

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Bahasa

1. Pengertian Bahasa

Menurut Dewisofia, bahasa adalah sistem bunyi yang digunakan oleh anggota masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri.¹

2. Fungsi Bahasa

Selain sebagai sarana menyampaikan informasi bahasa juga berfungsi sebagai berikut:

- a. Sebagai alat untuk mengungkapkan perasaan atau mengekspresikan diri.

Melalui bahasa dapat dinyatakan secara terbuka yang tersirat dalam hati dan pikiran.

- b. Sebagai alat komunikasi.

Manusia memakai dua cara berkomunikasi, yaitu verbal dan non verbal. Komunikasi secara verbal dilakukan menggunakan alat/media bahasa (lisan dan tulis), sedangkan berkomunikasi non verbal dilakukan menggunakan media berupa aneka simbol, isyarat, kode, dan bunyi.

- c. Sebagai alat berintegrasi dan beradaptasi sosial.

Pada saat beradaptasi dilingkungan sosial, seseorang akan memilih bahasa yang digunakan tergantung situasi dan kondisi.²

¹Dewisofia, "Pengertian Bahasa", *Wordpress on line*, <http://dewisofia03.wordpress.com>, 8 Oktober 2012. diakses tanggal 8 Juni 2013

3. Ragam Bahasa

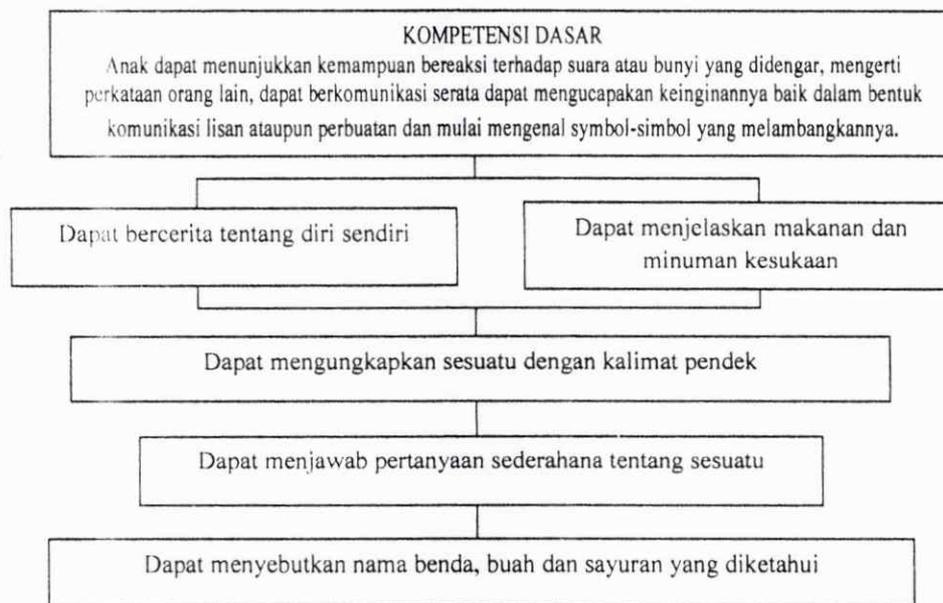
Menurut Sugeng Raharjo, ragam bahasa adalah varian dari sebuah bahasa menurut pemakaian.³

Ada dua ragam bahasa berdasar media/sarana:

- a. Ragam bahasa lisan, yaitu bahasa yang dihasilkan oleh alat ucap (*organ of speech*) dengan fonem sebagai unsur dasar.
- b. Ragam bahasa tulisan, yaitu bahasa yang dihasilkan dengan memanfaatkan tulisan dengan huruf sebagai unsur dasarnya.

4. Pengembangan Bahasa

Gambar 2.1
Peta Komponen Pengembangan Bahasa



²Dewisofia, "Pengertian Bahasa", *Wordpress on line*, <http://dewisofia03.wordpress.com>, 8 Oktober 2012. diakses tanggal 8 Juni 2013

³Sugeng Rahardjo, "Fungsi dan Ragam Bahasa", *Slide Share on line*. <http://www.slideshare.net/SugengRahardjo/fungsi-dan-ragam-bahasa>, 12 februari 2013, diakses tanggal 8 Juni 2013

⁴Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Pengembangan Silabus dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), 3-20

Menurut Mulyani, pengembangan bahasa dapat diketahui dengan indikator: dapat menyebutkan aneka buah dan sayuran yang diketahui oleh anak-anak, dapat menjawab pertanyaan sederhana tentang tugas anggota keluarga, fungsi pakaian, kegiatan sehari-hari serta dapat mengungkapkan sesuatu dengan kalimat pendek, dapat bercerita tentang diri sendiri, dapat menceritakan makanan, minuman kesukaan dan keluarga.⁵

