

PENERAPAN PERMAINAN LACAK KATA DENGAN PENDEKATAN BERMAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN PEMEROLEHAN BAHASA PADA ANAK USIA DINI

Yulia Santi, M.Pd¹⁾, Drs. Jakfar Is, M.Pd²⁾

¹⁾Dosen FKIP Prodi PGSD, Universitas Almuslim
email: yuliamahira@yahoo.com

²⁾Dosen FKIP, Universitas Almuslim
email: jafaris714@yahoo.com

Abstrak

The ability to speak is one aspect that was developed in early childhood. Language plays an important role as a communication tool to develop other aspects. This research was conducted in kindergarten Lhokseumawe city. This study aims to determine the application of the word chain game with the media card in language acquisition. Studied language acquisition is the acquisition through the game because in the game led to the language. Competition with the media card is very popular word picture of children. Therefore, in order that the child as much as possible to get of language used race technique with a variety of motion. Walk, run, jump, and even crawl used of games implementation strategy. This is done in addition to motivating children can also be used as a means so that children do not feel bored or fed in carrying out activities with regard to language acquisition . The results obtained in the experimental group with pre-test scores of 68, 41 while the results of the posttest score of 81.86 which can mean a significant increas. A recommendation is intended primarily for teachers and educational institutions in order to facilitate activities that refers to the creativity of teachers in order to make innovation in learning is mainly associated with language acquisition .

Keywords: *Track Word Games , Media Card , Language Acquisition Early childhood*

1. PENDAHULUAN

Anak akan semakin mencurahkan perhatiannya pada bentuk-bentuk bahasa dan ketepatan makna, memperoleh kemampuan untuk memahami bahasa lisan dan tulisan. Lyons (Suhartono 2005:70) menyatakan: “Suatu bahasa yang digunakan tanpa kualifikasi untuk proses yang menghasilkan pengetahuan bahasa pada penutur bahasa disebut pemerolehan bahasa”. Ketika anak mendapatkan bahasa, anak lebih mengarah pada manfaat komunikasi sehingga buah pikiran yang disampaikan dapat dipahami oleh pendengar atau lawan bicaranya. menjelaskan bahwa pemerolehan bahasa

anak lebih mengarah pada fungsi komunikasi daripada bentuk bahasanya. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa pemerolehan bahasa yang diutamakan oleh anak adalah anak dapat menggunakan bahasa tersebut untuk berkomunikasi dengan lingkungannya. Benar atau salah bentuk bahasa tersebut tidak menjadi ukuran bagi anak. Pemerolehan bahasa pada anak akan terjadi apabila (1) apa yang ingin diketahui anak dari orang lain, (2) hubungan kata-kata yang membentuk kalimat yang diucapkan anak, (3) interaksi anak dengan pendengar, dan (4) pecakapan determinasi linguistik (*linguistic determinism*) dan

determinasi kognitif (*cognitive determinism*).

Kegiatan dalam rangka pemerolehan bahasa pada anak usia dini sangat efektif apabila dilakukan melalui kegiatan *bermain*. Bermain merupakan kebutuhan anak untuk menyalurkan ide-ide yang ada dalam pikirannya. Bermain juga untuk memuaskan rasa ingin tahu anak yang merupakan bagian dari kehidupan anak. Seperti yang dikemukakan oleh Dockett dan Flear (Sujiono 2009:144) bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak dapat memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Pada dasarnya anak belajar melalui bermain. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak berkembang secara optimal. Cukup kuat alasan kenapa pada pendidikan anak usia dini menerapkan prinsip *belajar melalui bermain*.

Salah satu aspek pengembangan yang dikembangkan di pendidikan anak usia dini ada pengembangan bahasa. Banyak strategi yang bisa dilakukan oleh seorang pendidik atau guru untuk membantu anak dalam mengembangkan aspek bahasanya. Beberapa strategi tersebut antara lain bercerita, permainan bahasa, sandiwara boneka, bercakap-cakap, dramatisasi, mengucapkan syair, dan yang lainnya.

