

**PENERAPAN METODE PERMAINAN ABC UNTUK  
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA ANAK  
DI TK NEGERI PEMBINA NGANJUK**

**ARTIKEL**



**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**



## PENERAPAN METODE PERMAINAN ABC UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA ANAK DI TK NEGERI PEMBINA NGANJUK

Purwantini

PG PAUD,Fip,Unesa, [purwantini\\_19@yahoo.co.id](mailto:purwantini_19@yahoo.co.id)

### Abstrak

Prinsip pembelajaran di Taman Kanak-Kanak adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Begitu juga dalam mengajarkan kemampuan berbahasa. Permainan ABC dipilih karena menarik dan disenangi anak, metode ini melibatkan komponen bahasa yaitu mendengar, berbicara dan kosa kata. Sebelum menggunakan metode ini hasil belajar anak dalam kemampuan berbahasa kurang maksimal dan anak mudah bosan melaksanakan perintah guru. Metode Permainan ABC adalah salah satu metode yang efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak di TK Negeri Pembina Nganjuk.

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas dengan subyek penelitian peserta didik kelompok B TK Negeri Pembina Nganjuk. Siklus yang diambil adalah dua siklus untuk mendapatkan hasil peningkatan kemampuan anak yang lebih baik.

Setelah mengumpulkan dan menganalisa data, hasilnya menunjukkan hasil yang membanggakan, hal ini terbukti dengan peningkatan rata-rata persentase capaian perkembangan kemampuan berbahasa peserta didik pada siklus 1 dengan perolehan persentase 60,18 % meningkat menjadi 77,48 % pada siklus 2 sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui permainan ABC, perkembangan bahasa anak kelompok B TK Negeri Pembina Nganjuk telah mencapai target ketuntasan belajar dan hipotesis tindakan pada penelitian ini dapat diterima.

Kata kunci : Permainan ABC, Perkembangan bahasa

### ABSTRACT

*The main principle of learning in the kindergarten is playing while learning and learning while playing. It is also applied in teaching language ability. The ABC game is chosen since it is interesting and children loves this game, this method involve language components such as listening, speaking, and vocabulary. Before this method applied the learning result of children language ability is less satisfied and they are easily bore to do teacher's command. The ABC game method is one of the effective method applied in children learning and its objective is to increase the children language development in TK Negeri Pembina Nganjuk.*

*This research was using class action research method and the research subject is students of group B TK Negeri Pembina Nganjuk. There are two cycle taken in order to acquire the better result of children ability.*

*After collecting and analyzing data, the result indicate encouraging result, this was proven by the average percentage increase of students language ability in cycle 1 with percentage of 60.18% increasing to 77.48% in cycle 2, therefore it can be concluded that by applying the ABC game method on group B students of TK Negeri Pembina Nganjuk their language development have reaching the target of learning completeness and the hypothesis of this research can be accepted.*

*Keywords: ABC game, language development*

## PENDAHULUAN

Undang – Undang Nomor 22 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak didik 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.

Usia ini merupakan masa peka karena anak mulai sensitif dalam menerima rangsangan dari luar dan upaya mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan-kemampuan dalam materi pengembangan di Taman Kanak-Kanak (TK).

Taman Kanak-Kanak merupakan lembaga Pendidikan Formal sebelum anak memasuki Sekolah Dasar. Materi pengembangan di Taman Kanak-Kanak meliputi pengembangan perilaku melalui pembiasaan yaitu Nilai Agama dan Moral, serta Sosial Emosional. Sedangkan pengembangan kemampuan dasar meliputi Kemampuan Berbahasa, Kognitif, Fisik Motorik dan Seni. Pendidikan anak di masa ini sangat penting karena 80% perkembangan otak berlangsung pada usia ini.

Pemberlakuan Kurikulum 2004 TK yang berbasis Kompetensi berimplikasi pada perlunya pengembangan pembelajaran, Guru Taman Kanak-kanak sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran perlu mempersiapkan diri. Salah satu bentuk persiapan adalah menyusun bentuk kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik fisik dan psikologis anak TK. Keadaan lingkungan sekitar dan ketersediaan sarana prasarana pendidikan.

