
Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Meniru Huruf dari Media Bahan Alam di TK Negeri Pembina Kabupaten Bantaeng Sulawesi Selatan

Nurhayati; Bastiana; Jenny

TK Negeri Pembina Kabupaten Bantaeng Sulawesi Selatan; Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar Sulawesi Selatan; TK Yafqaeda
Makassar Sulawesi Selatan.
nh1708519@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak sebagai daya mempersiapkan segala sesuatu yang dapat dilihat, di dengar dan di rasakan oleh anak usia dini, sehingga mempunyai pemahaman secara komprehensif. Kemudian penggunaan media bahan alam merupakan alternative dalam meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak di TK. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektifitas media bahan alam dalam meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian . Subjek penelitian ini anak TK Negeri Pembina . Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Berdasarkan perolehan hasil analisis data ini pada efektifitas penggunaan media bahan alam dalam meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak TK Siklus I dan Siklus II menunjukkan peningkatan dalam aspek bahasa. Dapat di simpulkan bahwa adanya efektifitas penggunaan media bahan alam untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak di TK Negeri Pembina.

Kata Kunci: Meniru huruf; Bahan Alam; PAUD

A. PENDAHULUAN

Masa kanak –kanak adalah merupakan suatu masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar perkembangan kemampuan fisik ,bahasa sosial, emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama. Oleh karena itu, upaya pengembangan seluruh potensi anak didik sejak usia dini merupakan hal yang mutlak dilakukan agar pertumbuhan dan perkembangan anak didik tercapai secara optimal.

Upaya pembinaan melalui pendidikan anak usia dini yang di tujukan bagi anak-anak perlu diberikan agar nantinya anak-anak dapat mengembangkan aspek perkembangan yang di miliki, salah satunya perkembangan bahasa. Melalui rangsangan dengan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Menurut Imas Kurniawan mengungkapkan bahwa “pertumbuhan adalah perubahan ukuran dan bentuk tubuh, dan perkembangan adalah perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam kurun waktu tertentu”[1].

Begitu pula dalam perkembangan aspek bahasa, khususnya kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak, yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak usia dini. Bahasa merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan makna kepada orang lain dan membangun interaksi secara individu satu dengan yang lainnya. Kemampuan berbahasa menunjukkan kemampuan manusia yang kompleks dan fantastis, sehingga dapat berkembang dengan cepat sejak anak usia dini. Perkembangan bahasa dimulai dari lingkungan yang sederhana melalui praktek empiric secara langsung.

Perkembangan bahasa dapat di tempuh melalui cara yang sistematis dan berkembang sesuai tahap perkembangan anak meskipun dari berbagai latar belakang yang berbeda[2], [3]. Anak-anak memiliki kemampuan berbahasa yang baik dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkunganya sejak usia dini.

Anak usia dini berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan paling pesat, baik dari segi fisik maupun mental. Selain pertumbuhan dan perkembangan fisi, perkembangan motorik, moral, sosial emosional, kognitif dan juga bahasa berkembang secara pesat. Aspek – aspek perkembangan tersebut tidak berkembang secara sendiri-sendiri, melainkan saling terjalin satu sama lainnya.

Bahasa adalah satu aspek perkembangan yang perlu di persiapkan dan di kembangkan pada anak usia TK untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya adalah kemampuan mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang terlihat sederhana namun kemampuan ini harus dikuasai oleh anak TK karna pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca.

Guru perlu merancang pembelajaran untuk mengenalkan huruf kepada anak-anak dengan baik sehingga mampu menumbuhkan pemahaman tentang huruf bermakna dalam situasi yang menyenangkan. Suasana belajar harus di ciptakan melalui kegiatan permainan yang sesuai dengan karakteristik anak yang masih senang bermain.

Berdasarkan observasi awal dilapangan bahwa kemampuan mengenal huruf di kelompok B TK Negeri Pembina Bantaeng masih rendah, dari 10 anak dalam kelas baru 2 anak yang mampu mengenal huruf dengan baik. Anak Nampak kesulitan saat menyebutkan huruf-huruf. Anak juga terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal atau bentuknya mirip, misalnya “d dan b”, ”f dan v”, ”m dan n”, ”p dan q”, ”m dan w”. Anak juga kesulitan saat diminta menyebutkan kata dari sebuah huruf, begitu pula sebaliknya saat diminta untuk menyebutkan huruf depan dari sebuah kata.

