

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI  
PERMAINAN KOTAK RABA DAN BISIK BERANTAI PADA ANAK USIA 5-6  
TAHUN KELAS B1 TK NEGERI PEMBINA KAPUAS HULU

**Kusmiati, Muhamad Ali, Halida**

Prodi PG-PAUD, Ilmu Pendidikan, FKIP UNTAN Pontianak  
e-mail : kusmiatisuratno@yahoo.co.id

**Abstrak:** The aim of this research is to obtain information and clarity on improving speaking skills through the game of kotak raba and bisik berantai in children aged 5-6 years. Increased conversation skills in children, among others, can be seen from the child's ability to reveal the Indonesian vocabulary and the ability to convey a message.

The method used is *descriptive method*. The shape of this research study is there *a class action research*. This study was conducted in two cycles, and each cycle consisted of three meetings with the State took place in TK Negeri Pembina Kapuas Hulu. Research subject is class B1, amounting 30 children and the average age of 5-6 years. Data collection techniques used are *direct observation* during the learning activities are being carried out.

These results indicate that learning to improve speaking skills through the game of kotak raba and bisik berantai in children aged 5-6 years state trustees class B1 TK Negeri Pembina Kapuas Hulu has been successful.

It is proved that: 1) Learning Planning using the game of kotak raba and bisik berantai in accordance with the steps that have been determined to improve the ability of children reveal Indonesian vocabulary with category average value of 3.85% in the first cycle and second cycle with category average value of 4.94%; 2) The game of kotak raba and bisik berantai can improve the ability of children reveal Indonesian vocabulary in the first cycle 36.7%, while 76.7% in the second cycle; 3) The game of kotak raba and bisik berantai can improve the child grammar in conveying the message that consists of 4 to 5 with a right in the first cycle of 40%, while 76.7% in the second cycle.

Kata kunci : Pendidikan Anak Usia Dini, Keterampilan berbicara

Sebagaimana diketahui Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Dalam pelaksanaan pembelajaran di TK, menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 meliputi lima bidang pengembangan yaitu pengembangan bahasa, pengembangan nilai moral dan agama, pengembangan kognitif, pengembangan fisik, dan pengembangan sosial-emosional, yang tujuannya agar anak didik memperoleh rangsangan-rangsangan intelektual, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usianya.

Pada bidang pengembangan bahasa disebutkan dalam tingkat pencapaian perkembangan yaitu anak dapat berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat – predikat - keterangan).

Menurut Howard, dkk (Jalongo, Mary Renck, 2007 : 50):

*“Language affects not only cognitive growth but also social competence. Children who learn to speak and interact successfully with others tend to develop more effective learning strategies and literacy skills. Children who fail to develop age appropriate language skills are at risk for social isolation, reading problems and other difficulties in school”.*

Bahwa kemampuan penguasaan bahasa mempengaruhi, tidak hanya pertumbuhan kognitif tetapi juga kompetensi sosial anak. Anak yang berhasil belajar berbicara dan berinteraksi dengan orang lain cenderung mudah mengembangkan strategi pembelajaran dan keterampilan berbahasa yang efektif. Bagi anak yang gagal mengembangkan keterampilan berbahasa sesuai umurnya, akan mengalami resiko terasingan sosial, problem dalam membaca dan kesulitan lain di sekolah.

Keterampilan berbicara merupakan hal yang paling kodrati dilakukan oleh semua orang. Begitu pula dengan seorang anak, sejak dalam kandungan telah melakukan interaksi dengan ibunya. Keterampilan berbicara tidak hanya dilakukan secara verbal (lisan), namun dapat juga dilakukan secara non verbal atau dengan menggunakan gerak badan (bahasa tubuh).

Ketika anak mulai masuk lembaga pendidikan pra sekolah seperti Taman Kanak-kanak (TK), pada tahapan inilah anak belajar mengasah keterampilan sosial dan keterampilan berbicara. Mereka tidak hanya diajak berinteraksi dan berbicara dengan menggunakan bahasa ibu, tetapi juga harus bisa menangkap pembicaraan dalam bahasa Indonesia. Anak harus memiliki perbendaharaan kata (kosakata) bahasa Indonesia yang cukup untuk berkomunikasi sehari-hari dan dapat menggunakan bahasa dengan baik.

Berdasarkan pengamatan penulis di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan berbicara pada anak usia 5 – 6 tahun di TK Negeri Pembina Kapuas Hulu khususnya di kelas B1 masih banyak mengalami kesulitan dalam berbicara. Hasil observasi awal, data anak usia 5 - 6 tahun kelas B1 yang berjumlah 30 anak, hanya terdapat 9 anak (30%) yang dapat menyampaikan pesan dengan tepat dan dapat berbicara dengan menggunakan bermacam kosakata bahasa Indonesia, 12

anak (40%) anak belum memiliki kosakata yang bervariasi, dan 9 anak (30%) anak yang belum bisa menyampaikan pesan dengan tepat dan menggunakan tata bahasa yang baik. Dengan demikian berarti aspek pengembangan bahasa khususnya keterampilan berbicara masih menunjukkan hasil yang belum memuaskan.

Gejala di atas dikarenakan kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak di TK Negeri Pembina Kapuas Hulu terlihat kurang variatif dan belum terlihat tepat guna (efektif). Metode penyampaian untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak hanya menggunakan metode bercakap-cakap, metode tanya jawab, serta metode bercerita. Metode tersebut biasanya digunakan sebagai metode rutinitas dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Metode-metode tersebut akan menjadi lebih bermakna jika disampaikan dengan prinsip bermain sambil belajar, sehingga dapat menyenangkan dan menambah pemahaman anak tentang lingkungannya.

Berdasarkan pengamatan penulis sebagai peneliti bahwa kegiatan permainan kotak raba dan bisik berantai belum pernah dilakukan di TK Negeri Pembina Kapuas Hulu. Para guru belum pernah memasukkan permainan kotak raba dan bisik berantai ini dalam program pembelajaran. Padahal permainan kotak raba dan bisik berantai ini lebih efektif untuk digunakan sebagai kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara, karena melibatkan anak untuk berinteraksi dan berbicara satu sama lain. Hal tersebut relevan dengan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan (PAIKEM).

