

PENGARUH PENDEKATAN *BEYOND CENTER AND CYCLE TIME* BERBANTUAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B

Ni Kadek Supersmari¹, I Gusti Agung Oka Negara², I Wayan Wiarta³

¹Jurusan PG PAUD, ^{2,3}Jurusan PGSD
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: kadek_supersmari@yahoo.co.id¹, okanegaragustiagung@gmail.com²,
wayanwiarta68@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan kemampuan berbicara kelompok anak yang dibelajarkan menggunakan pendekatan *beyond center and cycle time* berbantuan alat permainan edukatif dan kelompok anak yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada anak kelompok B di TK Gugus I Kecamatan Sukawati Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan *Non Equivalent Post-test Only Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh anak kelompok B yang berjumlah 84 orang anak. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode observasi dengan rubrik. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis uji-t. Hasil analisis diperoleh nilai uji t (t_{hitung}) sebesar 4,39. Pada taraf signifikansi 5 % dengan $df = 30$ diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1.697. Sehingga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan berbicara kelompok anak yang dibelajarkan menggunakan pendekatan *beyond center and cycle time* dengan berbantuan alat permainan edukatif dengan kelompok anak yang menggunakan pembelajaran konvensional. Rata-rata kemampuan berbicara kelompok eksperimen $\bar{X} = 78,43$ sedangkan rata-rata berbicara kelompok kontrol $\bar{X} = 64,68$. Sehingga rata-rata kemampuan berbicara kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pendekatan *beyond center and cycle time* berbantuan alat permainan edukatif terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok B di TK Gugus I Kecamatan Sukawati Tahun Pelajaran 2016/2017.

Kata-kata kunci: Pendekatan BCCT, Alat Permainan Edukatif, kemampuan berbicara.

Abstract

This study aims to determine the significant differences in the ability to speak the group of children who were taught using the approach of beyond center and cycle time assisted educative game tools and groups of children who were taught using conventional learning in children group B in kindergarten I Gugus I District Sukawati Semester Even Semester 2016/2017 . This type of research is quasi experimental research with Non Equivalent Post-test Design Only Control Group Design. The study population was all children of group B of 84 children. The sample is determined by random sampling technique. The sample in this research is group B1 and B2 in TK

Yudistira Batuan School which amounted to 32. Group B1 amounted to 16 using approach beyond center and cycle time assisted educational game tool, and group B2 amounted to 16 children as control group using conventional learning. The data were collected using observation method with rubric. The data obtained were analyzed using t-test alisis. The result of analysis obtained t test value (tcount) of 4.39. At the significance level of 5% with df = 30, the value of ttable is 1.697. So thitung is bigger than ttable. This means that there is a significant effect on children's group speech skills that are learned using the beyond center and cycle time approach with the help of educational game tools with groups of children using conventional learning. Average speaking skill of experimental group = 78,43 while mean speaking control group = 64,68. So the average speaking ability of the experimental group is greater than the control kelpmok. Based on the results of this study can be concluded that there is influence of approach beyond center and cycle time assisted educational game tool on the ability to speak to children group B in kindergarten I Gugus I Sukawati District Lessons 2016/2017.

Keywords: BCCT Approach, Educational Game Tool, speaking ability.

PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pada Sunaryanto, (2015) mengatakan tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang berbunyi: "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 dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Pendidikan anak usia dini (PAUD) bertujuan mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Adapun aspek-aspek perkembangan anak usia dini meliputi fisik motorik, intelektual, moral, emosional, bahasa, dan kreativitas.

Zaman (2011:1) kegiatan bermain (belajar) merupakan dunia anak. Pada masa usia dini anak sudah sangat membutuhkan alat untuk bermain dalam rangka mengembangkan kemampuannya, sesuai dengan apa yang dilihat, dialami dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar mereka. Bermain dengan menggunakan alat permainan dapat memenuhi seluruh aspek kebahagiaan anak. Pada saat anak merasakan senang, maka pertumbuhan otak anak pun kian meningkat sempurna sehingga akan

makin memudahkan anak dalam melakukan proses pembelajarannya. Oleh karena itu alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak.

Kemampuan Berbicara merupakan kemampuan awal yang harus dimiliki anak untuk dapat berkomunikasi dan menyampaikan maksud (ide, pikiran, gagasan, atau isi hati) kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain.

