

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK MELALUI PERMAINAN KARTU BERGAMBAR PADA KELOMPOK BERMAIN USIA 3-4 TAHUN

**Titik Agus Subekti
Sri Setyowati**

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Jalan Teratai No. 4 Surabaya (60136). Email: (dind_nda@yahoo.co.id) (trinilbrow@hotmail.com)

Abstract : *The purpose of this study was to determine the child's speech enhancement using flash card games or at preschool age of 3-4 years in PPT Kuncup Mekar Wonokusumo Semampir Surabaya. The method used was a classroom action research (PTK) that was descriptive qualitative. The subject were children group aged 3-4 years in PPT Kuncup Mekar Wonokusumo Semampir Surabaya. The results showed that the percentage of children on the results of the first cycle of meetings 1 by 47% in cycle 1 meeting 2 by 60%. Percentage of children activity results in cycle 2 meeting 1 by 67% in cycle 2 meeting 2 by 87%. Percentage increase in the results of the activities of children in cycle 1 and cycle 2 respectively by 20% and 27%. In cycle 2, the results of the child had reached the criteria for successful action. It could be concluded that the flash card games could improved children's ability to spoke in children group aged of 3-4 years in PPT Kuncup Mekar Wonokusumo Semampir Surabaya.*

Keywords: *Speech, Flash card games, Children group aged of 3-4 years.*

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara anak menggunakan permainan kartu bergambar pada Kelompok Bermain usia 3-4 tahun di PPT Kuncup Mekar Wonokusumo Semampir Surabaya. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang bersifat deskriptif kualitatif. Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok bermain usia 3-4 tahun di PPT Kuncup Mekar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase hasil kegiatan anak pada siklus 1 pertemuan 1 sebesar 47% pada siklus 1 pertemuan 2 sebesar 60%. Presentase hasil kegiatan anak pada siklus 2 pertemuan 1 sebesar 67% pada siklus 2 pertemuan 2 sebesar 87%. Presentase peningkatan hasil kegiatan anak pada siklus 1 dan siklus 2 masing-masing sebesar 20% dan 27%. Pada siklus 2 hasil kegiatan anak sudah mencapai kriteria keberhasilan tindakan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok bermain usia 3-4 tahun di PPT Kuncup Mekar Wonokusumo Semampir Surabaya.

Kata kunci: Kemampuan berbicara, Permainan kartu bergambar, Anak kelompok bermain usia 3-4 tahun.

Anak merupakan pribadi yang unik, masing-masing mempunyai gaya belajar yang berbeda. Melalui bermain anak belajar tentang konsep-konsep matematika, sains, seni dan kreativitas, bahasa, sosial, dan lain-lain. Selama bermain, anak mendapatkan pengalaman untuk mengembangkan aspek-aspek/ nilai-nilai moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Salah satu cara anak belajar adalah dengan cara mengamati, meniru dan melakukan. Orang dewasa dan teman-teman yang dekat dengan kehidupan anak merupakan obyek

yang diamati dan ditiru anak. Melalui cara ini anak belajar bersikap, berkomunikasi, berempati, menghargai atau pengetahuan keterampilan lainnya. Pendidik dan orang-orang dewasa disekitar anak seharusnya peka dan menyadari bahwa dirinya sebagai model yang pantas untuk ditiru anak dalam berucap, bersikap, merespon anak dan orang lain, sehingga dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan kematangan emosinya (Juknis penyelenggaraan Pos PAUD, 2012:7-9).

Anak usia 2-5 tahun merupakan usia anak yang terlayani dalam Pos Paud Terpadu dimana usia ini anak berada pada periode emas perkembangannya. Pada periode ini anak berada pada masa peka, yaitu masa dimana anak cepat/mudah menerima stimulus yang berasal dari lingkungan. Oleh sebab itu pendidik perlu memperhatikan masa ini. Pendidik sebaiknya memberikan stimulasi pada semua aspek perkembangan anak. Sedikit banyaknya pemberian stimulasi seorang anak akan berdampak nantinya pada perkembangan anak selanjutnya (Juknis penyelenggaraan KB, 2011: 1-4). Selanjutnya, menurut Juknis penyelenggaraan KB dan Juknis Pos PAUD bahwa anak merupakan pribadi yang unik, masing-masing mempunyai gaya belajar yang berbeda. Pada periode ini anak berada pada masa peka, yaitu masa dimana anak cepat/mudah menerima stimulus yang berasal dari lingkungan dan sedikit banyaknya pemberian stimulasi seorang anak akan berdampak nantinya pada perkembangan anak selanjutnya.