Dari paparan di atas, maka penelitian ini berupaya mengungkapkan dan mendapatkan informasi serta kejelasan tentang upaya peningkatan keterampilan berbicara melalui permainan kotak raba dan bisik berantai oleh guru pada anak usia 5 - 6 tahun kelas B1 TK Negeri Pembina Kapuas Hulu.

Berdasarkan latar belakang permasalahan penelitian di atas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut : (1) Apakah dengan menggunakan permainan kotak raba dan bisik berantai dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada anak usia 5 - 6 tahun; (2) Bagaimanakah perencanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak raba dan bisik berantai untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada anak usia 5 - 6 tahun ; (3) Apakah dengan menggunakan permainan kotak raba dan bisik berantai pada anak usia 5 - 6 tahun dapat meningkatkan kosakata bahasa Indonesia anak tentang ciri-ciri benda dalam kotak raba; (4) Apakah dengan permainan kotak raba dan bisik berantai pada anak usia 5 - 6 tahun dapat meningkatkan tata bahasa mereka dalam menyampaikan pesan.

Adapun tujuan dalam penelitian ini antara lain (1) untuk mendapatkan informasi dan kejelasan tentang upaya peningkatan keterampilan berbicara melalui permainan kotak raba dan bisik berantai pada anak usia 5 - 6 tahun kelas B1 TK Negeri Pembina Kapuas Hulu; (2) Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak raba dan bisik berantai dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada anak usia 5 - 6 tahun kelas B1 di TK Negeri Pembina Kapuas Hulu; (3) Untuk mengetahui penerapan

pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak raba pada anak usia 5 - 6 tahun kelas B1 TK Negeri Pembina Kapuas Hulu dalam meningkatkan kosakata bahasa Indonesia tentang ciri-ciri benda dalam kotak raba; (4) Untuk mengetahui penerapan pembelajaran dengan menggunakan permainan bisik berantai pada anak usia 5 - 6 tahun kelas B1 TK Negeri Pembina Kapuas Hulu dalam upaya meningkatkan tata bahasa mereka dalam menyampaikan pesan yang terdiri dari 4 – 5 kata

Keterampilan berbicara yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan penguasaan kosakata dan tata bahasa Indonesia untuk menyatakan atau mengkomunikasikan pikiran, pendapat maupun perasaan. Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang didahului oleh keterampilan menyimak, pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Keterampilan berbicara sudah barang tentu erat berhubungan dengan perkembangan kosakata yang diperoleh anak melalui kegiatan menyimak.

Menurut Tarigan (2008:16) keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Senada dengan Tarigan, Nurbiana Dhieni, dkk (2007:36) mengungkapkan bahwa berbicara bukanlah sekedar pengucapan kata atau bunyi tetapi merupakan suatu alat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan atau mengkomunikasikan pikiran, ide maupun perasaan. Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang dan dipengaruhi oleh keterampilan menyimak.

Selanjutnya menurut Winda Gunarti (2008:1.36) kemampuan berbicara merupakan keterampilan bahasa ekspresif yang melibatkan pemindahan arti melalui simbol visual dan verbal yang diproses dan diekspresikan anak.

Menurut Soemiarti Patmonodewo (2003:29) dalam buku Pendidikan Anak Prasekolah mengungkapkan bahwa keterampilan berbicara terdiri dari ungkapan dalam bentuk kata-kata. Sedangkan Mirza Jamal (2010:37) menyatakan bahwa berbicara merupakan salah satu yang termasuk dalam kecerdasan bahasa. Apabila seorang anak unggul dalam berbicara, ia cenderung ahli dalam bermain permainan kata, menyusun cerita dan berdebat. Ia punya daya paham yang tinggi dan berpikir melalui kata-kata.

Davidson (Janice J. Beaty 2010:283) mengemukakan bahwa:

*“The specific words the children learn and the meanings that they construct for these word will depend on their experiences, interests, and the language that surrounds them. Some children begin by labeling things (learning many nouns); others use words that prompt social interactions (greeting, or word that influence the behavior of other)”*.

Kosa kata yang dipelajari dan pengertian yang dikembangkan anak tergantung pada pengalaman, ketertarikan dan bahasa di sekitar mereka. Sebagian anak belajar dari benda-benda dan interaksi sosial di sekitar mereka (salam, dan kata-kata kebiasaan).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan, mengkomunikasikan pikiran, gagasan dan perasaan yang bertujuan untuk memberitahukan, melaporkan dan meyakinkan orang lain. Kosakata anak dapat berkembang dengan baik melalui pengalaman yang didapat di sekolah maupun di rumah.

Dyson (dalam Nurbiana Dhieni, 2007 : 3.3) berpendapat bahwa perkembangan berbicara memberikan kontribusi yang besar terhadap perkembangan menulis pada anak. Anak memiliki kemampuan menulis dipengaruhi oleh kemampuan sebelumnya (dalam hal ini kemampuan berbicara) sehingga dapat dituangkan ke dalam bentuk tulisan.

Nurbiana Dhieni,dkk (2007:36) menyatakan bahwa tujuan berbicara adalah untuk memberitahukan, melaporkan, menghibur, membujuk dan meyakinkan orang lain. Sedangkan menurut Hartono, pada buku Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini, karangan Suhartono (2005:123) tujuan umum dalam pengembangan bicara anak, yaitu supaya anak : (1)Memiliki perbendaharaan kata/ kosakata yang cukup yang diperlukan untuk berkomunikasi sehari-hari; (2) mau mendengarkan dan memahami kata-kata serta kalimat; (3) mampu mengungkapkan pendapat dan sikap dengan lafal yang tepat; (4) berminat menggunakan bahasa yang baik; (5) berminat untuk menghubungkan antar bahasa lisan dan tulisan.

