

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Tinjauan tentang Kreativitas Berbahasa Anak**

##### **1. Pengertian Kreativitas Anak**

Kreativitas anak menurut pakar berbeda – beda berdasarkan sudut pandangnya dalam hal ini dijelaskan oleh Zainal Abidin :<sup>1</sup>

- a. Barron mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru di sini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.
- b. Guilford menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif.
- c. Utami Munandar mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan.
- d. Rogers mendefinisikan kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dari sifat-sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman, maupun keadaan hidupnya.

---

<sup>1</sup>Zainal Abidin, *kreativitas anak menurut para ahli* (Jakarta, Universitas Terbuka 2010), 67.

- e. Drevdal mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif atau sintetis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang.

Dari definisi-definisi di atas disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menemukan sesuatu yang baru, dan atau memodifikasi sesuatu yang sudah ada sehingga manfaatnya bernilai lebih dibanding sebelumnya.

## **2. Ciri – ciri Kreativitas Anak**

Dalam hal ciri – ciri kreativitas anak Paul Torrance dalam Kodarni mengemukakan ciri-ciri tindakan kreatif anak prasekolah:<sup>2</sup>

- a. Anak prasekolah yang kreatif belajar dengan cara yang kreatif, yaitu dimana anak belajar untuk memenuhi kebutuhannya melalui eksperimen, eksplorasi, manipulasi dan permainan.
- b. Anak prasekolah yang kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal membutuhkan usaha kreatif. Anak yang kreatif tidak mudah bosan terhadap sesuatu yang baru, seperti mainan, biasanya ketertarikannya lebih dari 60 menit bahkan lama.
- c. Anak yang kreatif memiliki sesuatu yang menakjubkan, seperti kegiatan memimpin, mengorganisasi teman-temannya.

---

<sup>2</sup>proposal-Ptk-Paud5/torrance, <http://www.scribd.com/doc/164246242>.diakses tanggal 15/05/2014.

- d. Anak prasekolah kreatif belajar banyak melalui fantasi dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya.
- e. Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alamiah.

Dalam hal ciri – ciri kreativitas menurut Utami Munandar adalah sebagai berikut :

1. Dorongan ingin tahu besar
2. Sering mengajukan pertanyaan yang baik
3. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
4. Bebas dalam menyatakan pendapat
5. Mempunyai rasa keindahan
6. Menonjol dalam salah satu bidang seni
7. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain
8. Rasa humor tinggi, memiliki daya imajinasi baik
9. Keaslian (orisinalitas) tinggi (tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagainya; dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara orisinalitas, yang jarang diperlihatkan anak-anak lain)
10. Dapat bekerja sendiri, senang mencoba hal-hal baru
11. Kemampuan mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).
12. Senang mencari pengalaman baru

13. Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit
14. Memiliki inisiatif
15. Memiliki ketekunan yang tinggi
16. Cenderung kritis terhadap orang lain
17. Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya
18. Selalu ingin tahu
19. Peka atau perasa
20. Enerjik dan ulet
21. Menyukai tugas-tugas yang majemuk
22. Percaya kepada diri sendiri
23. Mempunyai rasa humor
24. Memiliki rasa keindahan
25. Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi

Proses kreatif berlangsung mengikuti tahap-tahap tertentu, tidak mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah suatu proses kreatif itu sedang berlangsung, yang dapat diamati adalah gejalanya berupa perilaku yang ditampilkan oleh individu.

### **3. Aspek – aspek yang Mempengaruhi Kreativitas Anak**

Aspek-aspek yang mempengaruhi kreativitas adalah sebagai berikut:<sup>3</sup>

- a. Aspek Kemampuan Kognitif (Berpikir)

---

<sup>3</sup>“Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas” [http://psikologikreativitasump.woodpress.com/2011/12/16diakses tanggal 15/05/2014](http://psikologikreativitasump.woodpress.com/2011/12/16diakses%20tanggal%2015/05/2014).

