapatkan data berupa gambar, video, catatan kecil anak yang berisikan tentang kegiatan apa saja yang dilakukan dengan bermain media gambar dengan upaya meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini di Desa Bangsa. Catatan kecil anak dalam kegiatan bermain media gambar mempunyai kemampuan yang bagus dalam berbicara terkait gambar yang dijadikan seperti wayang, yaitu dapat menjelaskan gambar hewan misalnya nama hewan, warna kulitnya, makanan apa yang dimakan hewan tersebut, serta bunyi hewan dari hewan tersebut.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Langkah yang ditempuh setelah proses pengumpulan data selesai adalah tahap pengolahan data menggunakan analisis data. Pada penelitian kualitatif, analisis data dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung. Adapun analisis data yang digunakan penulis adalah analisis data model Miles dan Huberman. Berikut ini tahap-tahap analisis data kualitatif model Miles dan Huberman:

##### **1. Reduksi Data**

Data yang didapatkan dari lapangan atau lokasi penelitian memiliki jumlah yang cukup banyak, maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Semakin lama peneliti ke lapangan, maka semakin banyak jumlah data yang didapatkan. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti meringkas hasil pengumpulan data ke dalam konsep, kategori dan menelusur tema. Proses mereduksi data ini berlangsung terus menerus selama penelitian berlangsung, bahkan sebelum data benar-benar terkumpul.<sup>49</sup>

Reduksi data dalam penelitian ini yaitu berupa pengamatan yang dilakukan dengan melakukan proses pemilihan sesuai kebutuhan

---

<sup>49</sup> Ahmad Rijali, Analisis Data Kualitatif, *Jurnal Alhadrah* Volume 17, Nomor 33, Januari-Juni 2018, hlm. 92.

peneliti. Data yang dikumpulkan mengenai penerapan bermain media gambar anak usia dini di Desa Bangsa berupa catatan observasi, dokumentasi kegiatan serta hasil wawancara kepada anak usia dini. Selanjutnya penulis memilah data yang penting yang akan digunakan dalam penyusunan penyajian data selanjutnya.

## 2. Klasifikasi (Penyajian Data)

Langkah selanjutnya setelah proses reduksi data adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sebagainya. Bentuk penyajian data kualitatif berupa teks naratif dari catatan yang terjadi di lapangan yang menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah dipahami, sehingga memudahkan untuk melihat apa yang sedang terjadi.<sup>50</sup>

Dalam penyajian data ini, penulis berpedoman pada data hasil reduksi yang telah dilakukan. Data-data yang diperoleh penulis berupa catatan-catatan observasi, hasil wawancara dan dokumentasi yang berbentuk narasi sehingga memperoleh data tentang bagaimana gambaran penerapan bermain media gambar dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini di desa Bangsa. Gambaran penerapan bermain media gambar dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini dengan menggunakan gambar yang menarik, anak mengungkapkan apa yang ada dalam pikiran mereka setelah melihat gambar. Karena dalam penelitian ini yang dilakukan penulis adalah penelitian kualitatif maka klasifikasi data yang dilakukan dalam bentuk teks yang bersifat naratif.

## 3. Verifikasi dan Penarikan Kesimpulan

Verifikasi data adalah usaha untuk mencari, menguji, mengecek kembali atau memahami makna, keteraturan, pola-pola, penjelasan, alur, sebab-akibat. Sedangkan kesimpulan berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih belum jelas sehingga

---

<sup>50</sup> Ahmad Rijali, Analisis Data Kualitatif,...hlm. 93.

setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan interaktif, hipotesis atau teori (Sugiyono, 2008).<sup>51</sup>

Dalam tahap ini, penulis dapat menarik kesimpulan dari penyajian data yang berupa analisis data yang memberikan hasil akhir yang lebih jelas tentang penerapan bermain media gambar dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini di desa Bangsa. Penarikan kesimpulan didasarkan pada data dan analisis yang telah dilakukan dalam proses penelitian. Analisis yang telah dilakukan penulis dalam tahap verifikasi ini merupakan jawaban rumusan masalah penelitian.

#### **F. Teknik Uji Keabsahan Data**

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Agar data dalam penelitian kualitatif dapat dipertanggungjawabkan sebagai penelitian ilmiah, perlu dilakukan uji keabsahan data. Adapun uji keabsahan data yang dapat dilaksanakan sebagai berikut:

##### **2. Perpanjangan Pengamatan**

Perpanjangan pengamatan dapat meningkatkan kredibilitas atau kepercayaan data. Dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, melakukan wawancara lagi dengan narasumber. Perpanjangan pengamatan artinya hubungan antara peneliti dengan narasumber akan semakin akrab, semakin terbuka dan saling timbul kepercayaan sehingga informasi yang diperoleh semakin banyak dan lengkap. Peneliti kembali ke lapangan setelah melakukan analisis data dan telah merumuskan sejumlah kategori. Ia menambah waktu berada di lapangan untuk mengecek apakah kategori yang dirumuskannya sesuai dengan perspektif para partisipan.

---

<sup>51</sup> Sustiyo Wandu, dkk, Pembinaan Prestasi Ekstrakurikuler Karangturi Kota Semarang, *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, Volume 2, Nomor 8, 2013, hlm. 528.

### 3. Ketekunan Pengamatan

Peneliti harus menunjukkan kegigihannya dalam mengejar data yang sudah diperoleh untuk lebih diperdalam dan hal yang belum ada untuk terus diupayakan keberadaannya. Dengan meningkatkan ketekunan dan kegigihan, berarti peneliti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Upaya peneliti untuk memperdalam dan memerinci temuan setelah data dianalisis. Peneliti harus melakukan pengecekan ulang apakah temuan sementara sesuai dan menggambarkan konteks penelitian yang spesifik. Apakah temuannya sudah mendeskripsikan secara lengkap konteks penelitian dan perspektif partisipan. Ini merupakan kesempatan bagi peneliti untuk mengkaji lebih dalam dan mendeskripsikan lebih rinci. Dengan demikian, temuannya dapat menggali fenomena dan menjelaskan makna dibalik fenomena tersebut.

### 4. Triangulasi

Triangulasi dilakukan untuk pengecekan atau memeriksa ulang data. Ini dapat dilakukan sebelum dan atau sesudah data dianalisis. Pemeriksaan dengan cara triangulasi dilakukan untuk meningkatkan derajat kepercayaan dan akurasi data. Triangulasi dilakukan melalui tiga strategi, yaitu triangulasi sumber, triangulasi metode dan triangulasi waktu.<sup>52</sup>

Triangulasi sumber, peneliti mencari informasi lain tentang topik yang dikajinya dari sumber atau partisipan lain. Pada dasarnya semakin banyak sumber, maka akan semakin baik hasilnya. Sebagai contohnya dalam penelitian ini, dapat menanyakan kepada orang tua terkait usahanya dalam menguatkan kemampuan berbicara anak. Selanjutnya peneliti juga tidak hanya terpaku pada orang tua saja tetapi dapat juga menggali informasi tersebut melalui anggota keluarga yang lainnya.

---

<sup>52</sup> Helaluddin dan Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif* (Makasar: STTJ, 2019), hlm. 134-137.

Triangulasi metode merupakan triangulasi dengan memadukan atau menggunakan lebih dari satu metode dalam menganalisis data penelitian. Jika kita ambil contoh pada penelitiannya, maka triangulasi metode disini tidak hanya menggunakan metode wawancara saja. Pada prinsipnya, triangulasi metode mengharuskan digunakannya lebih dari satu metode untuk melakukan pemeriksaan ulang.

Terakhir, triangulasi waktu merupakan pengecekan pada waktu atau kesempatan lain yang berbeda. Peneliti mengamati perkembangan berbicara anak usia dini tidak hanya pada waktu penelitian, akan tetapi juga mengamati anak usia dini pada saat bertemu dilain kesempatan.