Berpikir adalah awal berbicara dan berpikir lebih luas dari berbicara. Kendatipun demikian menurut Wertsch (dalam Ety Nurhayati 2011:13) *“Although thinking is not dependent on language, language can aid cognitive development. Language can direct children attention to new objects or relationship in the environment, introduce them to conflicting point of view and impart abstract information that is not easily acquired directly. Language is one of many tools in our cognitive toolkit”*

Berpikir tidak tergantung kepada berbicara, meskipun berbicara dapat membantu perkembangan berpikir. Kemampuan berbicara dapat mengarahkan perhatian anak terhadap objek-objek atau hubungan-hubungan dalam lingkungan, memperkenalkan perbedaan cara pandang dan menanamkan informasi abstrak. Berbicara adalah salah satu alat dalam berpikir.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan, keterampilan berbicara memberikan kontribusi terhadap perkembangan menulis dan dapat membantu perkembangan berfikir. Anak yang sejak kecil dilatih dan dibimbing untuk berbicara secara tepat dan benar, akan berdampak pada kemampuan berfikirnya. Mereka pada umumnya akan mampu berfikir kritis dan logis.

Menurut Vigotsky (dalam Moeslichatoen R, 2004:18) ada tiga tahap perkembangan bicara anak yang menentukan tingkat perkembangan berpikir dengan bahasa, yaitu :

- a. Tahap pertama, tahap eksternal merupakan tahap berpikir anak yang datang dari luar dirinya. Sumber itu terutama berasal dari orang dewasa yang memberi pengarahan.

- b. Tahap kedua, tahap egosentris merupakan tahap dimana pembicaraan orang dewasa tidak lagi menjadi persyaratan, anak berbicara seperti jalan pikirannya.
- c. Tahap ketiga, tahap internal. Anak menghayati sepenuhnya proses berpikirnya.

Seperti dikatakan Vygotsky (dalam Gartrell, 2011:49) bahwa:

*“... children’s private speech as a guide to development in behavior and thinking. In fact, when children talk to themselves, they are trying out new ideas, actually acting as their own “teacher”.*

Berbicara individu (egosentris) bagi anak-anak merupakan perkembangan kebiasaan dan berpikir. Saat anak berbicara kepada diri sendiri, mereka berusaha mengembangkan ide baru, bertindak sebagai guru bagi dirinya sendiri.

Vygotsky mengatakan bahwa berbicara individu membantu anak merencanakan dan melengkapi kegiatannya atau memecahkan masalahnya” (Vygotsky, 1935).

Tahap perkembangan berbicara anak secara umum terbagi dua periode besar, yaitu: periode Prelinguistik (0-1 tahun) dan Linguistik (1-5 tahun).

Periode linguistic terbagi tiga fase, yaitu:

- a. Fase satu kata atau Holofrase  
Pada fase ini anak mempergunakan satu kata untuk menyatakan pikiran yang kompleks, berupa keinginan, perasaan atau temuan tanpa perbedaan yang jelas.
- b. Fase lebih dari satu kata  
Pada fase ini anak sudah dapat membuat kalimat sederhana yang terdiri dari dua kata, muncullah kalimat dengan tiga kata, diikuti empat kata. Anak sudah mulai dapat berkomunikasi dengan orang lain secara benar.
- c. Fase ketiga adalah fase diferensiasi  
Periode terakhir dari masa balita berlangsung antara usia dua setengah sampai lima tahun. Keterampilan anak dalam berbicara mulai lancar dan berkembang pesat. Anak mampu mengucapkan kata demi kata sesuai dengan jenisnya, terutama dalam pemakaian kata benda dan kata kerja. (<http://adeirmasuryani.wordpress.com/2011/11/29/makalah-perkembangan-bahasa-berbicara-pada-anak-usia-dini/>)

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan bicara anak yang menentukan tingkat perkembangan berpikir dengan bahasa yaitu tahap eksternal, tahap egosentris, tahap internal. Berbicara individu (egosentris) bagi anak-anak merupakan perkembangan perilaku dan cara berpikir.

Menurut Nurbiana Dhieni (2007:3.6) ada dua tipe perkembangan bicara anak adalah sebagai berikut:

- a. *Egocentric speech*, terjadi ketika anak berusia 2-3 tahun, dimana anak berbicara kepada dirinya sendiri (monolog)
- b. *Socialized speech*, ketika anak berinteraksi dengan temannya ataupun lingkungannya.

Hal ini berfungsi untuk mengembangkan kemampuan adaptasi sosial. Terdapat 5 bentuk cara sosialisasi pada anak, yaitu : (1) saling tukar informasi;

(2) penilaian terhadap ucapan atau tingkah laku orang lain; (3) perintah, permintaan, ancaman; (4) pertanyaan; (5) jawaban.

Dengan demikian tanda-tanda anak yang mempunyai keterampilan berbicara adalah anak yang dapat mengucapkan kosakata dengan tepat dan dapat dipahami orang lain, anak mengetahui arti kata yang digunakan, sikap tubuh, pandangan, kenyaringan suara dan kelancaran dalam berbicara dengan menggunakan tata bahasa serta kesediaan menghargai pembicaraan maupun gagasan orang lain.

Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Salah satu prinsip pendekatan pembelajaran di TK adalah bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Menurut Gordon dan Browne, bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak (Moeslichatoen.R. 2004:24).

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak dan merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak. seperti untuk memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata dan melatih menyampaikan pesan dengan menggunakan tatabahasa Indonesia yang baik.

Frank dan Theresa Caplan (Moeslichatoen.R.2004:24) mengemukakan bahwa salah satu nilai bermain bagi anak adalah bermain dapat meletakkan dasar pengembangan bahasa. Sehingga ada hubungan yang erat antara permainan kotak raba dan bisik berantai dengan keterampilan berbicara.