Kemampuan kognitif (kemampuan berpikir) merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang. Kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berpikir secara divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah.

b. Aspek Intuisi dan Imajinasi

Kreativitas berkaitan dengan aktivitas belahan otak kanan. Oleh sebab itu, intuitif dan imajinatif merupakan aspek lain yang mempengaruhi munculnya kreativitas.

c. Aspek Penginderaan

Kreativitas dipengaruhi oleh aspek kemampuan melakukan penginderaan, yaitu kemampuan menggunakan pancaindera secara peka. Kepekaan dalam penginderaan ini menyebabkan seseorang dapat menemukan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau dipikirkan oleh orang lain.

d. Aspek Kecerdasan Emosi

Kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran, dan ketabahan dalam menghadapi ketidakpastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas.

Faktor – faktor yang mempengaruhi kreativitas, Clark dalam Zainal Abidin mengemukakan yaitu :<sup>4</sup>

1. Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan.
2. Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.
3. Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu.
4. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.
5. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklasifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji hasil perkiraan dan mengkomunikasikan.
6. Kedwibahasaan yang memungkinkan untuk pengembangan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dengan cara yang berbeda dari umumnya yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya.
7. Posisi kelahiran (berdasarkan tes kreativitas, anak sulung laki-laki lebih kreatif daripada anak laki-laki yang lahir kemudian).
8. Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri.

#### 4. **Kreativitas Berbahasa Lisan**

Berkaitan dengan kreativitas berbahasa Ali Nugraha mengemukakan

---

<sup>4</sup>“Teori-bahasa-dan-kreativitas “<http://skripsipekanbaru.woodpress.com/2013/04/2>, diakses tanggal 15/05/2014.

ditunjukkan dengan berbicara, menulis dan membaca.<sup>5</sup>

Mereka sering berbicara tentang apa yang terjadi baik pada dirinya sendiri maupun orang lain. Mereka sering berbicara untuk mengeluarkan apa yang ada dalam pikiran mereka. Sikap ini mendorong meningkatkan penggunaan bahasa dan dialog dengan yang lain. Salah satu jalan bagi mereka untuk menggunakan bahasa adalah ekspresi perasaan. Sebagian anak mengalami kesulitan mengungkapkan perasaan dengan kata-kata dan menunjukkannya dengan perbuatan, terkadang mereka lebih mudah mengekspresikan perasaan bonekanya sendiri daripada perasaan mereka sendiri.

Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini, tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat bilangan, lukisan, dan mimik muka. Sedangkan fungsi utama bahasa pada anak yaitu :

- a) Meniru ucapan orang dewasa,
- b) Membayangkan situasi (terutama dialog),
- c) Mengatur permainan.

Tiga fungsi kegiatan berbahasa lisan ini dapat dilakukan di taman kanak-kanak melalui kegiatan mendongeng, menceritakan kembali kisah yang

---

<sup>5</sup>Ali Nugraha, *keaktivitas berbahasa* (Jakarta:Prenada Media Group,2010) 7.12

telah didengarkan, berbagi pengalaman, sosiodrama maupun mengarang cerita dan sajak. Dengan kegiatan tersebut diharapkan kreativitas dan kemampuan berbahasa lisan anak dapat berkembang lebih optimal.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas berbahasa lisan anak dapat diketahui dengan beberapa indikator :

- 1) Keterampilan berkomunikasi secara efektif,
- 2) mendengarkan,
- 3) berkomunikasi dengan berbicara,
- 4) menulis dan membaca.

## **5. Konsep Berbahasa Anak**

Dalam hal konsep berbahasa anak Asrori mengemukakan Perkembangan bahasa individu, terutama bahasa lisan merupakan kemampuan khas manusia yang paling kompleks. Perkembangan bahasa lisan lebih cepat dari perkembangan aspek lainnya, meskipun sebagian anak ada yang perkembangan motoriknya lebih cepat dibandingkan perkembangan bahasanya.<sup>6</sup>

Ahli psikologi menyatakan bahwa perkembangan bahasa lisan merupakan kemampuan individu menguasai kosa kata, ucapan, gramatikal dan etika pengucapan dalam kurun waktu tertentu sesuai dengan perkembangan umum kronologisnya.

