

# **PENGEMBANGAN BERBAHASA PADA ANAK USIA 4 – 5 TAHUN MELALUI METODE BERMAIN KARTU HURUF DI TK PSM 2 KAWEDANAN MAGETAN TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015**

**Puji Lestari**

Mahasiswa PG PAUD IKIP PGRI MADIUN

**Hermawati Dwi Susari**

**sari.damayantho@gmail.com**

Dosen IKIP PGRI MADIUN

## **Astrak**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan berbahasa anak melalui metode bermain kartu huruf pada kelompok anak usia 4-5 tahun di TK PSM 2 Kawedanan, karena di TK PSM 2 Kawedanan masih banyak masalah yang dihadapi anak, antara lain : anak belum mampu menerima bahasa, anak belum mampu mengungkapkan bahasa dan belum mampu mengenal huruf / aksara dengan baik dan benar. Penelitian dilaksanakan di TK PSM 2 Kawedanan dengan lokasi di Desa Ngadirejo RT.04 RW.02 Kecamatan Kawedanan Kabupaten Magetan. Sasaran penelitian adalah anak yang ada di kelompok a2 TK PSM 2 Kawedanan, dengan jumlah anak sebanyak 10 anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) dalam tiga siklus.

Berdasarkan hasil observasi/pengamatan pada siklus pertama menunjukkan masih kurang minat anak untuk belajar dengan bermain kartu huruf. Pada siklus kedua hasil observasi menunjukkan anak sudah mulai tertarik untuk bermain kartu huruf sehingga minat anak mengalami peningkatan yang cukup. Sedangkan pada siklus ketiga hasil observasi menunjukkan anak sudah mampu melakukan bermain kartu huruf dengan baik, sehingga dapat meningkatkan minat anak yang sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian ini maka peran guru sebagai pendidik yang bertanggung jawab dan memotivasi anak dalam setiap kegiatan bermain kartu huruf di Taman Kanak – Kanak dirasakan manfaatnya oleh anak dan orang tua. Adanya motivasi dan latihan yang diberikan di sekolah maupun di rumah akan semakin memperkuat minat anak untuk belajar sebagai bekal untuk menuju ke jenjang yang lebih tinggi. Dengan demikian penelitian ini dapat memberikan jawaban / asumsi terhadap rumusan permasalahan yang telah dirumuskan yaitu pengembangan berbahasa anak melalui metode bermain kartu huruf.

Kata Kunci : Berbahasa Anak, Metode Bermain Kartu Huruf.

## **PENDAHULUAN**

Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2013 Tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan dengan tegas perlunya penanganan pendidikan anak usia dini, hal tersebut bisa dilihat pada pasal 1 butir 14 yang mengatakan bahwa “ Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan di TK adalah pengembangan kemampuan berbicara. Dengan meningkatnya kemampuan berbicara yang baik diharapkan dapat mempermudah anak untuk mengekspresikan berbagai ide, perasaan dan pengalamannya sebagai peserta didik, apalagi pada anak usia TK, dimana usianya merupakan usia keemasan (Golden Age) yang baik untuk perkembangannya. Dengan memperhatikan masa peka masing-masing individu ini merupakan masa kesiapan yang paling baik pada diri seseorang / anak untuk dikembangkan.

Kemampuan berbahasa anak perlu ditingkatkan karena di Taman Kanak-Kanak masih banyak masalah-masalah yang timbul dari anak maupun wali murid. Masalah-masalah yang dihadapi anak antara lain : anak belum mampu menerima bahasa (belum mengerti perintah yang diberikan), anak belum mampu mengungkapkan bahasa (belum dapat menjawab pertanyaan apa, siapa, mengapa, di mana, dsb), anak belum mampu mengenal huruf / aksara (menjiplak huruf, meniru huruf, membuat huruf. Sedangkan masalah dari wali murid yang timbul adalah menuntut agar anaknya mampu menguasai semua konsep keaksaraan dan bahasa sederhana. Penyebab masalah yang dihadapi anak dan wali murid dikarenakan anak masih baru masuk sekolah dan anak belum mampu untuk bersosialisasi dengan teman – temannya di sekolah dengan baik.

