

PENERAPAN METODE BERMAIN BERBASIS TEORI MUELLER BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA DI TK WIDYA SANGGRAHA SINGARAJA

Ida Ayu Kade Prastiyanti Kusuma¹, Ni Ketut Suarni², Didith Pramunditya
Ambara³

^{1,3}Jurusan PGPAUD, ²Jurusan BK
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: ¹prastiyanti.kusuma86@gmail.com, ²tut_arni@yahoo.com,
³didithambara@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan bahasa melalui penerapan metode bermain berbasis teori Mueller berbantuan media permainan kartu bergambar pada anak kelompok B semester II tahun pelajaran 2012/2013 di TK Widya Sanggraha Singaraja. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah 20 orang anak usia TK pada Kelompok B Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013. Data penelitian tentang perkembangan bahasa dikumpulkan dengan metode observasi dengan instrumen berupa lembar format observasi. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan bahasa dengan penerapan metode bermain berbasis teori Mueller berbantuan media kartu bergambar pada anak kelompok B Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013 di TK Widya Sanggraha Singaraja. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rerata pada siklus I sebesar 59,00% yang berada pada kategori rendah, dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 86,25% tergolong pada kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan adanya peningkatan sebesar 27,25% dalam perkembangan bahasa anak Kelompok B Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013 di TK Widya Sanggraha Singaraja dengan menggunakan metode bermain berbasis teori Mueller berbantuan media permainan kartu bergambar.

Kata kunci: metode Mueller, permainan kartu bergambar, perkembangan bahasa

Abstract

This research is aim to know about the development of language competence through the role play method of Muller theory with the use of media picture cards of the children in Group B in the Second Semester of Academic Year 2012/2013 in Widya Sanggraha Kindergarten of Singaraja city. This research was a class room action research which was conducted in two cycles. Each cycle consisted of four stages that were planning, action, observation/evaluation and reflection. The population of the study of this research are the 20 students of kindergarten in group B in the second semester in the academic year of 2012/2013. The data research of language development are measured by using the observation method with a form of observation instrument. The collected data were analyzed using descriptive statistical analysis and quantitative descriptive. The result of the data analysis prove that the development of the language of the children in Group B in the Second Semester of Academic Year 2012/2013 in Widya Sanggraha Kindergarten of Singaraja city. It could be seen from the increase in the average of the first cycle was 59,00% which was in the low category, and had increased in the

second cycle to be 86,25% with a high criteria. So, it could be concluded that there was an increase of 27,25% achievement in the development of the language Group B children in the Second Semester of Academic Year 2012/2013 in Widya Sanggraha Kindergarten of Singaraja city after using the role play method of Muller theory and media picture cards.

Keywords :method of Muller, picture cards, the language development.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi dasar untuk menyiapkan insan yang berkualitas. Masa ini merupakan masa dimana terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulus dari lingkungan. Pendidikan anak usia dini juga merupakan peletakan dasar perkembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, disiplin, kemandirian, moral dan nilai-nilai agama dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Perkembangan anak pada tahun-tahun pertama sangat penting dan akan menentukan kualitasnya di masa depan. Anak merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik sendiri sesuai dengan tahapan usianya. Oleh karena itu, upaya-upaya pengembangan anak usia dini hendaknya dilakukan melalui belajar dan bermain. Hal ini karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaannya dan anak bisa berkreasi.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyebutkan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak-anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut". (Permendiknas No.58,2009:1). Tujuan yang hendak dicapai di dalam pendidikan anak usia dini yaitu untuk mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik pada anak didik yang meliputi nilai-nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional untuk siap memasuki pendidikan dasar. Untuk itu, pendidikan sejak usia dini penting sekali, sebab perkembangan intelegensi kepribadian dan tingkah laku serta sosial