Penggunaan media pembelajaran belum maksimal, hal tersebut dapat mempengaruhi ketertarikan anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Disisi lain penggunaan metode bermain yang belum di manfaatkan secara optimal. Melihat dari permasalahan tersebut diatas maka kemampuan anak dalam mengenal huruf perlu di kembangkan dengan cara yang tepat, dengan tahap berpedoman pada bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain karna menurut Moeslichatoen, bagi anak TK belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar[4].

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak melalui permainan meniru huruf dari bahan alam di TK Negeri Pembina Kabupaten Bantaeng”.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pengembangan model permainan untuk pengembangan karakter Anak Usia Dini. Dengan demikian model pembelajaran yang akan di kembangkan dalam penelitian ini adalah model permainan yang merupakan kegiatan yang dapat dilakukan oleh orang tua dan lembaga PAUD untuk melaksanakan keselarasan mengembangkan karakter anak Untuk dapat menghasilkan media tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan media tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka di perlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

1. Pengertian kemampuan mengenal huruf

Pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa[5]. Soenjono Darjowidjojo mengungkapkan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya[6].

Pendapat Ehri dan Mc.Cormack belajar huruf adalah huruf komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak bisa membaca beberapa kata dan mengenal huruf cetak dilingkungan/environmental print sebelum mereka mengetahui abjad. Anak menyebut huruf pada daftar abjad,dalam belajar membaca tidak memiliki kesulitan dari pada anak yang tidak mengenal huruf [5].

Burnett menyatakan bahwa mengenal huruf merupakan hal paling penting bagi anak usia dini yang di dengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus di ulang-ulang[7].

Selain pendapat di atas, menurut Slamet suyanto bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karna banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda, seperti "d dan b", "f dan v", "m dan n", "p dan q", "m dan w", maka di perlukan permainan membaca untuk mengenal huruf[2], [8].

Sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang standar Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, diantaranya kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf depan dari sebuah benda.

Jadi dari pendapat tersebut dapat di tegaskan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Kemampuan anak dalam mengetahui huruf dapat dilihat saat anak mampu menyebutkan suatu simbol huruf, dan kemampuan anak dalam memahami huruf dapat dilihat dari kemampuan anak saat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata. Dari mengenal huruf ke kata selanjutnya bisa berbahasa dengan mengenal simbol-simbol huruf.

2. Pentingnya mengenal Huruf

Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang merupakan suatu proses bersifat fisik dan psikologis. Keterampilan yang di kembangkan adalah tentang huruf cetak. Anak-anak berkesempatan berinteraksi dengan huruf cetak. Belajar mengenal huruf untuk mencapai kemampuan membaca awal bagi anak-anak[5], [9], [10].

Menurut Glenn Doman bahwa anak balita perlu diajari membaca karena, a) anak usia balita mudah menyerap informasi dalam jumlah yang banyak, b) anak usia balita dapat menangkap informasi dengan kecepatan luar biasa, c) semakin banyak yang di serap semakin banyak yang di ingat, e) anak usia balita dapat mempelajari bahasa secara utuh dan belajar hampir sebanyak yang di ajarkan[11].

Pengenalan huruf sejak usia TK yang penting adalah metode pembelajarannya melalui proses sosialisasi, metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan bahwa dengan strategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karna membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah[2], [11]. Bahwa anak dapat mengenal huruf dengan baik dan cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik[8].

Jadi berdasarkan hal-hal tersebut dapat ditegaskan bahwa, anak-anak yang mengenal huruf sejak usia dini dapat memberikan manfaat bagi anak-anak untuk mempersiapkan diri dalam membaca dan menulis.

3. Media

a. Pengertian media

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang berarti “tengah”, ”perantara” atau ”pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gagne, media di definisikan sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar[12]. Arif S. Sadiman memberikan pengertian media sebagai segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi[13].

Media instruksional atau media pembelajaran selalu terdiri dari dua unsur pokok yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Unsur pesan adalah informasi atau bahan ajar dalam tema/ topic tertentu yang akan disampaikan atau di pelajari. Sedangkan unsur perangkat keras adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut. Dengan demikian, sesuatu baru dapat dikatakan sebagai media pembelajaran jika sudah memenuhi dua unsur tersebut[14]

Dari berbagai definisi dari media di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu dalam lingkungan siswa dan merupakan non personal (bukan manusia) yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar.

Jadi, media pembelajaran adalah media yang di gunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan ransangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik dengan benar.

b. Langkah-langkah permainan meniru huruf dari bahan alam

Langkah–langkah permainan meniru huruf dari bahan alam diantaranya adalah ambilah beberapa bahan alam yang ada di halaman sekolah atau di halaman rumah misalnya ranting, batu-batuan, daun kering, pasir, bunga, dll. Ambilah kartu huruf lalu amati simbol huruf yang di pegang simpan kartu huruf tersebut lalu bentuk huruf tersebut di lantai menggunakan bahan alam .