Dengan alasan masalah yang dihadapi dari anak maupun wali murid peneliti mencari jalan keluar agar semua masalah dapat diatasi dengan baik. Caranya yaitu dengan memberi latihan – latihan kepada anak tentang konsep keaksaraan dan bahasa sederhana. Untuk wali murid dianjurkan untuk melatih anaknya sewaktu ada di rumah. Dengan cara ini diharapkan masalah yang timbul dapat diatasi bersama – sama dengan baik.

Seperti yang terjadi di TK PSM 2 Kawedanan Magetan masih ada 8 anak yang kurang mampu mengembangkan berbahasanya. Sehingga peneliti mencoba menggunakan metode bermain kartu huruf dalam meningkatkan berbahasa anak, karena bermain kartu huruf dapat membantu anak untuk menguasai kemampuan dalam memahami hubungan antara huruf dengan kata – kata dan kalimat sederhana. Dengan menggunakan metode bermain kartu huruf diharapkan anak dengan cepat memahami konsep keaksaraan dan bahasa sederhana. Sehingga dengan metode ini anak dapat meningkatkan perkembangan berbahasanya yang nantinya berguna dalam melanjutkan pendidikan di tingkat sekolah dasar.

Pada Semester 1 Tahun 2014 peneliti mengadakan pengamatan awal di TK PSM 2 Kawedanan Magetan pada anak usia 4-5 tahun, Tahun Pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 10 anak. Ada 20% (2 anak) yang sudah bisa menyusun huruf menjadi kata, 30% (3 anak) sudah dapat mengucapkan dan memahami huruf dan 50% (5 anak) belum bisa mengerti dan memahami huruf abjad. Berdasarkan pengamatan tersebut peneliti menggunakan metode bermain kartu pada semester II. Sedangkan keunggulan dari metode bermain kartu huruf adalah anak akan lebih cepat memahami tentang macam-macam simbol huruf yang sering dilihat, karena latar belakang cara anak belajar bervariasi dan kemampuan mengembangkan berbahasa yang berbeda. Faktor yang mempengaruhi antara lain : usia anak kurang, faktor dari keluarga dan kondisi sekolah yang kurang mendukung.

Untuk itu peneliti ingin mengembangkan berbahasa anak dengan mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul “ Pengembangan Berbahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bermain Kartu Huruf Di TK PSM 2 Kawedanan Magetan Tahun Pelajaran 2014/2015 ”.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengembangan Berbahasa Anak**

#### **A. Pengertian Pengembangan**

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan proses perubahan diri anak secara berurutan dan progresif yang terjadi akibat pematangan dan pengalaman yang anak peroleh selama hidupnya.

Bahasa adalah suatu bentuk komunikasi baik itu lisan, tertulis atau isyarat yang berdasarkan pada suatu system dari simbol – simbol. Sedangkan berbahasa anak adalah suatu cara yang dimiliki anak untuk mengungkapkan perasaan kepada orang lain.

Dalam pedoman pembelajaran bidang pengembangan bahasa di Taman Kanak – Kanak (Departemen Pendidikan Nasional, 2007:3) menyatakan bahwa “Klasifikasi pengembangan berbahasa dimaksudkan untuk mempermudah guru dan orang dewasa lainnya dalam menstimulasi kemampuan berbahasa anak, sehingga akan tercapai optimalisasi potensi pada masing – masing anak “ .

Lebih jelasnya dapat diuraikan mengenai pengembangan kecerdasan bahasa anak dalam kemampuannya menerima bahasa,

mengungkapkan bahasa dan kemampuan memahami konsep keaksaraan.

Kemampuan yang dikembangkan adalah :

1. Menerima Bahasa
  - a. Mendengarkan orang tua / teman berbicara
  - b. Menirukan kembali 3-4 urutan kata
  - c. Melakukan 2-3 perintah secara bersama
2. Mengungkapkan Bahasa
  - a. Dapat menjawab pertanyaan apa, siapa, mengapa, di mana dan sebagainya
  - b. Menirukan kalimat yang disampaikan secara sederhana
  - c. Menyebutkan nama benda yang diperlihatkan
3. Keaksaraan
  - a. Menghubungkan gambar / benda dengan kata
  - b. Menyebutkan berbagai bunyi / suara tertentu
  - c. Menjiplak huruf, meniru huruf dan membuat huruf

Dalam pengembangan berbahasa anak ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangannya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan berbahasa anak antara lain : faktor kesehatan, faktor intelegensi, faktor status sosial ekonomi, faktor jenis kelamin, faktor hubungan keluarga, faktor jumlah anggota keluarga, faktor posisi urutan kelahiran, dan faktor kedwibahasaan / penggunaan dua bahasa (Santrock, John.W.2007).