Bahasa adalah alat bantu manusia yang luar biasa. Bahasa dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan kita kepada orang lain. Bahasa pula dapat menyimpan ide dan segala hal yang kita pelajari di masa lampau. Kemampuan berkomunikasi dengan bahasa merupakan hal yang sangat penting dalam perkembangan seorang anak. Bahasa anak dapat mengungkapkan keinginan dan pikirannya mengenai suatu hal kepada orang lain. Orang yang diajak bicara pun akan lebih mudah mengerti dan memahaminya sehingga komunikasi akan menjadi lebih lancar dibandingkan dengan apabila anak hanya menggunakan gerakan untuk berkomunikasi (Rini dkk, 2005:11).

Pengembangan bahasa selain dari berbicara adalah kemampuan menyimak, membaca dan menulis. Bahasa anak usia dini memang masih jauh dari sempurna. Potensinya dapat dirangsang lewat komunikasi yang aktif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Kualitas bahasa yang digunakan orang-orang yang dekat dengan anak-anak akan mempengaruhi

keterampilan anak dalam berbicara atau berbahasa. Guru merupakan salah seorang yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Guru harus mengupayakan berbagai strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak (Dhieni dkk, 2005:1).

Terkait dengan berbicara, Hariani (2011:10) berpendapat bahwa berbicara merupakan suatu alat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan atau mengkomunikasikan pikiran ide maupun perasaan kepada orang lain secara lisan. Berbicara merupakan suatu ketrampilan berbahasa yang berkembang dan dipengaruhi oleh keterampilan menyimak, sedangkan berbicara dan menyimak adalah kegiatan komunikasi dua arah atau tatap muka yang dilakukan secara langsung.

Haris dan Sipay dalam Bromley 1992 (Hariani, 2011:11) menjelang usia 5-6 Tahun, anak dapat memahami sekitar 8000 kata dan dalam satu tahun berikutnya kemampuan anak dapat mencapai 9000 kata. Dalam hal ini anak membutuhkan bimbingan dari orang dewasa untuk membimbingnya dalam menggunakan kalimat yang tepat untuk menyampaikan maksud pada situasi tertentu. Melalui bimbingan dan banyaknya kesempatan anak untuk bercakap- cakap merangsang anak untuk dapat berani berbicara atau mengungkapkan perasaannya atau idenya sebagai pengembangan perkembangan bahasanya.

Berdasarkan hasil observasi awal tanggal 24 Januari 2014 di PPT Kuncup Mekar salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan berbicara pada anak adalah permainan kartu bergambar yang bertujuan untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak, namun kenyataannya guru (bunda) lebih cenderung menstimulasi kognitif anak, permainan kartu bergambar yang dilakukan hanya dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini dapat dilihat ketika guru (bunda) meminta anak untuk menebak gambar yang ada di kartu sesuai gambar yang ada di kartu, hanya sebatas agar anak

dapat menjawab gambar apa yang tampak. Tetapi berdasarkan media bermain dan permainan bahwasannya setiap media belajar ataupun sumber belajar anak dapat meningkatkan beberapa aspek perkembangan yang dimiliki anak-anak, yang memiliki arti bahwa permainan kartu bergambar tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif anak tetapi juga kemampuan berbahasa anak, sehingga hal ini juga menjadi salah satu kendala dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak.