## **BAB IV**

### **BERMAIN MEDIA GAMBAR DALAM MENGUATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA DINI DI DESA BANGSA KECAMATAN KEBASEN KABUPATEN BANYUMAS**

#### **A. Gambaran Umum Desa Bangsa Kecamatan Kebasen Kabupaten Banyumas**

Bangsa adalah desa yang berada di Kecamatan Kebasen, Banyumas, Jawa Tengah, Indonesia. Di desa Bangsa terdapat Jalan Nasional Rute 3 yang membatasi daerah selatan desa ini. Sebagian besar mata pencaharian penduduk desa ini adalah petani, pedagang, buruh, pekerja, guru, PNS dan pegawai swasta. Kode pos 53172. Kode Kemendagri 33.02.05.2002.

- 1. Batas Wilayah:**
  - a. Utara: Kecamatan Banyumas
  - b. Timur: Desa Adisana
  - c. Selatan: Kabupaten Cilacap
  - d. Barat: Desa Karang Sari
- 2. Pembagian Wilayah:**
  - a. Grumbul Bangsa Lor
  - b. Grumbul Pasar Bangsa
  - c. Grumbul Pal Wolu
  - d. Grumbul Prigi
  - e. Grumbul Pesantren
  - f. Grumbul Tanupatra
- 3. Kepemimpinan**
  - a. (Alm) Djemirun Martadiwirja (1970)
  - b. Suparno (1980)
  - c. Paryo Prayogi (1990)
  - d. Turahman (2003-2013)
  - e. Kuat Sugiyo (2013-sekarang)

## Penyajian Data

### 1. Identitas Subjek Penelitian

#### a. Subjek Pertama

Nama : Lyta  
Usia : 5 tahun  
Jenis Kelamin : Perempuan

#### b. Subjek Kedua

Nama : Cantika  
Usia : 5 tahun  
Jenis Kelamin : Perempuan

#### c. Subjek Ketiga

Nama : Ani  
Usia : 5 tahun  
Jenis Kelamin : Perempuan

### 2. Identitas Narasumber Penelitian

#### a. Narasumber Pertama

Nama : Ibu Astuti  
Usia : 31 tahun  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

#### b. Narasumber Kedua

Nama : Ibu Ratna  
Usia : 29 tahun  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

#### c. Narasumber Ketiga

Nama : Ibu Ita  
Usia : 28 tahun  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Pekerjaan : Karyawan

## **B. Pengembangan Kemampuan Berbicara melalui Bermain Media Gambar di Desa Bangsa Kecamatan Kebasen Kabupaten Banyumas**

Kemampuan bahasa atau kemampuan berbicara anak perlu dilatih sejak dini sehingga kelak anak akan mempunyai kemampuan berbicara yang baik. Salah satunya melalui bermain media gambar. Media gambar ini dirancang dengan tujuan untuk menguatkan kemampuan berbicara anak usia dini dengan struktur kalimat, kosa kata dan artikulasi. Dengan media gambar juga mampu membuat anak meningkat dalam minat dan kemampuan menyampaikan ide, gagasan, pemikiran serta pendapatnya dalam hal tertentu atau mengomentari sesuatu yang dilihatnya. Pada saat peneliti menerangkan dengan media gambar anak akan meningkatkan konsentrasi dan pemusatan perhatian akan terfokuskan pada peneliti yang berada di depan mereka. Dengan media gambar ini anak tidak hanya memperhatikan namun secara langsung anak juga mampu berpendapat karena dalam pembelajarannya anak dibolehkan memotong pembicaraan peneliti untuk berkomentar dan menjawab semua pertanyaan mengenai suatu hal tertentu sesuai dengan tema yang diberikan.

Pengaplikasiannya dengan dibentuk seperti wayang, namun gambar yang disajikan disesuaikan dengan tema yang diberikan. Anak akan memusatkan perhatian pada gambar yang disajikan oleh peneliti. Anak akan tertarik dengan macam-macam gambar yang ada. Jadi, anak akan berkonsentrasi sehingga membuat anak mampu berbicara mengungkapkan pendapat meskipun ada beberapa yang harus dibantu peneliti diarahkan secara khusus agar mampu berbicara. Namun hal tersebut tidak menjadi masalah karena dengan menggunakan media gambar, anak akan meningkatkan kemampuan bicaranya dan mengungkapkan apa yang ada dipikiran mereka tentang gambar tersebut.

Dalam bermain menggunakan media gambar ini, indikator keberhasilannya dari kosa kata, artikulasi dan struktur kalimat sesuai yang diharapkan, dalam penelitian ini anak mampu aktif mengalami peningkatan sesuai dengan yang diharapkan. Sikap tubuh anak dalam

berbicara tidak kesana kemari, pandangan fokus pada gambar yang ada di depan mereka, mimik yang tepat, lancar dalam berbicara dan penguasaan terhadap topik tertentu. Dalam proses penelitian, disajikan pula kartu huruf yang dibuat warna-warni agar anak tidak bosan dalam bermain media gambar. Tujuan dari penggunaan kartu huruf ini agar anak dapat mengeja susunan kata dengan baik dan menyusun kata dengan benar. Dalam pengaplikasiannya, kartu huruf tersebut disusun secara acak, anak ditugaskan untuk menyusun susunan huruf tersebut menjadi susunan kata yang tepat sesuai gambar yang mereka hadapi. Misalnya, gambar yang mereka hadapi adalah guru, maka anak tersebut mencari kartu huruf yang dapat disusun agar menjadi kata yang tepat. Ukuran kartu huruf ini tidak terlalu kecil, agar memudahkan anak dalam mencarinya. Tujuan kartu huruf yang berwarna-warni ini agar terlihat menarik oleh anak, dengan tujuan agar anak bersemangat dalam mencari huruf yang susun secara acak. Pelaksanaan pengembangan kemampuan berbicara anak melalui bermain media gambar di Desa Bangsa Kecamatan Kebasen Kabupaten Banyumas adalah sebagai berikut:

### **1. Pengembangan Kemampuan Berbicara melalui Gambar Binatang Darat**

Pengembangan kemampuan berbicara melalui gambar binatang darat yaitu pengembangan kemampuan berbicara menggunakan gambar-gambar binatang darat yang dibentuk seperti wayang, sehingga anak dapat menggerakkan gambar-gambar binatang darat tersebut dengan menceritakan tentang binatang tersebut. Bermain gambar binatang bertujuan untuk memperkaya kosakata pada anak-anak dengan menceritakan tentang binatang tersebut.

Berikut ini serangkaian proses aktivitas bermain media gambar binatang darat untuk mengembangkan kemampuan berbicara yang dilaksanakan di desa Bangsa.

#### d. Perencanaan

Hal yang perlu direncanakan pada tindakan ini antara lain, menetapkan waktu tindakan, rencana kegiatan, penyiapan media belajar yang digunakan, serta persiapan observasi untuk melakukan penelitian.

Waktu tindakan didiskusikan dengan orang tua anak terlebih dahulu, supaya tidak mengganggu jadwal kegiatan harian yang dilakukan di rumah masing-masing. Persiapan media gambar yang dipersiapkan untuk hari pertama adalah tema “Binatang Darat”. Media gambar tersebut dibentuk seperti wayang, namun dengan bergambarkan binatang darat. Instrumen observasi yang dipersiapkan adalah membuat berbagai pertanyaan tentang tanya jawab kepada anak tentang gambar binatang darat.

#### e. Tindakan

Tindakan dimulai dengan mempersiapkan media gambar yang dibuat seperti wayang, kemudian peneliti menjelaskan dan mengarahkan cara bermain kepada anak. Peneliti menyampaikan tema yang akan diberikan kepada anak agar memudahkan anak dalam belajar. Peneliti menggunakan tema binatang darat menggunakan gambar binatang yang dibuat seperti wayang, gambar binatang yang disajikan antara lain binatang sapi, ayam, kucing, jangkrik, anjing, kambing, bebek dan lain-lain.

Dengan media gambar tersebut, peneliti pada awalnya mengajak anak untuk bernyanyi potong bebek angsa. Peneliti menggunakan gambar-gambar binatang darat, kemudian anak antusias dan mengomentari media gambar tersebut seperti “Wah, kucingnya lucu mba”, “Aku punya kucing di rumah mba, lucu-lucu banget tapi masih kecil”. “Mamaku di rumah punya ayam mba” dan lain-lain, sehingga peningkatan kemampuan berbicara secara luas mulai terlihat, namun selain itu peneliti juga mengajak anak

mengeja apa saja huruf yang bisa disusun sehingga dapat berbunyi misalnya “a-y-a-m”, “b-e-b-e-k”, “s-a-p-i”, dan lain-lain.

Peneliti memberikan pertanyaan kepada anak mengenai binatang tersebut, seperti: “Ini binatang apa ya namanya?”, “Apa warna bulu dari ayam ini?”, “Bagaimana bunyi jangkrik?”, “Ketika bangun pagi, hewan apa yang membangunkan kita dari tidur semalam?”, dan lain sebagainya. Selain itu peneliti juga menjelaskan tentang bagaimana menyayangi binatang, merawat binatang, dan lain sebagainya.

f. Refleksi Tindakan

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada penelitian selanjutnya. Hasil refleksi ini diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil penelitian pada hari selanjutnya. Pada kegiatan ini, peneliti mengidentifikasi kendala yang mempengaruhi kemampuan berbicara anak dengan media gambar. Maka peneliti akan melaksanakan perbaikan pada penelitian selanjutnya dengan memperhatikan permasalahan yang ada di lapangan. Permasalahannya adalah media gambar yang digunakan masih kurang adanya penambahan huruf bersusun agar anak dapat langsung mengejanya dengan melihat langsung huruf yang disusunnya. Dengan adanya penambahan kartu huruf, diharapkan anak mampu mengeja dan menyusun kata dengan benar. Selain anak dapat mengungkapkan apa yang ada dipikiran mereka, anak juga dapat belajar mengeja huruf. Susunan huruf apa saja yang menjadikan sebuah kata yang diharapkan sesuai dengan gambar yang ada di depan mereka. Maka cara mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menyediakan kartu huruf atau huruf bersusun agar anak dapat menyusun huruf dan mengejanya dengan benar. Kartu huruf yang disediakan menggunakan warna-warna yang berbeda agar dapat menarik perhatian anak untuk belajar.

## 2. Pengembangan Kemampuan Berbicara melalui Gambar Profesi

Pengembangan kemampuan berbicara melalui gambar profesi yaitu pengembangan kemampuan berbicara menggunakan gambar-gambar profesi yang dibentuk seperti wayang, sehingga anak dapat menggerakkan gambar-gambar profesi tersebut dengan menceritakan tentang macam-macam profesi tersebut. Bermain gambar profesi ini bertujuan untuk memperkaya kosakata pada anak-anak dengan mengenal dan menceritakan berbagai macam profesi. Profesi yang mereka ceritakan yaitu profesi yang sesuai dengan cita-cita mereka masing-masing.

Berikut ini serangkaian proses aktivitas bermain media gambar profesi untuk mengembangkan kemampuan berbicara yang dilaksanakan di desa Bangsa.

### a. Perencanaan

Hal yang perlu direncanakan pada tindakan ini antara lain, menetapkan waktu tindakan, rencana kegiatan, penyiapan media belajar yang digunakan, serta persiapan observasi untuk melakukan penelitian.

Waktu tindakan didiskusikan dengan orang tua anak terlebih dahulu, supaya tidak mengganggu jadwal kegiatan harian yang dilakukan di rumah masing-masing. Persiapan media gambar yang dipersiapkan untuk hari kedua adalah tema "Profesi". Media gambar tersebut dibentuk seperti wayang, namun dengan bergambarkan jenis-jenis profesi. Instrumen observasi yang dipersiapkan adalah membuat berbagai pertanyaan tentang tanya jawab kepada anak tentang gambar profesi.

### b. Tindakan

Tindakan dimulai dengan mempersiapkan media gambar yang dibuat seperti wayang, kemudian peneliti menjelaskan dan mengarahkan cara bermain kepada anak. Peneliti menyampaikan tema yang akan diberikan kepada anak agar memudahkan anak

dalam belajar. Peneliti menggunakan tema profesi menggunakan gambar berbagai jenis profesi yang dibuat seperti wayang, gambar profesi yang disajikan antara lain dokter, polisi, guru, petani dan lain-lain.

Dengan media gambar tersebut, peneliti pada awalnya mengajak anak untuk bernyanyi Aku Seorang Kapiten. Peneliti menggunakan gambar-gambar berbagai jenis profesi. Kemudian anak antusias dan mengomentari media gambar tersebut seperti “Itu dokter mba”, “Besok mba Rara jadi guru ya”. “Kemarin aku lihat pak polisi di jalan mba” dan lain-lain, sehingga peningkatan kemampuan berbicara secara luas mulai terlihat, namun selain itu peneliti juga mengajak anak mengeja apa saja huruf yang bisa disusun menggunakan kartu huruf sehingga dapat berbunyi misalnya “g-u-r-u”, “p-o-l-i-s-i”, “d-o-k-t-e-r”, dan lain-lain.

Peneliti memberikan pertanyaan kepada anak mengenai profesi tersebut, seperti: “Pak polisi biasanya bawa apa ya?”, “Kalo kita berobat ke rumah sakit, kita bertemu siapa disana?”, “Kalo di sekolah, belajarnya dibantu sama siapa ya?” dan lain sebagainya. Selain itu peneliti juga menjelaskan tentang peralatan apa saja yang dibawa oleh masing-masing dari profesi tersebut dan lain sebagainya.

#### c. Refleksi Tindakan

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada penelitian selanjutnya. Hasil refleksi ini diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil penelitian pada hari selanjutnya. Pada kegiatan ini, peneliti mengidentifikasi kendala yang mempengaruhi kemampuan berbicara anak dengan media gambar. Maka peneliti akan melaksanakan perbaikan pada penelitian selanjutnya dengan memperhatikan permasalahan yang ada di lapangan. Permasalahannya adalah media gambar yang digunakan masih

kurang adanya peralatan-peralatan yang dibutuhkan oleh masing-masing dari profesi tersebut, sehingga anak belum mengenal peralatan apa saja yang dibutuhkan dari profesi tersebut. Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menyediakan gambar-gambar yang dibutuhkan oleh masing-masing profesi tersebut. Misalnya dokter membutuhkan jarum suntik untuk menyuntik pasien, polisi membutuhkan borgol untuk menangkap pencuri, serta guru membutuhkan buku untuk mengajar siswa.

### **3. Pengembangan Kemampuan Berbicara melalui Gambar Profesi Beserta Peralatan yang Dibutuhkan**

Pengembangan kemampuan berbicara melalui gambar profesi yaitu pengembangan kemampuan berbicara menggunakan gambar-gambar profesi yang dibentuk seperti wayang, sehingga anak dapat menggerakkan gambar-gambar profesi tersebut dengan menceritakan tentang masing –masing dari profesi tersebut. Bermain gambar profesi beserta peralatannya bertujuan untuk memperkaya kosakata pada anak-anak dengan menceritakan profesi tersebut dan mengenal peralatan apa saja yang dibutuhkan dari profesi tersebut.

Berikut ini serangkaian proses aktivitas bermain media gambar profesi untuk mengembangkan kemampuan berbicara yang dilaksanakan di desa Bangsa.

#### **a. Perencanaan**

Hal yang perlu direncanakan pada tindakan ini antara lain, menetapkan waktu tindakan, rencana kegiatan, penyiapan media belajar yang digunakan, serta persiapan observasi untuk melakukan penelitian. Waktu tindakan didiskusikan dengan orang tua anak terlebih dahulu, supaya tidak mengganggu jadwal kegiatan harian yang dilakukan di rumah masing-masing. Persiapan media gambar yang dipersiapkan untuk hari ketiga adalah masih menggunakan tema “Profesi”.

#### b. Tindakan

Tindakan dimulai dengan mempersiapkan media gambar yang dibuat seperti wayang, kemudian peneliti menjelaskan dan mengarahkan cara bermain kepada anak. Peneliti menyampaikan tema yang akan diberikan kepada anak agar memudahkan anak dalam belajar. Peneliti menggunakan tema profesi menggunakan gambar berbagai jenis profesi yang dibuat seperti wayang, gambar profesi yang disajikan antara lain dokter, polisi, guru, petani beserta peralatan yang dibutuhkan dari masing-masing profesi tersebut.

Dengan media gambar tersebut, peneliti pada awalnya mengajak anak untuk bercerita tentang guru. Peneliti menggunakan gambar-gambar berbagai jenis profesi. Kemudian anak antusias dan mengomentari media gambar tersebut seperti “Ini jarum suntik ya mba”, “Aku punya buku banyak di rumah”. dan lain-lain, sehingga peningkatan kemampuan berbicara secara luas mulai terlihat, namun selain itu peneliti juga mengajak anak bercerita tentang peralatan apa saja yang dibutuhkan dari masing-masing profesi tersebut.

Peneliti memberikan pertanyaan kepada anak mengenai profesi tersebut, seperti: “Kalo sakit, kita harus minum apa ya agar cepat sembuh?”, “Bu guru kalau ke sekolah bawa apa saja ya?” dan lain sebagainya.

#### c. Refleksi Tindakan

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada penelitian selanjutnya. Hasil refleksi ini diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses perkembangan berbicara anak. Pada kegiatan ini, peneliti mengidentifikasi kendala yang mempengaruhi kemampuan berbicara anak dengan media gambar. Hasil refleksi penelitian pada ini menyatakan bahwa kemampuan berbicara anak sudah berkembang dengan baik. Anak sudah pandai berbicara dan

memiliki pengetahuan tentang profesi dan peralatan apa saja yang dibutuhkan dari masing-masing profesi tersebut. Masing-masing dari mereka mampu menceritakan apa yang mereka ketahui tentang gambar yang disediakan. Mereka mengungkapkan apa yang ada dipikiran mereka dengan baik. Mereka menceritakan berdasarkan apa yang telah mereka lihat sebelumnya. Pengalaman yang mereka dapatkan tentang profesi tersebut dapat dituangkan dalam kemampuan berbicara mereka yang mereka miliki. Pengamatan pada lingkungan sekitar yang pernah mereka lihat, dapat diungkapkan dalam bahasa yang baik dan kosa kata yang luas. Dari cerita yang mereka ungkapkan, mereka bercerita berdasarkan apa yang pernah dialami di lingkungan sekitar mereka. Menurut peneliti kemampuan berbicara yang mereka miliki sudah bagus, tidak hanya satu atau dua kalimat yang mereka ungkapkan, namun mereka lebih dari itu menceritakan dengan baik tentang profesi dan peralatan yang dibutuhkan dari profesi tersebut.

### **C. Kegiatan Bermain untuk Memperkuat Kemampuan Berbicara Anak Usia 5 tahun dengan Bermain Media Gambar**

Berikut adalah beberapa kemampuan berbicara anak usia 5 tahun melalui bermain media gambar:

#### **1. Kemampuan Memahami Bahasa**

Kemampuan memahami bahasa dibedakan menjadi 4, antara lain:

##### **a). Mengerti beberapa perintah secara bersamaan**

Pada proses penelitian, anak bermain menggunakan gambar yang dibentuk seperti wayang, contohnya dalam proses penelitian, anak disajikan gambar binatang kemudian peneliti memberikan perintah terkait agar anak dapat menceritakan gambar binatang tersebut sesuai dengan yang dipegang oleh masing-masing anak. Ketiga anak dalam proses penelitian mampu memahami perintah dari peneliti terkait dengan apa yang harus mereka lakukan.

##### **b). Memahami aturan dalam suatu permainan**

Permainan selama proses penelitian, disediakan berbagai gambar yang telah disediakan. Dimana aturan dalam suatu permainan tersebut adalah ketika anak memegang gambar misalnya gambar profesi guru, maka anak diperintahkan untuk menceritakan tentang guru. Anak-anak memahami aturan permainan dalam bermain media gambar yang disediakan oleh peneliti.

## 2. Kemampuan Mengungkapkan Bahasa

- a). Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung

Bercerita dapat menyalurkan daya imajinasi anak yang selalu muncul dalam pikiran mereka. Pada saat bercerita, anak seraya membayangkan apa saja yang terlibat dalam cerita tersebut. Manfaat cerita juga sebagai pengembangan cakrawala pengetahuan pada cerita-cerita yang memiliki karakteristik budaya, seperti mengenal nama binatang, bahasa-bahasa yang digunakan dalam cerita tersebut. Hal ini dapat menambah pengetahuan mereka tentang hal yang belum mereka ketahui.<sup>53</sup>

Kegiatan bercerita dapat dimaksimalkan sejak usia dini dengan cara bermain media gambar. Setelah anak melihat gambar, daya imajinasi anak mulai bekerja dengan baik sehingga dapat mengekspresikan atau menceritakan tentang gambar tersebut. Terlebih lagi, anak sudah pernah melihat objeknya secara langsung di lingkungan sekitar. Dalam observasi penelitian yang dilakukan, anak dapat menceritakan binatang darat yang disajikan dalam bentuk gambar seperti wayang. Mereka dapat menirukan suara dari masing-masing binatang darat tersebut, dapat menyebutkan nama dari binatang tersebut, apa yang dimakan binatang tersebut, jumlah kakinya ada berapa, warna tubuhnya berwarna apa, apa yang

---

<sup>53</sup> Andri Wicaksono, *Pengkajian Profa Fiksi* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2017), hlm. 393.

dihasilkan dari binatang darat seperti sapi menghasilkan susu dan lain sebagainya. Anak-anak juga menceritakan tentang profesi guru, dokter, polisi. Mereka dapat menceritakan tentang profesi tersebut karena ada di lingkungan sekitar mereka.

Berikut ini adalah hasil observasi bercerita anak tentang masing-masing profesi yang mereka cita-citakan menggunakan gambar yang dibentuk seperti wayang beserta alat yang dibutuhkan dari profesi tersebut.

Hasil bercerita anak yang bernama Cantika, yang bercita-cita menjadi dokter, adalah sebagai berikut:

“Dokter bekerja di rumah sakit dan tugasnya mengobati orang sakit, lalu menyuntik, memberikan obat biar pasien cepat sembuh”.

Kemudian dilanjut oleh Anita yang bercita-cita menjadi polisi atau polwan, berdasarkan hasil observasi penelitian, hasil bercerita Anita adalah sebagai berikut:

“Polisi menangkap pencuri. Pencuri ditangkap oleh pak polisi, terus pergi ke kantor polisi bersama pak polisinya. Cita-citaku ingin jadi polwan”.

Dilanjutkan oleh Lyta bercerita tentang guru, profesi yang dia cita-citakan.

Berikut ini adalah hasil bercerita berdasarkan observasi penelitian yaitu sebagai berikut:

“Guru kerjanya di kelas, guru membawa buku, ngajar di kelas. Bu guru di sekolahku bernama Bu Putri, Bu Ida dan Bu Mitha. Aku diajarin menulis, mewarnai, menggambar di sekolah”.

Pentingnya bercerita pada anak usia dini bermanfaat untuk kehidupan selanjutnya. Karena dengan bercerita, pengetahuan dan kemampuan imajinasi anak akan terasah dengan baik. Bercerita atau mengungkapkan apa yang ada dipikiran, dapat memudahkan orang lain mengerti apa masud dari pikiran dan perkataan kita. Bercerita dapat mengasah kemampuan kita untuk berbicara di

depan umum atau banyak orang. Bercerita menumbuhkan minat baca kepada anak, untuk mengembangkan keterampilan bahasa pada anak, dapat memaksimalkan kecerdasan anak, serta dapat mendorong kedekatan antara orang tua dengan anak lewat komunikasi yang berkualitas.

Bercerita merupakan hal sederhana, namun bercerita merupakan pembentukan dan perkembangan emosinya. Karena secara tidak langsung, ketika anak bercerita berarti anak mengenalkan bentuk emosi tertentu dengan menunjukkan mimik atau ekspresi yang sesuai. Ketika anak bercerita tentang binatang, anak dapat menggunakan ekspresi atau mimik yang sesuai dengan suara dari binatang tersebut. Seolah-olah anak menjadikan dirinya seperti binatang tersebut. Bercerita juga mempunyai manfaat untuk mengembangkan imajinasi anak, karena ketika anak bercerita berarti anak menggunakan daya imajinasi mereka untuk diungkapkannya lewat bahasa. Anak akan mudah dipahami oleh masyarakat ketika mereka mampu menceritakan apa yang mereka inginkan. Dengan demikian, dalam bermasyarakat kelak akan mudah karena banyaknya pengetahuan dan kemampuan bercerita yang mereka dapatkan sejak anak usia dini.

Adapun menurut sumber lain, yang dimaksud cerita adalah karya rekaan yang disusun secara beralur dan berkonflik sehingga menciptakan efek kesenangan yang mendidik. Cerita anak usia dini adalah cerita yang diciptakan sesuai dengan dunia dan perkembangan anak usia dini.<sup>54</sup>

Kesesuaian cerita untuk anak usia dini dapat diidentifikasi melalui aspek sebagai berikut:

- 1) Struktur Bahasa

---

<sup>54</sup> Heru Kurniawan dan Marwany, *Literasi Anak Usia Dini*, (Banyumas: Rizquna, 2019), hlm. 54-56.

Kemampuan bahasa anak usia dini sedang dalam proses pemahaman pada kalimat sederhana, namun anak usia dini bisa memahami bahasa dengan tingkat struktur kalimat lengkap. Kesederhanaannya dapat diidentifikasi sebagai berikut:

Pertama, pilihan kata yang digunakan adalah kata-kata yang familiar dengan anak usia dini. Kata-kata yang konkret dan sudah sering dikatakan oleh banyak orang disekelilingnya. Kata yang sifatnya konkret dengan arti merujuk pada benda, sifat dan kegiatan yang ada dan sering dilakukan. Dengan pilihan kata seperti ini, maka anak usia dini akan lebih cepat memahami.

Kedua, struktur kalimatnya singkat. Kalimat merujuk pada dunia keseharian anak usia dini. Kalimat bisa kombinasi dalam membangun imajinatif, kalimat yang bisa langsung dipahami oleh anak usia dini.

Ketiga, bahasanya diutamakan bahasa yang berlagu. Anak usia dini lebih mudah mengingat bahasa yang berlagu. Buktinya anak lebih cepat hafal lagu-lagu anak-anak untuk dipahami anak usia dini.

## 2) Tema dan Isi Cerita

Tema cerita terkait dengan persoalan atau permasalahan yang disajikan dalam cerita. Tema cerita untuk cerita anak usia dini terkait dengan persoalan yang dihadapi oleh anak usia dini. Tema cerita anak usia dini dapat diidentifikasi sebagai berikut: pertama, tema realis yaitu persoalan yang dialami langsung oleh anak usia dini. Misalkan, pada penelitian yang dilakukan anak menceritakan kegiatannya di sekolah seperti mewarnai, menyanyi dan menulis. Kedua, tema imajinatif, yaitu persoalan cerita yang terkait dengan imajinasi anak usia dini, misalkan dalam proses penelitian anak menceritakan bagaimana polisi menangkap maling dengan borgol. Dengan tema yang sesuai dengan anak usia dini, maka cerita akan menarik.

### 3) Nilai dalam Cerita

Nilai ini terkait dengan pesan pendidikan, sesuai dengan penalaran atau pemahaman anak usia dini. Misalnya dalam proses penelitian, ketika peneliti menceritakan binatang darat menyampaikan pesan bahwa kita harus menyayangi binatang, memberi makan binatang, tidak melukai binatang dan memelihara binatang di rumah dengan penuh kasih sayang.

### 4) Kesenangan Cerita

Salah satu indikator cerita itu layak diberikan untuk anak usia dini bila cerita itu mengedepankan aspek hiburan yang menyenangkan, baru kemudian mendidik. Untuk itu, cerita untuk anak usia dini harus menghibur, yang mampu membuat anak tertawa senang saat mendengarkannya. Kesenangan ini melalui peristiwa yang menarik, perilaku tokoh yang lucu, komunikasi yang menyenangkan, sampai pada teka-teki cerita yang mendebarkan. Dengan begitu, anak usia dini akan tertarik untuk mendengarkannya.

### 5) Kategorisasi Gambar

Aktivitas bercerita anak usia dini harus dilakukan dengan media gambar. Melalui gambar, anak akan mengembangkan imajinasinya, mendapat gambaran konkret tentang cerita, serta bisa mengidentifikasi arti bahasa melalui gambar. Dari sinilah, aktivitas bercerita akan membuat anak usia dini melakukan proses kategorisasi gambar, yaitu mengidentifikasi kata melalui gambar sehingga diperoleh pemahaman dalam mengucapkan kata itu. Dalam proses penelitian, digunakan berbagai macam gambar sesuai dengan tema yang disediakan. Tema binatang darat, disediakan macam-macam gambar binatang darat, contohnya kucing, anjing, ayam, jangkrik, sapi dan lain sebagainya. Tema profesi dan peralatan yang dibutuhkan, misalnya polwan

membutuhkan borgol, dokter membutuhkan jarum suntik dan guru membutuhkan buku.

Dengan demikian, ketika ada media gambar yang ada di depan anak usia dini, anak akan mudah berimajinasi untuk menceritakan terkait dengan gambar yang ada di depan mereka. Sehingga anak akan lebih mudah untuk mengucapkan kata-kata yang sesuai dengan media gambar yang akan diceritakan oleh anak.

d). Menyusun kalimat sederhana

Perkembangan kalimat merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini yang harus dikembangkan. Hal tersebut memberikan penegasan bahwa perkembangan dan penguasaan kalimat anak menjadi bagian yang tak terpisahkan dari perkembangan anak secara keseluruhan yang harus mendapatkan stimulasi secara memadai dalam kegiatan pendidikan anak usia dini, sehingga anak dapat menjalankan fungsi berkomunikasi dalam hidupnya.

Menurut Hurlock, tugas ketiga dalam belajar berbicara pada masa awal kanak-kanak adalah menggabungkan kata dalam kalimat sesuai kaidah bahasa yang benar dan dapat dipahami oleh orang lain. Pada awalnya, anak menggunakan satu kata, yakni kata benda atau kata kerja, kemudian digabungkan dengan isyarat untuk mengungkapkan satu pikiran utuh.<sup>55</sup> Antara usia 4-5 tahun, kalimat yang digunakan rata-rata terdiri dari 4-5 kata. Anak usia 5 tahun kalimatnya sudah lengkap dan lebih kompleks. Dalam penelitian yang telah dilakukan, peneliti mendapat data terkait dengan penguasaan atau perkembangan kalimat subjek penelitian, yakni ketiga subjek penelitian memiliki kemampuan perkembangan kalimat 4-5 kata. Contohnya:

---

<sup>55</sup> Fauzi, *Pendidikan Komunikasi Anak Usia Dini Berbasis Kecerdasan Bahasa dan Kecerdasan Sosial* (Purwokerto: STAIN Press, 2013), hlm. 101.

Anita: “Aku punya kucing di rumah mba, lucu-lucu banget tapi masih kecil”.

Lyta: “Kemarin aku lihat pak polisi di jalan mba”.

Cantika: “Dokter bekerja di rumah sakit dan tugasnya mengobati orang sakit”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan atau perkembangan kalimat pada awal masa kanak-kanak berkembang pesat. Anak usia dini 5 tahun di desa Bangsa kecamatan Kebasen kabupaten Banyumas telah menguasai unsur kalimat secara lengkap.

e). Memiliki lebih banyak kosakata

Kegiatan berbicara atau berbahasa perlu adanya kosakata sebagai ujaran yang memiliki makna tertentu. Kosakata adalah perbendaharaan kata atau kumpulan kata dari suatu bahasa. Kosakata merupakan hal yang paling penting dalam proses peningkatan aspek perkembangan bahasa anak. Semakin luas dan banyak kosakata yang dimiliki anak, maka semakin banyak pula bahasa yang diungkapkan oleh anak tersebut. Pemakaian kata-kata dalam kegiatan berbicara atau berbahasa pada umumnya terbatas pada kata-kata yang sering digunakan.<sup>56</sup>

Pada anak-anak di desa Bangsa telah dapat berkomunikasi dengan baik, kosakata yang dimiliki mereka cukup luas, hal ini sejalan dengan observasi penelitian dengan kosakata yang mereka ungkapkan yaitu:

“Aku punya kucing di rumah mba, lucu-lucu banget tapi masih kecil”

“Wah kucingnya lucu mba”

“Ayam berkokok mba”

“Besok mba Rara jadi guru ya”

<sup>56</sup>Nurjannah, Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II SDN 5 Soni, Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 No. 8, hlm. 290.

“Ini jarum suntik ya mba”

“Kemarin aku minum vitamin”

“Aku suka gambar ini”

Mempelajari kosa kata akan membuat anak lebih bisa menguasai *skill* seperti membaca, mendengarkan dan berbicara.

- f). Menunjukkan pemahaman konsep tentang peralatan apa saja yang dibutuhkan dari profesi

Bermain media gambar profesi ini adalah lanjutan dari penelitian sebelumnya, hanya saja penelitian ini disajikan gambar peralatan yang dibutuhkan dari masing-masing profesi tersebut. Tujuan dari adanya gambar peralatan yang dibutuhkan dari masing-masing profesi tersebut adalah bertambahnya pengetahuan anak dalam mengenal berbagai macam peralatan yang dibutuhkan oleh masing-masing profesi tersebut. Dengan adanya gambar peralatan yang dibutuhkan dari masing-masing profesi tersebut adalah anak dapat mengingat kembali apa yang sudah mereka lihat ketika bertemu langsung dengan profesi tersebut, sehingga memberikan rangsangan kepada anak untuk menceritakan hal apa saja terkait dengan profesi.

Selain menceritakan tentang profesi dari masing-masing yang mereka cita-citakan, mereka belajar mengenal peralatan apa saja yang dibutuhkan. Misalnya dokter membutuhkan peralatan medis untuk menangani pasien, dokter membutuhkan jarum suntik, stetoskop untuk memeriksa pasien serta membutuhkan obat untuk mengobati pasien. Guru membutuhkan pensil, buku, penggaris, spidol, papan tulis, pewarna dan lain-lain. Polwan membutuhkan topi, borgol, tembakan, mobil polisi dan lain-lain. Selain mengenal peralatan yang dibutuhkan profesi tersebut anak juga mengenal seragam atau warna baju dari profesi tersebut. Anak dapat menceritakan dengan bahasa yang baik.

Dengan menggunakan media gambar yang berbentuk seperti wayang ini, anak secara tidak langsung berpikir atau mengingat-ingat kembali apa yang telah mereka lihat. Dengan begitu, memudahkan anak dalam menceritakan topik tertentu yang sudah mereka tahu sebelumnya. Anak akan leluasa bercerita berdasarkan pengalaman yang terjadi sehari-hari. Terutama ketika menceritakan profesi guru, karena setiap hari mereka bertemu gurunya di sekolah ketika mengikuti pembelajaran, ataupun dalam masa pandemi seperti sekarang mereka mengamati guru pada proses pembelajaran daring. Tetapi hal itu tidak berpengaruh terhadap mereka untuk menceritakan hal tersebut. Terlebih lagi, di masa pandemi seperti sekarang ini anak sering melihat tenaga kesehatan tidak terkecuali dokter. Banyak tayangan di televisi dokter sering ditayangkan dalam menangani pasien yang sedang terkena virus. Apalagi di masa sekarang ini, orang-orang wajib menggunakan masker ketika bepergian ke luar rumah. Dengan begitu, secara tidak langsung lingkungan sekitar memberikan manfaat untuk merangsang ingatan mereka ketika mereka diberikan media gambar untuk diceritakan. Bermain media gambar ini sangat baik untuk menguatkan atau mengembangkan kemampuan berbicara anak, karena media gambar ini adalah apa yang sering mereka lihat di lingkungan sekitar mereka.

### **3. Kemampuan Keaksaraan**

#### **a). Mengeja kata dengan baik**

Mengeja berasal dari kata dasar eja, artinya melafalkan atau menyebutkan huruf-huruf satu demi satu. Misalnya kata guru, jika dieja menjadi “g-u-r-u”. Ejaan diartikan sebagai suatu ilmu yang menjelaskan bagaimana kita harus menyatakan bahasa bentuk lisan ke dalam bahasa tulisan.<sup>57</sup> Kegiatan membaca pada dasarnya

---

<sup>57</sup> Tadzkirah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Pare-pare: Pilar Nusantara, 2019), hlm. 34.

sebagai kegiatan untuk menyampaikan atau menyuarakan suatu informasi tertulis menjadi informasi suara agar dapat dimengerti pembaca maupun pendengar. Membaca adalah suatu proses yang penting untuk kehidupan. Membaca membantu kita untuk mendefinisikan atau mengartikan sebuah tujuan hidup, cara hidup seperti apa yang kita jalani dan seterusnya.<sup>58</sup>

Pemberian pengenalan huruf sejak anak usia dini sangatlah penting karena bertujuan untuk memaksimalkan kemampuan berbicara anak usia dini. Dalam penelitian ini, anak-anak di desa Bangsa memiliki kemampuan mengeja kata dengan baik. Dalam proses penelitian, anak diberi kartu huruf, mereka menyusun huruf dan mengejanya agar menjadi kata yang diharapkan. Dalam penelitian, disajikan kartu huruf dengan susunan kata “g-u-r-u”, “d-o-k-t-e-r”, “p-o-l-i-s-i. Subjek dalam penelitian ini dapat mengeja dan menyusun huruf dengan baik dan tepat. Pemberian kartu huruf ini, menyesuaikan dengan media gambar tentang profesi. Dalam pengaplikasiannya, kartu huruf ini dilapisi dengan kertas berwarna-warni untuk menarik perhatian anak dan disusun secara acak agar anak dapat menemukan satu persatu huruf yang mereka maksud untuk disusun menjadi kalimat yang diharapkan sesuai dengan yang ditugaskan peneliti kepada masing-masing anak. Kartu huruf ini berbentuk persegi agar dalam proses penyusunan kata menjadi rapi dan tidak berantakan. Dalam penelitian, masing-masing anak dapat menyusun kartu huruf menjadi susunan kata yang tepat. Secara tidak langsung berarti anak belajar mengeja huruf. Pentingnya pemberian permainan media gambar disertai kartu huruf inilah yang akan merangsang anak untuk belajar berbicara dan mengeja huruf. Sehingga anak akan mudah belajar mengeja huruf.

b). Menyebutkan kelompok gambar

---

<sup>58</sup> Fahd Fahdepie, *Muda Berdaya Karya Raya* (Jakarta: Republika, 2019), hlm. 123.