#### **b. Metode Bermain Kartu Huruf**

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah ditetapkan. (Moeslichatoen, 2004:7).

Bermain adalah suatu bagian yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pemahaman pada anak, memberikan kesenangan, dan mengembangkan imajinasi anak. Dalam bermain, anak dapat menciptakan dunianya sendiri dan mengulang pengalaman yang menyenangkan baginya. Bermain merupakan sarana untuk mengubah kekuatan potensial yang ada dalam diri anak menjadi berbagai kecakapan hidup pada anak di masa yang akan datang. (Kurikulum,2004:18).

Kartu huruf adalah potongan kertas tebal yang berisi tulisan huruf abjad dalam ukuran yang tidak terlalu besar. Contohnya kartu angka, kartu huruf, kartu kata, kartu gambar dan lain – lain, yang digunakan untuk memperkenalkan anak pada huruf – huruf sehingga dapat merangsang kemampuan membacanya kelak. (Ibrahim dkk.2005:11).

## **B. Kerangka Berfikir**

Perkembangan merupakan suatu proses perubahan dalam diri anak secara berurutan dan progresif yang terjadi akibat kematangan dan pengalaman yang anak peroleh selama hidupnya. Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, yang terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Kemampuan berbahasa dipelajari dan diperoleh anak secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya, melalui penyerapan informasi dan saling menukar informasi dengan lingkungan sosialnya. Pada dasarnya ada 6 keterampilan dasar berbahasa yang dapat diajarkan kepada anak usia dini, yaitu berbicara, menyimak, pra membaca, pra menulis, membaca dan menulis.

Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangat penting karena dengan bahasa sebagai dasar kemampuan, seorang anak akan dapat meningkatkan kemampuan – kemampuan yang lain. Pendidik sebaiknya selalu memperhatikan perkembangan tersebut, sebab pada masa usia dini sangat menentukan proses belajar di tingkat selanjutnya. Pendidik perlu menerapkan ide – ide yang dimilikinya untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak misalnya dengan strategi bermain kartu huruf, yang bertujuan mengembangkan bahasa anak dan penggunaan beragam media – media yang mendukung pembelajaran bahasa.

Dalam memilih suatu metode yang akan dipergunakan dalam program kegiatan anak, guru perlu mempunyai alasan yang kuat dan faktor – faktor yang mendukung pemilihan metode tersebut, seperti : karakteristik tujuan kegiatan dan karakteristik anak yang diajar dan anak akan mendapatkan pengalaman bermakna dalam meningkatkan kemampuan berbahasa apabila pembelajaran disajikan dengan *Joyfull Learning* sehingga menyenangkan bagi anak. Oleh karena itu, untuk membantu perolehan dan pengembangan bahasa anak, maka pendidik perlu

merancang program pembelajaran berbasis pengalaman. Setiap pengalamannya dalam berbahasa akan membantu anak untuk menguasai kemampuan dalam memahami hubungan antara huruf dengan kata – kata.

**C. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : “ Dengan melalui metode bermain kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 4-5 tahun di TK PSM 2 Kawedanan Magetan Tahun Pelajaran 2014/2015 “.