Dari berbagai bentuk kegiatan pembelajaran yang perlu disusun oleh guru, diantaranya adalah bentuk kegiatan pembelajaran berbahasa. Kemampuan berbahasa merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Montesory (dalam Sujiono, 2009) menyatakan bahwa Anak Usia Dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia enam tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia ini disebut juga sebagai usia emas (*golden age*). Makanan bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.

Untuk mengetahui apakah metode permainan ABC dapat meningkatkan perkembangan bahasa

anak di TK Negeri Pembina Nganjuk

Pengembangan bahasa diarahkan agar anak mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata-kata. Dengan kata lain pengembangan bahasa lebih diarahkan agar anak dapat : mengolah kata secara komprehensif, mengekspresikan kata-kata tersebut dalam bahasa tubuh (ucapan dan perbuatan) yang dapat dipahami oleh orang lain, mengerti setiap kata, mengartikan dan menyampaikannya secara utuh kepada orang lain serta berargumentasi meyakinkan orang melalui kata-kata yang di ucapkannya.

Pengembangan berbahasa pada anak TK dalam kegiatan mendengar dan berbicara diharapkan anak dapat mendengarkan sungguh-sungguh dan merespon dengan tepat. Bahasa untuk mendapatkan informasi dan untuk komunikasi yang efektif dan interaktif sosial dengan yang lain serta menikmati buku, cerita dan irama.

Bentuk kegiatan pembelajaran kemampuan berbahasa yang dikembangkan dan di implementasikan di TK haruslah dengan menggunakan metode bermain. Hal tersebut sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK yaitu “ Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain “. Dengan metode bermain anak merasa senang melakukan kegiatan yang diperintahkan guru dan hasilnya akan lebih maksimal. Namun harus diakui bahwa tidak banyak guru TK yang menguasai bermacam-macam permainan dalam mengajarkan kemampuan berbahasa pada anak. Permainan ABC dipilih karena menarik dan disenangi anak, metode ini

Seefeldt dan Nita (dalam Utama, 2007) berpandangan bahwa keterampilan berbahasa dan berpikir anak terbentuk ketika anak berinteraksi dan merespon lingkungannya. Melalui interaksi dengan lingkungannya anak membentuk suatu aturan untuk berkomunikasi dengan lingkungannya. Vigotsky (dalam Utama, 2007) juga menekankan bahwa pengalaman berbahasa anak terbentuk ketika anak berinteraksi dengan lingkungan sosialnya atau orang-orang yang ada di sekitarnya.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, diperoleh rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

Apakah penerapan metode permainan ABC dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak di TK Negeri Pembina Nganjuk ?

### **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

bahasa anak melalui metode bermain

e. Bagi Peneliti

Dapat menjadi pedoman dalam penelitian selanjutnya.

### **Pengertian Bahasa**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang berartikulasi dan dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan, pikiran, perkataan, percakapan yang dipakai oleh suatu bangsa. Teori kedua diambil dari Bromley (dalam Dhieni, 2007) bahwa bahasa sebagai sistem simbol yang teratur dalam bentuk visual maupun verbal untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi. Definisi dapat diartikan juga bahwa bahasa untuk komunikasi.

Masih sama halnya dengan dua pendapat di atas, pendapat lain diperoleh dari Crystal (dalam Hoff, 2005) yaitu bahasa adalah penggunaan bunyi (atau tanda atau simbol tertulis) yang sistematis dan konvensional untuk suatu tujuan komunikasi atau mengekspresikan diri. Terakhir diambil dari Jalongo, (2007) yang mengemukakan pendapat mengenai definisi bahasa.

Bahasa adalah satu hal yang paling

melibatkan komponen bahasa yaitu mendengar, berbicara dan kosa kata. Sebelum menggunakan metode ini hasil belajar anak dalam kemampuan berbahasa kurang maksimal dan anak mudah bosan melaksanakan perintah guru. Metode Permainan ABC adalah salah satu metode yang efektif digunakan untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak di TK Negeri Pembina Nganjuk.

### **Manfaat Penelitian**

a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan keterampilan mengajar guru di kelas, serta menambah wawasan bahwa metode bermain dapat mengembangkan bahasa anak.

b. Bagi Murid

Dapat mengembangkan keterampilan bahasa melalui permainan ABC

c. Bagi sekolah.

