

BAB II KAJIAN TEORI

A. Keterampilan Berbicara Anak TK

1. Pengertian Keterampilan Berbicara Anak TK

Keterampilan berbicara terdiri dari dua kata yaitu *keterampilan* dan *berbicara*, keduanya memiliki makna masing-masing yang jika digabungkan akan menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami dalam kaitannya dengan peningkatan aspek keterampilan berbicara anak di Taman Kanak-kanak dalam penelitian ini.

Kata keterampilan sama artinya dengan kata kecekatan, terampil atau cekatan adalah kepandaian melakukan suatu pekerjaan dengan cepat dan benar (Soemarjadi, dkk, 1992: 2). Keterampilan adalah “kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas seperti motorik, berbahasa, sosial-emosional, kognitif, dan afektif (nilai-nilai moral)” (Yudha M. Saputra dan Rudyanto, 2005: 7).

Keterampilan yang akan dibahas disini adalah keterampilan yang diperuntukkan bagi anak usia Taman Kanak-kanak, sebab masa usia TK merupakan masa emas untuk dilatihkan keterampilannya. Keterampilan yang dipelajari dengan baik akan berkembang menjadi kebiasaan, dan kebiasaan itu adalah kebiasaan yang baik pula.

Selanjutnya, berbicara secara umum dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, gagasan, atau isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan, sehingga maksud

tersebut dapat dipahami oleh orang lain (Suhartono, 2005: 20). Berbicara ialah komunikasi lisan (Idris, dkk, 1998: 11). Selain itu, Henry Guntur Tarigan (2008: 16) berpendapat bahwa bicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi dengan mempergunakan suara yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang di dalamnya terjadi penyampaian pesan dari suatu sumber kepada sumber lain. Dalam berkomunikasi ada yang berperan sebagai penyampai maksud dan penerima maksud. Agar komunikasi dapat terjalin dengan baik maka perlu ada kerjasama yang baik antara kedua belah pihak.

Berbicara merupakan tuntutan kebutuhan hidup manusia. Sebagai makhluk sosial, manusia akan berkomunikasi dengan orang lain dengan menggunakan bahasa sebagai alat utamanya. Berbicara ialah kegiatan berbahasa yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berbicara seseorang dapat mengungkapkan pikiran dan perasaannya kepada orang lain secara lisan (Soenardi Djiwandono, 1996: 68).

Berdasarkan pengertian keterampilan dan berbicara di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang dalam menyampaikan ide/gagasan, pikiran, dan perasaan kepada orang lain menggunakan bahasa lisan dengan jelas dan tepat. Berbicara merupakan keterampilan mental motorik karena berbicara tidak hanya

melibatkan koordinasi kumpulan otot mekanisme suara yang berbeda, tetapi juga mempunyai aspek mental yakni kemampuan mengaitkan arti dengan bunyi yang dihasilkan (Hurlock, 1978: 176).

Berbicara merupakan keterampilan bagi anak, sehingga berbicara dapat dipelajari dengan beberapa metode yang berbeda. Menurut Hurlock (1978: 183) berbicara dapat diperoleh anak dengan cara: (a) meniru, yaitu mengamati suatu model baik dari teman sebaya maupun dari orang yang lebih tua; dan (b) pelatihan, yaitu dengan bimbingan dari orang dewasa.

Hal penting yang perlu dipersiapkan dalam belajar berbicara adalah: persiapan fisik untuk berbicara, kesiapan mental untuk berbicara, model yang baik untuk ditiru, kesempatan untuk berpraktik, motivasi dan bimbingan (Hurlock, 1978: 203). Dari hal-hal tersebut, pengkondisian anak dalam belajar berbicara harus diperhatikan secara seksama terutama dalam proses pembelajaran di sekolah.

Dalam mewujudkan keterampilan yang baik pada anak TK guru perlu mengetahui kemampuan yang dimiliki pada masing-masing anak. Dengan mengetahui kemampuan yang dimiliki anak, guru akan dapat mengetahui sejauh mana kemampuan yang dimiliki anak kemudian akan dengan mudah untuk melakukan pengembangan keterampilan pada anak. Perubahan keterampilan pada anak terjadi sebagai akibat dari latihan yang telah dilakukan, baik secara langsung maupun tidak langsung, serta pemberian pengalaman tertentu.

Pemberian latihan melalui pengalaman harus dilakukan secara sistematis dan terprogram melalui sebuah model. Model pembelajaran yang dilakukan di TK ini merupakan langkah nyata yang dilakukan guna meningkatkan keterampilan anak secara optimal. Banyak keterampilan anak TK yang harus dikembangkan, namun dalam penelitian ini yang akan dikembangkan adalah keterampilan berbicara.

Jadi, keterampilan berbicara perlu dilatihkan kepada anak sejak dini agar anak dapat mengekspresikan pikiran, gagasan, dan perasaannya melalui bahasa lisan. Selain itu, dengan memiliki keterampilan berbicara yang baik akan menjadi kebiasaan yang baik pula bagi anak. Misalnya saja, dengan melatih keterampilan berbicara sejak dini anak akan mengetahui cara berbicara yang sopan kepada orang yang lebih tua, anak juga akan memiliki lebih banyak kosakata, serta anak dapat menyusun kalimat dan kata yang baik dalam menyampaikan keinginannya kepada orang lain.

2. Karakteristik Keterampilan Berbicara Anak TK

Pengembangan berbicara anak sangat penting untuk dikembangkan, karena perkembangan bahasa dan perilaku yang dilakukannya dapat diketahui dengan mengamati perkembangan berbicara anak. Pengembangan bicara merupakan suatu hal yang esensial dan sangat dibutuhkan oleh anak, sebab pengembangan bicara itu sangat berguna bagi anak untuk memperlancar kemampuan dan keterampilan berbicara anak itu sendiri.

Menurut Suhartono (2005: 122) bahwa yang dimaksud dengan pengembangan bicara anak yaitu usaha meningkatkan kemampuan anak untuk berkomunikasi secara lisan sesuai dengan situasi yang dimasukinya. Jadi, tujuan utama dalam pengembangan bicara anak adalah agar anak memiliki keterampilan berbicara yang baik serta memiliki kemampuan berkomunikasi secara lisan dengan lancar.

Anak yang sejak kecil dilatih dan dibimbing untuk berbicara secara tepat dan baik, akan mampu berpikir kritis dan logis. Dengan membimbing anak berbicara sejak usia dini akan memberikan banyak manfaat bagi kemampuan anak. Anak akan mampu mengungkapkan isi hatinya (pendapat, sikap) secara lisan dengan lafal yang tepat. Yang berarti bahwa tujuan umum dari pengembangan bicara tersebut adalah: (a) anak dapat melafalkan bunyi bahasa yang digunakan secara tepat; (b) anak mempunyai perbendaharaan kata yang memadai untuk keperluan berkomunikasi; dan (c) anak mampu menggunakan kalimat secara baik untuk berkomunikasi secara lisan (Suhartono, 2005: 123).