**METODE PENELITIAN**

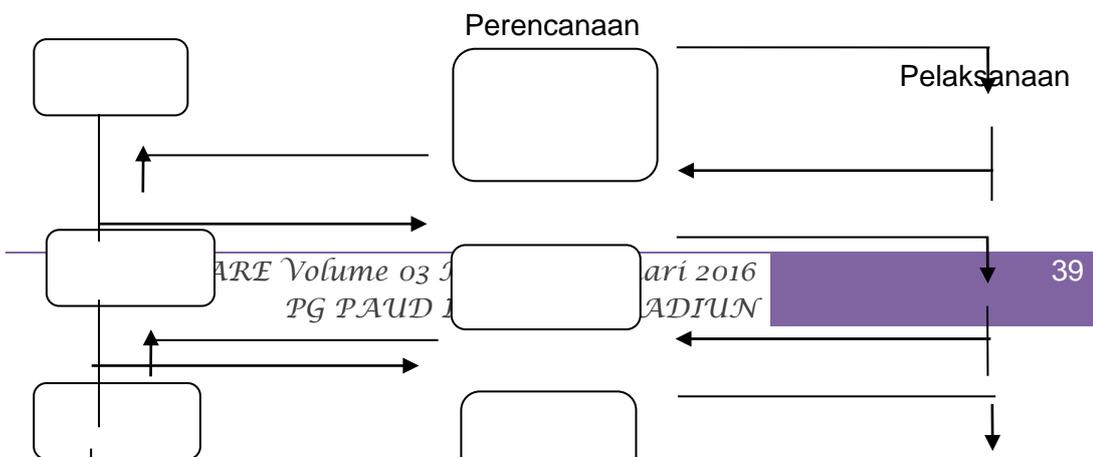
Penelitian dilakukan di TK PSM 2 Kawedanan Magetan. Lokasi ini dipilih berdasarkan tempat tugas peneliti. Selain itu pada pembelajaran bahasa / keaksaraan menunjukkan hasil belajar anak kurang optimal. Berdasarkan pertimbangan tersebut peneliti berusaha untuk menelusuri kesulitan anak pada pengembangan berbahasa sehingga dapat diupayakan yang sesuai dengan keadaan anak.

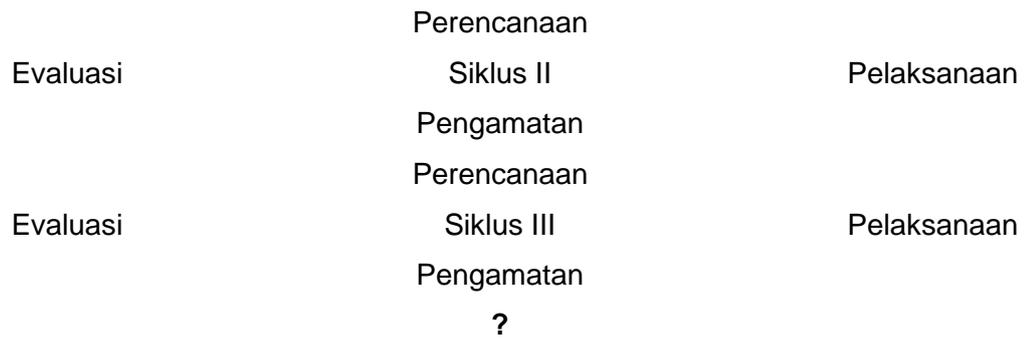
Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penentuan rancangan penelitian didasarkan pada keinginan peneliti untuk meningkatkan berbahasa anak pada anak usia 4-5 tahun melalui metode bermain kartu huruf di TK PSM 2 Kawedanan Magetan.

Penelitian tindakan kelas adalah “ Suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan guru dari kegiatan yang dilakukan oleh anak “. (Arikunto, Suharsimi, 2006:3).

Penelitian tindakan kelas terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan (Planning), pelaksanaan tindakan (Acting), pengamatan (Observing), dan evaluasi (Evaluation). (Arikunto, Suharsimi. 2006:16)

Bagan tentang penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar “Diagram Siklus PTK”. Adapun model pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut :





**Gambar Diagram Siklus PTK (Dasna, 2008:16)**

Keterangan :

- Tahap I : Menyusun Rancangan Tindakan (Planning).  
 Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.
- Tahap II : Pelaksanaan Tindakan (Acting).  
 Pada tahap II dari penelitian ini adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yaitu mengenai tindakan kelas ini.
- Tahap III : Pengamatan (Observing).  
 Kegiatan ini dilakukan pada saat bersamaan dengan pelaksanaan isi rancangan kegiatan. Jadi pada saat kegiatan sedang berlangsung, guru selaku pelaksana mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.
- Tahap IV : Evaluasi (Evaluation).  
 Pada tahap ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan ini sangat tepat dilakukan ketika guru selaku pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan kegiatan.

Dalam penelitian ini subyeknya adalah anak di TK PSM 2 Kawedanan Magetan Tahun Pelajaran 2014/2015 Anak Usia 4-5 Tahun atau Kelompok A2 yang berjumlah 10 anak.

Data – data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan tanya jawab.

