

## UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI MELALUI PERMAINAN KOTAK POS

**M.Dwi Novianti, Yuline, Muhamad Ali**

PG-PAUD FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak  
email:*dwinovianti1976@yahoo.id*

**Abstrak:** Tujuan umum dalam penelitian ini adalah: Apakah melalui permainan kotak pos dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak usia 4-5 tahun di PAUD Anggrek Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan bentuk penelitian Penelitian Tindakan Kelas. Sumber data dalam penelitian ini adalah anak PAUD Anggrek Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya berjumlah 15 orang anak. Pengumpulan data dengan menggunakan data dan pedoman observasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan: 1) Perencanaan pembelajaran dengan permainan kotak pos untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak usia 4-5 di PAUD Anggrek Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya telah direncanakan dengan sangat baik, 2) Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi melalui permainan kotak pos pada anak usia 4-5 di PAUD Anggrek Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya telah terlaksana dengan sangat baik, 3) Terjadi Peningkatan kemampuan berkomunikasi melalui permainan kotak pos pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Anggrek Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.

**Kata Kunci:** peningkatan, kemampuan berkomunikasi, kotak pos

**Abstract:** The general objective of this research is: Does the game mailbox can improve communication skills of children aged 4-5 years in early childhood Orchid Kingdom Sungai Kubu Raya. Classroom action research was conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. The method used is descriptive method to shape classroom action research study. Sources of data in this study is children early childhood Orchid Kubu Raya River totaling 15 children. The data was collected using observation data and guidelines. Based on the research that has been done: 1) Planning learning the game mailbox to improve berkomunikasi in children aged 4-5 in ECD Orchid Sungai Kubu Raya Raya has been planned very well, 2) Implementation of learning to improve the ability communicate over the game postbox in children aged 4-5 in ECD Orchid Sungai Kubu Raya Raya has been performing very well, 3) Occurs Improved ability to communicate through the game mailbox in children aged 4-5 years in early childhood Orchid Sungai Kubu Raya Raya.

**Keywords:** increase, the ability to communicate, post box

Saat ini komunikasi merupakan suatu yang sangat penting sebagai sarana yang di gunakan dalam proses belajar dan mengajar, karna komunikasi yang baik antara anak didik dan pendidik akan dapat mencapai tujuan belajar yang baik. Seperti yang di ungkapkan oleh Burt Scanlan dan J. Bernard Keys, *Management and organization Behavior*, (1979 :255) (*Communication can be simply defined as the process of passing information and understanding from one person to another*) secara sederhana komunikasi dapat di rumuskan sebagai proses menyampikan informasi dan pengertian dari seseorang kepada orang lain. Perkembangan berbicara pada masa bayi baru mengeluarkan bunyi “ocean” yang kemudian berkembang menjadi sistem simbol bunyi yang bermakna. Pada masa usia 3-5 tahun anak menggunakan banyak kosa kata dan kata tanya seperti apa dan siapa. Strategi yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan berbicara di PAUD adalah melalui pendekatan pengalaman bahasa. Pendekatan ini disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran di PAUD yakni melalui bermain kotak pos. Dengan bermain kotak pos akan banyak melibatkan anak dalam permainan ini sehingga secara tidak langsung anak akan berkomunikasi dengan anak yang lain dengan bahasa yang mudah di mengerti oleh anak seusianya.

Hal yang bertentangan yang terjadi pada PAUD Anggrek Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya, anak dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas harus duduk dengan tenang, tangan di atas meja, menyimak penjelasan guru, dan mengerjakan lembar kerja anak, anak tidak banyak diajak berkomunikasi dan bertanya jawab oleh guru. Guru kurang memberikan pilihan kegiatan kepada anak.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kondisi anak serta diskusi dengan teman sejawat dan Kepala TK maka dipandang perlu adanya upaya untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Anggrek, maka media yang akan digunakan adalah media kotak bekas yang didesain menjadi media yang menarik sehingga dapat di gunakan dalam permainan kotak pos karena dari 15 anak hanya 5 saja anak yang mampu berkomunikasi dan berinteraksi atau mulai berkembang sesuai harapan (36,00%), selebihnya belum berkembang, yaitu 10 anak (66,00%).

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Melalui Permainan Kotak Pos Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Anggrek Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Hadari Nawawi (2001:63) mengemukakan bahwa: “Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subjek/objek penelitian seseorang, lembaga, masyarakat, dan lainnya pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya”.

Sedangkan bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Sarifudin (2007:26-27) Penelitian Tindakan Kelas ialah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap

berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai dengan penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang diadakannya.

Siklus penelitian adalah sebuah rangkaian tahap penelitian awal hingga akhir yang terdiri atas empat tahap yang dilaksanakan, yaitu perencanaan (*Planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah: pengamatan, wawancara, dan dokumentasi, yang memerlukan persiapan sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian.