Rendahnya kemampuan berbicara pada anak di Pos PAUD Terpadu Kuncup Mekar, dapat diidentifikasi dengan analisis studi pendahuluan yang menunjukkan 40% dari 15 jumlah anak, atau 9 anak masih belum mampu berbicara lancar, rendahnya kemampuan atau keberanian anak untuk menjawab pertanyaan, anak lebih senang menjawab dengan bahasa isyarat yaitu menganggukkan kepala/menggelengkannya untuk jawaban ya atau tidak. Berdasarkan studi pendahuluan proses mengajar di Pos PAUD Terpadu Kuncup Mekar Surabaya, kemampuan berbicara anak-anak cukup rendah. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan anak yang mampu membuat kalimat, antara lain: (1) kemampuan anak untuk membuat kalimat sederhana dari 3-5 kata (mendapatkan bintang 4) yaitu 6 anak dari 15 anak, (2) kemampuan anak untuk membuat kalimat sederhana dari 2-3 kata (mendapatkan bintang 3) yaitu 5 anak dari 15 anak, dan (3) kemampuan anak untuk membuat kalimat sederhana dari satu kata (mendapatkan bintang 2) yaitu 4 anak dari 15 anak.

Permasalahan tersebut mengakibatkan rendahnya kemampuan berbicara pada anak seperti anak belum berani mengungkapkan ide/gagasan dari suatu gambar kemudian anak belum mampu menyusun kalimat sederhana, dan anak belum mampu mengaitkan gambar yang dilihatnya serta menceritakan kembali. Selain itu kegiatan yang bertujuan khusus untuk meningkatkan berbahasa anak masih sedikit. Begitu juga proses pembelajaran bagi anak-anak yang mengalami masalah dengan hasil belajar

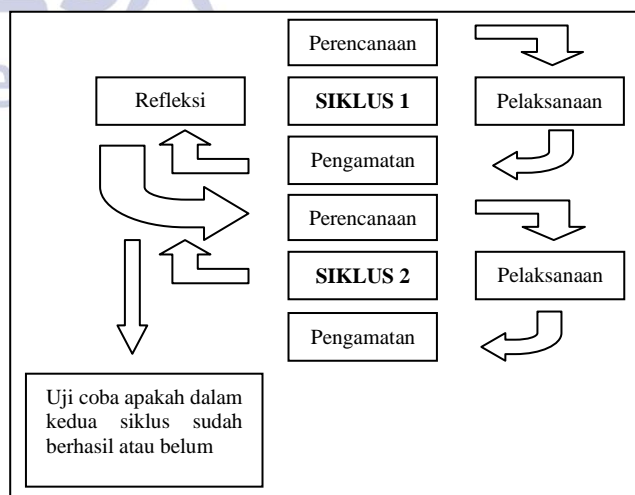
(kemampuan berbicara) tentunya seorang guru dituntut untuk menggunakan media mengajar secara variasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu permainan kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak Kelompok Bermain usia 3-4 tahun di PPT Kuncup Mekar Wonokusumo Semampir Surabaya, sehingga tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara anak menggunakan permainan kartu bergambar pada kelompok bermain usia 3-4 tahun di PPT Kuncup Mekar Wonokusumo Semampir Surabaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan sifat penelitiannya yaitu penelitian deskriptif kualitatif. Adapun rancangan penelitian tindakan kelas ini adalah desain siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Siklus penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara berulang dan terus menerus sampai masalah yang diteliti dapat dipecahkan atau diatasi dengan baik. Langkah-langkah siklus dalam tindakan kelas yang diadaptasi dari Kemmis dan Taggart adapun empat tahap utama yang ada pada siklus yang dilakukan peneliti terdiri dari dua siklus. Untuk lebih jelasnya model penelitian tindakannya adalah sebagai berikut:

Gambar 1. Bagan model penelitian tindakan



(Sumber: Arikunto, 2007)

Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok umur 3-4 tahun di PPT Kuncup Mekar Wonokusumo Semampir Surabaya yang berjumlah 15 anak yakni yang terdiri atas 6 perempuan & 9 laki-laki. Subyek dalam penelitian ini adalah semua jumlah populasi yaitu anak A1 di PPT Kuncup Mekar Wonokusumo Semampir Surabaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni observasi dan studi dokumenter. Jenis observasi yang dilaksanakan peneliti adalah observasi partisipatif, sebab peneliti ikut serta dalam permainan kartu bergambar.