Berdasarkan langkah di atas maka penelitian ini kemudian mengembangkan langkah-langkah permainan meniru huruf dari bahan alam sebagai berikut:

- 1) Anak di kondisikan duduk di tempat duduk yang sudah di sediakan.
- 2) Anak di beri penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan meniru huruf dari bahan alam.
- 3) Anak-anak di tugaskan masing-masing mencari bahan alam yang ada di halaman sekolah/rumah.
- 4) Anak-anak di beri contoh cara bermain meniru huruf yang akan di jelaskan ssebagai berikut:
 - (a) Guru mengambil sebuah kartu huruf ,kemudian di perlihatkan pada anak-anak.
 - (b) Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, kemudian anak-anak meniru mengucapkn symbol huruf tersebut.
 - (c) Anak kemudian meniru huruf yang dilihat tadi menggunakan bahan alam yang sudah dikumpulkan tadi.
 - (d) Anak diajak mempraktekkan permainan meniru huruf secara bersama- sama, dengan posisi anak masih duduk di tempat yang sama.

c. Manfaat dan kelebihan bermain meniru huruf

Beberapa manfaat yang dapat diambil dari penerapan permainan meniru huruf dari baha alam yaitu:

1) Merangsang anak belajar secara aktif

Permainan meniru huruf merupakan pembelajaran yang menggunakan bahan alam untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Melalui permainan meniru huruf, anak-

anak di stimulasi untuk belajar secara aktif dalam mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan.

2) Melatih anak memecahkan persoalan

Melalui permainan meniru huruf, anak-anak mampu memecahkan persoalan yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf, karena dengan permainan meniru huruf anak-anak dapat belajar dengan mudah tentang bentuk-bentuk huruf. Anak-anak juga dapat memaknai simbol huruf yang tertera pada kartu huruf tersebut.

3) Timbul persaingan yang sehat antar anak

Penerapan permainan meniru huruf juga dapat menumbuhkan rasa disiplin dan menumbuhkan jiwa sportif pada diri anak-anak, sehingga dapat membangun persaingan yang sehat antar anak-anak.

4) Menumbuhkan sikap percaya diri pada anak

Permainan meniru huruf juga memupuk sikap percaya diri pada anak-anak, karena anak-anak distimulasi untuk berani belajar sendiri saat mencoba bermain meniru huruf. Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa, manfaat dan kelebihan meniru huruf adalah dapat membantu anak untuk belajar mengenal huruf dengan mudah sehingga memperlancar kemampuan membaca anak. Permainan meniru huruf juga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak secara aktif dan penuh percaya diri.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

a. Siklus I Perencanaan kegiatan

Dalam siklus I rencana tindakannya adalah dilakukan kegiatan pembelajaran meliputi:

- 1) Menentukan kelas subjek penelitian
- 2) Menyiapkan rencana pembelajaran (RPPM, RPPH)
- 3) Menetapkan focus observasi dan aspek-aspek yang akan diamati
- 4) Menetapkan jenis data dan cara pengumpulannya
- 5) Menentukan pelaku observasi, alat bantu observasi, pedoman observasi, dan cara pelaksanaan observasi
- 6) Menetapkan cara pelaksanaan refleksi dan pelaku refleksi
- 7) Menetapkan kriteria keberhasilan dalam upaya pemecahan masalah.

b. Tahap Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini akan dilakukan melalui pelaksanaan pembelajaran sesuai perencanaan tindakan yang bersumber pada program semester kelompok B di rencanakan terdiri dari 5 kali tatap muka, evaluasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti bekerja sama dengan pengamat yaitu teman sejawat. Tugas teman sejawat yang terdiri dari rekan guru dan kepala sekolah bertugas sebagai penilai, memberikan masukan, arahan dan membantu merencanakan dalam pelaksanaan kegiatan perbaikan.

c. Pengamatan/Pengumpulan data/Instrumen Siklus I

Pada tahap ini guru mengadakan pengamatan terhadap kegiatan dalam proses pembelajaran, yang meliputi :

- 1) Pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus I
- 2) Pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran siklus I

Tahap pengumpulan data dilaksanakan oleh penulis sebagai pengamat selama proses perbaikan pembelajaran. Data penilaian yang dikumpulkan yaitu :

- 1) Data aktivitas anak didik dalam proses pembelajaran
- 2) Kemampuan anak didik dalam meniru huruf
- 3) Data ketuntasan belajar anak didik di kumpulkan dalam lembar evaluasi

d. Refleksi Siklus I

Dalam proses pembelajaran berlangsung ternyata dalam kegiatan meniru huruf masih belum ada peningkatan, karena :