Menurut Suhartono (2005: 191) upaya untuk mengenalkan dan menambah kosa kata anak sangat diperlukan supaya anak mempunyai pengetahuan dan wawasan yang lebih luas sehingga akan memperlancar dalam kegiatan berbicara. Semakin banyak penguasaan perbendaharaan kata anak, maka anak semakin lancar berbicara.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kotak raba dan bisik berantai, penguasaan kosa kata anak semakin bertambah dan tata bahasa Indonesia anak juga semakin meningkat. Dengan meningkatnya kosa kata dan penguasaan tata bahasa Indonesia, akan memperlancar keterampilan berbicara anak. Dengan tercapainya keterampilan berbicara, anak akan mudah menyampaikan, melaporkan, meminta, mengekspresikan dan mengkomunikasikan pikiran, gagasan dengan jelas. Permainan kotak bahasa dan bisik berantai merupakan media yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kosa kata dan tata bahasa Indonesia anak usia dini di taman kanak-kanak.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan dalam pemecahan masalah dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif, yaitu menggambarkan kenyataan yang ada atau apa yang ada di lapangan saat dilakukan penelitian.

Hadari Nawawi (1985: 63) menyatakan bahwa “ Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan pada saat penelitian “.

Jadi metode penelitian deskriptif adalah suatu metode yang berusaha menggambarkan objek penelitian secara sistematis, faktual dan tepat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang sedang diselidiki. Metode ini menitik beratkan pada observasi pengamatan langsung di lapangan, dimana peneliti bertindak sebagai pengajar sekaligus pengamat.

Tujuannya adalah untuk : (1) mengumpulkan informasi aktual dan terperinci tentang gejala yang ada; (2) mengidentifikasi masalah; (3) menentukan apa yang harus dilakukan dalam menghadapi masalah yang sama dan belajar dari pengalaman untuk menetapkan rencana dan keputusan pada waktu yang akan datang.

Maksud digunakannya metode deskriptif dalam penelitian ini adalah karena peneliti bermaksud menggambarkan secara apa adanya tentang upaya guru Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kapuas Hulu dalam meningkatkan keterampilan berbicara melalui permainan kotak raba dan bisik berantai.

Adapun bentuk penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut juga dengan *Classroom Action Research*. Penelitian ini dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Dalam penelitian ini penulis bertindak sebagai guru.

Adapun yang menjadi subyek pada penelitian ini adalah anak usia 5 - 6 tahun kelas B1 TK Negeri Pembina Kapuas Hulu. Jumlahnya 30 orang anak, yang terdiri dari 17 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan secara *Colaborative*, yaitu adanya kolaborasi penelitian antara peneliti dengan dua orang guru sebagai pengamat (*observer*).

Pada penelitian tindakan kelas ini. Rencana kegiatan tindakan dirancang dalam dua fase siklus. Masing-masing siklus terdiri beberapa beberapa kegiatan, yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi, tahap analisis dan tahap refleksi.

#### *Perencanaan Pembelajaran*

Rencana yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Pra Pembelajaran berupa kegiatan: (a) menyusun rencana kegiatan harian (RKH); (b) menyediakan media pembelajaran berupa alat peraga langsung dan kotak raba; (c) menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan dalam tahap observasi; (d) menata seting kelas.
2. Rencana kegiatan dalam pembelajaran berupa kegiatan : (a) pembukaan; (b) kegiatan inti bermain kotak raba dan bisik berantai; (c) istirahat; (d) kegiatan penutup.

#### *Pelaksanaan Tindakan*

Permainan kotak raba yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media kotak berbentuk kubus yang telah dilubangi sampingnya. Cara memainkannya : Satu orang anak maju, kemudian memasukkan kedua tangannya ke dalam kotak raba dan mencoba mengungkapkan ciri-ciri benda yang dirabanya. Kemudian, anak-anak yang lain menebak nama benda yang diraba tersebut. Aspek yang dapat dikembangkan dalam permainan kotak raba yaitu aspek bahasa, aspek kognitif dan psikomotorik.



Yang dimaksud permainan bisik berantai dalam penelitian ini adalah permainan menyampaikan pesan secara berkelompok, dimana tiap kelompok terdiri 8 sampai dengan 10 anak. Cara bermain bisik berantai: setiap kelompok berdiri membentuk barisan. Guru membisikkan sebuah kalimat yang terdiri dari 4-5 kata kepada seorang anak dari tiap kelompok. Anak pertama harus menyampaikan pesan dengan cara berbisik pada anak yang kedua, anak kedua harus menyampaikan pada anak yang ketiga, begitu sampai selesai. Anak yang terakhir harus mengatakan pesan dengan keras kepada gurunya. Aspek yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek bahasa, aspek kognitif dan aspek sosial emosional.

Setiap Siklus terdiri dari 3 kali pertemuan dimana masing-masing pertemuan / kegiatan pembelajaran memerlukan waktu 2x60 menit, yang dilakukan dengan menggunakan media kotak raba dan bisik berantai dengan harapan keterampilan berbicara anak lebih baik dari sebelumnya. Masing-masing pertemuan / kegiatan pembelajaran memerlukan waktu 2x60 menit.

#### *Pengamatan / Observasi*

Pelaksanaan pembelajaran dipantau dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Kegiatan guru selama proses pembelajaran dapat diambil alih oleh guru mitra yang bertindak sebagai observer.

Lembar observer pada penelitian ini terdiri dari (1) Lembar observasi guru, untuk memantau dan memastikan pembelajaran yang dilakukan, (2) Lembar observasi anak untuk memantau dan memastikan bahwa anak ikut serta terlibat dalam model pembelajaran yang digunakan. Meliputi pengamatan aktivitas siswa dalam melakukan permainan, mengungkapkan kosakata Indonesia dan menyampaikan pesan.