Pelaksanaan observasi atau pengamatan ini dilakukan secara sistematis. Teman sejawat melakukan pengamatan dengan menggunakan instrumen pengamatan. Metode observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang kegiatan pembelajaran di PPT Kuncup Mekar khususnya pada anak Kelompok Bermain usia 3-4 tahun yang akan ditingkatkan kemampuan berbicaranya melalui kegiatan permainan kartu bergambar. Adapun studi dokumenter yang dipakai dalam penelitian ini yaitu dengan cara mendokumentasikan kegiatan anak yang berkaitan dengan meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui kegiatan permainan kartu bergambar serta RKH yang berkaitan dengan kegiatan permainan kartu bergambar di PPT Kuncup Mekar Kecamatan Semampir Surabaya.

Analisis data yang menggunakan teknik deskriptif kualitatif di mana menggambarkan keadaan pengembangan kemampuan berbicara anak kelompok bermain usia 3-4 tahun di PPT Kuncup Mekar dari keseluruhan proses analisis. Analisis kualitatif tentu harus dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan, ukuran kualitas. Namun dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan data kuantitatif yang dijadikan sebagai acuan dalam pengumpulan data.

Alat yang digunakan untuk observasi aktivitas guru dan anak didik berupa nilai skor, adapun keterangannya adalah sebagai berikut:

(76 – 100 %)	: Sangat Baik	★★★★
(51 – 75 %)	: Baik	★★★
(26 – 50 %)	: Cukup	★★
(1 – 25 %)	: Kurang	★

(Sumber: Sudijono, 1987:40)

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan patokan standar keberhasilan dan dikatakan berhasil apabila telah mencapai standar prosentase 75% dari murid yang hadir dan dapat meningkat kemampuan berbicaranya melalui permainan kartu bergambar yang dilakukan guru. Selanjutnya data dianalisis lagi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sumber: Sudijono, 1987:40)

Keterangan:

P = Angka prosentase

f = Kemampuan yang dicapai

N = Jumlah kemampuan maksimal

HASIL

Berdasarkan pada hasil pengamatan/observasi bahwa kemampuan anak dalam berbicara dengan media kartu bergambar pada siklus 1 masih tergolong kurang. Sebesar 60% anak mampu membuat kalimat 1 sampai 5 kata, sebesar 33% anak hanya mampu membuat kalimat 2 sampai 3 kata. Selebihnya anak-anak hanya mampu menyebutkan kata pada gambarnya saja.

Peneliti mencoba mengarahkan semua anak yang berada di kelompok usia 3-4 tahun dengan baik dan menyenangkan serta terus memberi dukungan. Pada pertemuan yang ke-2 tampaknya anak lebih mengikuti aturan permainan terlihat dari antusiasme anak, tetapi peneliti tetap mengatur tempat duduk dengan menunjuk anak yang pada pertemuan pertama belum mengikuti aturan main. Kemampuan berbicara anak pada siklus 1 memperoleh skor 47% untuk pertemuan pertama, dan meningkat menjadi 60% pada pertemuan ke-2.

Tabel 1. Penilaian Hasil Kemampuan Berbicara Anak Siklus 1 Pertemuan Pertama

No.	Nama	Indikator			
		Membuat kalimat sederhana dari 1-5 kata			
		1	2	3	4
1.	Fe				v
2.	Ys				v
3.	La			v	
4.	Ld				v
5.	Za			v	
6.	Mr			v	
7.	Fa				v
8..	Nc				v
9.	Ih				v
10.	Ak		v		
11.	Fd				v
12.	Al		v		
13.	Ft		v		
14.	Li			v	
15.	An			v	
	Jumlah		3	5	7
	%			47%	

(Sumber: Hasil Penelitian Siklus 1 Pertemuan Pertama)

Tabel 2. Presentase Kemampuan Berbicara Anak Siklus 1 Pertemuan Pertama

No.	Aspek yang diamati	Angka	A	%
1.	Anak mampu membuat kalimat sederhana dari 1-5 kata	1	0	0%
		2	3	20%
		3	5	33%
		4	7	47%

(Sumber: Hasil Penelitian Siklus 1 Pertemuan Pertama)

Tabel 3. Penilaian Hasil Kemampuan Berbicara Anak Siklus 1 Pertemuan Kedua

No.	Nama	Indikator			
		Membuat kalimat sederhana dari 1-5 kata			
		1	2	3	4
1.	Fe				v
2.	Ys				v
3.	La			v	
4.	Ld				v
5.	Za			v	
6.	Mr			v	
7.	Fa				v
8.	Nc				v
9.	Ih				v
10..	Ak		v		
11.	Fd				v
12.	Al			v	
13.	Ft			v	
14.	Li			v	
15.	An				v
	Jumlah		1	5	9
	%			60%	

(Sumber: Hasil Penelitian Siklus 1 Pertemuan Kedua)

Tabel 4. Presentase Kemampuan Berbicara Anak Siklus 1 Pertemuan Kedua

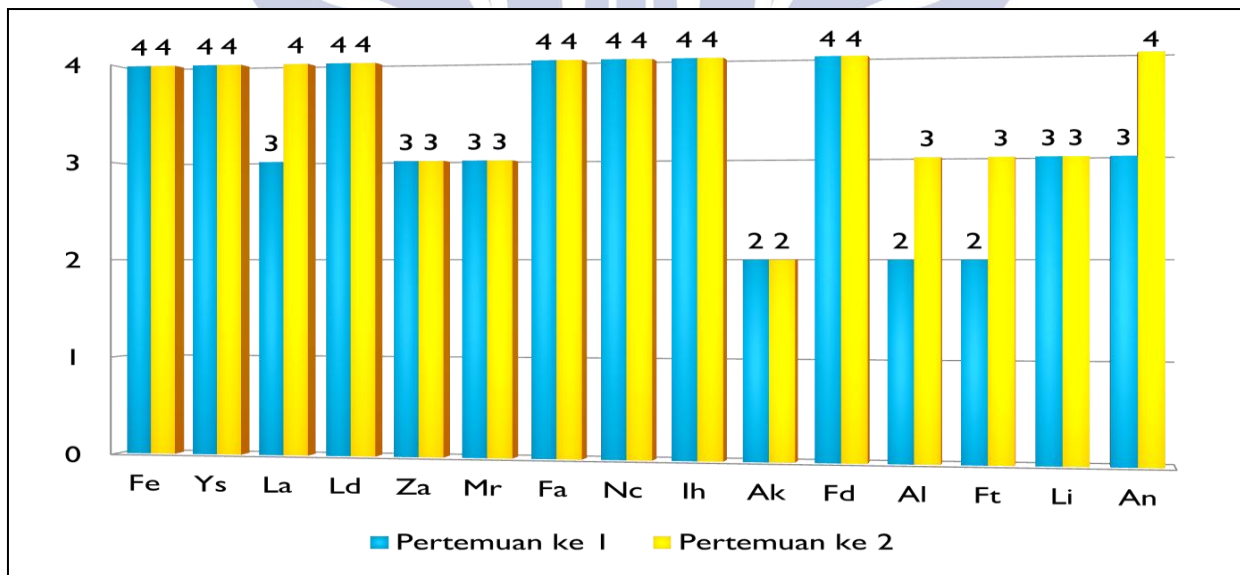
No.	Aspek yang diamati	Angka	A	%
1.	Anak mampu membuat kalimat sederhana dari 1-5 kata	1	0	0%
		2	1	7%
		3	5	33%
		4	9	60%

(Sumber: Hasil Penelitian Siklus 1 Pertemuan Kedua)