Penyajian paparan data yang mendeskripsikan secara ringkas apa saja yang dilakukan peneliti sejak pengamatan awal (sebelum penelitian) yaitu kondisi awal guru dan siswa diikuti refleksi awal yang merupakan dasar perencanaan tindakan, dilanjutkan dengan paparan mengenai pelaksanaan tindakan, hasil wawancara terhadap guru dan anak, observasi situasi dan kondisi kelas dan hasil observasi kegiatan anak. Paparan data itu kemudian diringkas dalam bentuk temuan penelitian yang berisi pokok-pokok hasil observasi dan wawancara.

Penelitian ini menggunakan siklus tindakan, dengan membandingkan hasil antara sebelum dan setelah dilakukan *treatment* terhadap obyek penelitian. Untuk mengetahui Peningkatan kemampuan berkomunikasi melalui permainan kotak pos pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Angrek Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya, penulis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pengelompokkan kegiatan pembelajaran yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir sesuai dengan perencanaan pembelajaran pada setiap siklus
2. Analisis terlaksana dan tidak terlaksananya setiap kegiatan yang telah direncanakan pada setiap siklus
3. Data yang diperoleh dari hasil observasi, dan wawancara diperiksa dan dikelompokkan berdasarkan permasalahan penelitian yang dilakukan
4. Peneliti dan teman sejawat melakukan refleksi terhadap hasil yang diperoleh dari setiap siklus
5. Peneliti dan teman sejawat merencanakan kembali tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **1. Siklus ke 1 Pertemuan 1**

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berkomunikasi melalui permainan kotak pos pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Angrek Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya, maka dilakukan observasi anak. Adapun observasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1**  
**Hasil Observasi Anak Siklus I Pertemuan I**

No.	Pertemuan	Kriteria	Menceritakan pengalaman secara sederhana		Melakukan percakapan dengan teman sebaya		Bercerita tentang gambar yang disediakan	
			Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
1.	Pertama	BB	8	53,33	7	46,66	9	60
		MB	7	46,66	8	53,33	6	40
		BSH	0	0	0	0	0	0
		BSB	0	0	0	0	0	0
Jumlah			15	100	15	100	15	100

**2. Siklus ke 1 Pertemuan 2**

Observasi yang dilakukan pada siklus 1 pertemuan ke 2 ini adalah untuk menindaklanjuti kelemahan yang terjadi pada pertemuan 1 dalam peningkatan kemampuan berkomunikasi melalui permainan kotak pos pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Anggrek Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya, maka dilakukan observasi anak. Adapun observasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2**  
**Hasil Observasi Anak Siklus I Pertemuan 2**

No.	Pertemuan	Kriteria	Menceritakan pengalaman secara sederhana		Melakukan percakapan dengan teman sebaya		Bercerita tentang gambar yang disediakan	
			Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
2.	Kedua	BB	2	13,33	2	13,33	1	6,6
		MB	9	60	8	53,33	9	60
		BSH	2	13,33	3	20	3	20
		BSB	2	13,33	2	13,33	2	13,33
Jumlah			15	100	15	100	15	100

**3. Siklus ke 2 Pertemuan 1**

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berkomunikasi melalui permainan kotak pos pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Anggrek Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya, maka dilakukan observasi anak. Adapun observasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3**  
**Hasil Observasi Pada Siklus 2 Pertemuan 1**

No.	Pertemuan	Kriteria	Menceritakan pengalaman secara sederhana		Melakukan percakapan dengan teman sebaya		Bercerita tentang gambar yang disediakan	
			Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
1.	Pertama	BB	0	0	0	0	0	0
		MB	4	26,66	5	33,33	4	26,66
		BSH	6	40	5	33,33	5	33,33
		BSB	5	33,33	5	33,33	6	40
Jumlah			15	100	15	100	15	100

**4. Siklus ke 2 Pertemuan 2**

Observasi yang dilakukan pada siklus 2 pertemuan ke 2 ini adalah untuk menindaklanjuti kelemahan yang terjadi pada pertemuan 1 dalam Peningkatan kemampuan berkomunikasi melalui permainan kotak pos pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Anggrek Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya, maka dilakukan observasi anak. Adapun observasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4**  
**Hasil Observasi Anak Siklus 2 Pertemuan 2**

No.	Pertemuan	Kriteria	Menceritakan pengalaman secara sederhana		Melakukan percakapan dengan teman sebaya		Bercerita tentang gambar yang disediakan	
			Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
2.	Kedua	BB	0	0	0	0	0	0
		MB	3	20	2	13,33	2	13,33
		BSH	3	20	4	26,66	3	20
		BSB	9	60	9	60	10	66,66
Jumlah			15	100	15	100	15	100

**Pembahasan**

Pada bagian ini akan dibahas temuan hasil penelitian tentang kemampuan berkomunikasi melalui permainan kotak pos yang meliputi:

**1. Perencanaan Pembelajaran**

Perencanaan pembelajaran kemampuan berkomunikasi melalui permainan kotak pos, telah direncanakan oleh guru sangat baik. Hal ini ditunjukkan dari skor rata-rata pada siklus II yaitu 3,71.