#### *Refleksi*

Pada tahap ini guru melihat kembali kelemahan dan kekurangan yang mungkin dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, kemudian dilakukan analisis dari evaluasi yang telah dilakukan sehingga diperoleh kesimpulan. Apakah sudah terjadi perubahan dalam proses pembelajaran (anak lebih berminat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran) dan hasil belajar yang diperoleh dari proses pembelajaran sudah memuaskan atau belum. Jika data yang di kumpulkan pada siklus pertama tidak menunjukkan indikator keberhasilan maka penelitian akan dilakukan pada siklus kedua, namun apabila hasil yang dicapai, maka penelitian tindakan kelas dihentikan.

#### *Teknik pengumpulan data*

Teknik untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah teknik non tes dan tes. Teknik non tes adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik tes adalah teknik pengumpulan data melalui tanya jawab oleh guru setelah permainan.

Pengumpulan data dilakukan dengan membuat kisi-kisi instrumen, yaitu berupa lembar observasi, panduan observasi, dokumentasi dan rencana kerja harian (RKH), alat penilaian keberhasilan guru (APKG) dan catatan lapangan.

#### *Analisis data*

Analisis hasil belajar digunakan untuk mengetahui kompetensi bidang keterampilan berbicara. Anak dikatakan memiliki peningkatan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bila telah mencapai kriteria baik.

Variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah : (1) dapat mengungkapkan kosakata bahasa Indonesia tentang ciri-ciri benda yang diraba dalam kotak raba dan (2) dapat meningkatkan tata bahasa dalam menyampaikan pesan yang telah diterimanya terdiri 4 sampai 5 kata dengan tepat pada permainan bisik berantai.

Indikator dapat mengungkapkan kosakata bahasa Indonesia tentang ciri-ciri benda yang diraba dalam kotak raba : (a) Baik, jika anak dapat mengungkapkan dengan menggunakan 3 kosakata Indonesia tentang ciri-ciri benda yang diraba dalam kotak raba; (b) Cukup baik, jika anak dapat mengungkapkan dengan menggunakan 2 kosakata tentang ciri-ciri benda yang diraba dalam kotak raba; (c) Kurang baik, jika anak hanya mengungkapkan dengan menggunakan 1 kosakata, tentang ciri-ciri benda yang diraba dalam kotak raba.

Indikator dapat meningkatkan tata bahasa dalam menyampaikan pesan yang telah diterimanya terdiri 4 sampai 5 kata dengan tepat pada permainan bisik berantai adalah : (a) Baik, jika anak dapat menyampaikan pesan yang terdiri 4 kata dengan tata bahasa yang tepat; (b) Cukup Baik, jika anak dapat menyampaikan pesan hanya 3 kata; (c) Kurang baik, jika anak dapat menyampaikan pesan 1 kata dari 4 kata yang diterimanya

Sedangkan untuk mengetahui peningkatan hasil pembelajaran pada penelitian digunakan kriteria: (1) Baik (B) jika keterampilan berbicara anak meningkat 75% - 100%; (2) Cukup Baik (CB) jika keterampilan berbicara anak meningkat dari 50% - 74%; (2) Kurang Baik (KB) jika keterampilan berbicara anak meningkat 25% - 49%.

Sedangkan untuk menganalisa data hasil pembelajaran digunakan rumus (Anas Sudiono, 1995: 40) :

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

Keterangan :

P : Angka persentase

F : Frekuensi yang sedang dicari frekuensinya

N : Number of class /jumlah frekuensi (jumlah anak yang menjadi subjek penelitian).

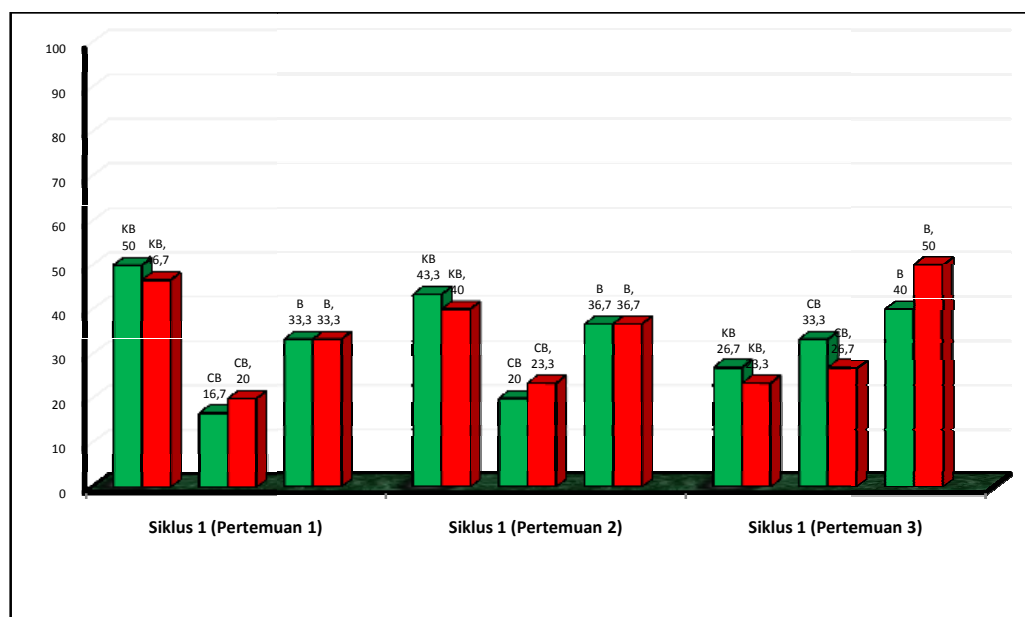
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil pelaksanaan pembelajaran dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara melalui permainan kotak raba dan bisik berantai mengalami peningkatan dengan kategori baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

Setelah penyempurnaan pembelajaran pada siklus II, segala kekurangan yang terdapat pada siklus I tentang media pembelajaran yang kurang menarik, media pembelajaran yang kurang bervariasi, pengaturan jumlah pemain pada permainan bisik berantai, dan guru yang kurang optimal dalam menarik perhatian anak untuk mengikuti permainan tidak ditemukan lagi pada siklus II. Hal ini

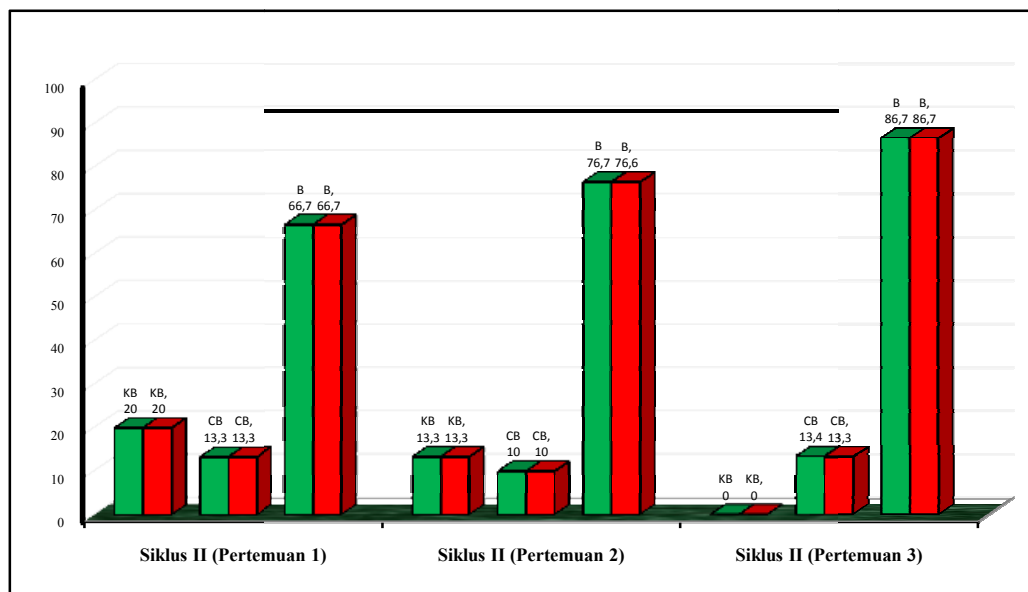
dikarenakan anak lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang telah dirancang semenarik mungkin dengan media pembelajaran yang banyak dan lebih bervariasi, dan pengaturan jumlah pemain dalam permainan serta guru yang mengoptimalkan diri untuk menarik perhatian atau memicu anak untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dengan mudah memperoleh informasi pengetahuan dalam pembelajaran. Maka dari itu pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan mencapai 86,7%. Untuk lebih jelasnya tentang data perubahan perbaikan pembelajaran pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik di bawah ini :

**Gambar 1 : Grafik Siklus I**



*Keterangan :*

- = dapat mengungkapkan kosakata bahasa Indonesia tentang ciri-ciri benda yang diraba dalam kotak raba
- = Dapat menyampaikan pesan yang diterima yang terdiri 4 sampai 5 kata dengan tepat



**Gambar 2: Grafik Siklus II**

*Keterangan :*

- = dapat mengungkapkan kosakata bahasa Indonesia tentang ciri-ciri benda yang diraba dalam kotak raba
- = Dapat menyampaikan pesan yang diterima yang terdiri 4 sampai 5 kata dengan tepat

Dari grafik batang pada gambar 1 dan gambar 2 di atas dapat disimpulkan bahwa dalam setiap pertemuan mengalami peningkatan kemajuan dalam pembelajaran peningkatan keterampilan berbicara, hal ini dapat dilihat presentase yang ditunjukkan pada grafik batang di atas.

### *Hasil Analisis Data*

#### *Siklus I*

Kegiatan belajar mengajar (KBM) dalam siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan ke-1 dengan tema Lingkunganku dan sub tema benda-benda yang ada didalam kelas, pertemuan ke-2 dengan tema kebutuhanku dan sub tema peralatan makan dan minum, pertemuan ke-3 dengan tema lingkunganku dan sub tema rumahku (perabot yang ada didapur) yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir anak merasa sangat senang dengan pembelajaran yang dilakukan karena kegiatan keterampilan berbicara yang dilakukan melalui permainan kotak raba dan bisik berantai selalu berbeda pada setiap pertemuan. Kegiatan pembelajaran dengan permainan pada siklus I ini belum menunjukkan hasil seperti yang diharapkan. Hal ini dapat diketahui dari data hasil observasi yang ada. Untuk itu peneliti melakukan perbaikan pembelajaran dan penelitian dilanjutkan pada siklus II.

#### *Siklus II*

Kegiatan pembelajaran pada siklus II ini dilakukan dalam tiga kali pertemuan dengan tema dan sub tema yang berbeda. Pertemuan ke -1 yaitu tema

kebutuhanku dan sub tema makanan dan minuman (sayuran berbentuk buah), pertemuan ke-2 dengan tema kebutuhanku dengan sub tema makanan dan minuman (Sayuran berbentuk daun), pertemuan ke-3 dengan tema Kebutuhanku dan sub tema makanan dan minuman ( macam-macam buah) bermacam tetapi dengan tujuan yang tetap sama yaitu meningkatkan keterampilan berbicara melalui permainan kotak raba dan bisik berantai dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih banyak dan lebih bervariasi, pengaturan jumlah peserta pemain serta posisi duduk anak yang nyaman dan menyenangkan. Dengan demikian anak lebih akan tertarik untuk mengungkapkan kosakata bahasa Indonesia tentang ciri-ciri benda yang diraba dalam kotak raba. Pengaturan jumlah peserta pemain dalam permainan bisik berantai dapat menyampaikan pesan yang diterimanya yang terdiri 4 sampai 5 kata dengan tata bahasa Indonesia yang baik.

Setelah proses pembelajaran pada siklus II selesai dilaksanakan dengan cara klasikal maka terjadi peningkatan yang sangat berarti dari hasil observasi anak tentang meningkatnya keterampilan berbicara melalui permainan kotak raba dan bisik berantai dibandingkan hasil observasi pada siklus I. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel data perbandingan rekap hasil observasi siklus I dan siklus II di bawah ini.

**Tabel 1 : Data Perbandingan Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Siklus I dan Siklus II**

Kriteria Kemampuan Anak	Mengungkapkan kosakata bahasa Indonesia tentang ciri-ciri benda yang diraba dalam kotak raba		Menyampaikan pesan kalimat yang telah diterimanya yang terdiri dari 4 sampai 5 kata	
	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
Siklus I				
B	11	36,7	12	40
CB	7	23,3	7	23,3
KB	12	40	11	36,7
Jumlah Total	30	100	30	100
Siklus II				
B	23	76,7	23	76,7
CB	4	13,3	4	13,3
KB	3	10	3	10
Jumlah Total	30	100	30	100

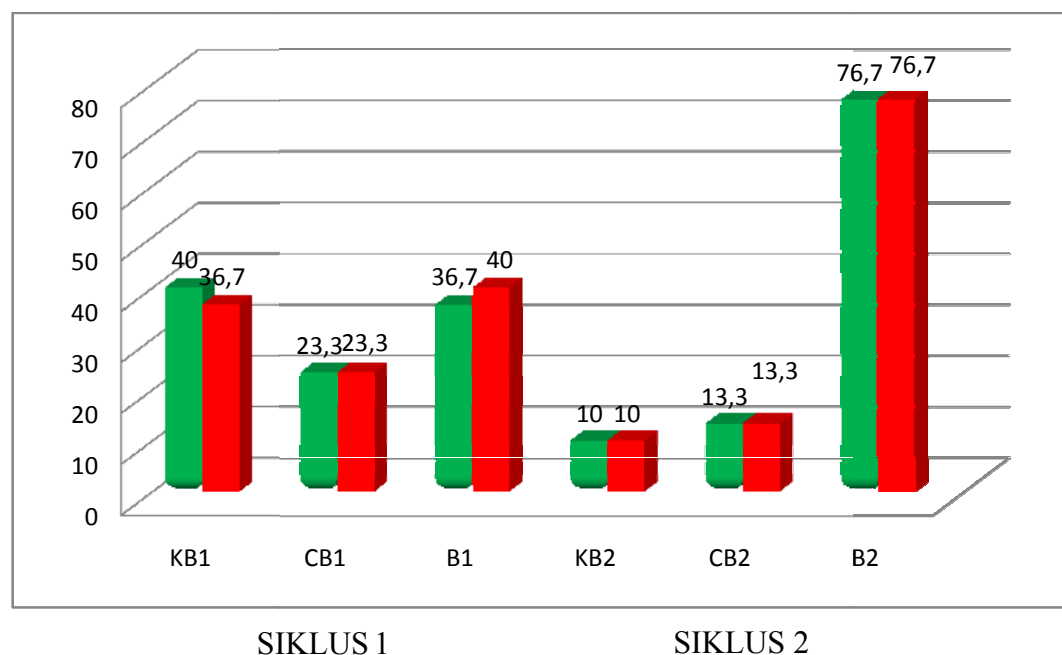
Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi perbedaan hasil rekapitulasi observasi anak dalam peningkatan keterampilan berbicara melalui permainan kotak raba dan bisik berantai dimana pada siklus I untuk indikator

mengungkapkan kosakata bahasa Indonesia tentang cirri-ciri benda yang diraba dalam kotak raba hanya sebanyak 11 orang (36,7%) saja dalam kategori baik, 7 orang (23,3%) kategori cukup baik dan 12 orang (40%) kategori kurang baik. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan yang berarti dimana ada sebanyak 23 orang (76,7%) dalam kategori baik, 4 orang (13,3%) kategori cukup baik dan sisanya 3 orang (10%) dengan kategori kurang baik.

Untuk indikator dapat menyampaikan pesan yang telah diterimanya yang terdiri dari 4 sampai 5 kata, pada siklus I hanya sebanyak 12 orang (40%) saja kategori baik, 7 orang (23,3%) kategori cukup baik dan 11 orang (36,7%) kategori kurang baik. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan dimana ada 23 anak (76,7%) dalam kategori baik, 4 orang (13,3%) kategori cukup baik dan 3 orang (10%) kategori kurang baik.

Untuk lebih jelasnya tentang prosentase perbandingan hasil observasi pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik di bawah ini :

**Gambar 3 : Grafik Perbandingan Siklus I dan Siklus II**



*Keterangan :*

- = dapat mengungkapkan kosakata bahasa Indonesia tentang cirri-ciri benda yang diraba dalam kotak raba
- = Dapat menyampaikan pesan yang diterima yang terdiri 4 sampai 5 kata dengan tepat

Dari grafik di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang sangat berarti antara siklus I dan siklus II disini dapat dilihat pada indikator mengungkapkan kosakata bahasa Indonesia tentang ciri-ciri benda yang diraba dalam kotak raba pada siklus I sebanyak 11 anak (36,7%) pada siklus II sebanyak 23 anak (76,7%) terjadi peningkatan sebesar 40%. Untuk indikator dapat menyampaikan pesan yang telah diterimanya yang terdiri dari 4 sampai 5 kata pada siklus I sebesar 12 anak (40%) pada siklus II 23 anak (76,7%) sehingga terjadi peningkatan sebesar 36,7%.

### *Diskusi Hasil Penelitian*

Disini peneliti dan *observer* mendiskusikan tentang hasil penelitian, dimana kegiatan perencanaan dalam kegiatan permainan kotak raba dan bisik berantai yang telah dibuat dilaksanakan dengan baik, karena peneliti telah melakukan :

- a. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) sesuai dengan peraturan pemerintah No. 58 tahun 2009.
- b. Peneliti telah menyeting kelas dengan baik sehingga dapat mengatur posisi duduk anak dengan baik dan menyenangkan dalam pembelajaran permainan kotak raba dan bisik berantai.
- c. Peneliti telah menyiapkan media dan alat untuk kegiatan pembelajaran dengan bervariasi.