Hasil yang digambarkan tabel diatas menjelaskan bahwa dari 15 anak ternyata masih ada yang perkembangannya belum mencapai kriteria pencapaian sebesar 3% sebanyak 1 anak. Sebesar 33% anak masih membutuhkan perlakuan yang lebih sebanyak 5 anak. Sebesar 60% sudah memenuhi kriteria pencapaian yang diharapkan sebanyak 9 anak. Berdasarkan pada kondisi tersebut, serta melihat jumlah

anak yang mencapai angka 3 belum mencapai standart sebesar 70%, maka dilakukan Siklus 2 Penelitian Tindakan Kelas melalui permainan kartu bergambar pada kelompok bermain usia 3-4 tahun untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak. Peningkatan kemampuan berbicara anak dengan menggunakan permainan kartu bergambar pada siklus 1 dapat dilihat dari grafik berikut:

Grafik 1. Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Siklus 1



(Sumber: Hasil Penelitian Siklus 1)

Berdasarkan pada hasil pengamatan/observasi yang dilakukan oleh peneliti dapat didiskripsikan bahwa kemampuan anak dalam berbicara dengan media kartu bergambar pada siklus 2 mengalami peningkatan yang tinggi. Nampak banyak anak yang sebelumnya mendapat bintang 2 naik menjadi bintang 3, meskipun masih ada

1 anak yang mendapat bintang 2 akan tetapi peneliti menyatakan tuntas, karena anak tersebut sudah mengalami peningkatan dibandingkan saat awal pertemuan pada siklus 1. Kemampuan berbicara anak pada siklus 2 memperoleh skor 67% untuk pertemuan pertama, dan meningkat menjadi 87% pada pertemuan yang ke-2.

Tabel 5. Penilaian Hasil Kemampuan Berbicara Anak Siklus 2 Pertemuan Pertama

No.	Nama	Indikator			
		Membuat kalimat sederhana dari 1-5 kata			
		1	2	3	4
1.	Fe				v
2.	Ys				v
3.	La				v
4.	Ld				v
5.	Za			v	
6.	Mr			v	
7.	Fa				v
8..	Nc				v
9.	Ih				v
10.	Ak				v
11.	Fd				v
12.	Al				v
13.	Ft		v		
14.	Li			v	
15.	An			v	
	Jumlah		1	4	9
	%			67%	

(Sumber: Hasil Penelitian Siklus 2 Pertemuan Pertama)

Tabel 6. Presentase Kemampuan Berbicara Anak Siklus 2 Pertemuan Pertama

No.	Aspek yang diamati	Angka	A	%
1.	Anak mampu membuat kalimat sederhana dari 1-5 kata	1	0	0%
		2	1	7%
		3	4	26%
		4	10	67%

(Sumber: Hasil Penelitian Siklus 2 Pertemuan Pertama)

Tabel 7. Penilaian Hasil Kemampuan Berbicara Anak Siklus 1 Pertemuan Kedua

No.	Nama	Indikator			
		Membuat kalimat sederhana dari 1-5 kata			
		1	2	3	4
1.	Fe				v
2.	Ys				v
3.	La				v
4.	Ld				v
5.	Za				v
6.	Mr				v
7.	Fa				v
8.	Nc				v
9.	Ih				v
10..	Ak				v
11.	Fd				v
12.	Al				v
13.	Ft			v	
14.	Li			v	
15.	An				v
	Jumlah		0	2	13
	%			87%	

(Sumber: Hasil Penelitian Siklus 2 Pertemuan Kedua)