berlangsung cepat pada anak usia dini. Dengan demikian dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Harris & Sipay (dalam Dhieni, 2007:3.5) menyatakan bahwa, "Menjelang usia 5-6 tahun, anak dapat memahami sekitar 8000 kata, dan dalam satu tahun berikutnya kemampuan anak dapat mencapai 9000 kata". Maka dari itu, pada anak usia Taman Kanak-Kanak perkembangan bahasa yang paling umum dan efektif dilakukan adalah kemampuan berbicara. Hal ini selaras dengan karakteristik umum kemampuan bahasa anak pada usia tersebut. Karakteristik ini meliputi kemampuan anak untuk dapat berbicara dengan baik, melaksanakan tiga perintah lisan secara berurutan dengan benar, mendengarkan dan menceritakan kembali isi cerita sederhana, menyebutkan identitas diri, menggunakan kata sambung, menggunakan kata tanya, menyusun kalimat, mengucapkan lebih dari tiga kalimat, dan mengenal tulisan sederhana. Maka dari itu, setiap orang tua mengharapkan anak-anaknya untuk mengikuti pendidikan pada sebuah lembaga pendidikan Anak Usia Dini, terutama di kelas kelompok B Taman Kanak Kanak, agar anak memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik dalam bersosialisasi serta memiliki kemampuan dalam mengenal huruf.

Anak memiliki perkembangan yang bervariasi, termasuk perkembangan bahasa dan kemampuan bicaranya. Pada umumnya, anak mencapai keterampilan sederhana sebelum mempelajari kemampuan yang lebih rumit. Perkembangan bahasa pada anak meliputi bicara, mendengar, membaca gambar dan menulis kata sederhana.

Bertitik tolak dari uraian diatas, salah satu dari pengembangan kemampuan dasar adalah pengembangan kemampuan bahasa. Faktanya, perkembangan bahasa

di TK Widya Sanggraha Singaraja cukup rendah. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 8 Maret 2013 semester II tahun ajaran 2012/2013 menunjukkan perkembangan bahasa belum mencapai hasil yang optimal. Hal itu tampak pada kegiatan mengungkapkan dan dapat menjawab pertanyaan, memberikan keterangan atau informasi tentang sesuatu hal, menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan, membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana, dan menghubungkan gambar/benda dengan kata-kurang diminati oleh anak sehingga kegiatan pembelajaran belum mencapai tingkat capaian perkembangan anak.

Hasil observasi yang telah dilakukan pada kelompok B di TK Widya Sanggraha Singaraja menyatakan bahwa hambatan yang sering ditemui ataupun dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran pada kegiatan tersebut adalah ketidaksesuaian antara metode pembelajaran dengan pengembangan yang diberikan, cara guru mengajar bersifat konvensional, alat pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan kurang membangkitkan rasa ketertarikan bagi anak. Hal ini terlihat dari 20 orang anak kelompok B, 15 orang diantaranya mendapat nilai belum mampu (*), adapula yang mampu namun masih dibantu oleh guru (**), dari data-data tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan bahasa di TK Widya Sanggraha Singaraja perlu ditingkatkan.

Salah satu kegiatan yang paling dekat dengan kebiasaan hidup seorang anak adalah melalui bermain. Melalui bermain anak dapat bereksplorasi dengan dunia luar. Dalam sebuah permainan yang menarik dan menyenangkan dapat memusatkan perhatian anak didik dalam belajar untuk mengoptimalkan tujuan pembelajaran.

Upaya menggunakan metode bermain berbasis teori Mueller berbantuan media permainan kartu bergambar adalah untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. Metode bermain berbasis teori Mueller merupakan metode yang mengkaitkan benda-benda konkrit di sekitar lingkungan anak dengan perkembangan bahasa. Melalui metode ini anak diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif,

mendorong anak untuk membangun dan mengembangkan pengetahuannya tentang benda-benda di sekitar melalui kegiatan bermain.