Menurut Dhieni (2014:5.21) Kemampuan berbicara anak akan berkembang melalui pengucapan suku kata yang berbeda-beda dan diucapkan secara jelas. Lebih jauh lagi, kemampuan berbicara akan meningkatkan ketika anak dapat mengartikan kata-kata baru, menggabungkan kata-kata baru, dan memberikan pernyataan dan pertanyaan.

Belajar berbicara dapat dilakukan anak dengan bantuan dari orang dewasa melalui percakapan. Dengan bercakap-cakap, anak akan menemukan pengalaman dan meningkatkan pengetahuannya serta mengembangkan bahasanya. Anak membutuhkan reinforcement (penguat), reward (hadiah, pujian), stimulasi, dan model atau contoh yang baik dari orang dewasa agar kemampuannya dalam berbahasa dapat berkembang secara maksimal. Anak yang memiliki hambatan bahasa juga dapat distimulasi untuk memahami bahasa yang

sederhana. Dalam hal ini, pendidik perlu lebih menekankan penggunaan penguat dibandingkan pengoreksian terhadap kata-kata yang mereka ucap. Pendidik juga perlu memahami adanya anak yang menggunakan dua macam bahasa. Dalam mempelajari bahasa kedua, kemungkinan anak membutuhkan waktu yang lebih lama dalam beradaptasi memperkaya perkembangan bahasa anak itu sendiri maupun teman-temannya yang berada dalam kelas yang sama.

Pada bulan pertama di kehidupan anak, otaknya berkembang dan mengatur mekanisme saraf sehingga gerakan refleks sudah dapat dikontrol. Selanjutnya, dalam rangka memberikan perkembangan pemerolehan bahasa, Dhieni dkk (2014:5.2) membedakan antara kematangan menyimak (*receptive language skills*) dan kematangan mengeluarkan bunyi atau berbicara (*expressive language skills*).

Kematangan menyimak terjadi lebih dahulu dari pada kematangan berbicara meskipun dalam perkembangan selanjutnya kedua kematangan ini saling berhubungan. Semakin baik stimulus yang diberikan orang tua, semakin positif respons yang dimunculkan anak. Sebelum anak memasuki lingkungan sosial yang lebih luas, masa bermain dan sekolah, keluarga menjadi area yang menyenangkan bagi proses perkembangan anak. Rumah adalah sekolah pertama bagi anak, dan orang tua memiliki peranan yang besar dalam mendorong anak untuk terampil berbicara. Dengan demikian, untuk mengembangkan kemampuan berbicara dapat dilakukan dengan merancang pembelajaran yang melibatkan anak dalam interaksi sosial. Di masa anak usia dini adalah masa periode paling cepat dalam perkembangan bahasa. Banyak anak mengembangkan kemampuan berbicara dan mendengar tanpa arahan langsung dari orang dewasa.

Sementara itu kelebihan pendekatan BCCT mampu memberikan pengalaman bermain secara lebih lengkap dan mendalam melalui pembagian sentra-sentra dalam lingkaran. Kelebihan lain dari

pendekatan ini adalah lebih fleksibel dan kontekstual, sehingga pendekatan ini lebih sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pengajaran (KTPS).

Menurut Suyatno (2009:113) "BCCT adalah pembelajaran sambil bermain yang berpusat pada anak, secara aktif dan kreatif di sentra-sentra pembelajaran berbasis pijakan guna mengembangkan dirinya seoptimal mungkin sesuai dengan potensi, minat, dan kebutuhan". Kegiatan bermain sambil belajar pada sentra-sentra (sentra persiapan, peran makro, balok, imtag, seni, dan bahan alam) dalam rangka mengembangkan seluruh potensi kecerdasan anak. Anak dituntut aktif dan kreatif dalam kegiatan sentra-sentra sementara pendidik yang berperan sebagai motivator dan fasilitator dengan memberikan pijakan-pijakan (*scaffolding*).

Jadi apabila rancangan pembelajaran disertai pendekatan BCCT dipadukan dengan baik maka akan terciptanya pembelajaran yang menarik minat pada anak pada usia 2 tahun kebanyakan anak-anak telah menguasai *vocabulary* sampai 50 kata. Pada usia 3 tahun kebanyakan anak-anak telah belajar mengungkapkan kalimat. Dhieni dkk (2014:5.2).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Yudistira Batuan *School* pada tanggal 13-18 Februari 2017 kelompok B ditemukan bahwa kemampuan anak dalam berbicara masih belum mencapai tingkat yang diharapkan, bahkan sejumlah anak ada yang mendapat bintang 2 berdasarkan dari hasil raport. Data ini diperoleh dari hasil belajar anak pada semester ganjil tahun pelajaran 2016. Dalam proses pembelajaran terlihat anak belum berani berbicara di depan teman-temannya. Pada saat kegiatan bercakap-cakap ataupun tanya jawab terlihat anak enggan untuk mengikuti kegiatan tersebut. Terkadang jika anak-anak menjawab, jawaban yang diberikan masih sangat terbata-bata. Anak kurang aktif, tidak merespon, dan terlihat tidak antusias untuk bertanya ataupun mengungkapkan idenya. Sebagian besar anak menjawab dengan jawaban yang

singkat dengan pola kalimat yang belum sempurna, masih minim terhadap kosa kata sehari-hari untuk membuat sebuah kalimat yang sempurna, mereka tampak kurang berani berbicara di depan orang banyak, tidak berbicara lancar ketika menceritakan pengalamannya dan belum dapat mengolah kata menjadi kalimat yang benar. Mengucapkan kata-kata dengan lafal yang belum benar, belum dapat memahami kalimat perintah, tidak dapat membuat pertanyaan yang baik yang sesuai dengan tema yang dibahas. Permasalahan tersebut di atas terjadi diduga karena proses pembelajaran yang terjadi masih berpusat pada guru dan kurangnya media pembelajaran yang dapat membantu anak dalam berbicara. Berdasarkan pengamatan terhadap proses pembelajaran bahasa selama ini guru kurang memberikan kesempatan anak untuk mengungkapkan gagasan sesuai minatnya, kurang merangsang anak untuk terbiasa berbicara di depan orang banyak. Guru kadang kurang memberikan kesempatan untuk berbicara kepada anak dalam mengemukakan pendapat yang sedang anak pikirkan tentang pembelajaran yang di berikan guru pada saat mengajar di kelas. Tehnik dan media pun harus efektif dan harus selalu mendapat pembaruan lebih memberikan kesempatan pada anak untuk berbicara dan mendengar gagasan atau isi hati anak agar ketika anak belajar anak tidak merasa bosan dan keinginan anak untuk mengetahui sesuatu menjadi meningkat.

Media yang akan digunakan dalam hal ini adalah media Alat Permainan Edukatif yaitu boneka karakter dari kertas. Menurut Zaman (2007) alat permainan edukatif adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Menurut Fahmi (2013) 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 memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif.

Sementara itu Zaman (dalam Fahmi, 2013:3) mengemukakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak usia dini itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Setiap Alat Permainan Edukatif dapat difungsikan secara multiguna (mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak) sekalipun masing-masing alat permainan memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak tetapi tidak jarang satu alat permainan dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan misalnya mainan balok-balok bangunan dalam berbagai macam ukuran besar, sedang dan kecil dengan warna yang disukai anak. Sedangkan Menurut Tanaka 1995 (dalam, Fahmi 2013:2) mengatakan alat permainan adalah sumber belajar yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain. Semua alat yang dapat dimainkan anak digolongkan sebagai alat permainan. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca inderanya secara aktif.

Jadi dapat disimpulkan dari pendapat di atas bahwa pengertian alat permainan edukatif adalah sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dari cara atau media pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak, memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri peserta didik, artinya permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan

menggunakan cara atau media permainan yang bersifat mendidik.

Alat Permainan Edukatif dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya jika menggunakan cat, cat yang digunakan tidak beracun dan jika alat bersudut maka sudut mainan tidak runcing atau harus tumpul agar tidak membahayakan anak. Alat Permainan Edukatif juga didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa dan dijinjing oleh anak. Alat Permainan Edukatif juga mendorong anak untuk beraktifitas dan bersifat konstruktif atau menghasilkan sesuatu. Dengan Alat Permainan Edukatif anak dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu misalnya anak yang bermain lego atau membangun balok-balok.

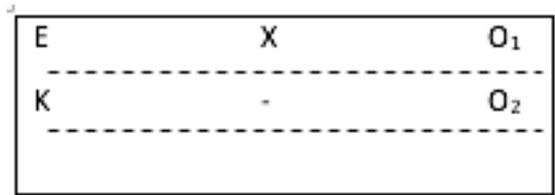
Permasalahan dalam kemampuan berbicara bisa datang dari faktor-faktor intern maupun ekstern yaitu dari luar seperti lingkungan yang pasif, maupun faktor yang berasal dari diri anak sendiri seperti takut salah atau berbicara, mudah bosan, kecemasan yang berlebihan dan minat yang lebih cenderung untuk memilih berdiam diri. Dari faktor-faktor tersebut yang paling dominan membuat anak untuk tidak mau berbicara adalah guru kurang kreatif dalam memberikan proses pembelajaran tanpa menggunakan pendekatan atau metode yang inovatif dan efektif maupun menggunakan media atau permainan yang dapat merangsang minat juga mampu mengetahui bakat dan ide yang ada pada diri anak sendiri.

METODE

Penelitian ini dirancang untuk mengetahui pengaruh Pendekatan *Beyond Center and Cycle Time* Berbantuan Alat Permainan Edukatif Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Semester Genap Gugus 1 Kecamatan Sukawati Tahun Pelajaran 2016/2017.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment*). Hal ini dikarenakan randomisasi terhadap pemilihan peserta didik sebagai subyek dan penempatan individu kedalam kelas

atau kelompok tidak mungkin dilakukan tanpa merusak tatanan kelas yang sudah ada karena individu telah dikelompokkan ke dalam kelas-kelas tertentu Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non Equivalent Post Test Only Control Group Design*. Menurut Fraenkel (dalam Dantes 2007:111) rancangan ini sering menggunakan intact group, seperti kelas dimana randomisasi tidak dapat dilakukan. Pemberian *pre-test* biasanya digunakan untuk mengukur penyetaraan kelompok, dengan demikian dalam rancangan ini hanya memperhitungkan skor *post-test* saja yang dilakukan pada akhir penelitian, atau dengan kata lain tanpa memperhitungkan skor *pre-test*. Dalam penelitian ini peneliti meminta bantuan kepada guru senior untuk membantu memberikan perlakuan kepada sampel penelitian. Perlakuan yang diberikan berupa pembelajaran dengan menggunakan Pendekatan *Beyond Center and Cycle Time* Berbantuan Alat Permainan Edukatif pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional kepada kelompok kontrol. Pada akhir penelitian kedua group akan diberikan *post-test*.



Gambar 1. Rancangan Eksperimen *Non Equivalent Post-test Only Control Group Design* (Sumber: Fraenkel dalam Dantes 2007).

Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara acak. Kelompok pertama merupakan kelompok eksperimen dan kelompok kedua merupakan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dikenai pendekatan *beyond center and cycle time* dan kelompok kontrol diberikan pembelajaran konvensional. Pengaruh adanya perlakuan (treatment) adalah (O1 dan O2), dimana O1 merupakan post-test

pada kelompok eksperimen dan O2 merupakan *post-test* pada kelompok kontrol.

Dalam penelitian ini sampel diambil dengan teknik "Random Sampling" dengan cara undian. Teknik ini digunakan sebagai teknik pengambilan sampel karena individu-individu pada populasi telah terdistribusi kedalam kelas-kelas sehingga tidak mungkin untuk melakukan pengacakan terhadap individu-individu dalam populasi. Pada teknik ini, semua anggota dalam populasi mempunyai probabilitas atau kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Pemilihan sampel penelitian ini tidak dilakukan pengacakan individu melainkan hanya pengacakan kelas. Alasannya karena tidak bisa mengubah kelas yang telah terbentuk sebelumnya. Kelas telah terbentuk sebelum sehingga kemungkinan pengaruh dari keadaan anak mengetahui dirinya dilibatkan dalam eksperimen dapat dikurangi sehingga penelitian ini benar-benar menggambarkan pengaruh perlakuan yang diberikan.

Sebelum dilakukan pemilihan sampel, semua anggota populasi diuji kesetaraannya. Tujuan dari kesetaraan ini adalah untuk memperoleh sampel yang setara sehingga perbedaan yang timbul pada kelompok sampel setelah memperoleh perlakuan, murni disebabkan oleh perlakuan yang diberikan. Walaupun berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada 13-18 Februari 2017 Gugus 1 Kecamatan Sukawati yaitu tidak terdapat kelas unggulan, tapi untuk lebih meyakinkan kesetaraan anggota populasi dilakukanlah uji kesetaraan menggunakan uji-t.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian, yaitu: eksperimen semu (*quasi eksperiment*) yang dilaksanakan pada anak kelompok B1 dan B2 di TK Gugus 1 Kecamatan Sukawati. Desain yang digunakan, yaitu: "*Non Equivalent Post Test Only Control Group Design*". Dalam desain ini terdapat dua kelompok diantaranya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari 3 tahapan yaitu, (1) tahap persiapan, (2)

tahap pelaksanaan, (3) tahap eksperimen (tahap akhir eksperimen).

Populasi penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B yang terdiri dari 5 kelas yang keseluruhannya berjumlah 84 orang anak dari populasi yang telah ditentukan maka selanjutnya diambil perwakilan dari populasi tersebut yang dianggap mewakili seluruh populasi disebut sampel. Dalam penelitian ini sampel yang dipilih adalah dua kelas, yaitu: satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Kedua kelas tersebut nantinya akan diberikan perlakuan yang berbeda. Satu kelas akan diberikan perlakuan dengan pendekatan *beyond center and cyrcle time* dengan berbantuan alat permainan edukatif dan satu kelas lagi diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional. Pengambilan sample dalam penelitian ini menggunakan teknik Random Sampling. Data penelitian yang di kumpulkan dalam penelitian ini adalah data kemampuan berbicara anak kelompok B di TK Gugus 1 Kecamatan Sukawati semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Dalam melakukan sebuah penelitian, metode pengumpulan data dapat dilakukan dengan menggunakan observasi dan wawancara. Penelitian ini menggunakan rubrik cek lis untuk pengumpulan data.

Metode observasi dengan *check-list* (daftar centang atau daftar cocok). Menurut Sujana, dkk (2013:46) *Check-list* merupakan alat perekam hasil observasi terhadap kemampuan anak. *Check-list* juga merupakan format evaluasi yang membantu guru dalam memfokuskan pengamatan, karena dalam format *check list* guru sudah menentukan tingkat pencapaian perkembangan atau kemampuan yang akan diamati.

Check-list di gunakan untuk mengukur penguasaan konsep bilangan, pengurangan dan penjumlahan, yang mana peneliti mengukur mengenai berbagai aspek perkembangan yang berhubungan dengan kosep dasar berhitung. Observasi di gunakan untuk mengamati tentang pengaruh Pendekatan *Beyond Center and Cyrcle Time* berbantuan alat permainan edukatif. Data hasil observasi

dapat memberikan informasi mengenai kemampuan berbicara anak. Pengamatan di lakukan dengan indikator-indikator yang telah di susun oleh peneliti sebelumnya. Sedangkan Wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data yang mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung pada responden. Cara inilah yang paling sering digunakan untuk mencari informasi. Wawancara merupakan salah satu bagian penting dari setiap *survey*. Tanpa wawancara, peneliti akan hilang informasi yang hanya dapat diperoleh dengan jalan bertanya langsung kepada responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil observasi yang telah diperoleh setelah diterapkannya metode BCCT berbantuan alat permainan edukatif adalah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan berbicara anak. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh thitung = 4,48 sedangkan pada taraf signifikansi 5% dan dk = 30 diperoleh nilai $t_{tabel} = 1,697$ sehingga $thitung = 4,48 > t_{tabel} = 1,697$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berbicara anak kelompok B Gugus1 Kecamatan Sukawati Tahun Pelajaran 2016/2017 yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *beyond center and cycle time* berbantuan alat permainan edukatif dan anak yang mengikuti pembelajaran konvensional pada tema alam semesta.

Perolehan hasil perhitungan analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai rata-rata anak yang mengikuti pembelajaran menggunakan pendekatan *beyond center and cycle time* berbantuan alat permainan edukatif (= 78,43) dan anak yang mengikuti pembelajaran konvensional (= 64,68) memiliki perbedaan sebesar 13,75. Dengan demikian, terdapat pengaruh kemampuan berbicara antara anak kelompok B di TK Gugus 1 Kecamatan Sukawati Tahun Pelajaran 2016/2017 yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan

pendekatan *beyond center and cycle time* berbantuan alat permainan edukatif dan anak yang mengikuti pembelajaran konvensional pada tema alam semesta.

Berdasarkan hasil temuan dapat dinyatakan kedua kelompok sampel penelitian yang memiliki kemampuan setara, setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *beyond center and cycle time* berbantuan alat permainan edukatif dan mengikuti pembelajaran konvensional menggunakan metode ceramah diperoleh hasil penguasaan kemampuan berbicara yang berbeda. Kemampuan berbicara diukur dengan menggunakan rubrik kemampuan berbicara yang terdistribusi kedalam 5 butir indikator. Item-item dalam kemampuan berbicara berkaitan dengan materi dan kegiatan-kegiatan dalam kemampuan berbicara.

Pilihan jawaban terhadap pertanyaan tiap-tiap item terdiri dari 4 pilihan yaitu: Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Bobot yang diberikan untuk masing-masing pilihan jawaban yaitu: 4 untuk jawaban Berkembang Sangat Baik (BSB), 3 untuk jawaban Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 2 untuk jawaban Mulai Berkembang (MB), dan 1 untuk jawaban Belum Berkembang (BB).

Hal ini dapat dilihat juga dari \bar{X} (rata-rata) anak yang mengikuti pembelajaran menggunakan pendekatan *beyond center and cycle time* berbantuan alat permainan edukatif 78,43 lebih tinggi dibandingkan dengan \bar{X} (rata-rata) 64,68 anak yang mengikuti pembelajaran konvensional menggunakan metode ceramah. Perbedaan hasil kemampuan berbicara dengan perolehan nilai rata-rata yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol disebabkan oleh perlakuan berupa pendekatan *beyond center and cycle time* berbantuan alat permainan edukatif pada kelompok eksperimen.

Pada kelompok eksperimen guru menggunakan pendekatan *beyond center and cycle time* berbantuan alat permainan

edukatif berjalan dengan efektif dan efisien serta menyenangkan. Hal ini disebabkan karena pendekatan pembelajaran ini memadukan antara kegiatan bermain secara aktif, efisien dan sangat menyenangkan bagi anak.

Dalam pembelajaran ini anak diperkenalkan lebih terdahulu aturan bermain di setiap pijakan atau area yang tersedia dan bermain sambil belajar secara aktif, efisien dan menyenangkan. Saat anak berada di dalam kelas anak akan diperkenalkan dahulu seperti biasa hal baru yang akan anak pelajari. Guru harus membuat rasa penasaran pada anak untuk merangsang minat belajar anak untuk keluar. Dimana guru akan memberikan penjelasan terlebih dahulu dan memberikan anak contoh hasil karya yang akan anak buat. Contoh hasil karya haruslah sangat menarik minat anak karena disitulah anak akan merasa tertarik rasa keingintahuannya pada suatu hal. Contoh hasil karya tersebut seperti kejutan yang akan membuat semua anak ingin membuatnya dan ingin segera belajar. Melalui pendekatan *beyond center and cycle time* yaitu belajar sambil bermain membuat anak lebih aktif dan kreatif dalam belajar dan dipadu dengan alat permainan edukatif akan sangat mendukung pembelajaran itu sendiri karena dalam proses pembelajaran di kelas dengan belajar saja anak pasti akan sangat bosan, jadi melalui pendekatan *beyond center and cycle time* berbantuan alat permainan edukatif akan lebih membuat pembelajaran di kelas lebih nyata, aktif, kreatif dan menyenangkan.

Berbeda pada kelompok kontrol, kegiatan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan metode ceramah berjalan kurang optimal. Hal ini disebabkan karena pada saat kegiatan berlangsung anak merasa bosan dan kurang aktif saat kegiatan berlangsung. Sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi anak. Oleh karena itu pendekatan *beyond center and cycle time* lebih baik di gunakan dari pada model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah.

Data kemampuan berbicara diukur dengan menggunakan rubrik kemampuan berbicara yang terdistribusi kedalam 5 butir indikator. Masing-masing butir menggunakan rentangan skor 1 sampai 4. Skor mentah yang diperoleh siswa dikonversikan menjadi skor standar dengan PAP skala lima dengan rumus

$$P = \frac{X}{SMi} \times 100$$

dengan P = persentil, X = skor yang dicapai siswa, dan SMI = Skor Maksimal Ideal, (Nurkencana dan Sunarta, 1990:99). Pedoman konversi yang umum digunakan dalam PAP skala lima seperti dalam tabel 1.

Tabel 1. Pedoman Konversi Kemampuan Berbicara Dengan PAP Skala Lima

Rentang nilai (%)	Klasifikasi
90 – 100	Berkembang Sangat Baik /★★★★
78 – 89	Berkembang Sesuai Harapan (BSH) /★★★
63 – 77	Mulai Berkembang (MB) /★★
0 – 62	Belum Berkembang (BB) /★

(Dimodifikasi dari Nurkencana dan Sunarta, 1990:99).

Hasil temuan pada penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya yang relevan dan memperkuat hasil penelitian yang diperoleh. Hal tersebut didukung hasil penelitian yang diajukan oleh Ayuni dkk (2014) dengan judul "Penerapan Metode BCCT Berbantuan Media Boneka Jari Pada Kemampuan Berbicara Anak TK Saiwa Dharma" menunjukkan terdapat perbedaan perkembangan berbicara peserta didik yang signifikan antara peserta didik yang dibelajarkan dengan dan peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian, pendekatan *beyond center and cycle time* berbantuan alat permainan edukatif pada

penelitian ini memiliki keunggulan, yaitu: dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak dan merangsang minat serta kreatifitas anak.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut. Kemampuan berbicara anak yang dibelajarkan melalui pendekatan *beyond center and cyrcle time* dengan berbantuan alat permainan edukatif pada anak kelompok eksperimen sebesar 78,43 dengan nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 95 dan nilai terendah 65.

Kemampuan anak yang dibalajarkan melalui pembelajaran konvensional pada anak kelompok control sebesar 64,68 dengan nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 85 dan nilai terendah 45. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan berbicara kelompok anak yang dibelajarkan menggunakan pendekatan *beyond center and cyrcle time* dengan berbantuan alat permainan edukatif dengan kelompok anak yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada anak kelompok B di TK Gugus 1 Kecamatan Sukawati Tahun Pelajaran 2016/2017 pada tema alam semesta.

Adapun saran yang perlu disampaikan dalam penelitian ini sebagai berikut. Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan kepada guru agar lebih kreatif dan inovatif untuk memberikan fasilitas berupa sumber belajar dan kesempatan yang lebih besar bagi anak pada kegiatan belajar maupun bermain dengan menggunakan model pendekatan *beyond center and cyrcle time* dengan berbantuan alat permainan edukatif sehingga tercipta pembelajaran yang lebihaktif, inovatif dan menyenangkan bagi anak. Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan kepada kepala sekolah agar dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pendukung sumber belajar guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di sekolah sehingga, sekolah mampu menghasilkan anak yang

berkualitas. Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan kepada peneliti agar hasil penelitian ini digunakan sebagai referensi untuk melaksanakan penelitian selanjutnya atau menemukan inovasi kegiatan pembelajaran lainnya yang bermakna dan menyenangkan bagi anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Ayuni, dkk. 2014. Penerapan Metode BCCT Berbantuan Media Boneka Jari Pada Kemampuan Berbicara Anak TK Saiwa Dharma. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 2 No 1. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Dantes, Nyoman. 2007. Metode Penelitian. Singaraja: Undiksha.
- Dhieni, Nurbiana dkk. 2014. Metode Pengembangan Bahasa. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Fahmi, Rizal. 2013. "Makalah Alat Permainan Edukatif". Tersedia pada <http://seramoe-printstation.blogspot.co.id/2013/01/makalah-alat-permainan-edukatif-ape.html> (Diakses Pada Tanggal 12 Februari 2017)
- Nurkencana dan Sunarta. 1990. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Sujana, dkk. 2013. Assesmen Perkembangan Anak Usia Dini. Singaraja: Undiksha Press.
- Sunaryanto, Muhammad. 2015. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Media Poster Di TK Aba Wonotingal Poncosari Srandakan Bantul Yogyakarta. *Artikel Jurnal Skripsi*. Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,

- Universitas Negeri Yogyakarta.
Tersedia pada
<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpaud/article/viewFile/320/292>
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: Mas media Buana Pustaka.
- Zaman 2007 “Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)”, Tersedia pada
<http://badruzaman.staf.upi.edu/files/2011/12/materi-media-paud-upi.pdf>
(Di Akses Pada Tanggal 2 Februari 2017).