Tabel 8. Presentase Kemampuan Berbicara Anak Siklus 1 Pertemuan Kedua

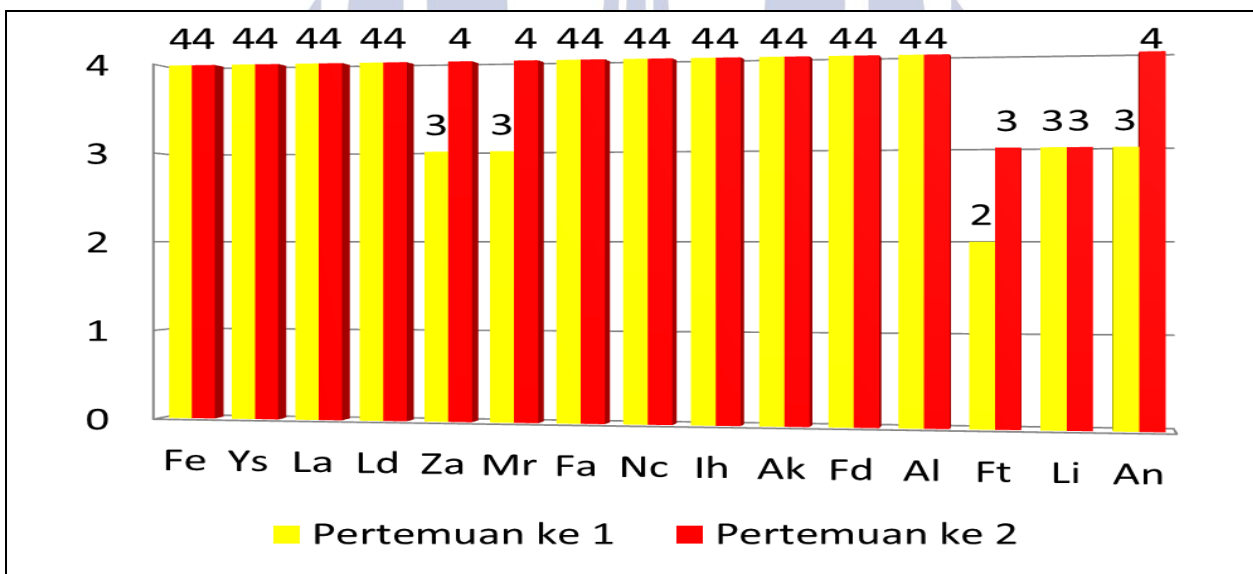
No.	Aspek yang diamati	Angka	A	%
1.	Anak mampu membuat kalimat sederhana dari 1-5 kata	1	0	0%
		2	1	0%
		3	5	13%
		4	9	87%

(Sumber: Hasil Penelitian Siklus 2 Pertemuan Kedua)

Hasil yang digambarkan tabel diatas menjelaskan bahwa dari 15 anak sebesar 87% sudah mencapai kriteria pencapaian yang telah diharapkan, presentasi tersebut sesuai dengan jumlah anak sebanyak 12 anak. Sebesar 13% belum mencapai kriteria

pencapaian yang diharapkan, presentasi tersebut sesuai dengan jumlah anak sebanyak 3 anak. Peningkatan kemampuan berbicara anak dengan menggunakan permainan kartu bergambar pada siklus 2 dapat dilihat dari grafik berikut:

Grafik 2. Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Siklus 2



(Sumber: Hasil Penelitian Siklus 2)

PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini telah dilakukan secara bertahap, dimana perencanaan tindakan pada siklus 1 bersumber dari masalah-masalah yang menghambat kemampuan berbicara anak, sehingga kemampuan awal dalam berbicara anak relatif rendah. Dengan menggunakan permainan kartu bergambar pada Penelitian Tindakan Kelas ini, diharapkan kemampuan berbicara anak dapat lebih ditingkatkan.

Kemampuan berbicara anak yang dicapai telah menunjukkan hasil yang signifikan, baik yang berhubungan dengan aktivitas

guru maupun ketuntasan belajar yang diraih anak. Keadaan ini menjelaskan bahwa pembelajaran harus bersifat dinamis dan kemampuan berbicara anak sangat ditentukan oleh media pembelajaran yang digunakan melalui kegiatan permainan yang menyenangkan. Dalam arti media pembelajaran akan sangat membantu potensi yang dimiliki anak secara optimal sesuai dengan kapasitas yang dimilikinya.

Kreativitas dan inovasi guru untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi, baik yang dialami guru maupun anak sangat diperlukan dalam setiap proses

pembelajaran dalam semua tingkatan. Perbaikan media dan langkah-langkah tindakan aktivitas mengajar yang dilakukan oleh guru, berpengaruh sangat signifikan pada kinerja anak. Hal ini tampak dari kualitas pembelajaran dalam tindakan kelas yang berhasil meningkatkan indikator kinerja anak yang semakin meningkat pada setiap siklus. Hal ini membuktikan kebenaran pendapat Susanto (2011:108) bahwa kartu bergambar sebagai media yang dibuat oleh pabrik atau buatan sendiri sesuai kreativitas guru berbentuk potongan kertas yang berisikan gambar atau tulisan dan bersifat menyampaikan komunikasi atau stimulus pembelajaran kepada anak, sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara anak.