Membantu menyelesaikan masalah yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung, terutama masalah peningkatan perkembangan

pada tahap ini adalah : Pengucapan dan tata bahasa anak meningkat, yang awalnya masih satu atau dua kata, pada usia 4 tahun penguasaan kosakatanya mencapai 1400 - 1600 kosakata dan kemampuan berkomunikasi dalam lingkup sosial pada usia 4 tahun ini adalah anak mencari cara untuk memperbaiki kesalahpahaman. Sedangkan menginjak usia 5 - 6 tahun, anak mampu menggunakan kalimat yang benar secara tata bahasa, menggunakan kata ganti hingga dapat merespon 25000 kata sampai usia 6 tahun.

Sedangkan indikator kemampuan berbahasa yang dipaparkan oleh Sudjiono, (2005) untuk anak usia 3-5 tahun adalah sebagai berikut : Anak dapat berbicara dengan baik dengan menggunakan kalimat sederhana yang terdiri dari 4 -5 kata. Anak mampu melaksanakan 3 perintah lisan secara berurutan dengan benar, Anak senang mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urut dan mudah dipahami. Indikator berikutnya adalah anak dapat menggunakan kata sambung dan, karena, tetapi. Anak mengerti bentuk pertanyaan dengan

membedakan manusia dengan bentuk kehidupan yang lain. Semua bentuk bahasa manusia mempunyai beberapa bentuk umum, yaitu bahasa adalah : (a) komunikasi, (b) abstrak, (c) sosial, (d) serba guna, (e) ketentuan yang diatur.

Bahasa adalah komunikasi artinya bahwa bahasa memungkinkan untuk individu menyampaikan dan menerima pesan. Bahasa adalah abstrak karena bahasa terdiri dari tanda dan symbol. Bahasa adalah sosial, yaitu karena tujuan utama bahasa adalah melengkapi interaksi dengan orang lain. Bahasa adalah serba guna artinya bahasa dapat disusun dan dikombinasikan dalam cara yang tidak terbatas. Terakhir adalah bahasa merupakan ketentuan yang diatur artinya adalah setiap bahasa mempunyai system peraturan yang menemukan susunan kata, arti/ makna dan formasi kata-kata yang berbeda satu sama lain.

Berdasarkan beberapa teori mengenai definisi bahasa tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa bahasa adalah sistem simbol baik visual maupun verbal yang digunakan untuk pertukaran informasi dari pengirim ke penerima pesan, sehingga makna dari pesan tersebut terpahami.

#### **Perkembangan Bahasa Anak 4 - 6 Tahun**

Tahapan perkembangan anak usia dini, khususnya usia prasekolah Taman Kanak-kanak, 4-6 tahun.

Menurut Jalongo, (2007) usia 4-6 tahun memasuki tahap perkembangan bahasa keempat yaitu menggunakan kalimat lengkap. Kejadian

anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil resiko, meningkatkan ketrampilan social dan membentuk perilaku.

Berdasarkan dua teori ini maka bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi. Bagi anak, bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar ia dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Kegiatan bermain di program pendidikan Taman Kanak-kanak yaitu

menggunakan : apa, mengapa, bagaimana, kapan. Anak dapat mengajukan pertanyaan dengan kata tanya : apa, siapa dan kenapa. Anak mampu menceritakan pengalaman yang telah lalu. Indikator berikutnya dalam kemampuan bahasa adalah anak menguasai sejumlah kosakata yaitu 900 kata untuk usia 3 tahun, 1500 kata di usia 4 tahun, 3000 kata pada usia 5 tahun.

Berikutnya yang ketiga diambil dari Santrock (2002), yang menjelaskan perkembangan bahasa anak pada masa kanak-kanak awal berdasarkan sistem bahasa, yaitu : perkembangan kemampuan bahasa anak mencapai kombinasi 3 -5 kata. Memahami fonologi dan morfologi yaitu anak mulai sensitif terhadap bunyi kata yang diucapkan dan mulai memahami aturan morfologis, anak mampu menggunakan bentuk jamak, kata kepunyaan dan segala bentuk tata bahasa sederhana. Memahami sintaksis, menguasai aturan sintaksis, yaitu bagaimana kata-kata harus disusun dan menggunakan kata tanya. Kemajuan dalam semantik adalah penguasaan kosakata sampai 6 tahun 8000 – 14000 kata, dengan asumsi bahwa anak belajar kata mulai usia 12 bulan, artinya 5 – 8 makna kata tiap hari sepanjang usia 1 – 6 tahun.