---

<sup>6</sup>Asrori, *Konsep Berbahasa Lisan*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), 141.



Karakteristik kemampuan bahasa lisan anak usia 5-6 tahun antara lain:<sup>7</sup>

- a) Dapat menguasai kosa kata 4-5 suku kata, meyerupai bunyi suara tertentu.
- b) Dapat berkomunikasi/berbicara secara lisan, menyebutkan nama diri, jenis kelamin serta alamat rumah secara sederhana.
- c) Dapat mengatakan bermacam-macam kata benda yang berada di lingkungan sekitar.
- d) Dapat menceritakan isi gambar atau isi cerita sederhana menghubungkan gambar/benda dengan kata.
- e) Dapat mengurutkan tulisan sederhana dengan mengenal bentuk-bentuk simbol yang melambangkan.

Menurut Depdiknas bahwa kemampuan berbicara merupakan kemampuan anak untuk berkomunikasi secara lisan dengan orang lain.<sup>8</sup>

Kemampuan/kesanggupan anak menyusun kosa kata menjadi suatu rangkaian pembicaraan secara berstruktur dapat dilatih agar mereka biasa berinteraksi dengan yang lainnya, serta anak dapat memberikan keterangan / informasi tentang suatu hal secara sederhana.

Ada tiga tahap perkembangan berbahasa lisan anak yang berhubungan erat terhadap perkembangan berpikir anak yaitu:<sup>9</sup>

1. Tahap eksternal, hal ini terjadi karena anak berbicara, sumber berpikir

---

<sup>7</sup>Ibid.163

<sup>8</sup>Depdiknas, *kurikulum 2004 Sumber Kompetensi Bahasa Indonesia Taman Kanak-kanak*.(Jakarta:Depdiknas 2007).167

<sup>9</sup>Ibid

anak berasal dari luar diri anak. Artinya sumber pikiran anak berasal dari orang dewasa yang memberikan informasi/pengarahan.

2. Tahap internal, dimana proses pemikiran anak telah mengalami penghayatan sepenuhnya, kemampuan berbahasa lisan anak secara lisan berurutan dengan benar, dapat menceritakan kembali cerita sederhana yang mudah dipahami, mengucapkan lebih dari tiga kalimat serta mengenal tulisan sederhana.
3. Tahap egosentris, dimana anak berbicara sesuai dengan jalan pikirannya dan pembicaraan orang dewasa bukan lagi menjadi prasyarat.

## **B. Bermain**

### **1. Pengertian Bermain**

Bermain merupakan suatu fenomena yang sangat menarik perhatian para pendidik, psikologi ahli filsafat dan lain sebagainya. Mereka lebih tertantang untuk lebih memahami arti bermain yang dikaitkan dengan tingkah laku manusia. Bermain merupakan pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam beraneka macam bentuk. Kehidupan sehari-hari kegiatan bermain begitu mudah dipahami namun dalam beberapa situasi sulit dibedakan dengan kegiatan yang bukan bermain.

Dalam hal bermain, Soemiarti Patmonodewo, mengatakan bahwa bermain dalam tatanan sekolah dapat digambarkan sebagai suatu rentang rangkaian kesatuan yang berujung pada bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan berakhir pada bermain yang diarahkan. Dalam bermain bebas

dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan bermain dimana anak mendapat kesempatan melakukan berbagai pilihan alat dan mereka memilih bagaimana menggunakan alat-alat, sedangkan kegiatan bermain dengan bimbingan, guru memilih alat permainan dan diharapkan anak-anak dapat memilih guna menemukan suatu konsep.<sup>10</sup>