Dalam hal pengembangan bahasa, Departemen Agama RI menjelaskan “pengembangan bahasa bertujuan agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya”⁶

Menurut Ahmadi, masa prasekolah merupakan waktu yang tepat untuk anak-anak menambah kemampuan dan menyiapkan diri belajar bahasa. Anak-anak zaman sekarang banyak mempelajari kata-kata dan simbol-simbol cetak sejak usia dini. Mereka tertarik untuk mengutip dan memahami arti simbol-simbol tersebut. Pembelajaran awal di rumah dan di prasekolah akan mempengaruhi kesenangan untuk membaca bagi anak. Anak menjadi berfikir bahwa belajar itu tidak hanya sekedar menghafal, anak belajar dari mengalami sendiri bukan dari pemberian orang, hal ini karena anak lebih mudah mempelajari sesuatu yang baru.⁷

Kemampuan berbahasa tidak selalu ditunjukkan oleh kemampuan membaca saja, tetapi juga kemampuan lain seperti penguasaan kosa kata.

⁵Yeti Mulyani, Y.N., dkk..*Bahasa Indonesia*.(Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), 3

⁶Departemen Agama RI. “Petunjuk Proses Belajar Mengajar di Raudlatul Athfal”, *STAIN Salatiga*, <http://perpustakaan.stainsalatiga.ac.id/catalog.php>, 5 Mei 2010, diakses tanggal 1 Juni 2013

⁷Iif Khoiru Ahmadi, *Paikem Gembrot, Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot*. (Jakarta: PT.Prestasi Pustakarya, 2011), 101-102

Menurut Sujiono, kemampuan berbahasa yang dikembangkan melalui kegiatan bermain dapat dimaknai sebagai seperangkat kegiatan belajar sambil bermain yang sengaja direncanakan untuk dilaksanakan dalam rangka menyiapkan dan meletakkan dasar-dasar bagi pengembangan diri anak usia dini. Yang mana kegiatan bermain bertujuan untuk menguasai bahasa reseptif yaitu mendengar dan memahami apa yang didengar, serta untuk menguasai bahasa ekspresif yaitu kemampuan untuk menguasai kata-kata baru dengan menggunakan pola bicara orang dewasa, selain itu juga bertujuan untuk berkomunikasi secara verbal dengan orang lain baik berbicara sendiri atau berbicara kepada orang lain dengan keasyikan menggunakan bahasa (diskusi) dan bernyanyi.⁸

Untuk memberikan rangsangan positif terhadap berbagai keterbatasan-keterbatasan di atas, maka metode permainan dan berbagai alat/media yang digunakan memegang peranan penting. Lingkungan (termasuk di dalamnya peran orang tua dan guru) seharusnya menciptakan berbagai aktivitas bermain sederhana yang memberikan arah dan bimbingan agar potensi yang tampak akan tumbuh dan berkembang secara optimal.

Fokus teori bahasa adalah upaya menandai kemampuan abstrak yang dimiliki pembicara yang memungkinkan pembicaramenggunakan kalimat-kalimat yang benar secara gramatikal dalam suatu bahasa.

Penyelenggaraan pendidikan taman Kanak-Kanak dimaksudkan untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, perilaku,

⁸Yuliani Nurani Sujiono, dkk., *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*.(Jakarta: PT. Indeks, 2010), 16-18

pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan untuk anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya, serta untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Pengajaran membaca menyediakan input bahasa, sama seperti menyimak dalam hal pemberian bukti *linguistic* yang lebih akurat. Fakta tersebut menunjukkan bahwa pengajaran membaca perlu memperoleh perhatian serius dan wacana membaca tidak hanya dipandang sebagai batu loncatan aktivitas berbicara dan menulis semata. Tujuan pengajaran membaca adalah mengembangkan kemampuan membaca siswa. Dengan demikian tugas guru untuk meyakinkan bahwa proses pembelajaran membaca menjadi pengalaman menyenangkan bagi siswa.

Sujiono menguraikan bahwa mengembangkan kemampuan kecerdasan berbahasa meliputi pengenalan abjad, bunyi, ejaan, membaca, menulis, menyimak, berbicara atau berdiskusi dan menyampaikannya secara lisan, serta bermain permainan atau mengisi teka-teki silang sederhana, dimana cara-cara perkembangan bahasa dalam kemampuan membaca anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Mengajak anak untuk berbicara

Anak memiliki pendengaran yang cukup baik sehingga sangat baik jika anak sering diajak berkomunikasi dan menstimulasi anak dengan mengajaknya berbicara.