Metode bermain berbasis teori Mueller dapat dilakukan dengan mengikuti prosedur pengajaran yang dapat diterapkan melalui langkah-langkah sebagai berikut. Langkah pertama, *brainstorming activity* yaitu guru akan mengarahkan siswa untuk berfikir dan merefleksikan sesuatu di sekitar mereka menjadi bahan belajar mereka. Langkah kedua, *introducing activity* yaitu guru memperkenalkan sesuatu yang konkret kepada siswa dan mulai memperkenalkan aktivitas bermain bahasa sesuai dengan topik yang akan diajarkan. Langkah ketiga, *play and do activity* yaitu siswa belajar diselingi bermain yang bersifat mendidik memanipulasi benda-benda konkrit dan media gambar yang disesuaikan dengan lingkungan anak. Langkah keempat, *show and share* yaitu siswa akan melaporkan hasil bermain mereka dengan menghubungkan hasil benda-benda yang mereka temukan dengan kata serta menunjukkan media gambar yang telah disediakan pada media permainan kartu bergambar.

Melalui metode ini, anak diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif, mendorong anak untuk membangun dan mengembangkan pengetahuannya tentang benda-benda di sekitar melalui kegiatan bercakap-cakap. Sedangkan media permainan kartu bergambar ini dilakukan melalui bermain yang dapat merangsang anak untuk melakukan eksplorasi dengan menggunakan benda-benda yang ada disekitarnya, sehingga anak menemukan pengetahuan dari benda-benda yang dimainkannya. Penerapan media ini dibuat untuk membangkitkan rasa ketertarikan anak untuk bermain, tetapi didalamnya disuguhkan pengenalan huruf dan membaca gambar yang memiliki kata sederhana.

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan bisa diperoleh dari pembelajaran dengan media kartu bergambar ini. Pertama, meningkatkan pengalaman anak tentang benda-benda di sekitar anak mulai dari bentuk, tempat hidup, kegunaan yang disesuaikan dengan

tingkat pemahaman anak. Kedua, meningkatkan kecerdasan linguistik anak, karena anak diajak mengenal huruf, mengenal kosa kata dan kata serta anak diajak untuk mengucapkan, mendengar dan melihat huruf dan kata-kata yang dipergunakan dan tanya jawab dengan kata-kata dan gambar serta latihan menulis huruf dan kata-kata yang ada dalam media kartu bergambar ini. Ketiga, meningkatkan kecerdasan logik-matematik anak, karena anak juga diajak untuk menghitung sederhana jumlah huruf-huruf yang digunakan dan mengelompokkan huruf-huruf yang telah digunakan dari tema yang ada dalam media ini. Keempat, meningkatkan kecerdasan musikal dan kinestetik anak, karena anak juga diajak menyanyi dan menirukan gerakan di dalam media ini. Kelima, meningkatkan kecerdasan natural anak, karena dengan media ini anak diajak untuk mengenal dan mencintai lingkungan sekitarnya. Keenam, meningkatkan kecerdasan interpersonal, karena dengan media ini anak diajarkan berhubungan dan berinteraksi satu sama lain dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil. Anak diarahkan untuk berkomunikasi.

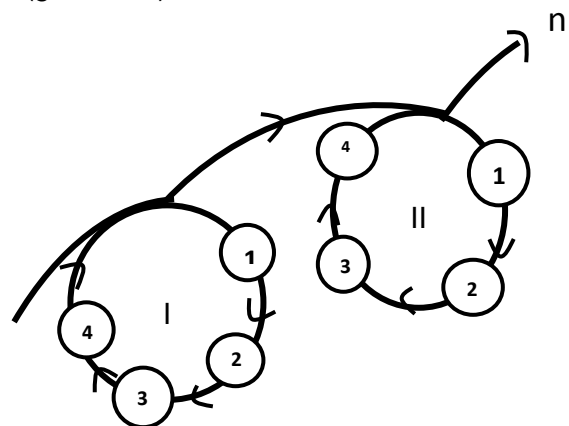
Maka dari itu, perlu dilakukan penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan tertentu yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi. Dengan serangkaian tindakan itu, diharapkan dapat mengubah suasana pembelajaran ke arah pembelajaran yang lebih memungkinkan siswa terlibat secara aktif dan menyenangkan. Hal itu dapat dicapai dengan melalui pembelajaran menggunakan metode bermain berbasis teori Mueller berbantuan Media permainan Kartu bergambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan bahasa setelah penerapan metode bermain berbasis teori mueller berbantuan media permainan kartu bergambar pada anak kelompok B semester II tahun ajaran 2012/2013 di TK Widya Singaraja.