### **Prosedur Penelitian**

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan implementasi dari perencanaan tindakan yang sudah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran berdasarkan RKH yang telah dibuat. Dalam penelitian ini akan dilakukan melalui tiga siklus diantaranya yaitu sebagai berikut :

#### **Siklus I**

##### a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Rencana pembelajaran dititik beratkan pada bidang pengembangan bahasa dengan menentukan indikator yang berhubungan dengan bermain kartu huruf pada anak usia 4-5 tahun dengan harapan dapat meningkatkan pengembangan bahasa anak tersebut.

Adapun rencana tindakan yang diajukan sebagai berikut:

##### 1) Menentukan indikator

- a) Indikator I : Menghubungkan gambar / benda dengan kata. (Keaksaraan) (Indikator 1 pada prota di lampiran 3)
- b) Indikator II : Menyebutkan nama benda yang diperlihatkan (Mengungkapkan bahasa) (Indikator 12 pada prota di lampiran 3)

##### 2) Menjabarkan indikator – indikator menjadi kegiatan.

##### 3) Memasukkan kegiatan belajar mengajar sebagai berikut :

###### a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal menceritakan tema Alat Komunikasi dengan menggunakan media gambar.

###### b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini meliputi kegiatan pembelajaran bermain kartu huruf dan dimana anak dibuat berkelompok dan dibagi menjadi dua kelompok.

c) Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan akhir ini guru mengadakan tanya jawab untuk mengevaluasi hasil dari kegiatan yang telah dilakukan.

- 4) Menentukan media pembelajaran berupa gambar.
- 5) Menyusun alat pengumpul data berupa lembar pengamatan sebagai bahan penyusunan rencana pengelolaan data kuantitatif.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Penulis melaksanakan pembelajaran berdasarkan rencana kegiatan harian. Proses pembelajaran berlangsung sebagai berikut :

1) Kegiatan Awal

Kegiatan yang dilaksanakan selama 30 menit yang berisi tanya jawab tentang kegiatan yang akan dilaksanakan maupun yang sudah dilaksanakan.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan yang dilaksanakan selama 60 menit yang merupakan inti dari kegiatan.

3) Kegiatan Akhir

Kegiatan yang dilaksanakan selama 30 menit yang merupakan evaluasi dari kegiatan yang sudah dilaksanakan.

c. Pengamatan Siklus I

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan mengobservasi proses kegiatan belajar mengajar meliputi pengamatan aktifitas anak selama kegiatan bermain kartu huruf berlangsung. Adapun data anak yang diamati sebagai berikut :

**Data anak usia 4-5 tahun di TK PSM 2 Kawedanan Magetan**

NO.	NAMA ANAK
1.	Rafly Setiawan
2.	Muhammmad Akmalul I
3.	Andrian Tri L
4.	Rezky Yudhistira N.R

5.	Wahyu Eka Bagus K
6.	Kayla Cherlani
7.	Navita Sari S
8.	Dhea Putri R
9.	Fanda Rista P
10.	Azzahra

d. Evaluasi Siklus I

Hasil yang diperoleh dari pengamatan yang muncul pada siklus I dipakai sebagai dasar untuk melakukan rancangan ulang siklus II.

Pada siklus I ini hasil observasi menunjukkan bahwa :

- 1) Pemahaman Kurang  
Anak belum tepat dalam menghubungkan gambar dengan kata dan anak belum bisa menyebutkan nama gambar yang diperlihatkan dengan benar sebanyak lima anak (50%).
- 2) Pemahaman Cukup  
Anak belum tepat dalam menghubungkan gambar dengan kata tetapi anak sudah dapat menyebutkan nama gambar yang diperlihatkan dengan benar sebanyak tiga anak (30%).
- 3) Pemahaman Baik  
Anak sudah dapat menghubungkan gambar dengan kata secara tepat dan anak sudah dapat menyebutkan nama gambar yang diperlihatkan dengan benar sebanyak dua anak (20%).

**1. Indikator Kinerja**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari :

- a. Rencana Pembelajaran Kurikulum 2004
- b. Lembar Penilaian Siswa
- c. Evaluasi

**2. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dilaksanakan dengan menghitung prosentase (Hadi Sutrisno.2001).

Rumus mencari prosentase adalah :

$$M = \frac{\sum \text{Anak yang memperoleh nilai}}{\sum \text{Anak keseluruhan}} \times 100\%$$

Pada penelitian ini mengobservasi tentang :

1. Pemahaman Kurang

Anak belum tepat dalam menghubungkan gambar dengan kata dan anak belum bisa menyebutkan nama gambar yang diperlihatkan dengan benar.