2. Membacakan cerita sesuai dengan situasi dan kondisi

3. Bermain mengenalkan huruf abjad

Anak belajar mengenali setiap huruf yang diucapkan oleh guru.

4. Merangkai cerita

Anak diajak untuk merangkai cerita dengan memberikan potongan gambar dan membiarkan anak untuk mengungkapkan apa yang ia pikirkan tentang gambar itu.

5. Berdiskusi tentang berbagai hal yang ada disekitar anak

Anak ditanya tentang apa yang ada di lingkungan sekitarnya, misalnya mungkin anak mempunyai pendapat sendiri tentang binatang peliharaannya dirumah.

6. Mendengarkan dan memperkenalkan lagu anak

Anak diajak untuk ikut bernyanyi dengan mendengarkan lagu. Kegiatan ini selain untuk mempertajam pendengaran anak juga melatih ketajaman kemampuan menyimak dan menirukan lagu yang didengarnya dan hal itu juga akan menambah kosa kata bahasa bagi anak⁹

5. Pengembangan Bahasa di Taman Kanak-Kanak

Dalam bidang pengembangan kemampuan dasar Taman Kanak-Kanak Departemen Pendidikan Nasional, mengembangkan kurikulum berstandar kompetensi pendidikan berkarakter pada aspek berbahasa kelompok B dengan memprogramkan model pengembangan bahasa di TK sebagai berikut:

⁹Yuliani Nurani Sujiono, dkk., *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*.(Jakarta: PT. Indeks, 2010), 56-57

Tabel 2.1
Pembelajaran Bahasa di Taman Kanak-Kanak

No.	Pembelajaran Bahasa di Taman Kanak-Kanak
1.	Mendengarkan orang tua/teman berbicara
2.	Memusatkan perhatian dalam jangka waktu tertentu
3.	Menirukan kembali 3-4 urutan kata
4.	Melakukan 2-3 perintah secara sederhana
5.	Mendengarkan cerita sederhana
6.	Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana
7.	Menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita
8.	Menunjukkan gambar yang berkaitan dengan kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb).
9.	Menyebutkan sifat-sifat tokoh yang ada pada cerita yang didengarnya.
10.	Menirukan kalimat yang disampaikan secara sederhana
11.	Menjawab pertanyaan tentang informasi/kejadian secara sederhana
12.	Dapat menjawab pertanyaan apa, siapa, mengapa, dimana, dsb.
13.	Menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana.
14.	Bercerita menggunakan kata ganti aku, saya.
15.	Bercerita tentang gambar yang disediakan atau yang dibuat sendiri.
16.	Mengucapkan syair dengan ekspresi.
17.	Menyanyi lagu anak.
18.	Menyebutkan kembali kata-kata yang baru didengar.
19.	Menyebutkan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama.
20.	Menyebutkan kembali kata-kata yang baru dikenal
21.	Menyebutkan kata-kata yang mempunyai suku kata akhir sama

No.	Pembelajaran Bahasa di Taman Kanak-Kanak
22.	Berani mengungkapkan pendapatnya.
23.	Mengutarakan pendapat kepada orang lain.
24.	Melakukan percakapan dengan orang sebaya/orang dewasa.
25.	Memberikan pendapat tentang suatu persoalan
26.	Melakukan diskusi secara sederhana.
27.	Menceritakan isi buku dengan menunjuk beberapa kata yang dikenal.
28.	Berani menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan.
29.	Menceritakan kembali isi cerita/dongeng yang pernah didengar secara sederhana.
30.	Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri sederhana (3-4 gambar)
31.	Menghubungkan gambar/benda dengan kata.
32.	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya.
33.	Menyebutkan dan menirukan berbagai bunyi/suara tertentu.
34.	Membuat berbagai macam coretan.
35.	Menceritakan isi gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang sudah berbentuk huruf.
36.	Membuat gambar dan coretan (tulisan) tentang cerita mengenal gambar yang dibuatnya.
37.	Menjiplak huruf.
38.	Menebalkan huruf.
39.	Meniru huruf.

¹⁰Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Pengembangan Silabus dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*.(Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), 3-20

B. Tinjauan Tentang Media Permainan

1. Pengertian Media

Laurence menjelaskan, “media atau alat adalah bentuk jamak dari *medium*, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi”¹¹

Sedangkan, Warsito berpendapat bahwa “media sebagai bentuk-bentuk komunikasi, baik secara tercetak maupun audio visual dan peralatannya yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar atau dibaca”¹²

Alat atau media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi yang mana hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru dan siswanya bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan

¹¹Lessig, Lawrence, “Budaya Bebas: Bagaimana Media Besar Memakai Teknologi dan Hukum untuk Membatasi Budaya dan Mengontrol Kreativitas”, http://id.wikipedia.org/wiki/Literasi_media, 30 April 2012, diakses tanggal 1 Juni 2013.