Kegiatan bermain adalah proses sosialisasi yang sangat efektif melalui permainan anak belajar menjalankan suatu peran tertentu dapat menerima pandangan orang lain dan melatih cara berkomunikasi. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk. Bermain dapat berupa gerak seperti berlari, melempar bola dan memanjat, bermain juga dapat berupa kegiatan berfikir, seperti menyusun puzzle atau mengingat kata-kata sebuah lagu, dan juga berupa kreativitas dengan menggunakan krayon, plastisin atau tanah liat

## **2. Manfaat Bermain**

Hasil penelitian yang telah dilakukan para ilmuwan menyatakan bahwa bermain bagi anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan kreativitas serta imajinasinya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai dengan jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata dan menyalurkan perasaan tertekan .

---

<sup>10</sup>Soemiarti Patmonodewo, *Bermain bebas*(Jakarta:Rineka Cipta,2000), 102.

Berikut ini akan diuraikan satu persatu manfaat bermain bagi anak di TK<sup>11</sup>

a. Bermain Memicu Kreativitas

Hasil penelitian mendukung dugaan bahwa bermain dan kreatifitas saling berkaitan karena baik bermain maupun kreativitas rnengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol (Spodek & Sarcho, 1988). Kreativitas dapat dipandang sebagai suatu aspek dari pemecahan masalah yang mempunyai arti dalam bermain. Saat anak menggunakan daya khayalnya dalam bermain, dengan menggunakan alat atau tanpa alat mereka lebih kreatif.

Bermain Bermanfaat Mencerdaskan Otak Salah satu contoh permainan yang dapat mencerdaskan otak adalah bermain dokter-dokteran. Dalam permainan ini si anak berpura-pura menjadi dokter dan menjadi pasien. Sebagai pasien si anak bebas menggunakan imajinasinya dan segenap pengetahuannya tentang seorang yang sedang sakit. Demikian juga halnya dengan anak yang berperan sebagai dokter, anak dengan bebas mengungkapkan segenap pengetahuannya tentang seorang dokter, mulai dari sikapnya, gaya bicaranya dan jenis obat-obatan yang dapat menyembuhkan penyakit.

b. Bermain Bermanfaat Menanggulangi Konflik

Pada usia TK tingkah laku yang sering muncul ke permukaan adalah tingkah laku menolak, bersaing, agesit bertengkar, meniru, kerjasama, egois,

---

<sup>11</sup>Montolalu, *Bermain dan Permainan* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007 ), 115-118.

simpatik, marah, ngambek, dan berkeinginan untuk diterima oleh lingkungan sosial mereka. TK memberi peluang bagi anak melalui bermain dalam kelompok besar maupun kelompok kecil untuk mengatasi konflik yang terjadi. Sandiwara boneka, bermain dramatisasi bebas dan bercerita dengan berbagai metode, merupakan beberapa kegiatan bermain.

c. Bermain Bermanfaat untuk Melatih Empati

Empati adalah pengenalan perasaan, pikiran, dan sikap orang lain, dapat juga dikatakan pengenalan jiwa orang lain, dengan kata lain empati adalah keadaan mental yang membuac seseorang mengidentifikasi atau merasa dirinya dalam keadaan perasaan atau pikiran dan sikap yang sama dengan orang atau kelompok lain. Empati merupakan suatu faktor yang berperan dalam perkembangan sosial anak karena dengan empati anak dapat merasakan penderitaan orang lain. Dengan mengembangkan empati, anak akan pandai menempatkan dirinya dan perasaannya pada diri dan perasaan orang lain dan akan mengembangkan tenggang rasa. Melalui bermain sandiwara boneka atau dramatisasi terpimpin sikap empati dapat dikembangkan di TK.