Bermain media gambar binatang darat ini bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan tentang binatang darat. Dengan anak mengenal berbagai jenis binatang darat, maka manfaat yang diperoleh antara lain: anak dapat menyayangi binatang ataupun memeliharanya, mengetahui makanan apa saja yang dimakan oleh binatang darat, mengetahui berbagai macam binatang darat beserta warna tubuhnya, mengetahui manfaat yang dapat diperoleh dari binatang darat, mengetahui berbagai bunyi dari masing-masing binatang darat tersebut, mengetahui jumlah kaki dari binatang darat tersebut, apa yang dihasilkan dari binatang darat tersebut, apa saja yang dimakan, dan lain sebagainya.

Bermain media gambar yang dilaksanakan dalam penelitian ini merupakan bermain media gambar yang dibentuk seperti wayang agar anak tidak merasa bosan, karena ada banyak gambar yang dijadikan seperti wayang dan berwarna yang menyebabkan anak tertarik untuk bercerita tentang binatang darat dengan gambar-gambar yang berwarna. Bermain media gambar binatang darat memberikan tantangan kepada anak untuk bercerita atau menirukan bunyi dari binatang tersebut, sehingga kemampuan berbicara ekspresif anak dapat berkembang dengan baik. Ketika anak menirukan suara atau bunyi dari binatang tersebut, maka secara tidak langsung anak dapat berekspresi seperti binatang darat tersebut. Seperti contoh menirukan bunyi ayam berkokok, “kukuruyuk” anak dapat mengekspresikan dengan baik, menirukan bunyi sapi, “moooo” dengan ekspresi seperti sapi, menirukan bunyi kucing, “meong” anak mengeskpresikannya seperti kucing ketika meminta makanan. Anak sangat senang ketika menirukan suara binatang-binatang tersebut. Sehingga disamping anak belajar tentang binatang darat, anak juga dapat bermain dengan menirukan suara-suara binatang. Mereka terlihat senang dan gembira.

Dari penilaian yang telah dilakukan anak-anak dinilai berdasarkan penilaian pengetahuan, struktur kalimat, kosa kata dan artikulasi. Pengembangan kemampuan berbicara anak yang dilakukan di desa Bangsa akan menciptakan anak yang mampu mengungkapkan bahasa dalam masing-masing gambar binatang darat yang dimainkannya. Pengembangan kemampuan berbicara dari media gambar binatang darat telah dibuktikan melalui keberanian anak-anak dalam menceritakan dan menirukan suara binatang yang telah disediakan oleh peneliti dengan ekspresif.

c). Membaca nama-nama profesi

Bermain media gambar profesi ini bertujuan untuk mengenal berbagai macam profesi yang ada di lingkungan sekitar. Gambar profesi yang disediakan antara lain: dokter, polisi, guru sesuai dengan cita-cita masing-masing anak yang menjadi subjek penelitian. Melalui gambar profesi ini anak bisa menceritakan profesi apa yang sudah pernah mereka lihat di lingkungan sekitar. Kemampuan berbicara anak berkembang dengan baik berdasarkan pengetahuan mereka dengan menceritakan profesi yang ada di lingkungan sekitar. Profesi yang mereka ceritakan adalah profesi yang dicita-citakan dari masing-masing anak. Pada penelitian yang telah dilakukan, anak yang bernama Ani menceritakan profesi polwan karena Ani bercita-cita menjadi seorang polwan, Lyta menceritakan profesi guru karena Lyta bercita-cita menjadi seorang guru, dan Cantika menceritakan profesi dokter karena Cantika bercita-cita menjadi seorang dokter.

Pada proses penelitian, ketiga anak tersebut memilih gambar profesi yang mereka cita-citakan. Gambar profesi tersebut dibuat seperti bentuk wayang. Ketika anak menceritakan profesi yang dicita-citakan anak memegang gambar tersebut. Agar anak tidak bosan, dalam bermain media gambar profesi ini disertai dengan bermain kartu huruf untuk menyusun huruf dari masing-

masing profesi, misalnya “g-u-r-u”, “d-o-k-t-e-r” dan “p-o-l-w-a-n”. Selain anak dapat menceritakan profesi tersebut, anak juga bisa mengeja susunan huruf tersebut. Dengan kartu huruf ini, anak menyusun susunan huruf agar menjadi kata yang diharapkan. Inilah tujuan dari bermain media gambar dalam menguatkan kemampuan berbicara anak usia dini.

#### **D. Karakteristik Media Gambar yang Digunakan**

Tidak semua media gambar bisa dikatakan edukatif atau mendidik. Setiap media gambar harus mempunyai kriteria-kriteria tertentu. Adapun kriteria-kriteria media gambar yang baik dan edukatif adalah:

##### **1. Sesuai dengan usia anak**

Media gambar harus disesuaikan dengan usia anak. Sebab, apabila tidak sesuai dengan usia anak akan membahayakan anak. Sebagai contoh, anak usia 1-5 tahun, jangan diberikan gambar yang bukan dunianya mereka. Anak usia dini harus diberikan gambar yang mengandung unsur anak-anak, seperti mengenal gambar binatang, gambar profesi, gambar benda-benda yang ada di sekolah serta gambar yang mendidik lainnya. Di samping itu, kesesuaian gambar dengan usia anak dimaksudkan sebagai alat stimulus bagi pertumbuhan dan perkembangannya. Oleh karenanya, dalam memberikan media gambar kepada anak harus betul-betul memperhatikan usia anak, supaya anak dapat menggunakan media gambar dengan aman dan nyaman.

Dalam proses penelitian, disajikan gambar-gambar yang sesuai dengan usia anak. Peneliti menyediakan gambar binatang darat, contohnya: kucing, anjing, ayam, jangkrik dan sapi. Gambar profesi, contohnya: dokter, polwan dan guru serta gambar alat yang dibutuhkan dari profesi tersebut, contohnya: buku, jarum suntik, papan tulis dan buku.

##### **2. Membantu merangsang perkembangan bahasa anak**

Ciri utama media gambar yang edukatif yaitu dapat membantu merangsang perkembangan bahasa anak. Karena salah satu tujuan

dibuatnya media gambar oleh peneliti adalah menguatkan kemampuan berbicara yang dimiliki oleh anak. Dengan anak melihat gambar yang telah disediakan, maka akan timbul kemampuan berbicara anak yang akan diungkapkan ketika anak bercerita atau mengungkapkan isi pikiran mereka. Media gambar yang disediakan oleh peneliti berbentuk seperti wayang, dimana gambar tersebut dibuat dengan mencetak gambar dari internet, kemudian dibuat seperti wayang-wayangan, namun bukan gambar wayang yang dibuat akan tetapi gambar dari tema yang peneliti buat. Peneliti membuat berbagai gambar yang warnanya menarik perhatian anak. Ukuran gambar tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar, sehingga memudahkan anak untuk menggerakkan gambar tersebut.

### **3. Menarik dan bervariasi**

Bentuk menarik dan bervariasi merupakan kunci gambar yang disukai oleh anak-anak. Jika media gambar menarik dan bervariasi, anak akan merasa senang dan antusias dalam melihat gambar tersebut. Dengan demikian, media gambar juga harus berbentuk yang menarik dan bervariasi supaya anak menjadi senang dalam mengikuti kegiatan yang dilakukan. Dari bermain media gambar yang memiliki semangat tinggi ini akan membangkitkan motivasi anak untuk terus belajar berbagai hal melalui media gambar yang digunakannya.

### **4. Bentuk Sederhana**

Dalam bermain media gambar, media gambar yang digunakan tidak harus berbentuk rumit, akan tetapi lebih bersifat sederhana. Hal ini dikarenakan cara berpikir anak masih sederhana. Apabila media gambar yang disediakan terlalu rumit, tentunya akan menimbulkan sifat putus asa pada diri anak. Kondisi ini sangat tidak baik bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Media gambar yang digunakan pada proses penelitian adalah media gambar yang sederhana, mudah dipahami anak karena gambar yang disediakan merupakan gambar yang mereka jumpai sehari-hari. Mereka sering menjumpai binatang kucing, sapi,

ayam disekeliling mereka. Mereka juga mudah untuk menjumpai guru di sekolah, dokter di rumah sakit, serta polisi di jalan yang sedang mengatur lalu lintas.