- 1) Guru hanya menjelaskan teori- teori meniru huruf
- 2) Pembelajaran klasikal membuat anak cepat bosan dalam menerima pembelajaran guru
- 3) Masih ada siswa yang belum bisa melakukan kegiatan meniru huruf.

e. Revisi Siklus I

Agar hasil dalam kegiatan meniru huruf bisa optimal sesuai yang di harapkan hendaknya :

- 1) Hendaknya guru lebih banyak memberikan contoh meniru huruf yang benar dan menarik
- 2) Hendaknya guru memberikan media yang lebih menarik agar anak didik tidak cepat bosan
- 3) Guru memberikan motivasi kepada anak dalam kegiatan meniru huruf.

f. Siklus II Perencanaan Kegiatan

Pelaksanaan siklus II ini berdasarkan hasil dari refleksi dan analisis penulis dilihat dari prestasi belajar anak didik pada siklus I, seperti yang dikemukakan diatas. Dari hasil refleksi terhadap proses, pembelajaran pada siklus II dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan meniru huruf. Pada siklus I anak-anak hanya meniru huruf di atas papan tulis, maka pada siklus II anak-anak akan meniru huruf menggunakan bahan alam.

g. Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran bahasa dengan kegiatan meniru huruf menggunakan bahan alam. Anak didik akan di ajak keluar kehalaman sekolah dan mengumpulkan bahan alam yang ada di pekarangan sekolah seperti : ranting, batu- batuan, daun, bunga, biji, pasir dll. Kemudian anak akan meniru huruf menggunakan bahan alam tersebut.

h. Refleksi siklus II

Pada tahap ini adalah tahap penilaian setelah pembelajaran berlangsung pengamat dan observatory menilai kegiatan meniru huruf pada siklus II ini sudah meningkat sesuai yang diharapkan, karna guru memberikan media yang menarik sehingga kemampuan berbahasa anak menjadi meningkat.

i. Revisi Siklus II

- 1) Guru sudah memberikan contoh meniru huruf yang benar dan menarik
- 2) Guru sudah memberikan media yang lebih menarik agar anak didik tidak cepat bosan
- 3) Guru melakukan pendekatan dan memberikan motivasi kepada anak dalam kegiatan meniru huruf.

2. Pembahasan

a. Siklus I Tahap Perencanaan

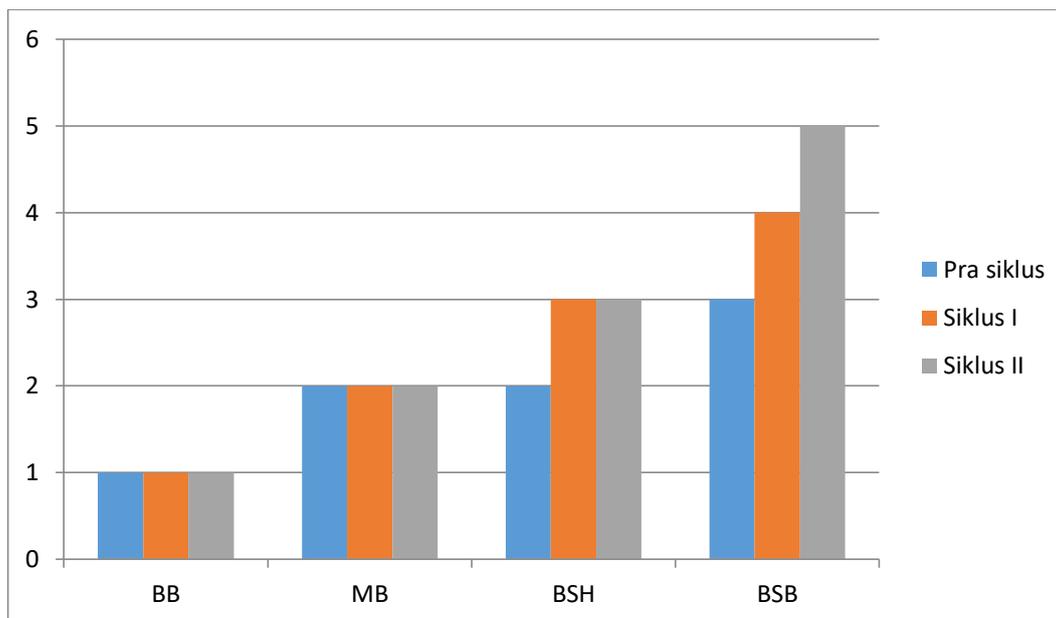
Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada dua siklus yaitu siklus I dan siklus II dapat dilihat perbandingan peningkatan pembelajaran anak didik. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus II di rasa cukup memiliki dari tujuan yang telah di rencanakan yaitu untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui media bahan alam.