Pada kenyataannya berdasarkan pengamatan peneliti di beberapa taman kanak-kanak yang ada di Kecamatan Banda Sakti Kota Lhokseumawe pemerolehan bahasa tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Anak kurang lancar atau tersendat-sendat ketika mengungkapkan pengalamannya. Terlebih lagi ketika menjawab pertanyaan guru tentang materi yang disampaikan. Hal ini ditunjang pula oleh dialog dengan dua orang tua murid pada saat observasi awal di beberapa. Informasi yang penulis peroleh, anak belum mampu menceritakan

kembali cerita yang telah diceritakan oleh guru. Jawaban yang dikemukakan oleh anak berupa kata-kata setelah dimotivasi oleh guru berkenaan dengan cerita yang telah diceritakan. Salah satu sebab ketidaklancaran anak dalam mengungkapkan buah pikirannya adalah keterbatasan perbendaharaan bahasa anak. Perbendaharaan kata yang terbatas membuat anak sulit mengeluarkan ide dan perasaannya.

Pembelajaran untuk memperoleh bahasa ada anak umumnya dilakukan melalui bercerita tanpa alat dan tanya jawab apalagi dengan konsep bermain kreatif.

Membacakan cerita atau *story reading* jarang dilakukan guru, umumnya berkisar antara 1-2 kali dalam satu tahun ajaran. Pemerolehan bahasa anak menjadi lamban. Apalagi bahasa yang digunakan di sekolah adalah bahasa Indonesia sedangkan yang dikuasai anak adalah bahasa ibu yang umumnya bahasa daerah. Selain hal-hal tersebut di atas, kurangnya pemerolehan bahasa pada anak usia dini yang telah memasuki dunia sekolah diakibatkan oleh kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan bermain kreatif dengan media pembelajaran.

Beberapa indikator yang dijadikan acuan penelitian untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran pada umumnya mencapai di atas 70%. Hasil belajar yang dijadikan bahan penelitian adalah berbicara meliputi; (a) dapat berkomunikasi/berbicara lancar secara lisan dengan lafal yang benar, (b) memiliki perbendaharaan kata yang diperlukan untuk berkomunikasi sehari-hari (Kurikulum TK 2004).

2. KAJIAN LITERATUR

Permainan lacak kata merupakan sebuah permainan dengan tujuan untuk memperoleh bahasa dengan jalan melacak kata yang pada kegiatannya menyebutkan kata melalui bermain kreatif sesuai dengan apa yang disebutkan oleh guru. Tahap penyampaian sesuai dengan tahap perkembangan anak dan tingkat kesulitan

dalam permainan. Tingkat kesulitan dimulai dari pengetahuan, pemahaman, dan penerapan.

Permainan lacak kata dapat dikategorikan ke dalam permainan edukatif karena di dalam permainan tersebut terkandung unsur pendidikan. Pengertian permainan edukatif adalah satu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungannya. Permainan hendaknya dimulai dari yang mudah dan dikembangkan kepada yang lebih sulit. Permainan diawali dengan tebak gambar dengan mencari gambar yang sama dan diakhiri dengan menyebutkan gambar tersebut. Permainan ditingkatkan dengan mencari gambar yang berpasangan (sendok dan garpu, sepatu dengan kaos kaki, dan lain-lain) dan terus ditingkatkan sampai anak mencari kartu kata yang sesuai dengan kata yang menjadi label gambar yang diperlihatkan.

2.1 Teori Bermain Kreatif

Piaget dalam Mayesty (1990:42) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Selanjutnya Buhler dan Danziger dalam Roger dan Sawyers (1995:95) berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan sedangkan Freud meyakini bahwa walaupun bermain tidak sama dengan bekerja tetapi anak menganggap bermain sebagai sesuatu yang serius.

Menurut Piaget bermain kreatif terjadi pada tahap praoperasional yang berlangsung pada usia antara 2-7 tahun. Pada usia ini anak memiliki gambaran jiwa dan mampu mengakui dirinya serta dapat menggunakan simbol, contoh dari penggunaan simbol tersebut adalah bermain kreatif (Sujiono; 2010: 35).

Oleh Elkonin (dalam Sujiono, 2010: 35) salah seorang murid dari

Vygotsky menggambarkan empat prinsip bermain kreatif, yaitu:

1. Dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks
2. Kemampuan menempatkan perspektif orang lain melalui aturan aturan dan menegosiasikan aturan bermain.
3. Anak mengutamakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda.