METODE

Subjek penelitian berjumlah 20 orang anak kelompok B semester II tahun ajaran

2012/2013 yang bertempat di TK Widya Sanggraha Singaraja. Sedangkan objek penelitian ini difokuskan pada perkembangan Bahasa anak pada kelompok B.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang dirancang selama 12 kali pertemuan dan dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2012/2013. Rancangan penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas yang mengacu pada teori yang dikemukakan Kemmis dan Taggart (dalam Darmadi, 2011:248) bahwa dalam model PTK ini dalam pelaksanaan penelitian tindakan berbentuk spiral yang dimulai ada empat tahapan pada satu siklus penelitian. Keempat tahapan tersebut terdiri dari: perencanaan, tindakan, observasi / evaluasi dan refleksi. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus sebagai berikut (gambar 1).



Gambar1. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Taggart (dalam Hamid Darmadi, 2011:248)

Keterangan:

- 1 = Perencanaan
- 2 = Tindakan (pelaksanaan)
- 3 = Observasi/evaluasi
- 4 = Refleksi
- I = Siklus I
- II = Siklus II
- n = siklus berikutnya

Tahapan yang pertama yaitu Perencanaan merupakan perencanaan yang dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada rencana

tindakan ini adalah: menyamakan persepsi dengan guru kelas mengenai metode dan media yang akan digunakan, menyusun peta konsep, Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH) selama 10 kali pertemuan, menyiapkan alat dan bahan yang akan dipakai dalam kegiatan pembelajaran, mengatur posisi anak dalam melaksanakan kegiatan, menyiapkan instrumen penilaian. Tahapan yang kedua yaitu tindakan (pelaksanaan) adalah upaya yang dilaksanakan oleh guru/peneliti untuk melakukan perbaikan atau peningkatan yang diinginkan. Kegiatan yang dilakukan pada rancangan pelaksanaan ini adalah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan acuan yang ada pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.58 Tahun 2009 yaitu dengan rencana kegiatan harian (RKH) yang telah dipersiapkan. Tahapan ketiga yaitu evaluasi/observasi dilakukan untuk mengetahui hasil dari pembelajaran meliputi penilaian tugas kelompok dan penilaian keaktifan dalam melaksanakan kegiatan. Observasi dilakukan untuk mengamati guru dan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran yaitu mengobservasi guru dalam membuka, menyampaikan materi dan menutup, serta mengobservasi siswa dalam kerja kelompok. Tahapan keempat yaitu refleksi dilakukan untuk melihat, mengkaji dan mempertimbangkan dampak dan kekurangan tindakan yang telah diberikan. Pada siklus I mengenai hasil mendengarkan penjelasan materi. Hasil melihat, mengkaji dan mempertimbangkan pada siklus I ini, selanjutnya dipikirkan untuk dicari dan ditetapkan beberapa alternatif tindakan baru yang diduga lebih meningkatkan perkembangan bahasa pada anak. Alternatif tindakan ini akan ditetapkan menjadi tindakan baru pada rencana tindakan dalam penelitian kelas siklus II.

Data tentang perkembangan bahasa dikumpulkan dengan metode observasi dengan instrumen berupa lembar format observasi. Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan pada masing-masing siklus dengan menggunakan instrumen penilaian. Setiap kegiatan yang diobservasi dikategorikan ke dalam kualitas yang

sesuai yaitu : anak yang belum berkembang dengan tanda bintang satu (*), anak yang sudah mulai berkembang dengan tanda bintang dua (**), anak yang sudah berkembang sesuai harapan dengan tanda bintang tiga (***), anak yang berkembang sangat baik dengan tanda bintang empat (****) (Permendiknas No 58,2009: 11).