d. Bermain Bermanfaat Mengasah Panca Indera

Banyak jenis permainan TK yang menunjang perkembangan kepekaan panca indera seperti “permainan kotak” aroma untuk latihan indera penciuman, permainan “suara apa” untuk latihan indera pendengaran, gambar-gambar di buku untuk latihan indera penglihatan, dan permainan merasakan

berbagai rasa makanan dengan mata tertutup untuk melatih indera pengecap dan lain-lain.

e. Bermain Sebagai Media Terapi

“*Sigmund Freud*”, Bapak psikoanalisis mengemukakan bahwa anak melakukan bermain sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah konflik dan kecemasannya. Berawal dari teori ini para ahli ilmu jiwa mendapat ilham untuk menggunakan bermain sebagai alat diagnosis mengobati anak yang bermasalah, yang dikenal di kalangan para ahli dengan terapi bermain. Namun tidak semua orang dapat melakukannya karena ini memerlukan keahlian khusus dari mereka yang mendapat pendidikan dan pelatihan khusus untuk itu.

f. Bermain Melakukan Penemuan

Anak akan bertanya, jika ada sesuatu yang ia butuhkan/pahami saat bermain. Bagi guru yang berpengalaman, anak-anak yang sedang bermain sering dilihat, seperti sedang melakukan penemuan-penemuan setiap waktu. Penemuan tersebut bisa saja kebetulan, seperti dalam bermain di bak air. Ketika anak pertama kali menemukan bahwa jumlah air yang sama dapat mengisi tiga wadah, seperti botol ada caranya, air bila dipukul dengan tangan akan memercik ke mana-mana, lain dengan pasir. Penemuan ini sangat menyenangkan anak.

Dalam hal manfaat bermain bagi perkembangan anak Hibana mengemukakan yaitu sebagai berikut:<sup>12</sup>

1. Perkembangan fisik. Bermain berguna untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuh. Bermain juga berfungsi untuk menyalurkan tenaga yang berguna bagi kesehatan fisik dan mental anak.
2. Dorongan berkomunikasi. Melalui aktivitas bermain, anak terdorong untuk berbicara dan berkomunikasi dengan teman lain, tanpa disadari anak belajar mengungkapkan pikiran dan perasaannya pada orang lain.
3. Penyaluran energi emosional yang terpendam. Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan berbagai ketegangan emosional. Dengan demikian bermain merupakan terapi cepat dan murah bagi pengembalian kondisi fisik yang terganggu.
4. Penyaluran dari keinginan dan kebutuhan yang tidak terpenuhi. Tidak semua keinginan dan kebutuhan anak dapat terpenuhi. Keinginan yang tidak terpenuhi dalam dunia real dapat diaplikasikan melalui kegiatan bermain
5. Sumber belajar. Melalui kegiatan bermain, anak belajar menghargai hal, baik bersifat fisik maupun pengembangan mental.
6. Rangsangan kreatifitas. Dalam bermain, anak bebas memilih dan bereksplorasi, maka bermain dapat mengembangkan kreativitas anak. Belajar standar moral. Melalui kegiatan bermain, anak belajar hal-hal

---

<sup>12</sup>Hibana, *manfaat bermain bagi perkembangan anak* (Yogyakarta: Garfindo, 2005), 85.

yang dapat diterima oleh lingkungan, dan hal-hal yang ditolak.

7. Mengembangkan kepribadian. Secara pelan dan pasti kepribadian anak akan terbentuk melalui kegiatan bermain.

### **3. Jenis-jenis Alat Bermain**

Alat permainan pada usia anak TK sangat bermanfaat dalam membantu mengembangkan seluruh dimensi perkembangan anak, yaitu bagi perkembangan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, sosial, perkembangan emosional bagi anak TK.

Bahan dan peralatan yang disediakan hendaknya merupakan sumber belajar yang dapat membantu mengembangkan seluruh dimensi perkembangan anak seusia TK, yaitu bagi perkembangan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa sosial, dan perkembangan emosional bagi anak TK.