#### **Pengertian Bermain**

Menurut Hurlock (1993: 320), definisi bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir, dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Pendapat lain diambil dari Montolalu (2007:1.10), yaitu bermain merupakan proses dewasa untuk pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan - dari belajar yang menyenangkan. Bermain membantu

meletakkan magnet alfabet pada kulkas di mana anak dapat melihatnya, untuk memilih kartu flash, atau bermain DVD alfabet pendidikan selama saat-saat yang kondusif.

Namun jenis permainan alfabet dalam penelitian ini diberi nama permainan ABC. Permainan ABC adalah permainan huruf untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan menyimak, serta mengenal huruf

menurut kurikulum 2004 standar kompetensi mendapat porsi yang besar sesuai dengan pendekatan belajar sambil bermain. Bermain memberi kontribusi pada semua aspek perkembangan anak baik fisik, kognitif, sosial emosional, moral serta kreativitas.

### **Metode Pengembangan Bahasa**

Menurut Dhieni, (2007) ketrampilan berbahasa tidak dikuasai dengan sendirinya oleh anak, tetapi ketrampilan berbahasa diperoleh melalui pembelajaran atau memerlukan upaya-upaya pengembangan. Di dalam pembelajaran di kelas upaya-upaya pengembangan dapat dilakukan dengan menggunakan metode-metode pengembangan yang dapat menunjang perkembangan bahasa anak. Metode tersebut antara lain adalah metode bercerita, metode bercakap-cakap, metode bertanya jawab, metode bermain peran dan sosiodrama, metode karya wisata, dan permainan bahasa. Di setiap metode dalam pelaksanaannya digunakan media-media pembelajaran yang sesuai dengan tema dan metodenya.

Hal lain juga dijelaskan dalam salah satu artikel yang diambil dari situs internet [www.teachyourchildthealphabet.com](http://www.teachyourchildthealphabet.com), yaitu bahwa lima metode terbaik untuk memperkenalkan alfabet kepada anak adalah : (1) melalui bernyanyi; (2) melalui buku atau dipotong-out gambar; (3) melalui makanan; (4) melalui permainan alfabet, dan (5) melalui kegiatan-kegiatan seni seperti melukis dengan jari.

Masitoh juga memberikan pendapat mengenai metode-metode pengembangan kemampuan berbahasa, antara lain : (1) metode bercakap-cakap, (2) metode bercerita, (3) metode circle time, (4) metode sosiodrama, dan (5) permainan bahasa.

Berdasarkan ketiga paparan tersebut, maka salah satu metode yang diambil untuk penelitian ini adalah permainan bahasa atau lebih tepatnya melalui permainan alfabet. Berdasarkan sumber yang diperoleh permainan alfabet dilakukan dengan memberikan kebebasan kepada orang

### **Instrumen Pengumpulan Data**

Bentuk instrumen-instrumen tersebut berdasarkan teknik pengumpulan data antara lain adalah :

### **Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau yang sering disebut dengan PTK. Pada penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan yang berlangsung dalam satu siklus yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) pengamatan dari hasil pelaksanaan tindakan, dan 4) refleksi yang merupakan tinjauan dari hasil tindakan pertama yang telah dilakukan.

### **Lokasi dan Waktu Penelitian dan Subjek penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Nganjuk Jalan Mayjen Sungkono 34 Nganjuk Jawa Timur. Rencana pelaksanaan penelitian adalah selama proses pembelajaran berlangsung pada tahun ajaran 2011-2012. penentuan waktu mengacu pada kalender akademik, sebab karakteristik PTK yang berupa siklus memerlukan proses belajar mengajar. Subjek Penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 21 anak yang terdiri dari 13 anak perempuan dan 8 anak laki-laki.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Instrumen sangat terkait dengan obyek penelitian, utamanya obyek produk. Dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak dengan metode permainan ABC, maka instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi yaitu, pedoman penilaian terhadap hasil belajar anak dengan menggunakan metode permainan ABC.

Berdasarkan teori ini dan tujuan dari penelitian tindakan kelas yaitu meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui model permainan ABC maka peneliti telah mengambil empat teknik yang akan digunakan sebagai pengumpulan data penelitian. Teknik tersebut adalah :

1. Dokumentasi berupa instrumen pedoman penilaian hasil belajar siswa,
2. Hasil observasi dari teman,
3. Observasi kelas berupa catatan kegiatan belajar mengajar yang ditulis oleh guru, dan
4. Jurnal guru berupa lembar refleksi

### **Catatan kegiatan belajar mengajar**

Ini merupakan catatan guru tentang segala hal

### **Lembar pedoman penilaian hasil belajar anak**

Lembar ini merupakan penilaian terhadap kemampuan bahasa anak sebagai evaluasi pembelajaran, dengan indikator (1) melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar, (2) menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama. Hasil penilaian ini menggambarkan tingkat keberhasilan kemampuan bahasa anak melalui model permainan ABC. Terdapat empat aspek dalam penilaian ini, yaitu (1) minat artinya minat anak terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model permainan ABC, (2) kemampuan dalam melaksanakan 3 – 5 perintah secara berurutan dengan benar, (3) kemampuan dalam menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf awal sama, (4) kelancaran dalam pelafalan bahasa / berbicara.

### **Lembar observasi**

Lembar ini merupakan pengamatan terhadap kemampuan guru melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan. Pengamatan ini menggunakan checklist karena hanya bertujuan untuk mengamati kegiatan belajar mengajar. Teman sejawat mengamati kemunculan tindakan-tindakan yang telah tersusun dalam perencanaan. Dengan kata lain lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kesesuaian tindakan yang dilakukan guru antara yang terdapat di perencanaan dengan yang terjadi sesungguhnya di lapangan.

yang dilakukan di dalam kelas, dan juga permasalahan yang terdapat dalam kegiatan belajar mengajar yang perlu ditindak lanjuti

### **Lembar refleksi**

Pedoman untuk melakukan refleksi di akhir siklus setelah tindakan pembelajaran diterapkan.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

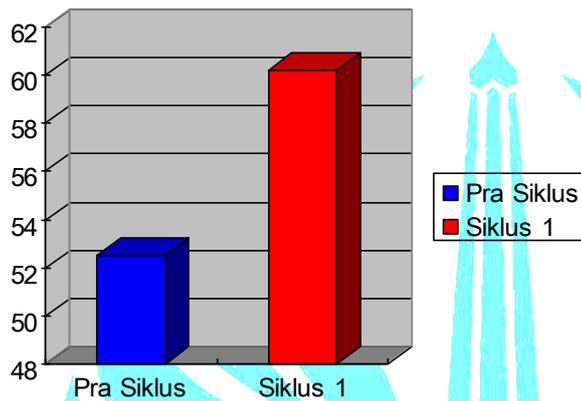
Data penelitian yang diperoleh berupa observasi hasil pengamatan dalam proses pembelajaran untuk masing-masing siklus, yang dalam penelitian ini menggunakan dua siklus.

Terdapat dua jenis data, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data lembar observasi yang diambil dari observasi terhadap tindakan siswa dan guru dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui proses penerapan metode permainan ABC untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. Pengambilan data ini dibantu oleh kolaborasi dengan teman sejawat.

Data yang kedua adalah data kuantitatif merupakan perolehan hasil belajar anak yaitu peningkatana perkembangan bahasa anak setelah diperlakukan dengan menggunakan metode permainan ABC.

Pemaparan mengenai hasil penelitian tersebut dijelaskan secara bertahap per siklus, dengan menyajikan hasil persentase ketuntasan belajar anak dalam hal ini untuk perkembangan bahasa anak, yang memfokuskan pada perbendaharaan kosa kata. Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan tindakan yang terdiri dari dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari tiga Rencana Kegiatan Harian.

Angka ketuntasan belajar siklus 1 mengalami peningkatan dari sebelumnya ketika belum ada tindakan penerapan metode permainan ABC untuk kemampuan bahasa anak. Peningkatan ini dapat dilihat dengan jelas melalui gambar grafik berikut :



Gambar 4.1: Grafik peningkatan ketuntasan belajar pra siklus – siklus 1

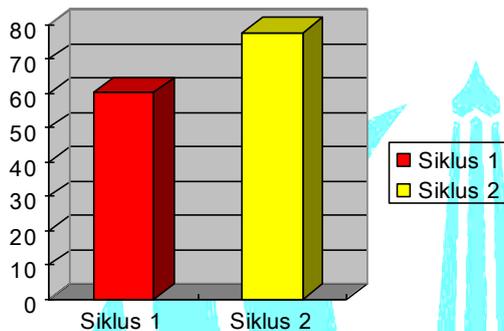
Keterangan Grafik :

Pra Siklus : 52,38 %

Siklus 1 : 60,18 %

Berdasarkan hasil refleksi, catatan kegiatan mengajar, observasi, dan nilai belajar kemampuan bahasa anak pada siklus pertama ini, maka dapat dianalisa bahwa kemampuan bahasa anak khususnya kosakata belum mencapai target ketuntasan 70%. Meskipun telah mengalami peningkatan dari sebelum adanya tindakan metode permainan ABC tersebut, kemampuan bahasa anak masih pada kualifikasi cukup. Peningkatan tersebut sebesar 7,8%, yaitu dari 52,38% sebelum adanya tindakan menjadi 60,18% setelah adanya tindakan. Oleh karena itu, diperlukan siklus kedua untuk mencapai target ketuntasan.

Angka ketuntasan belajar siklus 2 mengalami peningkatan dari siklus 1. Peningkatan ini dapat dilihat dengan jelas melalui gambar grafik berikut :



Gambar 4.2 : Grafik peningkatan ketuntasan belajar siklus 1 - siklus 2

Keterangan :

Siklus 1 : 60,18 %

Siklus 2 : 77,48 %

Berdasarkan hasil refleksi, catatan kegiatan mengajar, observasi, dan nilai belajar kemampuan bahasa anak pada siklus 2 ini, maka dapat dianalisa bahwa kemampuan bahasa anak khususnya kosakata telah mencapai target ketuntasan 70%. Peningkatan tersebut sangat besar yaitu dengan selisih 17,30%, yaitu dari 60,18% pada siklus 1 menjadi 77,48% di siklus 2. Dengan demikian, penerapan metode permainan ABC telah mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak pada ketuntasan belajar dengan tingkat baik.

#### **Pembahasan**

Berdasarkan analisa hasil pengolahan data dan hasil diskusi dengan teman sejawat dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan sudah menunjukkan kemajuan. Hal ini dapat ditunjukkan dari grafik persentase hasil penilaian sebelum siklus (pra siklus) dan pada siklus I sudah lebih baik walaupun guru sudah berusaha namun masih banyak kelemahan-kelamahan sehingga hasil belajar anak belum maksimal, namun dengan menggunakan metode permainan ABC dalam kegiatan belajar, minat anak dalam mengikuti pembelajaran meningkat walaupun masih

agak lambat. Pada pertemuan berikutnya guru melanjutkan kegiatan yang telah dicapai dan berupaya mengatasi kendala yang masih ada.

Keadaan hasil belajar anak pada siklus 2 sudah menunjukkan peningkatan yang mengembirakan, adanya peningkatan minat, kemampuan dan pelafalan/bicara dalam pelaksanaan pembelajaran. Metode permainan ABC dapat membantu meningkatkan perkembangan bahasa anak. Naiknya tingkat kemampuan anak ditunjukkan dengan naiknya persentase hasil penilaian perkembangan. Persentase berdasarkan data yang terkumpul pada siklus 2 adalah tertinggi 80,95% dan terendah 75%. Prosentase rata-rata ketercapaian / ketuntasan hasil belajar anak mencapai 77,48% , hal ini cukup membanggakan.

Adanya peningkatan perkembangan bahasa anak dari tiap tingkatan siklus karena dengan permainan ABC, anak dapat melaksanakan 3 – 5 perintah secara berurutan dengan benar dan dapat menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf awal yang sama sehingga perkembangan bahasa anak meningkat, Hal ini sesuai dengan pendapat Moeslichatoen (2004) yang menjelaskan bahwa aspek perkembangan bahasa dapat dikembangkan melalui bermain.

Hasil refleksi dan analisa data pada siklus 2 juga membedakan efektivitas pembelajaran berdasarkan skor nilai perkembangan bahasa anak. Hal ini juga menunjukkan peningkatan skor nilai dari tahap – tahap tindakan kelas ( siklus pembelajaran ) yang dilakukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain ABC dapat meningkatkan bahasa anak.

### **Kesimpulan**

Dari hasil perbaikan dan analisis dapat ditarik kesimpulan bahwa peningkatan perkembangan bahasa anak melalui metode permainan ABC di Kelompok B TK Negeri Pembina Nganjuk mengalami peningkatan.

Peningkatan tersebut terkait dengan indikator Bahasa mengikuti 4-5 perintah dan indikator Bahasa menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama.

Pada akhir siklus 1 dan siklus 2 serta dari catatan Lapangan meliputi kosa kata yang menyebut kata –kata yang mempunyai huruf awal yang sama melalui permainan ABC dapat diketahui bahwa :

1. Minat anak dalam bermain ABC meningkat dari siklus I ke Siklus II sebanyak 16, 97% karena anak merasa senang dan turut aktif dalam kegiatan bermain ABC.
2. Kemampuan anak dalam melaksanakan 4-5 perintah secara berurutan dengan benar meningkat dari siklus I ke siklus II sebanyak 20,25%. Anak lebih tepat dan mampu dalam melaksanakan perintah secara berurutan.
3. Kemampuan anak dalam menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama meningkat dari siklus I ke siklus II sebanyak 17,47% , anak lebih berani dan mampu menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal-awal yang sama.
4. Kelancaran anak dalam pelafalan bahasa/berbicara terjadi peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebanyak 14,82%. Anak lebih berani dan lancar dalam pelafalan bahasa / berbicara.

Dengan melaksanakan kegiatan sesuai indikator maka kemampuan berbahasa anak melalui permainan ABC dapat dikembangkan secara optimal dan

Dengan melaksanakan kegiatan bermain ABC secara rutin maka anak akan terbiasa sehingga hasil yang diperoleh semakin meningkat sekaligus mempersiapkan anak lebih percaya diri dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

### **Saran-saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, agar siswa mampu meningkatkan perkembangan bahasa melalui kegiatan ABC,

dapat dikemukakan saran –saran sebagai berikut :

1. Sebelum melaksanakan kegiatan perbaikan, diperlukan persiapan yang matang yaitu dengan mempersiapkan media pembelajaran yang tepat dan menarik.
2. Dalam penelitian dengan Permainan ABC ini menggunakan media kartu huruf. Sebaiknya bentuk, bahan dan model kartu huruf dikembangkan sendiri oleh guru sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah.
3. Selama kegiatan berlangsung, guru harus selalu aktif melibatkan peserta didik, membimbing dan memotivasi anak.
4. Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar anak merasa senang melakukan kegiatan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Depdikbud. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta. Balai Pustaka.
- Depdiknas. 2005. *Kurikulum 2004 Standart Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Athfal*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.
- Depdiknas.2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.

Dhieni, Nurbiana dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Hoff, Erika. 2003. *Language Development*. USA: Wadsworth.

Hurlock, E.B.1993. *Perkembangan Anak Jilid I*. Alih Bahasa Meitasari Tjandrasa dan Muslichoh Zukasih. Jakarta : Penerbit Erlangga

Jalongo, Mary Renk. 2007. *Early Childhood Language Art*. USA: Pearson.

Moeslicathoen, R. 2000. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depdikbud Kerja sama dengan Penerbit Rineka Cipata

Montolulu, B. E. F. dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka

Santrock, John W. 2002. *Life Span Development Jilid I*. Jakarta: Erlangga

Santyasa, 2007, I Wayan. Makalah : Penelitian Tindakan Kelas.

[http://www.freewebs.com/santyasa/pdf2/PENELITIAN\\_TINDAKAN\\_KELAS.pdf](http://www.freewebs.com/santyasa/pdf2/PENELITIAN_TINDAKAN_KELAS.pdf)

Silberg, Jackie. 2002. *500 Permainan 5 Menit Permainan Yang mudah dan cepat untuk anak usia 3-6 tahun*. : Jakarta : PT Elex Media Komputindo Kelompok. Gramedia.

Sujiono, Yuliani Nurani; Bambang. 2005. *Menu pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan.

Sujiono, Yuliani Nurani, 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*: Jakarta Citra Pendidikan.

Sutama, I Wayan, 2007. *Pendidikan dan Pelatihan Taman Kanak-Kanak*: Malang, Universitas Negeri Malang.