Melalui permainan kartu bergambar anak usia 3-4 tahun di PPT Kuncup Mekar lebih mudah untuk membuat kalimat. Kata-kata dalam kartu bergambar menarik perhatian anak sehingga meningkatkan kemampuan berbicara anak. Hal ini seperti pernyataan yang dikemukakan Sadiman (2008:16) yang menjelaskan bahwa manfaat media bergambar adalah dapat membantu belajar keterampilan berbahasa, menerjemahkan konsep abstrak menjadi lebih realistis dan berwujud, memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, membantu meningkatkan daya imajinasi anak, menjadikan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan, dan dapat mengatasi sifat pasif anak didik.

Perkembangan kemampuan berbicara anak di awal yang mencapai ketuntasan belajar hanya sebesar 30% pada siklus pertama meningkat menjadi 60% dan pada siklus ke 2 meningkat menjadi 87%.

Dari hasil observasi pada siklus 1 dan siklus 2 yang dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak, dengan membuat kalimat sederhana yang terdiri dari 1 sampai 5 kata. Terbukti bahwa anak yang lambat berbicara mengalami peningkatan kemampuan dalam berbicaranya.

Pada siklus 1 pertemuan ke-1 yang mendapatkan nilai bintang 4 sebanyak 47%, yang mendapatkan bintang 3 sebanyak 33%, mendapat bintang 2 sebanyak 20%, dan tidak ada anak yang mendapatkan bintang 1. Pada siklus 1 pertemuan ke-2 yang mendapatkan nilai bintang 4 sebanyak 60%, mendapatkan bintang 3 sebanyak 33% dan mendapatkan bintang 2 sebanyak 7%.

Pada siklus ke 2 pertemuan ke-1 yang mendapat nilai bintang 4 sebanyak 67%, mendapatkan bintang 3 sebanyak 26% dan yang mendapatkan bintang 2 sebanyak 7%. Pada pertemuan ke-2 yang mendapatkan bintang 4 sebanyak 87%, dan anak yang mendapatkan bintang 3 sebanyak 13%.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Yudhianto (2011:2) dalam kaitannya dengan prinsip belajar anak dengan media bahwa hal terpenting adalah menggunakan media yang menarik minat anak untuk mau belajar. Hal semacam ini dapat diupayakan oleh guru dengan menggunakan media kartu bergambar yang menarik dengan cara bermain. Permainan kartu bergambar dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak dengan cara yang menyenangkan sehingga kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan baik, lancar, menyenangkan tanpa menghambat perkembangan anak dalam kemampuan berbicaranya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa permainan kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok bermain usia 3-4 tahun di PPT Kuncup Mekar Wonokusumo Semampir Surabaya.

Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang didapatkan, saran yang dapat diberikan adalah Ketua lembaga sebaiknya lebih mengontrol seluruh kegiatan dan

pembelajaran. Selain itu, metode pembelajaran yang menarik bagi anak lebih ditingkatkan kembali. guru hendaknya lebih memilih kegiatan permainan yang mendukung proses pembelajaran, memperhatikan prinsip dan aplikasi pembelajaran dan mampu menciptakan kegiatan yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Dhieni, Nurbiana dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: UT.
- Kemendikbud. 2012. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan KB*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Kemendikbud. 2012. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan POS PAUD*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- PSG. 2011. *Materi Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Guru Kelas PAUD/TK*. Surabaya: Unesa.
- Rini, Hidayani. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: UT.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfa beta.
- Tarigan, Henry Guntur. 1989. *Metodologi Pengajaran Bahasa (Suatu Penelitian Kepustakaan)*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti, Proyek Pengembangan LPTK.