Tabel 1: lembar Penilaian Harian

No	Skor	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	BB	1 orang	1 orang	1 orang
2	MB	1 orang	2 orang	2 Orang
3	BSH	2 orang	3 orang	3 orang
4	BSB	3 orang	4 orang	5 orang

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Grafik 1: Hasil Penelitian pada Dua Siklus Yaitu Siklus I dan Siklus II Dalam Pembelajaran Meniru Huruf Dari Bahan Alam



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Dari table diatas dapat dilihat bahwa penelitian pembelajaran meniru huruf dengan media bahan alam yang dilakukan oleh guru pada anak didik TK Negeri Pembina Kabupaten Bantaeng telah berhasil dengan baik, dalam dua siklus penelitian.

Pada siklus I kemampuan berbahasa anak dalam meniru huruf menggunakan media bahan alam mulai berkembang (MB) sebanyak 2 orang, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang, berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 4 orang.

Pada penelitian siklus II kemampuan berbahasa anak dalam meniru huruf menggunakan media bahan alam mulai berkembang (MB) sebanyak 2 orang, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang, berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 5 orang.

Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus II dirasa cukup berkembang sesuai dengan tujuan yang di rencanakan yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui meniru huruf dari bahan alam.

D. SIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Media bahan alam memiliki dampak positif dapat meningkatkan keterampilan anak dalam pengembangan bahasa, Kemampuan otak anak menjadi terbiasa berfikir untuk memecahkan masalah yang di hadapinya sampai tuntas dengan mandiri tanpa mengenal putus asa. Hal ini dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar anak dalam setiap siklus meningkat. Ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 45% belum tercapai, untuk itu guru terus berupaya untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak dengan menggunakan media bahan alam dan mengganti media lain dalam setiap pertemuan agar lebih menarik perhatian anak.
2. Pada siklus II Ketuntasan belajar tercapai 80%, hal ini terjadi karena guru memberi motivasi kepada anak melalui bermacam-macam bahan alam yang lebih bervariasi, sehingga anak antusias untuk mengerjakan tugasnya.
3. Aktivitas guru dalam kegiatan penggunaan media bahan alam terus meningkat dari siklus I sebesar 80% atau cukup memuaskan dan siklus II sebesar 95% atau memuaskan, hal ini menjadi salah satu penyebab anak mampu mencapai ketuntasan belajar, sehingga melalui media

bahan alam kemampuan berbahasa anak di TK Negeri Pembina Kabupaten Bantaeng meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Kurniawan and R. Hermawan, "Program Parenting Untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini," *As-Sibyan J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 01, pp. 29–39, 2017.
- [2] E. Zubaidah, "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini," *Yogyakarta Pendidik. Dasar Dan Pra-sekolah Fak. Ilmu Pendidik. Univ. Negeri Yogyakarta*, 2001.
- [3] Y. Safitri, "Faktor-faktor yang berhubungan dengan perkembangan bahasa balita di UPTD kesehatan Baserah tahun 2016," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 148–155, 2017.
- [4] R. Moeslichatoen, "Meode Pengajaran di Taman Kanak-kanak, Jakarta: PT," *Asdi Mahasatya*, 2004.
- [5] C. Seefeldt and B. A. Wasik, "Pendidikan anak usia dini," *Jakarta PT Indeks*, 2008.
- [6] S. Dardjowidjojo, *Psikolinguistik: Pengantar pemahaman bahasa manusia*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2003.
- [7] H. Rasyid and S. Mansyur, "Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini," *Yogyakarta Multi Press.*, 2009.
- [8] S. Suyanto, "Dasar-dasar pendidikan anak usia dini," *Yogyakarta Hikayat Publ.*, vol. 225, 2005.
- [9] A. Yus, *Model pendidikan anak usia dini*. Kencana, 2011.
- [10] F. N. P. W. Pajak, "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)," 2009.
- [11] M. Hasan, "Pendidikan anak usia dini," 2011.
- [12] R. M. Gagne, *The conditions of learning*. Holt, Rinehart and Winston, 1970.
- [13] A. S. Sadiman, "Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya," 2009.
- [14] B. Zaman, A. H. Hernawan, and C. Eliyawati, "Media dan Sumber Belajar TK," *Jakarta Univ. Terbuka*, 2008.