##### **5. Melibatkan aktivitas anak**

Kriteria media gambar dikatakan edukatif apabila melibatkan aktivitas anak. Maksudnya media gambar harus lebih ditekankan pada bermain aktif bukan pasif. Dimana anak secara langsung dapat terlibat aktif dalam bermain media gambar, baik psikis maupun fisik. Dengan bermain aktif pertumbuhan dan perkembangan anak akan lebih maksimal, terutama perkembangan berbicaranya. Dalam proses penelitian, anak berperan aktif dalam bermain media gambar. Media gambar yang mereka pegang, adalah media gambar yang akan diceritakan oleh anak. Cantika memegang gambar dokter sesuai dengan profesi yang dicita-citakan. Lyta memegang gambar guru sesuai dengan profesi yang dicita-citakan dan Ani memegang gambar polwan sesuai dengan profesi yang dicita-citakan. Ketiga anak tersebut menceritakan gambar profesi sesuai dengan profesi yang mereka cita-citakan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis laksanakan maka dapat diambil kesimpulan bahwa upaya meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini di desa Bangsa kecamatan Kebasen kabupaten Banyumas adalah dengan menggunakan media gambar yang menarik perhatian anak, contohnya dengan menggunakan media gambar berbentuk wayang. Dengan media gambar yang dibentuk seperti wayang, dapat menarik perhatian anak sehingga kemampuan berbicara anak dapat berkembang dengan baik. Kemampuan yang didapatkan dari media gambar berbentuk wayang adalah anak mampu berbicara mengenai sesuatu hal yang berkaitan dengan gambar tersebut, disamping itu anak juga dapat memiliki kemampuan mengeja huruf.

#### **B. Saran-saran**

Setelah penulis melakukan penelitian tentang bermain media gambar dalam menguatkan kemampuan berbicara anak usia dini di desa Bangsa kecamatan Kebasen kabupaten Banyumas, peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

a. Untuk Kepala Sekolah

Diharapkan agar menciptakan inovasi strategi pembelajaran untuk mengoptimalkan kemampuan profesionalnya. Dengan menciptakan inovasi baru tentang strategi pembelajaran dapat menciptakan hal baru yang digunakan dalam proses pembelajaran agar mudah menarik perhatian siswa sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan berbicara anak.

b. Untuk Orang Tua

Diharapkan agar menjadi contoh yang baik bagi anak anaknya di rumah, dan dapat mengoptimalkan perkembangan kemampuan berbicara kepada anak sejak usia dini agar kemampuan berbicara dapat berkembang dengan baik sesuai dengan tahapan

perkembangannya, sehingga setelah dewasa anak memiliki kemampuan berbicara yang baik di lingkungan masyarakat.

c. Untuk Guru

Diharapkan agar dijadikan motivasi dalam mengoptimalkan kemampuan berbicara anak untuk menciptakan pembelajaran menarik dan menyenangkan. Motivasi atau semangat yang dimiliki guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat dijadikan sebagai usaha untuk mengoptimalkan kemampuan berbicara anak usia dini.

d. Untuk Peneliti Lain

Dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya agar dikembangkan menjadi sempurna.



## DAFTAR PUSTAKA

- Armila. “Penerapan Media Gambar dalam Meningkatkan Berbahasa Anak pada TK Mekar Jaya Bengkunt Belimbing Pesisir Barat” Skripsi. Lampung.
- Aurila, Evita. 2021. *Tumbuh Kembang Anak*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Fadillah. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia.
- Helaluddin dan Hengki Wijaya. 2019. *Analisis Data Kualitatif*. Makasar: STTJ.  
<https://sabyan.org/indikator-perkembangan-bahasa-anak-menurut-usia-sesuai-stppa/>  
diakses pada Jum’at, 15 Oktober 2021, pada pukul 03.06 WIB.
- Ibda, Hamidulloh. 2017. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Kemalasari, Desyanti, dkk. 2016. “Media Gambar Bercerita untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 7, Nomor 1.
- Kumala, Rita. 2012. *Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Budi Utama.
- M. Henslin, James. 2006. *Sosiologi dengan Pendekatan Membumi Edisi 6*. Jakarta: Erlangga.
- Madyawati, Lilis. 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Mamik. 2015. *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama.
- Martini, dkk. 2019. Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf melalui Metode Proyek dan Media Bungkus Ajaib pada Kelas B2 di TK Pertiwi II Banteran Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4. No. 1. Juni.
- Marwany dan Heru Kurniawan. 2019. *Literasi Anak Usia Dini*. Banyumas: Rizquna.
- Mukti Wigati, Novan Ardy Wiyani. 2019. Kreativitas Guru dalam Membuat Alat Permainan Edukatif dari Barang Bekas. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 4. No. 1. Juni.
- Mutiah, Diana. 2015. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Khairiah Muslimah. 2015. “Media Gambar Seri dapat mengembangkan Kemampuan Berbahasa pada Anak Kelompok A di TK Pertiwi 1 Bilimbing Sragen”. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Narmi, Dwi Karmila, dkk. 2018. "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun melalui Digital Storytelling di TK Apple Kids Salatiga". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 12 Edisi 1. April.
- Nur, Farah Fadhilah dan Novan Ardy Wiyani. 2021. Manajemen Pembelajaran Berbasis Fitrah di TPA Sekar Purbalingga. *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 3. No. 1.
- Nur, Luk luk Mufida. 2014. *Brain Based Teaching and Learning*. Yogyakarta: Teras.
- Nurjannah, Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II SDN 5 Soni, *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 4 No. 8.
- Nurkholifah, Desi dan Novan Ardy Wiyani. 2020. Pengembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Membaca Nyaring. *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 1. No. 2. April.
- Olva, Yumi Susanti. 2017. "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak melalui Bermain Peran Mikro". *Jurnal Potensia PG PAUD FKIP UNIB*.
- Pahhdepie, Fahd. 2019. *Muda Berdaya Karya Raya*. Jakarta: Republika.
- Restuningtyas, Rizkie Budiati. 2017. "Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Berdasarkan pada Penerapan Permainan Balok Gambar di TK Pertiwi Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas". Skripsi: Semarang.
- Rijali, Ahmad. 2018. Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadrah* Volume 17, Nomor 33, Januari-Juni.
- S. Tedjasaputra, Mayke. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Sit, Masganti. 2015. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. 2013. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, Addiniah Wulandari. 2013. "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Roda Gambar", *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*-Vol. 8, No.1, Juni.
- Sunaryanto, Muhammad. 2015. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun dengan Media Poster di TK ABA Wonotingal Pongosari Srandakan Bantul Yogyakarta. Skripsi: Yogyakarta.

Susanto, Ahmad. 2015. *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.

Syahrial, Irna. "Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia Dini melalui Implementasi Literasi Keluarga". *Kajian Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan* Volume 1. Nomor 1 Tahun 2019.

Tadzkirah. 2019. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Pare-pare: Pilar Nusantara.

Thompson, June. 2003. *Toddlecare*. Jakarta: Erlangga.

Usman, Muhammad. 2015. *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan*. Yogyakarta: Deepublish.

Wandi, Sustiyo, dkk. 2013. Pembinaan Prestasi Ekstrakurikuler Karangturi Kota Semarang, *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, Volume 2, Nomor 8.

Wicaksono, Andri. 2017. *Pengkajian Profa Fiksi*. Yogyakarta: Garudhawaca.

Witasari, Oki dan Novan Ardy Wiyani. 2020. Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jeced: Journal of Early Childhood Education and Development*. Vol. 2. No. 1. Juni.

Wulan, Diah Sari, dkk. 2019. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Bebricara Anak melalui Media Gambar Berseri". Prosiding Seminar nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara.

Yafie, Evania dan I Wayan Utama. 2019. *Pengembangan Kognitif Sains pada Anak Usia Dini*. Malang: UM.