Dalam hal bahan dan peralatan bagi anak TK ,Moeslichatoen harus memperhatikan:<sup>13</sup>

#### **a. Pengembangan Dimensi Perkembangan Motorik Anak Tk**

Anak usia TK adalah anak yang selalu aktif. Oleh karena itu, sebagian besar alat bermain diperuntukkan bagi pengembangan koordinasi gerakan otot kasar. Misalnya, kegiatan turun naik tangga meluncur dengan kecepatan dan kekuatan, kegiatan akrobatik, memanjat, berayun-ayun dengan menggunakan papan keseimbangan.

---

<sup>13</sup>Moeslichatoen, *Jenis-jenis Alat Bermain* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999),50.



b. Pengembangan Kognitif Anak Usia TK

Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain kemampuan mengenal, mengingat, berfikir konvergen, divergen, memberi penilaian. Bahan dan peralatan yang dibutuhkan bagaimana terdapat dalam “Pedoman penggunaan alat peraga Taman Kanak-Kanak, yaitu papan pasak kecil, papan pasak berjenjang, papan tongkat, warna, menara gelang bujur sangkar, balok ukur dan papan hitung.

c. Pengembangan Kreativitas Anak TK

Kemampuan kreatif yang dapat dikembangkan melalui bermacam ragam kegiatan bermain. Berbagai bahan yang bersifat manipulatif dapat dipergunakan: tanah liat cat, krayon, kertas, balok-balok, air, pasir, dan bahan yang dapat digerakkan.

d. Pengembangan Bahasa Lisan Anak Usia TK

Kemampuan berbahasa lisan yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain bertujuan untuk:

- a) Menguasai bahasa reseptif: memahami perintah, menjawab pertanyaan dan mengikuti urutan peristiwa.
- b) Menguasai bahasa ekspresif yang meliputi: menguasai kata-kata baru dan menggunakan pola bicara orang dewasa.
- c) Berkomunikasi secara verbal dengan orang lain: berbicara sendiri atau berbicara kepada orang lain.
- d) Keasyikan menggunakan bahasa secara lisan.

e. Pengembangan Sosial Anak Usia TK

Kemampuan sosial yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain yang bertujuan untuk membina hubungan dengan anak lain dan belajar bertingkah laku yang dapat diterima dan sesuai dengan harapan anak. Bahan dan peralatan yang dapat digunakan untuk kegiatan ini adalah tempat air yang digunakan secara bergiliran, buku cerita buku bergambar, bahan teka teki, kuda-kudaan, sepeda roda tiga bersadel rangkap, telepon mainan, beberapa topi pemadam kebakaran, dan sebagainya.

f. Pengembangan Emosi Anak Usia TK

Pengembangan emosi anak TK adalah:

1. Kemampuan memahami perasaan
2. Kemampuan berlatih membuat pertimbangan
3. Kemampuan memahami perubahan
4. Menyenangi diri sendiri

Sedangkan bahan dan peralatan yang dipergunakan untuk mengembangkan keterampilan emosi ini antara lain: tanah liat atau lumpur, balok balok memelihara hewan peliharaan, bermain drama, cerita dan buku-buku yang menggambarkan perwatakan dan situasi dalam rentangan perasaan yang sangat luas.

#### **4. Nilai - nilai Bermain**

Para peneliti telah menemukan bahwa nilai bermain bagi anak sangat luas dan meliputi seluruh aspek perkembangan anak, baik fisik, kognitif

bahasa sosial emosional maupun kreativitas. Berikut ini akan diuraikan nilai-nilai bermain bagi tiap-tiap aspek perkembangan anak, yaitu bagi aspek pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif dan bahasa, sosial dan emosional<sup>14</sup>.

a) Nilai Bermain Bagi Pertumbuhan dan Perkembangan Fisik

Melalui permainan, aspek motorik kasar anak dapat dikembangkan. Kegiatan bermain dapat merangsang anak untuk menggunakan anggota-anggota tubuhnya. Kegiatan dalam bentuk bermain bebas, seperti berjalan, berlari, melompat, merangkak, melempar, mendorong, berayun, meluncur, meniti dan sebagainya sangat besar nilainya bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik anak.