2. Pemahaman Cukup

Anak belum tepat dalam menghubungkan gambar dengan kata tetapi anak sudah dapat menyebutkan nama gambar yang diperlihatkan dengan benar.

3. Pemahaman Baik

Anak sudah dapat menghubungkan gambar dengan kata secara tepat dan anak sudah dapat menyebutkan nama gambar yang diperlihatkan dengan benar.

Peneliti menentukan prosedur penelitian guna meningkatkan pengembangan berbahasa anak melalui metode bermain kartu huruf berdasarkan pedoman penilaian kurikulum 2004 TK / RA sebagai berikut :

★	: Kurang
★★	: Cukup
★★★	: Baik
★★★★	: Baik Sekali

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Situasi dan Kondisi Tempat Penelitian ( Setting )

Penelitian Tindakan Kelas ini mengambil tempat di TK PSM 2 Kawedanan Kabupaten Magetan. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas tersebut dilakukan pada kelompok anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 10 anak. Jumlah keseluruhan anak usia 4-5 tahun ada 20 anak dan anak usia 5-6 tahun ada 14 anak. TK PSM 2 Kawedanan pada tahun 2015 telah terakreditasi dengan peringkat nilai B.

Tenaga pendidik di TK PSM 2 Kawedanan berjumlah 3 orang. Kepala Taman Kanak – Kanak PSM 2 Kawedanan bernama ibu Anis Yuliani, S.Pd.I yang juga sebagai guru kelas Kelompok B. Seorang guru Kelompok A1 yang bernama ibu Nur Komariyah, S.Pd dan seorang guru yang memegang Kelompok A2 yaitu ibu Puji Lestari, A.Ma.Pd. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara kolaborasi dengan guru kelas Kelompok A1 yang membantu dalam pelaksanaan observasi dan evaluasi selama penelitian berlangsung, sehingga kegiatan penelitian dapat

terkontrol sekaligus menjaga kevalidan hasil penelitian yang telah dilakukan.

Data penelitian yang diperoleh dari hasil observasi dari setiap kegiatan pembelajaran meliputi :

a. Pemahaman Kurang

Anak belum tepat dalam menghubungkan gambar dengan kata dan anak belum bisa menyebutkan nama gambar yang diperlihatkan dengan benar.

b. Pemahaman Cukup

Anak belum tepat dalam menghubungkan gambar dengan kata tetapi anak sudah dapat menyebutkan nama gambar yang diperlihatkan dengan benar.

c. Pemahaman Baik

Anak sudah dapat menghubungkan gambar dengan kata secara tepat dan anak sudah dapat menyebutkan nama gambar yang diperlihatkan dengan benar.

## 2. Hasil Penelitian

Kegiatan bermain kartu huruf memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan imajinasi anak sesuai dunianya dalam mengubah kekuatan potensial yang ada dalam diri anak menjadi berbagai kecakapan hidup pada anak di masa yang akan datang.

## 3. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam bermain kartu huruf adalah sangat memuaskan. Secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan antara lain :

a. Pemahaman Kurang

Pada Siklus I nilai rata –rata dari 10 anak yang bermain kartu huruf adalah 27,5%. Siklus II adalah 17,5% dan Siklus III nilai rata – rata berubah menjadi 10% .

b. Pemahaman Cukup

Pada Siklus I nilai rata –rata dari 10 anak yang bermain kartu huruf dengan tekun adalah 20%. Pada Siklus II nilai rata – rata

anak berubah menjadi 22,5% dan pada Siklus III nilai rata – rata anak berubah menjadi 15% .

c. Pemahaman Baik

Pada Siklus I nilai rata –rata dari 10 anak yang bermain kartu huruf dengan cepat dan tepat adalah 15%. Pada Siklus II nilai rata – rata anak meningkat menjadi 20% dan pada Siklus III mencapai nilai rata – rata 30% .

Peningkatan pengembangan berbahasa anak usia 4–5 tahun selain dipengaruhi oleh faktor dari dalam individu anak juga didukung pula oleh peran peneliti maupun guru kelas yang mendampingi anak selama bermain kartu huruf.