Bermain kreatif adalah saat seorang secara langsung melibatkan dirinya dalam sebuah kegiatan atau kegiatan yang mengharuskan mereka untuk berpikir dalam cara yang mempertimbangkan norma serta memusatkan diri pada sesuatu dalam permainan itu dan berkata “lihat aku.... aku dapat membuatnya....”

(<http://www.centerforcreativeplay.org>).

2.2 Pendekatan Bermain Kreatif

Berikut ini dipaparkan tentang pengertian kreativitas serta jenis dan klasifikasi bermain kreatif.

Santrock (2002:327) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah masalah yang dihadapi. Selain itu, kreativitas memiliki ciri-ciri non aptitude seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru (Jamaris, 2006:164).

Adapun jenis permainan yang dapat dikembangkan didalam kegiatan bermain anak usia dini dapat digolongkan kedalam berbagai jenis permainan seperti yang dikemukakan oleh Jefree, Mc.Conkey, dan Hewson (dalam Sujiono: 2010: 42) ialah permainan eksploratif, permainan dinamis, permainan dengan keterampilan, permainan imajinatif dan permainan teka-teki.

2.3 Pemerolehan Bahasa

Pemerolehan bahasa (*language acquisition*) atau akuisisi bahasa menurut Maksan dalam Suhartono (2005:70) adalah suatu proses penguasaan bahasa yang dilakukan oleh seseorang secara tidak sadar, implisit, dan informal. Sedangkan menurut Lyons dalam Suhartono (2005:70) mengatakan suatu bahasa yang digunakan tanpa kualifikasi untuk proses yang menghasilkan pengetahuan bahasa pada penutur bahasa disebut pemerolehan bahasa. Artinya, seorang penutur bahasa dapat menguasai bahasa yang dipakainya tanpa terlebih dulu mempelajari tata bahasa, asal-usul kata, pembentukan kata, maupun pembentukan kalimat.

Pemerolehan bahasa oleh anak-anak menurut Tarigan (1988:3) bahwa pemerolehan bahasa sangat banyak ditentukan oleh interaksi. Sedangkan menurut Kiparsky dalam Tarigan (1988:1) mengatakan bahwa pemerolehan bahasa adalah suatu proses yang digunakan oleh anak-anak untuk menyesuaikan serangkaian hipotesis dengan ucapan orang tua sampai dapat memilih kaidah bahasa yang paling baik dan sederhana dari bahasa yang bersangkutan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pemerolehan bahasa pada anak adalah bagaimana anak memahami bahasa sehingga anak dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Lebih jelasnya pemerolehan bahasa dapat diartikan sebagai suatu proses yang pertama kali dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan bahasa sesuai dengan potensi kognitif yang dimiliki dengan didasarkan atas ujaran yang diterima secara alamiah. Semakin sering anak menerima ujaran, semakin banyak kemungkinan pemerolehan bahasa diterima anak.

Pemerolehan bahasa pertama (B1) dapat dikatakan terjadi apabila memiliki karakteristik sebagaimana yang diungkapkan oleh Tarigan dalam Slamet (<http://blog.ac.id/slametcuy/2010/11/20/hakikat-pemerolehan-bahasa-anak>) adalah:

(a) berlangsung dalam situasi informal, anak-anak belajar bahasa tanpa beban, dan di luar sekolah, (b) pemilikan bahasa tidak melalui pembelajaran formal di lembaga-lembaga pendidikan seperti sekolah atau kursus, (c) dilakukan tanpa sadar atau secara spontan, (d) dialami langsung oleh anak dan terjadi dalam konteks berbahasa yang bermakna bagi anak.

Pemerolehan bahasa adalah proses yang berlangsung di dalam otak anak ketika memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibu atau disebut pula B1. Proses pemerolehan bahasa memerlukan pengembangan intelek atau perkembangan kognitif. Proses tersebut meliputi adanya benda, kegiatan, dan situasi yang mereka lihat atau yang tertangkap oleh indera penglihatan.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis kuasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil penerapan variabel bebas terhadap variabel terikat. Pada penelitian ini tidak menggunakan sampel acak (*randomization*) dalam penarikan sampelnya tetapi menggunakan kelompok yang sudah tersedia.