Dalam kegiatan fisik ini seluruh tubuh anak aktif. Otot-otot besar dan otot-otot kecil memperoleh latihan, termasuk koordinasi otot-otot tersebut. Anak dapat menyalurkan energinya yang berlebihan melalui bermain yang mengandung gerakan-gerakan kasar dan kuat.

Peredaran darah, kerja pencernaan makanan dan pernapasan anak menjadi teratur. Disamping itu kegiatan anak yang mempergunakan banyak tenaga dapat menimbulkan nafsu makan dan tidur yang sehat dan meningkatkan daya tahan tubuh terhadap penyakit.

b) Nilai Bermain Bagi Perkembangan Kognitif

Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berfikir

---

<sup>14</sup>Ibid

karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berfikir anak. Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian-penelitian, melakukan percobaan-percobaan untuk memperoleh pengetahuan. Bermain juga membuka kesempatan bagi anak untuk berkreasi, menemukan serta membentuk dan membangun saat mereka menggambar, bermain air, bermain dengan tanah liat atau plastisin dan bermain balok.

c) Nilai Bermain Bagi Perkembangan Sosial

TK didirikan dengan maksud sebagai pengantar anak memasuki SD dengan memberikan kesempatan pada anak bersosialisasi melalui cara yang sesuai dengan sifat alamiah anak yaitu bermain. Itu sebabnya di TK kegiatan bermain tidak bisa dikurangkan apalagi ditiadakan dengan sengaja atau tidak sengaja sering terjadi di TK.

Dalam situasi bermain anak-anak akan belajar menyesuaikan diri dengan orang lain, dengan keadaan kadang-kadang jumlah alat permainan yang sedikit memaksa anak untuk saling berbagi dengan temannya. Anak belajar menunggu giliran/antri, belajar bekerja sama, saling tolong menolong dan juga belajar menaati peraturan-peraturan bermain yang dimainkan bersama.

d) Nilai Bermain Bagi Perkembangan Emosional

Bermain bersama anak mengalami pertengkaran dan berebut mainan. Hal ini biasa terjadi dalam proses menyesuaikan diri. Secara berangsur-angsur

anak mendapat kesempatan untuk mengontrol emosinya, belajar menahan diri dan bersabar. Disamping itu dari pengalaman pertengkaran yang terjadi, anak akan memperoleh konsep moral, seperti salah, benar, baik, buruk, jujur, adil, curang, fair dan sebagainya.

## **5. Proses/Tahap Bermain**

Dalam hal proses bermain, Sri Ratna Dyah menerangkan bahwa proses bermain itu kaya akan makna, disitulah terjadi transformasi dari jati diri objek serta situasi menjadi sifat-sifat pribadi, objek serta kejadian-kejadian yang hanya ada dalam khayalan anak-anak.<sup>15</sup>

Proses bermain anak diberi kegiatan yang sangat berharga untuk mempraktekkan keterampilan sosial dan kognitif. Pelaksanaan kelompok bermain ialah suatu kegiatan yang menerapkan fungsi-fungsi perencanaan, pengaturan, dan pelaksanaan kepada unsur-unsurnya (uang, orang dan barang) yang kegiatannya mengarah pada tujuan kelompok bermain yang hendak dicapai.

Agar dapat memberi bimbingan kepada anak TK dengan sebaik-baiknya guru perlu mengetahui bahwa pada umumnya anak-anak melalui tingkatan-tingkatan atau tahap-tahap (proses) bermain sebagai berikut:

### **a) Tahap Manipulatif**

Yaitu, suatu proses pada saat anak berusia 2-3 tahun. Dengan menggunakan alat-alat atau benda yang ia pegang, anak akan melakukan

---

<sup>15</sup>Sri Ratna Diah, *Proses bermain anak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 6.

penyelidikan dengan cara membolak-balik meraba, bahkan menjatuhkan lalu melempar dan memungut kembali, dan sebagainya.

b) Tahap Simbolis

Tahap dari manipulatif ke tahap simbolis hampir tidak terlihat. Tahap ini, anak melakukan kembali apa yang pernah ia lakukan pada tahap manipulatif, contohnya kadang berbicara sendiri.

c) Tahap Eksplorasi

Pada tahap ini anak bermain sendiri, ia lebih senang tidak berteman dalam bermain. Permainannya lebih banyak ke arah yang berhubungan dengan pasir, seperti mengayak pasir, menuangkannya dan meletakkan kembali dalam wadah.

d) Tahap Eksperimen

Tahap ini, dimana anak mulai melakukan percobaan, yang berarti mereka memasuki tahap eksperimen.

e) Tahap dapat Dikenal

Anak usia 5-6 tahun pada umumnya telah mencapai tahapan bermain ini, yaitu membangun bentuk-bentuk yang realistis, bentuk-bentuk yang sudah dikenal atau dilihat anak dalam kehidupannya.

### **C. Permainan Permata Tersembunyi<sup>16</sup>**

Permainan permata tersembunyi dapat dilakukan dengan perlengkapan sebagai berikut:

---

<sup>16</sup> Proposal Ptk Paud, <http://www.scribd.com/doc/164246242>, diakses tanggal 15/05/2014.

1. Pasir di wadah plastik yang besar atau kotak pasir di halaman (pilihan lain: beras, kacang, atau pasir ukuran kecil di dalam karung, plastik besar di dalam baskom, jika aktivitas ini lakukan di dalam ruangan).
2. Kotak kecil yang berbentuk permata dari plastik.
3. Gambar-gambar yang disesuaikan dengan tema pembelajaran.

Adapun cara melaksanakan permainan tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Sembunyikan seluruh permata yang berisikan gambar-gambar di dalam pasir dan mulailah pencarian dengan menggali untuk menemukan permata tersembunyi.
- b) Katakan (jika diperlukan, gunakan isyarat dengan jari) jumlah permata yang tersembunyi di dalam pasir. Kemudian katakan “ada lima permata tersembunyi di dalam pasir, bisakah kamu temukan semuanya?”.
- c) Berikan dorongan kepada anak untuk menyusupkan tangannya ke dalam pasir, alih-alih menyingkirkan pasir itu, untuk mencari permata itu.
- d) Menyuruh anak menceritakan sesuatu mengenai permata yang telah ditemukannya.
- e) Mintalah anak meletakkan permata yang ditemukannya ke dalam sebuah wadah supaya dia dapat menghitung, dan menyebutkan nama-nama gambar yang terdapat di dalam permata tersebut.

Jika guru melakukan permainan di dalam ruangan dan tak punya kesempatan untuk membuat kotak pasir maka sembunyikan permata yang sangat menarik bagi anak itu ke dalam wadah plastik yang sangat cekung, isi

setengahnya dengan beras atau kacang, atau yang lainnya dan sembunyikan permata di dalamnya, jika ruangan mencukupi, guru dapat menggunakan wadah yang cukup besar sehingga anak dapat duduk di dalamnya sambil mencari permata tersebut.

Adapun tujuan dari permainan ini adalah:

1. Anak dapat menjawab pertanyaan dari guru tentang gambar yang ditemukan dalam permata.
2. Anak dapat berbicara dengan kalimat sederhana ketika bercerita tentang permainan permata tersembunyi yang dilakukannya
3. Anak dapat bercerita tentang isi permata yang tersembunyi
4. Anak dapat mengucapkan sajak tentang gambar yang didupatkannya dalam permata.
5. Anak dapat menyebutkan sebanyak-banyaknya kegunaan dari gambar yang ditemukan dalam permata.