¹²Angger Nugroho Putu Warsito, “Media adalah Sarana”, <http://nugrohoputu.blogspot.com/2011/04/media-adalah-sarana.html>, 29 April 2011, diakses tanggal 1 Juni 2013

verbalisme, ketidaksiapan siswa, kurangnya minat, kegairahan, dan sebagainya.

Salah satu usaha untuk mengatasi penyimpangan-penyimpangan komunikasi dalam proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan media yang terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji stimulasi informasi, sikap, dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keseriusan dalam penerimaan informasi.

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang pikiran, perhatian, kemauan siswa untuk belajar melalui bermain, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar baik disengaja dan terkendali.

2. Kegunaan dan Fungsi Media

Adapun kegunaan dan fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman siswa.
- b. Media dapat mengatasi ruang kelas.
- c. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya.
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- e. Media menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistis.
- f. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.

- g. Media membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.

3. Prinsip Pemilihan dan Pembuatan Media

Menurut Ahmadi, media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat berupa media cetak, elektronik, narasumber, lingkungan fisik, alam, sosial dan budaya karena pemilihan dan pembuatan media belajar ini sangat penting karena sebagai alat komunikasi dalam pengajaran, agar komunikasi antar guru dan siswa berlangsung baik dan informasi yang disampaikan guru dapat diterima siswa, guru perlu menggunakan media pengajaran. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kebutuhan proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, ada beberapa pertimbangan yang harus dipertimbangkan:

- a. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan.
- b. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting.
- c. Kondisi audien (siswa) dari subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak.
- d. Ketersediaan bahan di sekolah, memungkinkan guru untuk mendesain sendiri media yang akan digunakan.
- e. Media yang dipakai harus dapat menjelaskan secara tepat dan berhasil. Dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
- f. Biaya yang akan dikeluarkan dalam penggunaan media harus seimbang dengan hasil yang dicapai¹³

¹³Iif Khoiru Ahmadi., dkk., *Paikem Gembrot, Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, menyenangkan, Gembira dan Berbobot*. (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2011), 128-130

Perlu kiranya diketahui bahwa kategorisasi media dan sumber belajar sangat banyak, tergantung dari siapa yang merumuskan. Namun yang lebih penting lagi dalam proses belajar adalah bagaimana memanfaatkan media tersebut secara optimal. Untuk pemanfaatan media dan sumber belajar yang optimal tadi, diperlukan kriteria tertentu yang dapat membantu seorang pengajar atau desain pembelajaran menentukan pilihannya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pemilihan media atau sumber belajar dapat ditentukan dari beberapa hal-hal berikut:

- a. Situasi pembelajaran
- b. Memahami karakteristik peserta didik (tipe belajar, usia, minat).
- c. Tujuan pembelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik.
- d. Ketersediaan media dan sumber itu sendiri dilokasi belajar.
- e. Kemampuan pengajar untuk menggunakan media.

4.Pengertian Permainan

Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasidengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan.Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok)¹⁴.

5.Pengertian Media Permainan

Media permainan adalah suatu alat yang digunakan untuk suatu permainan yang bersifat menyenangkan, menghibur dan menarik untuk dilakukan yang memungkinkan adanya partisipasi aktif¹⁵.

¹⁴-----, "Pengertian Permainan", *Wikipedia on line*, <http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan>, 5 April 2013, diakses tanggal 8 Juni 2013

6. Tujuan Penerapan Media Permainan di Taman Kanak-Kanak

Bagi anak-anak usia RA/TK, bermain merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari keseharian mereka, termasuk saat proses belajar di sekolah. Melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak, guru akan mendapat gambaran tentang tahap perkembangan dan kemampuan umum anak.

Secara umum permainan di RA/TK bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran menulis, membaca, berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Permainan di Taman Kanak-kanak bertujuan sebagai berikut:

- a. Mendeteksi atau melacak kemampuan awal anak.
- b. Mengembangkan kemampuan menyimak, menyimpulkan, mendengarkan dan mengkomunikasikan berbagai hal melalui berbagai bentuk gambar dan permainan.
- c. Melatih kelenturan motorik halus anak melalui bentuk permainan dalam rangka meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak.

¹⁵-----, "Pengertian Permainan", *Wikipedia on line*, <http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan>, 5 April 2013, diakses tanggal 8 Juni 2013