Kegiatan penelitian telah dilaksanakan sesuai dengan isi RKH yang telah dibuat meliputi :

1. Kegiatan Awal : Pengkondisian anak, Salam, berdo'a, bernyanyi, dan Apersepsi.
2. Kegiatan Inti : Melakukan kegiatan permainan kotak raba dan bisik berantai sesuai dengan tema yang telah ditentukan.
3. Kegiatan Akhir : Evaluasi dan penyimpulan materi, *reward* (penghargaan) berupa pujian kepada anak, nasehat-nasehat, bernyanyi bersama, berdo'a, salam, dan pulang.

Dengan permainan kotak raba dan bisik berantai keterampilan berbicara menjadi lebih meningkat karena pembelajarannya dilaksanakan melalui kegiatan permainan antara anak dengan anak dan dibimbing oleh guru sehingga anak merasa lebih akrab, gembira, dan menyenangkan dan anak menjadi lebih mudah menerima dan merekam informasi yang diperolehnya karena mereka terlibat aktif dalam permainan tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Bromley (1992) dalam Winda Gunarti dkk, (2008:6.4) bahwa 80% hal yang didengar anak akan dilupakan. Ingatan yang justru akan direkam anak adalah keterlibatan aktif mereka dalam permainan dan menggagas ide dalam pembelajaran. Dengan demikian berarti melalui permainan kotak raba dan bisik berantai tanpa disadari anak dapat mengungkapkan kosakata bahasa Indonesia dan dapat menyampaikan pesan yang telah diterimanya yang terdiri 4 sampai 5 kata dengan tepat.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### *Kesimpulan*

Dari hasil penelitian secara umum dapat disimpulkan bahwa :

1. Pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak raba dan bisik berantai dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada anak usia 5 – 6 tahun kelas B1 di TK Negeri Pembina Kapuas Hulu.
2. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak raba dan bisik berantai untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada anak usia 5 – 6 tahun kelas B1 TK Negeri Pembina Kapuas Hulu telah sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan, sehingga pelaksanaan kegiatan pada siklus I mencapai kategori cukup baik (3,85) dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan mencapai kategori baik (4,94). Ini berarti guru berhasil dengan baik merencanakan perbaikan pembelajaran, mengelola dan melaksanakan kegiatan serta dapat mengembangkan sikap positif anak terhadap belajar sehingga proses perbaikan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik pula.
3. Permainan dengan menggunakan media kotak raba dan bisik berantai pada anak usia 5 – 6 tahun kelas B1 TK Negeri Pembina Kapuas Hulu dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia tentang ciri-ciri benda yang diraba dalam kotak raba. Jika pada siklus I memperoleh kategori kurang (36,7) maka pada siklus II mencapai kategori baik (76,7%), dalam arti bahwa anak dapat mengungkapkan kosakata bahasa Indonesia tentang ciri-ciri benda dengan tema Lingkunganku dan Kebutuhanku yang ditampilkan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media kotak raba.
4. Permainan dengan menggunakan media permainan kotak raba dan bisik berantai pada anak usia 5 – 6 tahun kelas B1 TK Negeri Pembina Kapuas Hulu dapat meningkatkan tata bahasa anak, dari kategori kurang baik (40%) pada siklus I menjadi kategori baik (76,7%) pada siklus II, dalam arti bahwa anak dapat menyampaikan pesan yang terdiri 4 sampai 5 kata tentang tema Lingkunganku dan Kebutuhanku yang ditampilkan guru dalam proses pembelajaran dengan permainan bisik berantai.

### *Saran*

Berdasarkan hasil penelitian dapat diberikan saran sebagai berikut :

1. Guru sebaiknya menggunakan permainan dengan menggunakan media kotak raba dan bisik berantai dalam pembelajaran, karena melalui permainan kotak raba dan bisik berantai dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak didik.
2. Sebaiknya dalam pembelajaran dengan permainan kotak raba dan bisik berantai, guru dapat menggunakan materi dan tema pembelajaran yang bervariasi, sehingga dapat menarik perhatian anak untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
3. Sebaiknya dalam pembelajaran guru berupaya menggunakan alat peraga langsung yang disesuaikan dengan tema agar anak tidak hanya mengenal nama benda, tetapi tahu dengan wujud dan ciri-ciri benda benda yang dimaksud.



### Daftar Rujukan

- Arsyad, Midar.G dan Mukti. (1991) *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*, Jakarta: Erlangga.
- Beaty, Janice J. (2010) *Observing Development Of the Young Child*, New Jersey: Merril.
- Depdiknas. (2006) *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Raudatul Athfal*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dhieni, Nurbiana, dkk. (2007). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Gartrell, Dan. (2011). *A Guidance Approach For the Encouraging Classroom*. Bemidji State University: Wadsworth.
- Gunarti, Winda. Dkk. (2008). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Iskandar. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Ciputat: Gaung Persada (GP) Press.
- Jalongo, Mary Renck (2007), *Early Childhood Language Arts*, Boston, Pearson Ed. Inc., Fourth Edition.
- Jamal, Mirza. (2010). *Permainan Indoor dan Outdoor Kreatif Untuk Melejitkan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Titan.
- Moeslichatoen R.. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nawawi, Hadari. (1985). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nurhayati, Eti. (2001). *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Patmonodewo, Soemiarti. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subana.M, Sunarti. (2009). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Berbagai pendekatan, Metode teknik dan Media Pengajaran*. Bandung: CV.Pustaka Setia.
- Sudiono, Anas. (1995). *Pengantar Statistik Pendidikan*, , Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada .
- Suhartono. (2005). *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Tarigan, Henri Guntur.(2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- [Http://adeirmasuryani.Wordpress.Com/2010/11/29/Makalah-perkembangan-Bahasa-Berbicara-Pada-Anak-USia-Dini](http://adeirmasuryani.wordpress.com/2010/11/29/Makalah-perkembangan-Bahasa-Berbicara-Pada-Anak-USia-Dini).