Peran guru dalam mendampingi anak bermain kartu huruf adalah :

- 1) Guru sebagai Pengamat  
Guru harus melakukan observasi bagaimana interaksi antar anak maupun interaksi anak dengan media.
- 2) Guru sebagai Elaborasi  
Guru dapat mengajukan beberapa pertanyaan yang akan merangsang anak mengembangkan pemahaman melalui peran yang sedang dilakukannya.
- 3) Guru sebagai Model  
Guru terus memberi contoh dan menghargai apa yang dilakukan anak selama bermain kartu huruf.
- 4) Guru sebagai Perencana  
Guru harus merencanakan suatu pengalaman baru agar anak terdorong untuk mengembangkan minat belajarnya.
- 5) Guru sebagai Evaluator  
Guru sebagai pengamat dan melakukan penilaian terhadap kegiatan bermain yang dilakukan anak untuk memenuhi kebutuhan masing – masing individu anak.

Hasil penelitian pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III secara keseluruhan dapat disajikan sebagai berikut :

**Tabel Penelitian Siklus I, II dan III**

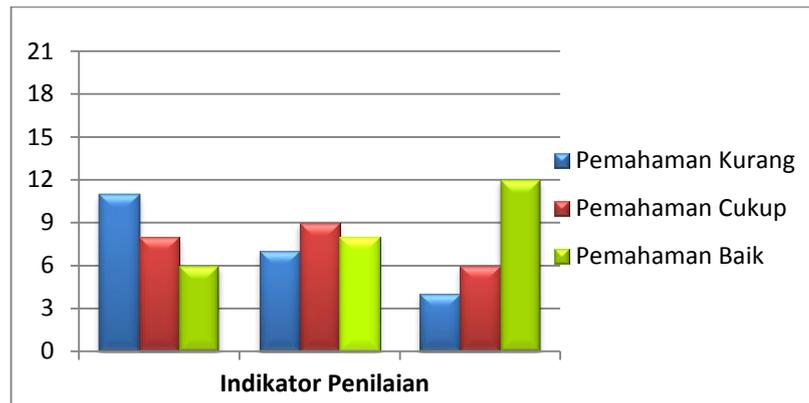
Kel.	No.	Nama	Pemahaman Kurang			Pemahaman Cukup			Pemahaman Baik		
			Siklus			Siklus			Siklus		
			I	II	III	I	II	III	I	II	III
I	1.	Rafly Setiawan							3	3	3
	2.	Muhammmad Akmalul I				3	3				2
	3.	Andrian Tri L	3				3	2			
	4.	Rezky Yudhistira N.R	2	1	2						
	5.	Wahyu Eka Bagus K	2	2	1						
II	6.	Kayla Cherlani				2	3				2
	7.	Navita Sari S				3				2	2
	8.	Dhea Putri R	2	2				2			
	9.	Fanda Rista P	2	2				2			
	10.	Azzahra							3	3	3

Berdasarkan tabel penelitian Siklus I, Siklus II dan Siklus III di atas menunjukkan prosentase anak yang mampu meningkatkan pengembangan berbahasanya adalah anak yang memperoleh penilaian tanda bintang “ ★ ” 2 dan 3. Sehingga dapat diperoleh nilai total hasil penelitian dari semua individu, sebagaimana tercantum pada tabel 4.8 berikut ini :

**Tabel Total Hasil Penelitian**

Siklus Indikator yang diamati	Pemahaman Kurang	Pemahaman Cukup	Pemahaman Baik
I	11	8	6
II	7	9	8
III	4	6	12

Berdasarkan tabel total hasil penelitian di atas menunjukkan adanya perubahan yang baik dari Siklus I, Siklus II dan Siklus III. Keberhasilan dalam meningkatkan pengembangan berbahasa anak tersebut selain termotivasi dari dalam individu anak juga dipengaruhi oleh peran peneliti maupun guru pendamping. Perubahan dan peningkatan pengembangan berbahasa anak usia 4–5 tahun dapat disajikan pada grafik berikut :



**Grafik Hasil Penelitian Siklus I, Siklus II dan Siklus III**

Keterangan Grafik 4.4 Hasil Penelitian Siklus I, Siklus II dan Siklus III :