3.1 Desain Penelitian

Bentuk desain eksperimen ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dipilih secara random, sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi pretes dengan maksud untuk mengetahui keadaan awal apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil pretes yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan.

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

A	O1	X1	O2
B	O3	X2	O4

Keterangan:

A = kelompok Eksperimen

B = Kelompok Kontrol

O1 = Pretes sebelum diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen

O2 = Postes setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen

X1 = Perlakuan menerapkan permainan lacak kata dengan pendekatan konsep bermain kreatif

X2 = Perlakuan tidak menerapkan permainan lacak kata dengan pendekatan konsep bermain kreatif

O3 = Pretes pada kelompok kontrol

O4 = Postes pada kelompok kontrol

3.2 Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK kelas Pertiwi sebagai kelas eksperimen 20 anak dan TK Diana sebagai kelas control 20 anak di Kecamatan Banda Sakti Kota Lhokseumawe. Subjek penelitian difokuskan kepada anak usia 5-6 tahun.

3.3 Menentukan Sumber Data Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis sumber data penelitian, yaitu:

3.3.1 Sumber Primer

Sumber primer adalah sumber utama. Sumber data ini adalah subjek utama penelitian dalam hal ini adalah anak-anak TK/PAUD Pada Kecamatan Banda Sakti Kota Lhokseumawe.

3.3.2 Sumber Sekunder

Sedangkan sumber sekunder adalah sumber penunjang. Disebut juga sumber kedua setelah sumber primer. Sumber sekunder dalam penelitian ini adalah;

- 1) Bahan-bahan literatur berhubungan dengan pemerolehan bahasa anak usia dini TK/PAUD Kecamatan Banda Sakti Kota Lhokseumawe.
- 2) Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat lebih dekat kegiatan yang dilakukan. Peneliti menggunakan lembar observasi dan anekdot.

3) Wawancara adalah dilakukan untuk memperoleh informasi langsung dari guru di tempat penelitian tentang kendala guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

4) Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi media/alat permainan yang digunakan, peraturan-peraturan permainan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumentar dan data lainnya yang relevan dengan penelitian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui lebih rinci pengaruh pembelajaran dengan menggunakan permainan lacak kata dengan menggunakan media kartu terhadap pemerolehan bahasa anak, berikut disajikan hasil analisis data pada setiap aspek dan indikator.

a. Menerima Bahasa (menyimak)

Penguasaan awal (*pretest*) kemampuan menerima bahasa adalah hasil penelitian yang berhubungan dengan kemampuan menerima bahasa anak usia dini sebelum penerapan pembelajaran lacak kata dengan media kartu kata. Data awal tentang kemampuan menerima bahasa diperoleh dari hasil *pretest*.

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan bahwa skor rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 46,15 atau 57,69% dari skor ideal 80 dan kelas eksperimen 45,95 atau 57,44% dari skor ideal 80. Dari perbandingan data tersebut dapat dilihat bahwa skor rata-rata kelas kontrol lebih besar daripada kelas eksperimen.

Untuk melihat distribusi data skor *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan uji normalitas data. Pengujian dilakukan dengan membandingkan probabilitas (Sig.) dengan nilai alpha (α). Kriteria pengujian adalah apabila probabilitas (Sig.) > dari alpha (α), maka hasil tes dikatakan berdistribusi normal. Ketentuan pengujian normalitas dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* adalah jika angka signifikan (Sig.) < 0,05

maka tidak berdistribusi normal, tetapi jika angka signifikan (Sig.) > 0,05 maka berdistribusi normal.

Perbedaan peningkatan pada aspek menjawab pertanyaan dari cerita yang disampaikan pada anak dikelas kontrol dan eksperimen disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Perolehan Skor *Pree test*, Pos Test dan Gain pada Pemerolehan Bahasa

No	Data	Asym. Sig.	α	Keputusan
1	<i>Pretest</i> kelas kontrol	0,913	0,05	Normal
2	<i>Pretest</i> kelas eks	0,760	0,05	Normal

Hasil uji normalitas penguasaan awal (*pretest*) kemampuan pemerolehan bahasa pada kelas kontrol menunjukkan Asymp. Sig. sebesar 0,913 lebih besar dari pada nilai alpha (α) 0,05. Demikian juga pada kelas eksperimen, hasil uji normalitas menunjukkan Asym. Sig. sebesar 0,760 lebih besar daripada nilai alpha (α) 0,05. Karena masing-masing pengujian menunjukkan perolehan Asymp. Sig. lebih besar daripada nilai alpha (α) 0,05, maka dapat dikatakan distribusi data skor *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah normal.