Ini berarti guru telah memiliki kemampuan merencanakan pembelajaran sebagai salah satu aspek kompetensi pedagogik yang harus dikuasai guru yang profesional.

## 2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran kemampuan berkomunikasi melalui permainan kotak pos, telah dilaksanakan oleh guru sangat baik. Hal ini ditunjukkan dari skor rata-rata pada siklus II yaitu 3,57.

Ini berarti guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan sangat baik sesuai dengan aspek kemampuan yang dipersyaratkan seorang guru yang profesional. Mengingat tugas guru yang begitu kompleks maka diperlukan suatu persyaratan khusus untuk menjadi guru yang profesional. Syarat profesional menurut Moh. Ali (2005:15) adalah sebagai berikut:

- a. Menuntut adanya keterampilan yang berdasarkan konsep dan teori ilmu pengetahuan yang mendalam
- b. Menekankan pada suatu keahlian dalam bidang tertentu sesuai dengan bidang profesinya
- c. Menuntut adanya tingkat pendidikan keguruan yang memadai
- d. Adanya kepekaan terhadap dampak kemasyarakatan dari pekerjaan yang dilaksanakannya
- e. Memungkinkan perkembangan sejalan dengan dinamika kehidupan.

Guru hendaknya membimbing, mengarahkan aktivitas belajar anak didik, agar anak didik dapat tumbuh dan berkembang secara baik, yang bukan saja pada aspek pengetahuan akan tetapi meliputi sikap dan keterampilannya.

## 3. Peningkatan kemampuan berkomunikasi melalui permainan kotak pos

Peningkatan kemampuan berkomunikasi melalui permainan kotak pos, telah meningkat dengan sangat baik. Hal ini ditunjukkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian berdasarkan observasi pada siklus I dan siklus II yaitu sebesar 66,66%.

Hal Ini menunjukkan bahwa anak telah melaksanakan permainan kotak pos dengan sangat baik, sesuai dengan harapan yang diinginkan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Secara umum hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa “Kemampuan berkomunikasi dapat ditingkatkan melalui permainan kotak pos pada anak usia 4-5 Tahun di PAUD Anggrek Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya Secara khusus kesimpulan penelitian ini adalah: 1) Perencanaan pembelajaran dengan permainan kotak pos untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak usia 4-5 di PAUD Anggrek Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya telah direncanakan dengan sangat baik, 2) Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi melalui permainan kotak pos pada anak usia 4-5 di PAUD Anggrek Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya telah terlaksana dengan sangat baik, 3) Terjadi Peningkatan kemampuan berkomunikasi melalui permainan kotak pos pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Anggrek Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.

### **Saran**

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka peneliti menyarankan sebagai berikut: 1) Dalam upaya meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak, sebaiknya guru memberikan tugas-tugas dalam bentuk gambar yang lebih menarik dan bervariasi sehingga anak dapat belajar dengan baik, 2) Komunikasi anak dapat ditingkatkan lagi dengan cara menggunakan permainan kotak pos yang lebih menarik dan sesering mungkin serta berkelanjutan, sehingga anak terdorong untuk ingin belajar lebih baik lagi, 3) Sebaiknya pihak lembaga memberikan dukungan yang sebesar-besarnya pada guru agar dapat merancang dan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ali M. 2005. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remadja Rosdakarya.
- Nawawi, Hadari. 2001. *Metodologi Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Sarifudin, (2007), *Perlu Penelitian Tindakan Kelas di Sekolah*, <http://m.saifunsalakim.blog.com/2007/09/perlunya-penelitian-tindakan-kelas-di.html>

## **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI MELALUI PERMAINAN KOTAK POS**

### **ARTIKEL PENELITIAN**

**Oleh:**

**M. DWI NOVIANTI**  
**NIM. F54210128**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2014**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI  
MELALUI PERMAINAN KOTAK POS**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**Penulis,**

**M. DWI NOVIANTI  
NIM. F54210128**

**Disetujui Oleh :**

**Pembimbing Utama,**

**Pembimbing Kedua,**

**Dra. Yuline , M.Pd**  
**NIP.196103291986112001**

**Drs. Muhamad Ali, M.Psi**  
**NIP.195804151987031001**

**Dekan FKIP**

**Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

**Dr. Martono**  
**NIP. 196803161994031014**

**Dr. M. Syukri, M.Pd**  
**NIP 195805051986031004**