Pada anak usia TK (4-6 tahun), kemampuan berbahasa yang umum dan efektif digunakan adalah berbicara. Hal ini selaras dengan karakteristik umum kemampuan bahasa pada anak usia tersebut. Karakteristik ini meliputi kemampuan anak untuk dapat berbicara dengan baik, melaksanakan tiga perintah lisan secara berurutan dengan benar, mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urutan yang mudah dipahami, membandingkan dua hal, memahami konsep timbal

balik, menyusun kalimat, mengucapkan lebih dari tiga kalimat, dan mengenal tulisan sederhana (Nurbiana Dhieni, 2005: 3.7).

Anak usia Taman Kanak-kanak mempunyai karakteristik khusus dalam kemampuan berbahasa atau berbicara, antara lain sudah dapat bicara lancar dengan kalimat sederhana, mengenal sejumlah kosakata, menjawab dan membuat pertanyaan sederhana, serta menceritakan kembali isi cerita.

Nurbiana Dhieni (2005: 3.8) menyebutkan bahwa untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak membutuhkan *reinforcement* (penguat), *reward* (hadiah, pujian), stimulasi, dan model atau contoh yang baik dari orang dewasa agar keterampilan berbicaranya dapat berkembang secara maksimal.

Dalam linguistik dijelaskan bahwa berbicara memiliki karakteristik atau ciri-ciri khusus, yaitu:

- a. Bertujuan, kegiatan berbicara membawa seseorang mencapai tujuan dan keinginannya.
- b. Bersifat interaktif, ada dialog sehingga proses komunikasi akan terjadi.
- c. Kesementaraan, proses komunikasi hanya terjadi selama proses pembicaraan berlangsung.
- d. Terjadi dalam bingkai khusus, yakni komunikasi hanya terjadi pada waktu tertentu, mengambil tempat tertentu, ada topik, dan kedua belah pihak dalam keadaan siap.
- e. Alfa (tidak memperhatikan) tanda baca.
- f. Kata-kata terbatas.

g. Pengalaman.

Perkembangan berbicara pada anak berlangsung cepat, seperti terlihat dalam berkembangnya pengertian dan berbagai keterampilan berbicara, ini memberikan dampak yang kuat terhadap jumlah bicara dan isi pembicaraan (Hurlock, 1980: 140). Perkembangan bahasa anak Taman Kanak-kanak berada pada tahap ekspresif, sehingga anak dapat mengungkapkan keinginannya, penolakan maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan untuk digunakan dalam proses komunikasi.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara Anak TK

Dalam berkomunikasi harus memperhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan berbicara. Menurut Arman Agung (Siti Manar Mufidah, 2010: 55), ada dua faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara yaitu: a) faktor internal, dan b) eksternal.

a. Faktor internal

Faktor internal merupakan segala potensi yang ada dalam diri seseorang. Faktor internal meliputi: a) faktor fisik, dan b) non fisik (psikis).

1) Faktor fisik, merupakan faktor yang menyangkut dengan kesempurnaan organ-organ tubuh yang digunakan di dalam berbicara, dalam hal ini meliputi pita suara, lidah, gigi, dan bibir.

2) Faktor non fisik (psikis), merupakan faktor yang berhubungan dengan kondisi psikologis seseorang dan tidak berhubungan dengan

fisik. Faktor psikis keterampilan berbicara meliputi: (1) kepribadian (kharisma), (2) karakter dan temperamen, (3) bakat (talenta), (4) tingkat intelegensi, dan (5) kreativitas.

a) Kepribadian (kharisma)

Kepribadian yang dimiliki mempengaruhi cara seseorang berbicara.

b) Karakter dan temperamen

Karakter merupakan hasil dari cara berpikir dan berperilaku. Karakter dimulai dari pola pikir yang kemudian diwujudkan dalam tindakan, yang bila dilakukan secara terus-menerus akan menjadi suatu kebiasaan. Karakter atau sering disebut juga temperamen merupakan sifat batin yang secara tetap mempengaruhi perbuatan, perasaan, dan pikiran seseorang. Misalnya, karakter periang, penyedih, pemberani, teliti, dan sebagainya.

c) Bakat (talenta)

Bakat adalah anugerah dari Tuhan yang diberikan kepada seseorang. Bakat perlu digali hingga muncul kepermukaan (karena pada dasarnya bakat adalah sesuatu yang telah ada sebelumnya).

d) Tingkat intelegensi

Kemampuan untuk bertindak secara terarah, berpikir secara rasional, dan menghadapi lingkungannya secara efektif. Secara

garis besar dapat disimpulkan bahwa inteligensi adalah suatu kemampuan mental yang melibatkan proses berpikir secara rasional.

e) Kreativitas

Kreativitas memiliki kedudukan yang hampir sama dengan intelegensi. Kreativitas adalah salah satu ciri dari berpikir inteligen, karena keduanya merupakan manifestasi dari berfikir kognitif. Kaitannya dengan keterampilan berbicara, berpikir kreatif yang diasah maka mampu untuk memunculkan keterampilan-keterampilan tertentu pada individu.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu yang meliputi tingkat pendidikan, kebiasaan, dan lingkungan pergaulan. Hurlock (1978: 176) mengungkapkan ada dua kriteria yang dapat digunakan untuk memutuskan apakah anak berbicara dalam artian yang benar atau hanya “membeo”. Pertama, anak harus mengetahui arti kata yang digunakannya dan mengaitkannya dengan objek yang diwakilinya. Kedua, anak harus melafalkan kata-katanya sehingga orang lain memahaminya dengan mudah. Kata-kata yang hanya dapat dipahami anak karena sudah sering mendengarnya atau karena telah belajar memahaminya dan menduga apa yang sedang dikatakan tidak memenuhi kriteria tersebut.

Hurlock (1980: 115) juga menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi banyaknya anak berbicara adalah: a) intelegensi, b) jenis disiplin, c) posisi urutan (urutan kelahiran), d) besarnya keluarga, e) berbahasa dua, dan f) jenis kelamin.

a. Intelegensi

Semakin cerdas anak, semakin cepat keterampilan berbicara dikuasai sehingga semakin cepat dapat berbicara.

b. Jenis disiplin

Anak yang dibesarkan dengan disiplin yang cenderung lemah lembut lebih banyak berbicara daripada anak yang orang tuanya bersikap keras.

c. Posisi urutan (urutan kelahiran)

Anak sulung didorong untuk lebih banyak berbicara daripada adiknya.

d. Besarnya keluarga

Anak tunggal didorong untuk lebih banyak berbicara daripada anak-anak dari keluarga besar dan orang tuanya punya lebih banyak waktu untuk berbicara dengannya. Dalam keluarga besar, disiplin yang ditegakkan lebih otoriter sehingga menghambat anak-anak untuk berbicara sesukanya.

e. Berbahasa dua

Meskipun anak yang berasal dari keluarga yang menggunakan dua bahasa lebih banyak memiliki perbendaharaan kata daripada anak yang berasal dari keluarga berbahasa tunggal, tetapi pembicaraannya

akan sangat terbatas jika anak tersebut berada dengan teman sebayanya atau dengan orang dewasa di luar rumah.

f. Jenis kelamin

Terdapat efek penggolongan jenis kelamin pada pembicaraan anak sekalipun masih dalam masa prasekolah (usia Taman Kanak-kanak). Anak laki-laki diharapkan sedikit bicara dibandingkan anak perempuan. Apa yang dikatakan dan bagaimana cara mengatakannya diharap berbeda dari anak perempuan. Membual dan mengkritik lebih cocok untuk anak laki-laki, sedangkan anak perempuan wajar bila mengadakan sesuatu.

Selanjutnya, menurut Nurbiana Dhieni (2005: 3.5) ada beberapa faktor yang dapat dijadikan ukuran kemampuan berbicara seseorang yang terdiri dari aspek kebahasaan dan non kebahasaan, aspek kebahasaan meliputi: (a) ketepatan ucapan; (b) penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai; (c) pilihan kata; (d) ketepatan sasaran pembicaraan, sedangkan untuk aspek non kebahasaan meliputi: (a) sikap tubuh, pandangan, bahasa tubuh, dan mimik yang tepat; (b) kesediaan menghargai pembicaraan maupun gagasan orang lain; (c) kenyaringan suara dan kelancaran dalam berbicara; (d) relevansi, penalaran dan penguasaan terhadap topik tertentu.

Sejalan dengan pendapat di atas, Sabarti Akhadiah, dkk (1992: 154-160) menyebutkan bahwa faktor penunjang dalam keterampilan berbicara ialah: a) aspek kebahasaan, dan b) aspek non kebahasaan.

a. Aspek kebahasaan

1) Ketepatan ucapan (pelafalan bunyi), anak harus dapat mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat dan jelas.

2) Penempatan tekanan, nada, jangka, intonasi, dan ritme.

Penempatan tekanan, nada, jangka, intonasi, dan ritme yang sesuai akan menjadi daya tarik tersendiri dalam berbicara, bahkan merupakan salah satu faktor penentu dalam keefektifan berbicara.

3) Penggunaan kata dan kalimat.

Penggunaan kata sebaiknya dipilih yang memiliki makna dan sesuai dengan konteks kalimat. Anak juga perlu dilatih menggunakan struktur kalimat yang benar.

b. Aspek non kebahasaan

1) Sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku.

Dalam berbicara harus bersikap wajar, tenang, dan tidak kaku. Wajar berarti berpenampilan apa adanya, tidak dibuat-buat. Lalu, sikap tenang adalah sikap dengan perasaan hati yang tidak gelisah, tidak gugup, dan tidak tergesa-gesa. Selanjutnya, dalam berbicara juga tidak boleh kaku.

2) Pandangan yang diarahkan kepada lawan bicara.

Pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara agar lawan bicara memperhatikan topik yang sedang dibicarakan serta lawan bicara merasa dihargai.

3) Kesiediaan menghargai pendapat orang lain.

Dengan menghargai pendapat orang lain berarti telah belajar menghormati pemikiran orang lain.

4) Gerak-gerak dan mimik yang tepat.

Gerak-gerak dan mimik yang tepat berfungsi untuk membantu memperjelas atau menghidupkan pembicaraan.

5) Kenyaringan suara.

Tingkat kenyaringan suara disesuaikan dengan situasi, tempat, jumlah pendengar, dan akustik (ruang dengar) yang ada, yaitu tidak terlalu nyaring dan tidak terlalu lemah.

6) Kelancaran.

Kelancaran dalam berbicara akan mempermudah untuk menangkap isi pembicaraan yang disampaikan.

7) Penalaran dan relevansi.

Yaitu hal yang disampaikan memiliki urutan yang runtut dan memiliki arti yang logis serta adanya saling keterkaitan atau hubungan dari hal yang disampaikan.

Berdasarkan faktor-faktor yang disampaikan di atas, dapat diketahui bahwa keterampilan berbicara sangatlah penting untuk diajarkan kepada anak usia TK. Sebab pada dasarnya, anak usia TK selalu ingin mengungkapkan apa yang dipikirkan tanpa memperhatikan apakah yang disampaikan dapat di mengerti arti dan maksudnya oleh orang lain. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dirancang suatu pembelajaran yang

dapat menstimulasi dan melatih keterampilan berbicara anak dengan baik, sehingga anak dapat berkomunikasi dengan lancar menggunakan bahasa yang mudah dipahami orang lain dan keterampilan berbicaranya akan meningkat.

4. Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak TK

a. Pembelajaran tematik

Menurut Nurbiana Dhieni (2005: 9.7) kegiatan pembelajaran hendaknya dirancang oleh guru dengan menggunakan pendekatan tematik dan beranjak dari tema yang menarik bagi anak. Tema merupakan alat/sarana atau wadah untuk mengenalkan konsep pada anak. Tema diberikan dengan tujuan: 1) menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh; dan 2) memperkaya perbendaharaan kata anak.

Sejalan dengan pendapat Nurbiana Dhieni, Mamat (2005: 11) mengatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan proses pembelajaran yang penuh makna dan berwawasan metakurikulum, yaitu pembelajaran yang berwawasan dua hal pokok: 1) penguasaan bahan ajar yang lebih bermakna bagi kehidupan anak; dan 2) pengembangan kemampuan berpikir matang dan bersikap dewasa agar dapat mandiri dalam memecahkan masalah kehidupan. Yang berkaitan dengan pembelajaran bermakna adalah: (a) apersepsi, yaitu memulai pembelajaran dengan hal-hal yang nyata atau diketahui dan dipahami

anak. Anak akan termotivasi dengan pembelajaran yang menarik dan berguna bagi anak, sehingga anak merasa tertarik untuk mengetahui hal-hal baru; dan (b) eksplorasi, yang meliputi keterampilan atau materi baru yang diperkenalkan, mengaitkan kegiatan baru dengan pengetahuan yang sudah ada sehingga anak mudah memahami apa yang diajarkan, dan ketepatan menentukan beberapa metode dalam proses pembelajaran. Proses ini akan lebih bermakna apabila anak terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Jika pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan tema, maka pemilihan tema dalam kegiatan pembelajaran hendaknya dikembangkan dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana serta mampu menarik minat anak. Penggunaan tema dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas. Penggunaan tema dalam pembelajaran di TK sangat bermanfaat khususnya dalam pembelajaran bahasa, karena akan menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi anak. Disamping itu, secara tidak langsung pendekatan tematik akan memberikan kekayaan bahasa pada anak, karena melalui tema dan subtema tersebut anak mendapatkan perbendaharaan kosakata baru. Kata-kata baru yang dikenalnya tersebut akan diingat dan dipahami anak, untuk kemudian digunakan oleh anak dalam bahasa lisan (Nurbiana, 2005: 9.7).

Pembelajaran dengan pendekatan tematik secara umum dilaksanakan mengikuti tiga tahapan, yaitu: 1) perencanaan; 2)

pelaksanaan; dan 3) evaluasi (Mamat, 2005: 33). Dalam kegiatan perencanaan guru harus mampu memilih dan mengembangkan tema secara tepat. Dalam kegiatan perencanaan pula guru menyusun rencana kegiatan harian (RKH), alat dan sumber belajar yang akan digunakan, serta alat/instrumen penilaian yang akan digunakan untuk menilai perkembangan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki anak.

Selanjutnya, dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran tematik mengikuti langkah-langkah yaitu: 1) kegiatan pembukaan/awal, 2) kegiatan inti, dan 3) kegiatan penutup/akhir.

- 1) Kegiatan pembukaan/awal, kegiatan pembukaan merupakan kegiatan untuk apersepsi yang sifatnya pemanasan. Kegiatan ini dilakukan untuk menggali pengalaman anak tentang tema yang disajikan. Selain itu, guru juga harus mampu memfasilitasi suatu kegiatan yang mampu menarik anak mengenai tema yang akan diberikan, kegiatan itu antara lain melalui menyanyi, cerita, atau kegiatan olah raga.
- 2) Kegiatan inti, pembelajaran pada kegiatan inti menekankan pada pencapaian indikator yang ditetapkan. Pembelajaran diarahkan pada kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan bermain sambil belajar. Pelaksanaan kegiatan inti disesuaikan dengan rencana kegiatan harian (RKH) yang telah disusun.
- 3) Kegiatan penutup/akhir, kegiatan penutup dilakukan dengan mengungkap hasil pembelajaran, yaitu dengan cara menanyakan

kembali kegiatan yang telah dilaksanakan dalam satu hari selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dalam pembelajaran tematik, evaluasi/penilaian merupakan usaha untuk mendapatkan berbagai informasi secara berkala, berkesinambungan, dan menyeluruh tentang proses dan hasil dari pertumbuhan serta perkembangan kemampuan yang telah dicapai anak.

b. Pembelajaran untuk keterampilan berbicara

Keterampilan berbicara merupakan bagian dari pengembangan kemampuan berbahasa anak, dimana kemampuan berbahasa dipelajari dan diperoleh anak secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Sebagai alat sosialisasi dan komunikasi, bahasa merupakan cara untuk merespon orang lain.

Dalam kegiatan pengenalan dan pembelajaran berbahasa, Slamet Suyanto (2005: 172) mengatakan bahwa untuk melatih anak berkomunikasi secara lisan yaitu dengan melakukan kegiatan yang memungkinkan anak berinteraksi dengan teman dan orang lain. Guru dapat mendesain berbagai kegiatan yang dapat memungkinkan anak mengungkapkan ide, perasaan, dan emosinya. Berikut beberapa contoh kegiatan untuk melatih komunikasi lisan pada anak (Slamet Suyanto, 2005: 173-174) yaitu: a) bermain drama (*dramatic play*), b) bermain paralel dan kooperatif (*parallel and cooperative play*), dan c) menunjukkan dan menceritakan (*show and tell*).

1) Bermain drama (*dramatic play*) seperti dokter-pasien, bermain keluarga, dan bermain jual-beli.

2) Bermain paralel dan kooperatif (*parallel and cooperative play*)

Bermain dengan pasir, air, dan balok dimana anak bermain sendiri di tempat yang sama dengan media yang sama akan memungkinkan anak bermain paralel. Anak akan melihat bagaimana temannya bermain dan ikut menirukannya. Selain bermain paralel, bermain secara kooperatif juga dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berkomunikasi.

3) Menunjukkan dan menceritakan (*show and tell*)

Anak secara bergilir dan bergantian diminta untuk menceritakan pengalamannya di depan teman-teman yang lain, dengan anak bercerita secara langsung melalui permainan yang telah dirancang oleh guru.

Dari uraian di atas, maka salah satu pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan berbicara anak yaitu dengan menunjuk dan menceritakan, dimana pembelajaran berbahasa dapat dirancang sedemikian rupa sehingga akan menarik dan menyenangkan bagi anak. Dalam hal ini, kegiatan menunjukkan dan menceritakan dapat dilakukan melalui permainan. Permainan yang menarik dan tidak banyak aturan pada umumnya disukai anak-anak. Guru dapat menggunakan permainan untuk membelajarkan anak. Caranya dengan guru mengajarkan permainan tersebut kepada anak. Setelah anak

mampu memainkannya, guru menambah muatan edukatif pada permainan tersebut, sehingga secara tidak langsung anak bermain. Membelajarkan anak dengan bermain dikenal dengan bermain sambil belajar (Slamet Suyanto, 2005: 43).

Dengan demikian, dalam penelitian ini menggunakan permainan khususnya permainan kliping gambar untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak, karena dalam kegiatan pembelajaran tersebut dirancang supaya anak belajar dalam keadaan yang menyenangkan melalui kegiatan bermain permainan yang sesuai dengan tema dalam pembelajaran.

c. Pembelajaran dengan metode bermain

Menurut Siti Partini Suardiman (2003: 50), apabila seorang guru akan menggunakan metode bermain permainan dalam pembelajaran, perlu melakukan langkah-langkah seperti berikut ini.

- 1) Menentukan tujuan dan tema kegiatan bermain permainan.
- 2) Memilih bahan dan peralatan bermain permainan.

Gordon dan Browne (Siti Partini Suardiman, 2003: 51) menyatakan ada berbagai aspek yang perlu diperhatikan dalam memilih bahan dan peralatan bermain, yaitu: (a) mengundang perhatian semua anak, yakni bahan yang dapat memuaskan kebutuhan, menarik minat, dan yang menyentuh perasaan anak; (b) memilih bahan yang dapat memenuhi bermacam tujuan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak; (c) memilih

bahan yang dapat memperluas kesempatan anak untuk menggunakannya dengan bermacam cara.

- 3) Menentukan urutan langkah permainan.
- 4) Kegiatan bermain sesuai urutan langkah-langkahnya.
- 5) Menutup kegiatan bermain permainan.

B. Pembelajaran Menggunakan Permainan Kliping Gambar

1. Esensi Bermain

Pembelajaran di TK harus menerapkan esensi bermain, esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memilih, dan merangsang anak terlibat aktif (Slamet Suyanto, 2005: 127). Permainan yang dilaksanakan harus mencerminkan jiwa bermain yaitu, senang, merdeka, volunter, dan demokratis dengan memberikan unsur-unsur edukatif sehingga anak dapat belajar (Slamet Suyanto, 2005: 26-27).

Substansi atau esensi bermain bagi anak TK adalah “Menyenangkan, bergembira, rileks, ceria, sukacita dan mendidik dan dapat menumbuhkan aktivitas dan kreativitas” (Harun Rasyid, 2009: 79). Aktivitas yang dilakukan sekaligus melibatkan unsur sensorik, terutama pendengaran, penglihatan, pikiran, dan aktivitas motorik. Secara rinci esensi bermain, sebagaimana dijelaskan oleh Slamet Suyanto (2005: 27) dalam bukunya *Pembelajaran Untuk Anak TK* adalah sebagai berikut:

1. Motivasi internal (*internally motivated*), yaitu anak ikut bermain berdasarkan keinginannya sendiri (*volunter*).

2. Aktif, anak melakukan berbagai kegiatan, baik fisik maupun mental.
3. Nonliteral, artinya anak dapat melakukan apa saja yang diinginkan, terlepas dari realitas.
4. Tidak memiliki tujuan eksternal yang ditetapkan sebelumnya. Misalnya anak bermain dengan huruf pada papan magnetik. Ia tidak memiliki tujuan untuk belajar mengenal huruf atau membuat kata. Jika kemudian setelah bermain, anak mampu mengembangkan kosa kata dari interaksi huruf adalah persoalan lain. Partisipasi bermain lebih penting daripada tujuan bermain.

Selanjutnya, Harun Rasyid (2009: 80) menjelaskan bahwa bermain setidaknya harus memiliki unsur-unsur antara lain:

1. Bertujuan untuk mencari kepuasan.
2. Bebas dan dapat memilih atas kemauan sendiri.
3. Menyenangkan dan dapat dinikmati oleh anak.
4. Memunculkan khayalan dan daya imajinatif anak.
5. Dilakukan secara tepat (DAP), aktif dan sadar.

Sehubungan dengan paparan di atas, dapat diketahui bahwa bermain dengan permainan yang memberi muatan edukatif amatlah penting bagi perkembangan keterampilan dan kemampuan anak. Oleh sebab itu, permainan haruslah dibuat agar anak nyaman dalam melakukannya, melalui suasana permainan yang menyenangkan, bebas, serta mengembangkan daya imajinasi anak, maka anak akan dengan senang hati mengikuti permainan tersebut tanpa paksaan. Perasaan senang dalam mengikuti aktivitas bermain sangat penting sebab dengan perasaan senang itulah keterampilan dan kemampuan serta bakat yang dimiliki anak dapat berkembang dengan baik.

Dalam memberikan kesempatan bermain, orang tua atau guru perlu memilih jenis serta bentuk permainan yang lebih tepat. Artinya, dalam memilih permainan sebaiknya orang tua tidak asal memilih, tetapi harus memperhatikan unsur edukatif yang terdapat dalam permainan tersebut.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Smith, Garvery, Rubin, Fein, dan Vandenburg (Andang Ismail, 2006: 20-22), beberapa karakteristik dalam bermain adalah:

- a) dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, muncul dari keinginan pribadi dan untuk kepentingan sendiri,
- b) perasaan yang dirasakan seseorang dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif,
- c) fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain,
- d) lebih menekankan pada proses yang berlangsung daripada hasil akhir,
- e) bebas memilih, dan
- f) mempunyai kualitas pura-pura.

Dalam permainan anak juga dapat menilai dirinya sendiri maupun keterampilan-keterampilan yang dikuasai secara nyata (Mayke S. Tedjasaputra, 2005: 61). Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran dengan memperhatikan esensi bermain adalah permainan klip gambar. Permainan ini memberi kebebasan pada anak untuk berkreasi, dilakukan dengan cara menyenangkan dan anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan permainan klip gambar.

gambar. Permainan kliping gambar ini, memiliki unsur edukatif yang dapat meningkatkan aspek perkembangan anak, terutama aspek perkembangan bahasa khususnya keterampilan berbicara.

2. Pengertian Permainan Kliping Gambar

Para Ahli Pendidikan Anak (Andang Ismail, 2006: 25) dalam risetnya menyatakan bahwa cara belajar anak yang paling efektif ada pada permainan anak, yaitu dengan bermain dalam kegiatan belajar mengajarnya. Dalam bermain anak dapat mengembangkan kemampuan motoriknya, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungan teman sebaya, membentuk daya imajinasi dengan dunia sesungguhnya, mengikuti aturan, tata tertib, dan disiplin yang tinggi. Secara alamiah, bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan pula anak mengembangkan bahasanya.

Bermain merupakan dunianya anak-anak. Dimana dan dengan siapa anak-anak berkumpul, di situ pula akan muncul permainan. Melalui bermain anak akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya, juga dapat melatih keberanian dan menumbuhkan kepercayaan diri. Setiap anak memiliki potensi kreatif. Beberapa diantaranya memiliki lebih daripada yang lain, tetapi tidak ada yang tidak kreatif sama sekali. Terutama pada anak usia dini, mereka memiliki kreativitas alamiah yang sangat besar. Melalui bermain permainanlah potensi kreatif anak dapat dikembangkan.

Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok). Menurut Hans Daeng (Andang Ismail, 2006: 5), permainan dapat dikatakan universal sifatnya, karena hidup pada semua masyarakat di dunia. Permainan atau bermain adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Artinya, dengan dan dari bermain itu anak belajar hidup.

Selanjutnya, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 508), kliping berarti “guntingan artikel atau berita dari surat kabar, majalah dan sebagainya yang dianggap penting untuk disimpan atau didokumentasikan.” Sedangkan menurut Lasa Hs (2006: 2), kliping merupakan kegiatan pengguntingan atau pemotongan bagian-bagian surat kabar maupun majalah, kemudian disusun dengan sistem tertentu dalam berbagai bidang.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan kliping gambar adalah suatu aktivitas yang menyenangkan yang dapat dilakukan secara individu ataupun kelompok dengan mengkliping atau membuat kliping (menggunting dan mendokumentasikan) gambar dari majalah maupun koran.

Dalam hal ini kegiatan permainan kliping gambar dilakukan oleh anak dengan menggunting gambar-gambar yang ada pada majalah kemudian menempelkannya pada media kertas karton yang telah

disediakan untuk kemudian menyampaikan ceritanya. Melalui permainan kliping gambar ini, keterampilan berbicara anak dapat dilatih. Pada waktu penyampaian cerita dalam permainan kliping gambar itulah keterampilan berbicara anak dapat berkembang.

Permainan kliping gambar ini dapat dilakukan dalam kegiatan inti maupun akhir pembelajaran. Kegiatan ini dapat pula dilakukan secara kelompok ataupun individu. Sama halnya dengan membuat kliping pada perpustakaan yaitu mengumpulkan informasi penting dari jurnal ataupun informasi dari sumber lain, pada permainan ini anak juga melakukan pengumpulan informasi yang menurut anak penting dengan menggunting gambar dan/atau tulisan dari majalah ataupun sumber lain.

Perbedaannya adalah dalam kegiatan permainan kliping gambar, informasi yang dikumpulkan anak berupa gambar-gambar yang menurut anak menarik dan sesuai dengan apa yang akan anak sampaikan. Sebab, tujuan utama dari permainan kliping ini adalah meningkatkan keterampilan berbicara anak melalui penyampaian cerita dari kliping gambar yang telah anak buat dan komunikasi yang dilakukan anak selama permainan kliping gambar berlangsung. Zulkarnain (Amhie Abidin, 2012) mengemukakan bahwa bahwa media gambar mempunyai implikasi dalam pembelajaran, yaitu:

a) penggunaan gambar dapat merangsang perhatian anak,

- b) gambar-gambar yang dipilih dapat diadaptasikan secara tepat dalam membantu anak memahami dan mengingat isi informasi bahan-bahan verbal yang menyertainya, dan
- c) gambar berwarna lebih dapat menarik perhatian anak daripada gambar yang hitam putih.

Hamalik (Amhie Abidin, 2012) menyatakan bahwa ada beberapa keuntungan menggunakan gambar dalam kegiatan pembelajaran, antara lain:

- a) gambar konkret; melalui gambar anak dapat melihat dengan jelas sesuatu yang sedang dibicarakan dalam kelas,
- b) gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu,
- c) gambar dapat mengatasi kekurangan daya mampu pancaindera manusia,
- d) gambar dapat digunakan untuk menjelaskan sesuatu masalah, karena itu gambar bernilai terhadap pembelajaran di sekolah,
- e) gambar mudah diperoleh dan murah, dan
- f) gambar mudah digunakan.

Permainan kliping gambar merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak dalam penelitian ini. Sebagaimana dengan metode-metode pembelajaran yang lain, metode permainan kliping gambar ini memiliki kelebihan dan kekurangan, karena secara prinsip tidak ada satupun metode pembelajaran yang sempurna. Semua metode pembelajaran saling melengkapi satu sama lain. Penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran dapat dikolaborasikan sesuai

dengan kebutuhan dan materi yang akan disampaikan kepada anak. Berdasarkan paparan di atas maka dapat disebutkan beberapa kelebihan dari permainan kliping gambar, yaitu:

- a) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak,
- b) memberi kebebasan pada anak untuk mengungkapkan gagasan, pikiran, dan perasaannya melalui komunikasi lisan,
- c) mengembangkan kreasi dan imajinasi yang dimiliki anak melalui gambar yang anak ceritakan,
- d) anak dapat membuat cerita baru sesuai dengan yang diinginkan,
- e) permainan ini dapat dilakukan secara berkelompok maupun individu,
- f) bahan yang digunakan dalam permainan ini tidak harus baru, jadi dapat menghemat biaya, dan
- g) mengembangkan keterampilan berbicara anak.

Selain kelebihan dari permainan kliping gambar, terdapat pula kekurangan dari permainan kliping gambar ini, permainan ini tidak akan berjalan dengan baik apabila anak tidak melakukannya dengan sungguh-sungguh. Selain itu, metode ini tidak berjalan dengan baik bila penggunaan metode ini tidak ada hubungan antara praktik dan penggunaan metode dengan kompetensi yang hendak dicapai oleh guru.

Melihat pengertian, kelebihan, dan kekurangan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dari permainan kliping

gambar ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak.

3. Manfaat Permainan Kliping Gambar

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan paling digemari oleh anak pada masa prasekolah, dan sebagian waktu anak digunakan untuk bermain sehingga para ahli berpendapat bahwa usia prasekolah adalah usia bermain (Martuti, 2012: 37). Bermain memiliki manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Seluruh kegiatan bermain bagi anak pada awal pertumbuhannya merupakan aktivitas yang bertujuan untuk mengembangkan kapasitas otak anak, sebagai bahan dasar untuk membangun proses pembelajaran di kemudian hari (Harun Rasyid, 2009: 75). Bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, misalnya pengalaman dalam membina hubungan dengan teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan yang tertekan dan masih banyak lagi (Martuti, 2012: 37).

Menurut Zulkifli (Andang Ismail, 2006: 18-19), permainan atau bermain ini memiliki beberapa manfaat yaitu: (a) sebagai sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat, menghargai satu sama lain dengan bermain bersama; (b) untuk mengenal kekuatan sendiri; (c) untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya; (d) dapat melatih anak untuk mengendalikan emosi; (e) untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan; (f) melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku.

Selanjutnya, Iva Noorlaila (2010: 41) mengatakan bahwa permainan belajar (*learning games*) menciptakan atmosfer menggembirakan, permainan belajar jika dimanfaatkan secara bijak akan memberi manfaat, yaitu: (a) menyingkirkan keseriusan yang terhambat; (b) menghilangkan stres dalam belajar; (c) mengajak untuk terlibat penuh; (d) meningkatkan proses belajar. Permainan dalam belajar sesungguhnya bukan merupakan tujuan, tetapi merupakan sarana untuk mencapai tujuan yaitu meningkatkan pembelajaran.

Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2005: 38) bermain memiliki beberapa manfaat bagi perkembangan kemampuan yang dimiliki anak. Beberapa diantaranya adalah manfaat dalam bidang perkembangan motorik dan perkembangan kognitif.

a. Manfaat bermain permainan bagi perkembangan motorik

Motorik adalah gerakan yang menunjukkan kerja otot. Pada anak, motorik atau gerakan terbagi menjadi dua kelompok besar, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar ialah gerakan yang dilakukan dengan melibatkan sebagian besar otot kasar tubuh yang membutuhkan tenaga besar, tujuannya adalah untuk melatih otot kasar agar di kemudian hari anak bisa terampil dan tangkas dalam melakukan berbagai aktivitas dalam lingkungannya. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang dilakukan oleh bagian-bagian tubuh tertentu, yang melibatkan sebagian anggota tubuh dikoordinasikan secara seimbang antara mata dengan tangan atau kaki. Tujuan dari melatih motorik halus

adalah untuk melatih anak agar terampil dan cermat dalam menggunakan jari-jemari dalam kehidupan sehari-hari (Andang Ismail, 2006: 84).

Dalam bahasan ini, aspek yang akan dikembangkan adalah aspek motorik halus anak, kegiatan yang dilakukan diantaranya ialah menggenggam, membalik halaman atau lembaran buku, melipat, menggunting, menempel, merangkai, dan menyusun. Permainan yang dilakukan yaitu permainan yang dapat mengembangkan keterampilan berbicara anak melalui hasil karya yang dibuat dengan melibatkan kemampuan motorik halus/kreativitas anak.

b. Manfaat bermain permainan bagi perkembangan kognitif

Aspek kognitif diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak prasekolah melalui bermain.

Menurut Andang Ismail (2006: 87), aspek yang mempengaruhi daya pikir anak adalah:

1. Kemampuan memecahkan masalah.
2. Memungkinkan dapat mencapai sesuatu kecakapan, pengetahuan dan keterampilan khusus.
3. Kemampuan berpikir logis.
4. Kematangan intelegensi.
5. Kreatif.
6. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.

Perlu diingat pula bahwa pada usia prasekolah anak diharapkan menguasai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan lain (Mayke, 2005: 43). Pengetahuan akan konsep-konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain permainan. Selama bermain permainan anak akan memperoleh pengalaman melalui kreativitas (daya cipta) yang dikembangkan. Anak akan merasa bahwa apabila dapat menciptakan sesuatu dan berbeda dari anak lain, akan memberi perasaan puas. Anak juga diberikan kesempatan secara bebas untuk mengembangkan kreativitasnya, baik melalui coretan, cerita yang anak ungkapkan, serta hasil karya lainnya.

Dengan teman sebayanya anak perlu melakukan komunikasi, pada mulanya melalui bahasa tubuh, tapi dengan meningkatnya usia dan bertambahnya perbendaharaan kata, anak akan lebih banyak menggunakan bahasa lisan (berbicara).

Mengingat pentingnya manfaat bermain, hendaknya permainan yang diberikan guru kepada anak tepat sasaran dan dapat membimbing serta memimpin permainan dengan tidak menghambat perkembangan anak. Karakteristik bermain dan permainan anak juga harus diperhatikan agar permainan yang disampaikan dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari permainan kliping gambar ini adalah: (a) meningkatkan

keterampilan berbicara anak, baik yang berkaitan dengan aspek kebahasaan maupun nonkebahasaan dalam keterampilan berbicara anak; (b) berkembangnya kemampuan kognitif dan motorik. Sebab pada dasarnya, berbicara merupakan keterampilan mental motorik, yakni kemampuan mengeluarkan bunyi tertentu dalam kombinasi yang dikenal sebagai kata merupakan aspek motorik, selanjutnya kemampuan mengaitkan arti dengan kata-kata tersebut disebut aspek mental dari bicara (Hurlock, 1978: 183); (c) anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan lancar; (d) anak dapat bercerita tentang gambar yang dibuat dengan bahasa yang mudah dipahami orang lain; (e) menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan mengajak anak untuk dapat terlibat secara aktif dan kreatif.

4. Langkah-Langkah Pembelajaran Keterampilan Berbicara dengan Permainan Kliping Gambar

Nurbiana Dhieni (2005: 9.16) mengatakan bahwa permainan berbicara atau permainan deskriptif adalah permainan yang menuntut anak untuk menguraikan benda dengan mendorong anak untuk mencari kata-kata yang membantu anak berbicara dan berpikir dengan lebih jelas. Permainan kliping gambar merupakan permainan dengan pemberian gambar dengan anak menceritakan mengenai suatu gambar yang telah dibuatnya dalam bentuk kliping gambar.

Sesuai dengan teori yang telah dijelaskan pada subbab sebelumnya mengenai pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan

berbicara, dapat diketahui bahwa untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak melalui permainan kliping gambar, sebaiknya dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran tematik dengan memperhatikan prosedur pelaksanaan kegiatan pembelajaran tematik (perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi) dengan memperhatikan pula langkah-langkah kegiatan bermain permainan yang sesuai.

Berikut adalah penjelasan mengenai langkah-langkah pembelajaran keterampilan berbicara dengan permainan kliping gambar yaitu: a) perencanaan, b) pelaksanaan, dan c) evaluasi/penilaian.

a. Perencanaan

Pada kegiatan perencanaan guru bersama peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

- 1) menentukan waktu pelaksanaan pembelajaran, baik hari/tanggal maupun alokasi waktu pembelajaran,
- 2) menentukan tempat pelaksanaan pembelajaran, dilaksanakan di dalam atau di luar ruang kelas,
- 3) menentukan tema dalam pembelajaran,
- 4) menyiapkan rencana kegiatan harian (RKH),
- 5) menyiapkan alat dan sumber belajar yang akan digunakan, dan
- 6) menyiapkan instrumen penilaian yang akan digunakan.

b. Pelaksanaan

Sesuai dengan Peraturan Menteri No. 58 Tahun 2009, pada tahap pelaksanaan dilakukan dengan: (a) penataan lingkungan main, dan (b) pengorganisasian kegiatan.

1) Penataan lingkungan bermain

Lingkungan bermain atau tempat belajar yang digunakan anak selama proses pembelajaran berlangsung sebaiknya memperhatikan beberapa hal berikut:

- a) menciptakan suasana bermain yang aman nyaman, bersih, sehat, dan menarik,
- b) penggunaan alat permainan edukatif memenuhi standar keamanan, kesehatan, dan sesuai dengan fungsi stimulasi yang telah direncanakan, dan
- c) memanfaatkan lingkungan.

2) Pengorganisasian kegiatan

Pengelolaan kegiatan pembelajaran pada usia 4-6 tahun (anak usia TK) dilakukan dalam individu, kelompok kecil, dan kelompok besar meliputi 3 kegiatan pokok, yaitu (a) kegiatan pembukaan (kegiatan awal, (b) kegiatan inti, dan (c) kegiatan penutup (kegiatan akhir).

a) Kegiatan pembukaan (kegiatan awal)

- (1) guru bersama anak melakukan kegiatan pemanasan atau kegiatan fisik/motorik di luar kelas, menyanyi dan tepuk, serta mengucapkan janji anak TK,

- (2) apersepsi; dengan menyebutkan tema pada hari itu dan mengenalkan apa saja yang berkaitan dengan tema melalui tanya jawab atau percakapan, dan
- (3) guru menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan memberi contoh cara bermain/melakukan kegiatan tersebut.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti terdiri dari tiga kegiatan pembelajaran yang mengembangkan kemampuan dasar maupun pengembangan perilaku/pembiasaan. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada kegiatan inti adalah melalui permainan kliping gambar dengan langkah-langkah sebelum main, saat main, dan setelah main.

(1) Sebelum main

Sebelum permainan dimulai guru mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan, meliputi:

- (a) alat dan bahan yang akan digunakan, seperti gunting, lem, pastel, pensil, majalah bekas, koran bekas, kertas kado bekas, dan kertas karton,
- (b) tempat yang akan digunakan dalam kegiatan main; permainan kliping gambar dapat dilakukan di dalam atau diluar kelas dengan lesehan maupun di atas meja,

- (c) mempersiapkan lembar pengamatan (lembar observasi) untuk menilai keterampilan berbicara anak selama permainan kliping gambar berlangsung, dan
- (d) mempersiapkan alat (kamera) untuk mendokumentasikan kegiatan permainan kliping gambar.

(2) Saat main

Kegiatan saat main adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan permainan kliping gambar, yaitu:

- (a) mengkondisikan anak, dengan bernyanyi, dan bermain tepuk;
- (b) memperkenalkan pada anak tentang alat dan bahan yang akan digunakan;
- (c) guru memberikan contoh cara membuat kliping gambar;
- (d) guntinglah gambar dari majalah atau koran bekas sesuai keinginan;
- (e) beri lem bagian belakang gambar yang telah digunting;
- (f) rekatkan gambar pada lembaran karton yang telah disediakan;
- (g) biarkan anak berekspresi dengan ide cerita yang akan dibuat;
- (h) beri kesempatan pada anak untuk menyampaikan cerita dari kliping yang telah dibuat;
- (i) anak diminta menyampaikannya di depan kelas;
- (j) observer melakukan penilaian dan mendokumentasikan kegiatan pembelajaran;
- (k) guru menstimulasi anak dengan memberikan pertanyaan;

- (l) rangsang anak untuk berbicara menggunakan bahasa yang baik dan sopan;
- (m) guru memberi hadiah, pujian (*reward*) kepada anak yang bersedia menyampaikan cerita dari klip gambar; dan
- (n) bercakap-cakap dengan anak tentang berbicara yang sopan dan cerita apa saja yang telah disampaikan tadi.

(3) Setelah main

Kegiatan yang dilakukan setelah main (setelah semua kegiatan pembelajaran selesai) adalah guru bersama observer melakukan evaluasi atau penilaian terhadap perkembangan keterampilan berbicara anak.

c) Kegiatan penutup (kegiatan akhir)

Kegiatan penutup merupakan kegiatan *recalling* atau mendiskusikan kembali dan evaluasi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan selama satu hari dengan bercakap-cakap ataupun tanya jawab. Guru mengaitkan kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran moral yang berguna bagi anak dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Serta, menginformasikan tentang kegiatan yang akan dilakukan esok hari. Guru menutup pembelajaran dengan bernyanyi, hafalan doa, hafalan surat-surat pendek, dan berdoa, salam, lalu pulang.

c. Evaluasi/penilaian

Guru melakukan evaluasi tentang kegiatan yang telah dilaksanakan, dengan memberikan penilaian perkembangan yang telah dicapai pada masing-masing anak.

C. Karakteristik Anak TK

Batasan tentang masa anak cukup bervariasi. Dalam pandangan mutakhir yang paling lazim digunakan di negara maju, istilah anak usia dini (*early childhood*) adalah anak yang berkisar antara usia 0-8 tahun. Bila dilihat dari jenjang pendidikan yang berlaku di Indonesia, maka yang termasuk dalam kelompok anak usia dini adalah adalah anak usia SD kelas rendah (kelas 1-3), Taman Kanak-kanak (*kindergarten*), kelompok bermain (*play group*) dan anak masa sebelumnya (masa bayi). Masa Taman Kanak-kanak dalam hal ini dipandang sebagai masa anak usia 4-6 tahun (Ernawulan Syaodih, 2005: 8).

Masa usia TK merupakan masa-masa dalam kehidupan manusia sejak usia empat tahun sampai usia enam tahun (Ramli, 2005: 185), merupakan bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan. Perkembangan pada usia ini mencakup perkembangan fisik dan motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional, perkembangan nilai agama dan moral, serta perkembangan bahasa. Pada masa ini menurut Fred Ebbeck (Masitoh, dkk, 2005: 7), “merupakan masa pertumbuhan yang paling hebat dan sekaligus

paling sibuk. Pada masa ini anak sudah memiliki keterampilan dan kemampuan walaupun belum sempurna.”

Usia Taman Kanak-kanak seringkali disebut juga sebagai *the golden age* atau masa emas yang mengandung arti bahwa masa ini merupakan fase yang fundamental bagi perkembangan dimana kepribadian dasar anak mulai terbentuk.

Secara umum, masa usia TK ditandai dengan beberapa karakteristik pokok. Karakteristik tersebut antara lain: (1) masa usia TK adalah masa yang berada pada usia prasekolah; (2) masa usia TK adalah masa prakelompok; (3) masa usia TK adalah masa meniru; (4) masa usia TK adalah masa bermain; (5) anak pada masa TK memiliki keragaman, oleh sebab itu guru memperlakukannya secara unik (Ramli, 2005: 185-187).

Menurut Shoba (2009: 70) pada usia TK (4-6 tahun), anak-anak umumnya menunjukkan kemampuan:

1. Mendengarkan dan memahami cerita-cerita yang semakin kompleks.
2. Mengikuti alur cerita yang dibacakan padanya, dan mengulang cerita tersebut.
3. Menebak kejadian berikutnya dalam sebuah cerita.
4. Memberikan berbagai komentar yang berkaitan dengan cerita yang dibacakan.
5. Menceritakan mengenai pengalamannya dan menyambung komentar dari teman.
6. Mencocokkan kata yang didengar dengan kata yang tertera pada buku.

Pada usia ini, anak ingin melakukan penjelajahan, bertanya, meniru, dan menciptakan sesuatu. Pada masa ini anak mengalami kemajuan yang

pesat dalam keterampilan menolong dirinya sendiri dan dalam keterampilan bermain. Anak juga mengalami kemajuan pesat dalam penguasaan bahasa (Theo Riyanto & Martin Handoko, 2005: 14).

Berdasarkan pengertian karakteristik masa usia TK di atas, dapat dianalisis bahwa adanya karakteristik masa usia TK dimaksudkan agar guru dapat mengetahui karakteristik masing-masing anak. Apabila guru telah mendapatkan daftar yang memuat pengelompokkan karakteristik anak, maka dapat dijadikan sebagai pijakan untuk mendeskripsikan metode pembelajaran yang tepat agar mencapai hasil belajar yang optimal.

D. Kerangka Pikir

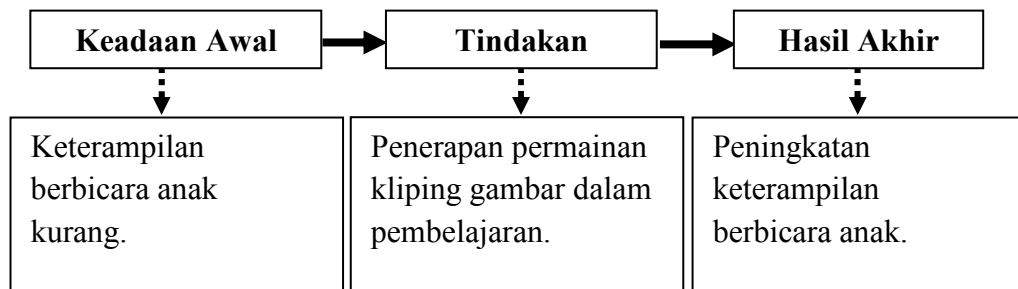
Keterampilan berbicara penting untuk dikembangkan pada anak sebab dengan memperhatikan keterampilan berbicara, dapat diketahui berbagai perkembangan bahasa dan perilaku yang dilakukan. Dalam kegiatan pembelajaran umumnya guru yang lebih banyak mendominasi pembicaraan. Guru lebih banyak berbicara dan menyampaikan segala hal dibandingkan anak. Hal inilah yang menyebabkan keterampilan berbicara anak kurang berkembang secara optimal. Sehingga mengakibatkan anak kurang dapat berkomunikasi lisan dengan lancar.

Dalam mengembangkan keterampilan berbicara pada anak usia TK perlu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, sebab dengan suasana yang menyenangkan anak akan lebih mudah terstimulasi kemampuan-kemampuannya. Salah satu cara yang dianjurkan adalah melalui permainan.

Melalui permainan, anak aktif melakukan segala sesuatu yang diinginkan. Anak bebas berkreasi melalui permainan, salah satunya adalah permainan kliping gambar. Melalui permainan kliping gambar, anak menyampaikan apa yang menjadi ide dan gagasannya melalui kegiatan menceritakan kliping gambar yang telah anak buat, sehingga keterampilan berbicara anak dapat berkembang.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini direncanakan berbentuk kolaboratif, artinya melibatkan guru lain untuk mengoptimalkan pembelajaran. Prosedur penelitian tindakan ini dilakukan dua siklus. Maksudnya, setelah tindakan pertama selesai dilakukan evaluasi. Bila Hasil tindakan pertama belum sesuai dengan yang diinginkan, maka disusun rencana untuk melakukan tindakan berikutnya.

Berdasarkan paparan di atas, maka kerangka alur pikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir dalam Penelitian Tindakan Kelas Peningkatan Keterampilan Berbicara

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Jawaban sementara tersebut baru didasarkan pada fakta-fakta teoritis yang diperoleh dalam pengumpulan data.

Dengan memperhatikan kajian teori dan kerangka berfikir di atas, kaitannya dengan permasalahan yang ada maka hipotesis tindakan yang diajukan adalah melalui permainan kliping gambar dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak di TK ABA Suronandan Sendangrejo Minggir Sleman.