Setelah mengetahui distribusi data normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui distribusi data homogen atau data tidak homogen. Kriteria uji homogenitas menggunakan program SPSS versi 16 dapat dilakukan dengan membandingkan angka signifikan (Sig.) dengan nilai alpha (α), dengan ketentuan jika angka signifikan (Sig.) lebih besar dari α (0,05), maka data tersebut homogen, namun bila angka signifikan lebih kecil dari α (0,05), maka data tersebut tidak homogen

4.1 Penerapan Permainan Lacak Kata Dengan Media Kartu

Berdasarkan hasil penelitian yang

peneliti lakukan, penerapan permainan lacak kata dengan media kartu dapat memotivasi anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Permainan yang dalam pelaksanaannya menggunakan lomba sangat menarik perhatian anak. Hal ini dapat dilihat dari jumlah anak yang melakukan kegiatan permainan secara aktif. Anak yang mengikuti kegiatan lomba yang dilakukan dengan melompat dengan dua kaki bersama-sama mencapai urutan tertinggi jika dilihat dari jumlah anak yang mau mengikuti kegiatan secara aktif, yaitu 27 dari 29 anak. Urutan kedua adalah permainan dengan teknik lomba merangkak diikuti oleh 26 dari 29 anak.

Permainan dengan variasi lomba dapat dijadikan sarana untuk menyampaikan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Bermain atau permainan yang merupakan kebutuhan anak sangat tepat apabila digunakan untuk sarana mengembangkan seluruh potensi anak. Potensi anak yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain meliputi sosial-emosional, kognitif, fisik, dan pengembangan bahasa. Paparan ini sejalan dengan apayang dikemukakan oleh Dockett dalam Yuliyani (2009:144) yang berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

Pada penelitian ini kegiatan diawali dari yang mudah yaitu dengan menyebutkan kembali nama kartu kata bergambar yang telah diucapkan guru. Selanjutnya menyebutkan nama gambar yang ditunjuk guru, kemudian menunjuk gambar sesuai dengan nama kartu kata bergambar yang disebutkan guru. Tingkat kesulitan ditambah dengan menyampaikan materi tentang pengelompokkan gambar dari yang mudah yaitu gambar yang sama dengan yang diperlihatkan guru, gambar kendaraan yang sejenis, dan mengelompokkannya. Begitu pula aspek berbicara yang dikaitkan dengan keaksaraan. Diawali dengan menyebutkan

huruf, menunjuk huruf yang sama, mencari kartu kata bergambar dengan huruf yang sama, dan diakhiri dengan membuat kalimat. Kalimat yang dibuat berdasarkan kartu kata bergambar yang diambil secara acak. Pertama kartu kata bergambar yang dijadikan pegangan untuk membuat kalimat ditunjuk guru. Dilanjutkan dengan membuat kalimat berdasarkan kartu kata bergambar yang diambil secara acak tersebut. Kegiatan-kegiatan ini dikemas dalam sebuah permainan atau lebih khusus lagi dalam bentuk lomba agar menarik minat anak.

Seperti kita ketahui bahwa dunia anak adalah dunia bermain, dan bermain merupakan kebutuhan anak untuk mengembangkan seluruh potensinya. Potensi tersebut sangat dibutuhkan untuk mengembangkannya dimasa datang. Paparan tersebut sejalan dengan pendapat Parten dalam Yuliyani (2009:144) yang memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat member kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Jika disimpulkan, proses pembelajaran yang dilakukan mempunyai kedalaman yang berbeda.

4.2 Pemerolehan bahasa pada anak usia dini

Hasil penelitian tentang pemerolehan bahasa yang dilakukan melalui permainan lacak kata dapat meningkatkan pemerolehan bahasa. Penentuan bahwa pemerolehan bahasa yang dilakukan melalui permainan lacak kata dapat meningkat berdasarkan pada hasil tes yang dilakukan yaitu pretes dan postes pada kelas yang mendapat perlakuan atau kelompok eksperimen.

Pretes dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keadaan riil anak Kelas B TK Pertiwi Kota Lhokseumawe tahun ajaran 2013/2014. Hasil pretes menunjukkan bahwa kemampuan pemerolehan bahasa anak usia dini di kelas kontrol sebesar 56,94% dengan soal

berjumlah 20 item sedangkan untuk kelas eksperimen berjumlah 57,88% dari 20 butir instrumen penelitian. Dari hasil pretes kelihatan bahwa kemampuan kedua kelompok baik kontrol dan eksperimen memiliki kemampuan yang hampir sama. Sedangkan hasil pretes kemampuan penguasaan kosa kata anak usia dini dari kelas kontrol mengacu pada angka 57,69% dari 20 skor butir item dan kelas eksperimen sebesar 57,44.% dari 20 butir soal. Angka ini menunjukkan bahwa keadaan kedua kelompok untuk kemampuan penguasaan kosa kata anak usia dini hampir sama.

Berdasarkan analisis data skor rata-rata *pretest* kemampuan pemerolehan bahasa anak usia dini pada kelas kontrol sebesar 45,55 dan skor rata-rata *pretest* kemampuan membaca anak usia dini di kelas eksperimen di kelas eksperimen sebesar 46,3. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan pemerolehan bahasa di kelas kontrol dan kelas eksperimen hampir sama di mana kelas eksperimen menunjukkan skor perkembangan kemampuan pemerolehan bahasa sedikit lebih tinggi dari kelas kontrol dengan selisih rata-rata skor sebesar 0,86 antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, kemudian setelah dilakukan perlakuan (*treatment*) model pembelajaran dengan menggunakan permainan lacak kata dengan media kartu kata pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, lalu setelah itu dilakukan *posttest* pada kelas kontrol meningkat menjadi 48,60 sedangkan pada kelas eksperimen meningkat menjadi 51,7. Hal ini berarti pada kedua kelas terjadi peningkatan tetapi pada kelas eksperimen diperoleh skor peningkatan lebih tinggi. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media kartu kata lebih meningkatkan kemampuan pemerolehan bahasa pada anak usia dini. Dari hasil *posttest* antara kedua kelas terdapat selisih rata-rata skor sebesar 3,1. Pada skor awal kelihatan bahwa kelas

kontrol memiliki nilai yang lebih tinggi dari kelas eksperimen, tetapi setelah mendapat perlakuan kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi. Peningkatan ini juga dapat dilihat pada *N-Gain* kelas eksperimen yaitu sebesar 0,987 yang berarti menunjukkan adanya peningkatan yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu 0,757.

Pada dasarnya peningkatan hasil pembelajaran ini diperoleh karena penyampaiannya melalui kegiatan bermain. Permainan yang merupakan imlementasi dari bermain yang dilakukan dalam penelitian ini disajikan secara variatif. Anak tidak merasa bosan karenanya, anak termotivasi untuk mengikuti kegiatan dengan antusias. Permainan adalah stimulasi yang sangat tepat bagi anak. Variasi permainan turut menunjang stimulus sehingga daya pikir anak terangsang untuk mendayagunakan aspek sosial-emosional serta fisiknya. Sejalan dengan paparan di atas adalah pendapat Dian (2011:46) yang mengatakan bahwa bermain juga dapat meningkatkan kemampuan fisik, pengalaman dan pengetahuannya, serta berkembang keseimbangan mental anak. Hal-hal inilah yang melatarbelakangi pemilihan pembelajaran dengan menerapkan permainan lacak kata dengan menggunakan media kartu. Penyajiannya dengan variasi kegiatan dalam bentuk lomba sehingga dapat meningkatkan pemerolehan bahasa pada anak. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Plato, Aristoteles, Froebel dalam Mayke (2001:2) yang mengatakan bahwa bermain sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

Penguatan pemerolehan bahasa selalu dilakukan pada akhir pertemuan. Kegiatan penguatan berupa pengulangan kata-kata yang telah dipelajari. Selain dapat dijadikan acuan untuk perbaikan pelafalan, pengulangan berbahasa dapat pula dijadikan tolok ukur peningkatan berbahasa pada anak-anak. Ciri seorang

anak meningkat dalam pemerolehan bahasanya antara lain lancar dalam menjawab pertanyaan, tidak tersendat-sendat, dan tidak ada jeda dalam mengungkapkan kalimat jawaban.