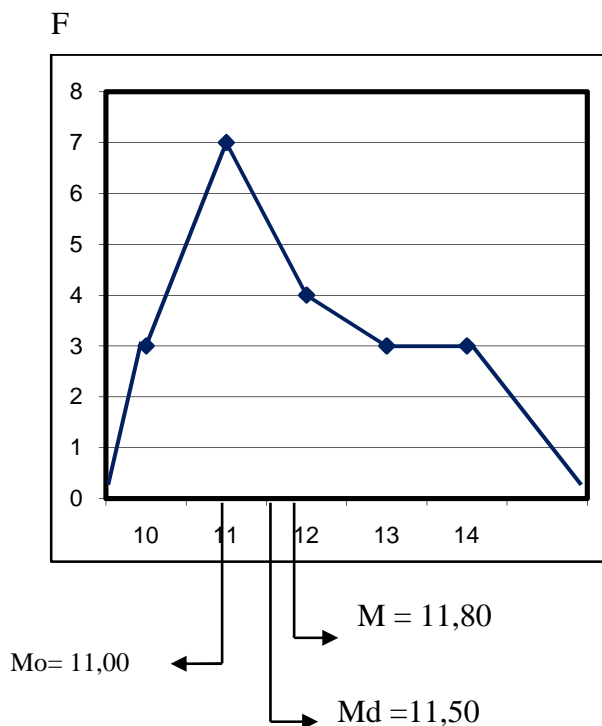
Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Analisis statistik deskriptif dalam buku metodologi penelitian dinyatakan bahwa ada dua jenis metode analisis statistik yaitu metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis statistik inferensial. Dalam hubungan ini, Agung (2010:67) menyatakan bahwa metode analisis statistik deskriptif adalah cara pengelolaan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan teknik dan rumus-rumus statistik deskriptif seperti distribusi frekuensi, grafik, angka rata-rata (*Mean*), *median* atau nilai tengah (*Me*), dan *modus* atau frekuensi tertinggi (*Mo*) untuk menggambarkan keadaan suatu objek tertentu sehingga diperoleh kesimpulan umum. Dalam penerapan metode analisis statistik deskriptif ini, data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis dan disajikan ke dalam tabel distribusi frekuensi, menghitung angka rata-rata (*mean*), menghitung *median* atau nilai tengah, menghitung *modus* atau frekuensi tertinggi dan menyajikan data ke dalam grafik polygon. Untuk menentukan tingkat kemampuan perkembangan bahasa pada anak dapat dihitung dengan membandingkan rata-rata persen (M%) dengan kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima (Agung, 2012) seperti pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Pedoman PAP Skala Lima Perkembangan Bahasa

Persentase	Kriteria perkembangan bahasa
90-100	Sangat Tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang
55-64	Rendah
0-54	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data perkembangan bahasa anak diolah dengan memasukkan data ke tabel distribusi frekwensi untuk memudahkan peneliti dalam menghitung *mean* (M), *median* (Md) dan *modus* (Mo) dan disajikan dalam grafik polygon. Kemudian tingkatan perkembangan bahasa anak dapat ditentukan dengan membandingkan rata-rata atau *mean* dengan model Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima. Dari tabel distribusi frekuensi kemampuan perkembangan bahasa pada anak kelompok B pada siklus I dapat digambarkan menjadi grafik polygon (gambar 2) :



Gambar2 Grafik perkembangan bahasa pada anak siklus I

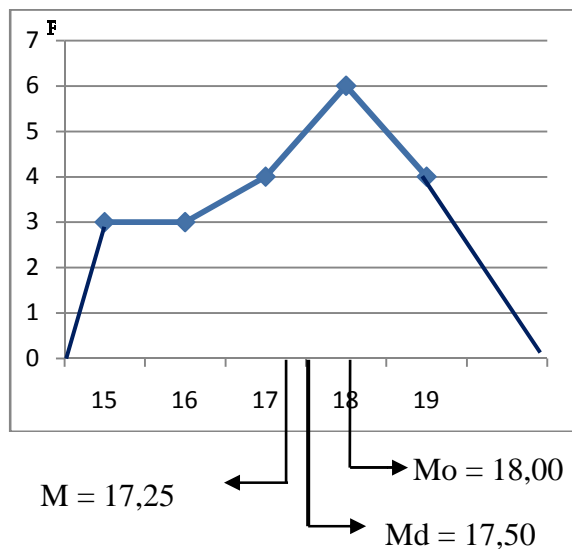
Berdasarkan grafik polygon, terlihat $Mo < Md < M$ ($11,00 < 11,50 < 11,80$), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data perkembangan bahasa pada siklus I merupakan kurve juling Positif. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor Perkembangan Bahasa pada anak-anak TK kelompok B semester II tahun pelajaran 2012/20113 di TK Widya

Sanggraha Singaraja cenderung rendah. Nilai $M\% = 59,00\%$ yang dikonversikan ke dalam PAP skala lima berada pada tingkat penguasaan 54-64% yang berarti bahwa perkembangan bahasa anak pada siklus I berada pada kriteria rendah.

Ada empat kendala yang dihadapi peneliti saat penerapan siklus I antara lain: Pertama, siswa masih terlihat bingung dengan metode bermain berbasis teori Mueller yang diterapkan oleh peneliti. Kedua, beberapa siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan, dan belum mengerti dengan media permainan yang dipakai dalam kegiatan. Ketiga, banyak siswa yang kurang terfokus pada kegiatan yang dilaksanakan sehingga suasana kelas menjadi gaduh. Keempat, anak belum memahami tentang tema yang disajikan, yaitu pada subtema bagian-bagian tanaman sehingga anak kurang merasa tertarik untuk mengikuti permainan.

Solusi yang bisa dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala di atas adalah sebagai berikut. Pertama, menjelaskan kembali metode bermain berbasis teori mueller dan media yang dipakai dalam kegiatan dengan menyampaikan cara kerja dari metode yang diterapkan. Hal ini bertujuan agar siswa mampu bekerja secara berkelompok dan mampu mengikuti kegiatan dengan baik, sehingga dalam pertemuan berikutnya siswa akan lebih terbiasa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kedua, menjelaskan bahan dan alat yang akan dipakai dalam kegiatan serta memperagakan cara sehingga anak mengerti dan memahami bahan dan alat yang akan digunakan dalam proses kegiatan. Ketiga, membimbing dan mendampingi siswa dalam kegiatan permainan kartu bergambar ini serta memberikan stimulus untuk memotivasi siswa agar bisa terfokus pada kegiatan dengan memberikan nilai. Nilai yang diberikan disesuaikan dengan kemampuan anak di dalam melakukan kegiatan. Keempat, membuat kartu bergambar dengan ukuran yang lebih besar dan menarik, memperlihatkan benda-benda konkrit disesuaikan dengan gambar yang ada pada media permainan kartu bergambar sehingga anak merasa tergugah untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada siklus II, hasil data perkembangan bahasa anak diolah dengan memasukkan data ke tabel distribusi frekwensi untuk memudahkan dalam menghitung *mean* (M), *median* atau nilai tengah (Md) dan *modus* atau frekuensi tertinggi (Mo) dan disajikan dalam grafik polygon. Kemudian tingkatan perkembangan bahasa anak dapat ditentukan dengan membandingkan rata-rata atau *mean* dengan model Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima. Dari tabel distribusi frekuensi kemampuan perkembangan bahasa pada anak kelompok B pada siklus II dapat digambarkan menjadi grafik polygon pada gambar 3 sebagai berikut.



Gambar3. Grafik perkembangan bahasa anak pada siklus II

Berdasarkan perhitungan dan grafik polygon di atas terlihat $Mo > Md > M$ ($18,00 > 17,50 > 17,25$), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data perkembangan bahasa pada siklus II merupakan kurve juling Negatif. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor Perkembangan Bahasa pada anak-anak TK kelompok B semester II tahun pelajaran 2012/20113 di TK Widya Sanggraha cenderung tinggi. Nilai $M\% = 86,25\%$ yang dikonversikan ke dalam PAP skala lima, seperti yang terlihat pada tabel 1, $M\%$ berada pada tingkat

penguasaan 80-89 % yang berarti bahwa perkembangan bahasa anak kelompok B di TK Widya Sanggraha pada siklus II berada pada kriteria tinggi.

Adapun hasil kemajuan peningkatan perkembangan bahasa dapat diperoleh selama pelaksanaan siklus II sebagai berikut. Satu, secara garis besar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang direncanakan oleh peneliti, sehingga perkembangan bahasa anak meningkat dan sesuai dengan harapan. Dua, siswa yang awalnya kurang kreatif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran menjadi sangat kreatif hal ini terlihat pada pengetahuan anak tentang bagian-bagian tanaman yang dipadukan dengan Metode bermain berbasis teori Mueller dimana teori ini mengkaitkan antara benda-benda konkrit dengan gambar yang ada pada media permainan kartu bergambar, jadi mempermudah pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Tiga, dalam pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran perkembangan bahasa anak sudah meningkat yang awalnya rendah menjadi tinggi. Empat, peneliti dalam hal ini berperan sebagai guru yang memberikan bimbingan pada siswa apabila ada siswa yang belum memahami kegiatan yang sedang dilaksanakan.

Secara umum proses kegiatan pembelajaran dengan penerapan metode bermain berbasis teori Mueller dan media permainan kartu bergambar sudah berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase ($M\%$) baik itu kemampuan perkembangan bahasa dari siklus I ke siklus II. Maka dari itu peneliti memandang penelitian ini cukup sampai di siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil analisis perkembangan bahasa anak kelompok B semester II di TK Widya Sanggraha Singaraja pada siklus I sebesar 59,00% yang berada pada kategori rendah mengalami peningkatan pada pada siklus II sebesar 86,25% yang berada pada katagori tinggi. Ini menunjukkan adanya peningkatan perkembangan bahasa anak dari siklus I ke siklus II sebesar 27,25%. Terjadinya peningkatan perkembangan

bahasa saat penerapan metode bermain berbasis teori Mueller berbantuan media permainan kartu bergambar dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) disebabkan oleh rasa tertarik anak pada media pembelajaran yang disajikan oleh guru sehingga anak merasa tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara bermain.

Keberhasilan dalam penelitian ini sesuai dengan kajian-kajian teori yang mendukung dalam pelaksanaan penelitian ini. Penerapan metode bermain berbasis teori Mueller dalam penelitian ini dibantu dengan media permainan kartu bergambar. Media permainan Kartu bergambar adalah media yang proses pembelajarannya ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak khususnya kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan bermain yang terarah, anak dituntut aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran

Penerapan metode bermain berbasis teori Mueller berbantuan media permainan kartu bergambar dilakukan dalam beberapa proses kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan bahasa pada anak. Sebelum kegiatan permainan dilakukan, terlebih dahulu anak diajak untuk mengamati benda-benda di sekitar lingkungan sekolah, dalam hal ini disesuaikan dengan tema yang digunakan. Kemudian anak diajak bercakap-cakap tentang benda-benda tersebut, kegiatan ini bertujuan agar anak kreatif dalam berbahasa, mampu memberikan keterangan atau informasi secara sederhana tentang suatu hal yang ia ketahui sebelumnya. Setelah itu mengkaitkan antara benda-benda konkrit yang ada di sekitar lingkungan anak dengan gambar dan kata yang ada pada media permainan kartu bergambar. Sehingga anak mampu mencapai perkembangan bahasa dalam hal mengenal huruf, membaca gambar yang memiliki kata sederhana, mengubungkan gambar dengan kata, yang nantinya bermanfaat bagi tumbuh kembang anak.

Hal-hal yang mendukung keberhasilan anak di dalam meningkatkan perkembangan bahasa dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti suasana belajar yang menyenangkan, cara mengajar guru

yang disukai anak, memberikan penghargaan kecil untuk anak, kemampuan sekolah dalam mengadakan sarana dan prasarana sehingga anak menjadi termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Maka proses kegiatan pembelajaran dengan penerapan metode bermain berbasis teori mueller dan media permainan kartu bergambar sudah berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase (M%) baik itu kemampuan perkembangan bahasa dari siklus I ke siklus II, sehingga peneliti memandang penelitian ini cukup sampai di siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Perkembangan bahasa anak belum mencapai 100%. Hal ini disebabkan oleh faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa seperti faktor kematangan tiap organ-organ tubuh seperti otak dan organ bicara. Faktor itu mempengaruhi sejauh mana seorang anak memiliki kesiapan untuk memperoleh bahasa, jadi pembelajaran harus disesuaikan dengan tahap perkembangan usia anak. Berdasarkan hasil penelitian dan uraian tersebut ini berarti bahwa dengan penerapan metode bermain berbasis teori Mueller berbantuan media permainan kartu bergambar dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak pada kelompok B semester II di TK Widya Sanggraha Singaraja. Oleh karenanya, strategi pembelajaran pembelajaran yang demikian sangat perlu dilakukan secara intensif dan berkelanjutan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain berbasis teori Muller berbantuan media permainan kartu bergambar dapat meningkatkan perkembangan bahasa pada kelompok B semester II Tahun pelajaran 2012/2013 di TK Widya Sanggraha Singaraja. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan perkembangan bahasa pada setiap siklus. Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran siklus I, dapat diketahui pencapaian perkembangan bahasa sebesar 59,00% yang berada pada katagori rendah menjadi

sebesar 86,25% pada siklus II yang berada pada kategori tinggi. Jadi terjadi peningkatan perkembangan bahasa pada anak sebesar 27,25%.

Saran yang dapat diberikan di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, kepada guru, disarankan lebih kreatif, inovatif dan aktif dalam menyiapkan media pembelajaran dan memilih metode pembelajaran yang disesuaikan dengan tema pembelajaran, sehingga anak lebih tertarik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan suasana pembelajaran akan menyenangkan. Kedua, kepada peneliti lain hendaknya dapat melaksanakan PTK dengan berbagai metode dan media pembelajaran lain dan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai pembandingan dalam melakukan suatu penelitian berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung.A.A.Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Fakultas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- , 2012. Model-Model Pembelajaran Inovatif (24 Model Pembelajaran Inovatif). *Rangkuman* (tidak diterbitkan).Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Ganesha.
- , 2010. *Bahan Kuliah Statistika Deskriptif*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Arikunto,suharsimi dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Badru,dkk. 2005. *Media dan sumber belajar Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2009. *Pedoman Penulisan Skripsi dan Tugas Akhir*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Depdikbud. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1995. *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak, Landasan Program dan Pengembangan Kegiatan Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung: Alfabeta.
- Hariwijaya,M dan B.E. Sukaca. 2009. *PAUD Melejitkan Potensi Anak dengan Pendidikan Sejak Dini*. Yogyakarta: Mahadhika Publishing.
- Montolalu, BEF.2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mueller, Stephanie. 2006a. *Panduan Belajar membaca Jilid 1 dengan benda-benda di Sekitar untuk Usia 3-8 Tahun*. Jakarta: Erlangga for Kids.
- , 2006b. *Panduan Belajar membaca Jilid 2 dengan benda-benda di Sekitar untuk Usia 3-8 Tahun*. Jakarta: Erlangga for Kids.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009, tentang *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembina TK dan SD.
- Pratiwi, E.M. 2011. *Perkembangan Bahasa dan Strategi pengembangannya*. Mataram: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Nonformal dan Informal (BPPNFI) Regional VII.
- Ratnadi, I.A. 2011. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini (Permainan Kartu Bergambar) Badung: (Pb Upt-Skb Disdikpora Kab. Badung) Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga*.
- Semiawan, Conny R. 2002. *Belajar Dan Pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini (Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar)* . Jakarta : PTPrenhallindo.
- Sanjaya ,W. 2008. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sanjaya, W. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group.

Sukardi. 2008. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.