- Pemahaman Kurang**  
 Anak belum tepat dalam menghubungkan gambar dengan kata dan anak belum bisa menyebutkan nama gambar yang diperlihatkan dengan benar. (27,5 % ; 17,5 % ; 10 %)
- Pemahaman Cukup**  
 Anak belum tepat dalam menghubungkan gambar dengan kata tetapi anak sudah dapat menyebutkan nama gambar yang diperlihatkan dengan benar. (20 % ; 22,5 % ; 15 %)
- Pemahaman Baik**  
 Anak sudah dapat menghubungkan gambar dengan kata secara tepat dan anak sudah dapat menyebutkan nama gambar yang diperlihatkan dengan benar. (15 % ; 22,5 % ; 30 %)

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **1. Simpulan**

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam tiga siklus, kelompok anak usia 4–5 tahun mampu mempergunakan waktu yang telah ditentukan (60 menit) untuk bermain kartu huruf seperti yang diarahkan guru dengan adanya minat serta latihan dari anak yang mendapatkan motivasi dari guru dan orang tua. Hal ini menunjukkan adanya perubahan dan peningkatan pengembangan berbahasa pada kelompok anak usia 4–5 tahun di TK PSM 2 Kawedanan Magetan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam tiga siklus, kelompok anak usia 4–5 tahun mampu bermain kartu huruf dengan teliti serta mampu mengendalikan emosi selama bermain kartu huruf, sehingga pada saat bermain kartu huruf anak tidak bermain sendiri. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan pengembangan berbahasa anak yang dikarenakan anak banyak latihan di sekolah ataupun di rumah dan seringnya mendapat motivasi yang baik dari guru dan orang tua.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam tiga siklus, kelompok anak usia 4–5 tahun mampu bermain kartu huruf dengan baik, cepat dan tepat. Hal itu menunjukkan adanya peningkatan pengembangan berbahasa anak yang terlihat dari besarnya minat yang tumbuh dalam diri anak dan banyaknya latihan serta motivasi dari guru dan orang tua.

## **2. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar melalui metode bermain huruf lebih efektif dan efisien, maka disampaikan saran sebagai berikut :

- a. Waktu yang disediakan dalam kegiatan bermain kartu huruf dapat diperpanjang, sehingga anak dapat lebih optimal lagi dalam bermain kartu huruf.
- b. Minat dan ketekunan anak dalam belajar berbahasa perlu lebih ditingkatkan lagi, karena emosi pada diri anak masih sangat labil. Melalui kegiatan bermain kartu huruf akan menarik minat anak, sehingga anak akan mampu mengendalikan emosi dan bermain secara berkelompok pada saat kegiatan bermain kartu huruf berlangsung.

- c. Kegiatan bermain kartu huruf penting bagi anak untuk melatih otot dan seluruh bagian tubuhnya serta mengembangkan daya pikir anak untuk lebih cepat dalam memahami materi pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akbar,S dan Luluk, F.2010.Prosedur Penyusunan Laporan dan Artikel Hasil Penelitian Tindakan Kelas.Yogyakarta : Cipta Media
- Arikunto, Suharsimi.2006. Penelitian Tindakan Kelas.Jakarta : Bumi Aksara
- Depdiknas. 2003.Pembuatan dan Penggunaan APE Anak Usia 3 – 6 Tahun.Jakarta : Direktorat PAUD Dirjen PLSP
- \_\_\_\_\_ 2004.Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK/RA.Jakarta
- \_\_\_\_\_ 2012.Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak – kanak. Jakarta
- Dhieni, Nurbiana,dkk.2007. Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta : Universitas Terbuka
- Dasna, I W. Dan A. Fatchan.2008.Penelitian Tindakan Kelas & Penulisan Karya Ilmiah. Malang : PSG Universitas Negeri Malang
- Hadi Sutrisno.2001. Statistik Jilid I. Yogyakarta : Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada
- Ibrahim dkk.2005.Media Pembelajaran.Malang : FIP Universitas Negeri Malang
- Moelichatoen.2004.Metode Pengajaran di Taman Kanak – kanak. Jakarta : Rineka Cipta
- Santrock, John.W. 2007. Perkembangan Anak jilid I.Jakarta : Erlangga
- Sutama, I Wayan,dkk.2008. Bidang Pengembangan di Taman Kanak – kanak. Malang : Universitas Negeri Malang