Apa yang dipaparkan di atas dapat terjadi apabila anak dapat menguasai bahasa yang dipelajarinya. Pemerolehan bahasa bertambah maka bertambah pula perbendaharaan bahasa anak. Dengan demikian dalam mengungkapkan gagasan atau isi hati tidak akan mengalami hambatan.

Beberapa ranah yang dapat dijadikan arena untuk memperoleh bahasa. Ranah tersebut antara lain ranah menerima bahasa atau menyimak. Penerimaan bahasa tidak hanya terjadi pada kegiatan yang telah diprogramkan oleh guru dalam bentuk pembelajaran, akan tetapi menerima bahasa dapat pula terjadi kapan saja dan di mana saja ketika alat dengar dapat menangkap bunyi ujaran. Proses terjadinya penerimaan bahasa mencakup dua arah yaitu pembicaraan pendengar. Pembicara yang dimaksud adalah guru atau orang lain diluar diri anak. Tetapi pembicara dapat pula berbentuk rekaman apabila media pembelajaran berupa media jenis audio. Bahasa yang diperoleh dari menyimak lalu ditiru dan dipraktikkan. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memberi penguatan hasil pembelajaran pada anak sehingga anak betul-betul memahaminya. Pada dasarnya menyimak adalah untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang hendak disampaikan sang pembicara melalui ujaran (Tarigan, 1986:35).

Jika dikaitkan dengan penerapan permainan lacak kata dengan media kartu untuk meningkatkan pemerolehan bahasa dalam kegiatan bermain berkenaan dengan bahasa, anak mendengarkan dulu nama-nama benda dalam gambar yang disebutkan guru. Agar anak memahami apa yang telah didengar, guru menugaskan anak untuk menirunya atau mengucapkan kembali kata-kata tersebut. Untuk

mengetahui anak betul-betul sudah dapat dikatakan faham dapat dibuktikan melalui penggunaan bahasa tersebut. Beri kesempatan kepada anak untuk menggunakan bahasa yang telah dimilikinya sebagai alat komunikasi.

Dari paparan ini dapat disimpulkan bahwa pengetahuan yang diperoleh hendaknya bisa dimanfaatkan. Dengan kata lain mendapatkan pengetahuan melalui tahap mengetahui, memahami, dan menerapkan. Pendapat yang sejalan dengan perumusan tersebut seperti yang dikemukakan oleh Tarigan (1986:12) bahwa mempelajari suatu bahasa dapat dilakukan dengan jalan (1) menyimak, (2) meniru, dan (3) mempraktekkannya.

Hasil penerimaan bahasa anak pada penelitian ini dapat dikatakan baik. Ketetapan ini didasari oleh hasil rata-rata pre tes pada indikator menerima bahasa (menyimak) sebesar 73,3% sedangkan hasil rata-rata pos tes pada indikator yang sama mencapai 79,9%. Pemerolehan bahasa melalui menyimak terbukti berhasil meningkat.

Ranah lain yang dapat dijadikan tempat untuk memperoleh bahasa adalah mengungkapkan bahasa (berbicara). Bicara adalah suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak (Tarigan, 2008:16). Dengan kata lain peristiwa berbicara terjadi apabila ada pembicara dan pendengar atau adanya komunikasi dua arah.

Berbicara pada anak adalah suatu penyampaian maksud tertentu dengan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa supaya bunyi tersebut dapat dipahami oleh orang yang ada dan mendengar di sekitarnya (Suhartono, 2005:22). Melalui kegiatan berbicara dapat diketahui penguasaan meteri kegiatan, kesulitan yang dihadapi anak, idea tau gagasan anak, dan aturan permainan yang harus mendapat kesepakatan anak.

Pada penelitian ini, mengungkapkan bahasa atau berbicara

diimplementasikan melalui menyebutkan kelompok gambar yang diperlihatkan, berkomunikasi secara lisan tentang pengalamannya, menyusun kalimat, serta memiliki sejumlah kata yang memadai untuk berkomunikasi sesuai keperluan. Setiap permainan yang dilakukan pada kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbicara, selalu disertai dengan menyebutkan kartu kata bergambar dan kegiatan yang dilakukan. Diakhir pembelajaran anak dirangsang untuk melakukan tanya jawab sebagai sarana berbicara berkaitan dengan kata-kata yang telah dipelajari. Hal ini merupakan strategi agar kemampuan berbicara pada anak meningkat seiring dengan bertambahnya perbendaharaan bahasa anak.

Secara umum mengungkapkan bahasa atau berbicara sebagai indikator kepemilikan bahasa yang dimunculkan melalui permainan lacak kata dapat meningkat. Peningkatan ini dapat dibuktikan dari hasil pre tes sebesar 54,6% menjadi 66,8% pada pos tes.

Keaksaraan merupakan ranah berikutnya yang peneliti angkat untuk dijadikan kegiatan dalam rangka pemerolehan bahasa. Keaksaraan meliputi kegiatan yang diarahkan pada persiapan membaca dan menulis. Berkaitan dengan penelitian yang menerapkan permainan dengan media kartu sebagai variabel bebas, keaksaraan yang peneliti angkat adalah dari sudut membaca. Membaca adalah kegiatan melihat serta memahami isi dari bacaan. Dengan kata lain membaca adalah menerima informasi dari sumber tertulis.

Membaca pada anak usia dini meliputi membaca fantasi, membaca pura-pura, membaca gambar, pengenalan bacaan, dan membaca lancar. Pada penelitian ini kegiatan membaca diarahkan pada membaca gambar yang bermuara pada membaca lancar. Media gambar peneliti pilih karena pada umumnya anak sangat menyukai gambar terlebih lagi apabila gambar tersebut diberi warna yang mencolok. Diharapkan media gambar

dapat menjadi stimulus untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Mencermati hasil penelitian tentang membaca yang disampaikan sesuai dengan tingkat kesulitannya dapat meningkatkan pemerolehan bahasa pada anak. Dengan membaca anak akan termotivasi untuk mengetahui hal-hal yang belum dipahami dari hasil membaca tersebut. Membaca dalam permainan lacak kata ini diawali untuk menanamkan pengetahuan dengan kegiatan menirukan ucapan guru ketika membaca gambar. Untuk tingkat pemahaman kegiatan yang dilakukan adalah anak menunjuk dan menyebutkan gambar sesuai dengan yang disebutkan guru. Begitu pula mencari dan menyebutkan gambar yang sama huruf awalnya merupakan sarana untuk kelancaran dalam membaca.

Keterampilan membaca melalui permainan lacak kata dapat meningkat dengan adanya partisipasi aktif anak dalam mengikuti kegiatan. Selain kegiatan membaca gambar, membaca huruf terutama huruf awal pada kartu kata bergambar, membaca tulisan yang tertera di bawah gambar sebagai pelebelan disampaikan pada anak dan mendapat sambutan yang antusias karena dikemas melalui lomba sambil melompat dengan dua kaki bersama-sama. Indikator dalam keaksaraan yang peneliti gunakan berdasarkan Kurikulum 2010 adalah menyebut symbol huruf dan kata yang sesuai dengan yang telah dipelajari, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, serta menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, keaksaraan yang dikembangkan melalui kegiatan permainan lacak kata dengan media kartu dapat meningkat. Hasil penelitian tersebut dapat peneliti sampaikan dengan membandingkan antara hasil pre tes dengan post tes di kelas eksperimen. Hasil pre tes berkenaan dengan keaksaraan adalah 65,5% sedangkan hasil post tes keaksaraan

mencapai 82,0%.

Penerapan permainan lacak kata dengan media kartu secara umum dapat meningkatkan pemerolehan bahasa pada anak usia dini. Keberhasilan ini karena ditunjang oleh beberapa hal. Penyampaian pembelajaran yang dilakukan dalam bentuk permainan sangat diminati anak karena bermain adalah dunia dan kebutuhan anak untuk tumbuh dan berkembang. Variasi permainan tak kalah penting sebagai penunjang keberhasilan yang sekaligus sebagai upaya untuk mengatasi kebosanan. