

MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK BERKOMUNIKASI MELALUI METODE TANYA JAWAB DI KELOMPOK B TK ANDINE PALUPI

HERAWATI & MURAENI MURSANIB
(*Alumni & Staff Pengajar Prodi PG PAUD*)

ABSTRAK

Permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah masih kurangnya kemampuan anak dalam berkomunikasi. Tujuan penelitian ini untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan metode tanya jawab untuk meningkatkan kemampuan anak berkomunikasi di kelompok B TK Andine. Setting penelitian ini yaitu anak di kelompok B TK Andine yang berjumlah 15 anak terdiri dari laki-laki 9 anak dan 6 anak perempuan. Rancangan penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi, yang dilakukan dengan 4 kali tindakan dalam 2 siklus. Data dikumpulkan dengan cara observasi, tanya jawab, pemberian tugas dan dokumentasi, serta alat yang digunakan adalah lembar observasi baik untuk aktifitas guru maupun murid. Selanjutnya dianalisa secara persentasi untuk menarik kesimpulan.

Kata Kunci : Komunikasi dan Metode Tanya Jawab

PENDAHULUAN

Pendidikan taman kanak-kanak (TK) sangat diperlukan dalam upaya mengembangkan potensi anak usia pra sekolah (4-6 tahun), yang dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Dengan bermain anak-anak akan memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi serta belajar dengan cara yang menyenangkan. Berdasarkan Undang Undang No 20 tahun 2003 *dalam* Mursid (2016:2) tentang system pendidikan nasional yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis dalam pasal 28 ayat (1) yang berbunyi “Pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada Bab 1 pasal 1 ayat (14) ditegaskan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani-rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Bradekamp dan Copple *dalam* Suyadi dan Ulfah (2013:18) mengemukakan bahwa “pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa dan fisik anak”. Selanjutnya menurut Solehuddin dalam Afiah (2014:1) bahwa “Pendidikan anak prasekolah akan memberikan kontribusi yang bermakna terhadap keberhasilan anak pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A.Wasik (2008: 330-331), bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Burnett menyatakan bahwa mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang.(Harun Rasyid dkk, 2009: 241). Selanjutnya, menurut Slamet Suyanto (2005: 165) bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda, seperti D dan B, M dengan W, maka diperlukan permainan membaca untuk mengenal huruf.

Salah satu sarana yang juga menjadi sumber belajar bagi anak di TK adalah alat permainan edukatif yang lebih dikenal dengan APE. Alat ini bisa diperoleh dengan cara membelinya dari produsen alat-alat permainan anak atau bisa juga dengan membuatnya sendiri. Pada umumnya para guru TK masih berpendapat bahwa memperoleh alat permainan edukatif dengan cara membeli adalah lebih mudah dan ekonomis dibandingkan dengan membuat sendiri.

Menurut Mayke Sugianto dalam Badru Zaman (2007 : 63) bahwa alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut : ditujukan untuk anak usia TK, berfungsi mengembangkan perilaku-perilaku perkembangan anak TK, dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan, pengembangan atau bermanfaat mltiguna dan dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.

Sedangkan Adams (1975 : 68) berpendapat bahwa alat permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan

pendidikan dan pengajaran. Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberikan informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotong royongan, termasuk dalam kategori alat permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan efektif.

Kondisi saat ini di Taman Kanak-Kanak pada umumnya belum memaksimalkan penggunaan alat permainan edukatif. Padahal, penggunaan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam hal upaya untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf.

METODE PENELITIAN

Setting dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada TK Andine pada bulan Januari 2019 dengan jumlah anak didik sebanyak 20 orang yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 10 orang perempuan.

Desain Penelitian

Desain penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robbin Mc. Taggart (Depdiknas, 2003 :18-19) yang terdiri dari 4 komponen yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan/aksi (action), observasi/penilaian (observing) dan refleksi (reflecting).

Rencana Tindakan

- a. Memilih materi yang akan diajarkan
- b. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- c. Menyiapkan metode pembelajaran yang akan digunakan
- d. Menyiapkan lembar/pedoman observasi bagi guru dan anak didik
- e. Membuat proposal
- f. Melaksanakan seminar, Mengurus surat izin penelitian
- g. Mencari teman sejawat
- h. Menentukan jadwal penelitian

Data yang dikumpulkan selanjutnya dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Selanjutnya dinarasikan untuk mengambil kesimpulan tentang ada tidaknya peningkatan kemampuan anak mengenal huruf melalui alat permainan edukatif dengan ditandai berdasarkan simbol ****

(berkembang sangat baik), *** (berkembang sesuai harapan), ** (mulai berkembang) dan * (belum berkembang). Selanjutnya, untuk melihat peningkatan yang dicapai, hasil penilaian tindakan pada siklus I dibandingkan dengan hasil penilaian pra tindakan. Demikian pula untuk melihat keberhasilan siklus II, maka hasilnya dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada siklus I. Hasil perbandingan tersebut selanjutnya dipersentasikan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \quad (\text{Anas Sudijono, 1991:40})$$

Keterangan : P = Persentase yang dicapai
 F = Jumlah frekuensi
 N = Jumlah sampel

Prosedur Penelitian

a. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian tindakan akan dilakukan dua siklus, setiap siklus dilakukan dua kali tindakan dengan demikian selama penelitian ini ada empat kali tindakan atau perlakuan yang diawali dengan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

b. Siklus I

Perencanaan

Pelaksanaan

Observasi

Refleksi

c. Siklus II

Pada tahap siklus kedua ini merupakan perbaikan dari hasil analisis tindakan siklus pertama dengan tujuan penelitian ini untuk memperbaiki proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf melalui alat permainan edukatif. Siklus kedua ini pada prinsipnya sama dengan siklus pertama.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penilaian Menunjukkan Huruf Secara Urut

Pada penilaian kemampuan anak mengenal huruf khususnya dalam aspek menunjukkan huruf secara urut, diperoleh data sebagai berikut :

Pra Tindakan				Siklus I				Siklus II			
****	***	**	*	****	***	**	*	****	***	**	*
2	3	5	10	4	4	6	6	6	10	3	1

Data di atas merupakan perolehan hasil penilaian yang dikumpulkan oleh peneliti selama kegiatan penelitian yang meliputi Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II. Pada Pra Tindakan, dari 20 orang anak didik yang menjadi obyek penelitian terdapat 2 orang anak yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik, 3 orang anak yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan, 5 orang yang masuk dalam kategori mulai berkembang dan 10 orang anak yang masuk dalam kategori belum berkembang. Rendahnya perolehan nilai pada kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan, kemungkinan disebabkan oleh masih belum terbiasanya anak dengan metode yang baru diterapkan oleh guru, dan juga peneliti masih belum dapat menguasai secara total aplikasi dari alat permainan edukatif ini.

Pada siklus I, jumlah anak yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik 4 orang anak, 4 orang anak yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan, 6 orang anak yang masuk dalam kategori mulai berkembang, dan 6 orang anak yang masuk ke dalam kategori belum berkembang. Apabila dibandingkan perolehan nilai yang dicapai antara pra tindakan dan siklus I tentunya lebih meningkat. namun hal ini masih dibawah dari target peneliti, sehingga peneliti kembali melaksanakan kegiatan pada siklus II.

Hasil perolehan nilai yang dicapai pada siklus II cukup menggembirakan peneliti. Dimana dari 20 orang anak didik, yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik yaitu 6 orang anak, 10 orang anak masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan, 3 orang anak masuk dalam kategori mulai berkembang dan 1 orang anak masuk dalam kategori belum berkembang terhadap aspek yang diamati.

Penilaian Menunjukkan Huruf Secara Acak

Pada penilaian kemampuan anak mengenal huruf khususnya dalam aspek menunjukkan huruf secara acak, diperoleh data sebagai berikut :

Pra Tindakan				Siklus I				Siklus II			
****	***	**	*	****	***	**	*	****	***	**	*
1	3	5	11	4	3	7	6	6	11	2	1

Data di atas merupakan perolehan hasil penilaian yang dikumpulkan oleh peneliti selama kegiatan penelitian yang meliputi Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II. Pada Pra Tindakan, dari 20 orang anak didik yang menjadi obyek penelitian terdapat 1 orang anak yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik, 3 orang anak yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan, 5 orang yang masuk dalam kategori mulai berkembang dan 11 orang anak yang masuk dalam kategori belum berkembang. Rendahnya perolehan nilai pada kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan, kemungkinan disebabkan oleh masih belum terbiasanya anak dengan metode yang baru diterapkan oleh guru, dan juga peneliti masih belum dapat menguasai secara total aplikasi dari penggunaan alat permainan edukatif ini.

Pada siklus I, jumlah anak yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik 4 orang anak, 3 orang anak yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan, 7 orang anak yang masuk dalam kategori mulai berkembang, dan 6 orang anak yang masuk ke dalam kategori belum berkembang. Apabila dibandingkan perolehan nilai yang dicapai antara pra tindakan dan siklus I tentunya lebih meningkat. namun hal ini masih dibawah dari target peneliti, sehingga peneliti kembali melaksanakan kegiatan pada siklus II.

Hasil perolehan nilai yang dicapai pada siklus II cukup menggembirakan peneliti. Dimana dari 20 orang anak didik, yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik yaitu 6 orang anak, 11 orang anak masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan, 2 orang anak masuk dalam kategori mulai berkembang dan 1 orang anak masuk dalam kategori belum berkembang terhadap aspek yang diamati.

Penilaian Menyusun Huruf Menjadi Kata

Pada penilaian kemampuan anak mengenal huruf khususnya dalam aspek menyusun huruf menjadi kata, diperoleh data sebagai berikut :

Pra Tindakan				Siklus I				Siklus II			
****	***	**	*	****	***	**	*	****	***	**	*
2	2	6	10	5	3	4	8	7	11	1	1

Data di atas merupakan perolehan hasil penilaian yang dikumpulkan oleh peneliti selama kegiatan penelitian yang meliputi Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II. Pada Pra Tindakan, dari 20 orang anak didik yang menjadi obyek penelitian terdapat 2 orang anak yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik, 2 orang anak yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan, 6 orang yang masuk dalam kategori mulai berkembang dan 10 orang anak yang masuk dalam kategori belum berkembang. Rendahnya perolehan nilai pada kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan, kemungkinan disebabkan oleh masih belum terbiasanya anak dengan metode yang baru diterapkan oleh guru, dan juga peneliti masih belum dapat menguasai secara total aplikasi dari metode ini.

Pada siklus I, jumlah anak yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik 5 orang anak, 3 orang anak yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan, 4 orang anak yang masuk dalam kategori mulai berkembang, dan 8 orang anak yang masuk ke dalam kategori belum berkembang. Apabila dibandingkan perolehan nilai yang dicapai antara pra tindakan dan siklus I tentunya lebih meningkat. namun hal ini masih dibawah dari target peneliti, sehingga peneliti kembali melaksanakan kegiatan pada siklus II.

Hasil perolehan nilai yang dicapai pada siklus II cukup menggembirakan peneliti. Dimana dari 20 orang anak didik, yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik yaitu 7 orang anak, 11 orang anak masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan, 1 orang anak masuk dalam kategori mulai berkembang dan 1 orang anak masuk dalam kategori belum berkembang terhadap aspek yang diamati.

KESIMPULAN

Disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf di TK Andine. Kesimpulan tersebut terbukti dengan adanya peningkatan kemampuan anak mengenal huruf pada siklus pertama dalam aspek menunjukkan huruf secara urut meningkat menjadi 20,00% dari 15,00% pada kategori BSH, menunjukkan huruf secara acak meningkat menjadi 15,00% pada kategori BSH, menyusun huruf menjadi kata meningkat menjadi 15,00% dari 10,00% pada kategori BSH.

Siklus dua kemampuan anak mengenal huruf dalam aspek menunjukkan huruf secara urut meningkat menjadi 50,00% pada kategori BSH, menunjukkan huruf secara acak meningkat menjadi 55,00% pada kategori BSH, dan menyusun huruf menjadi kata menjadi 55,00% pada kategori BSH. Meningkatnya perolehan hasil dari siklus satu dan siklus dua merupakan pengaruh dari penggunaan alat permainan edukatif pada anak di TK Andine.

SARAN

Dari hasil penelitian di atas, ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti sebagai bahan masukan terutama bagi guru sebagai tenaga pengajar dan anak-anak TK Andine untuk memperbaiki proses pembelajaran serta peningkatan mutu dan kualitas pendidikan khususnya dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf melalui alat permainan edukatif sebagai berikut :

1. Dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas, hendaknya guru TK dapat memberikan metode pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf, salah satunya adalah penggunaan alat permainan edukatif.
2. Hendaknya diharapkan kepada orang tua agar dapat mendidik anak lebih giat lagi dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf di rumah dengan banyak menggunakan alat permainan edukatif kepada anak selama mereka berada di lingkungan rumah sehingga anak dapat melihat langsung serta mempraktekannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, D.M. (1975). *Simulation Games: An Approach to Learning*. Ohio: Jones Publishing Company.
- Anas Sudijono. (2003). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Press.
- Badzu Zaman, dkk. (2007). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta : Penerbit Universitas Terbuka
- Depdiknas, 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta.
- Harun Rasyid dkk. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini* .Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Mursid. (2016). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Seefeldt, Carol., & Barbara A Wasik. (2006). *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Alih bahasa: Pius Nasar). Jakarta : Indeks.
- Suyadi dan Ulfa. (2013). *Konsep Dasar PAUD Cetakan Kelima*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publishing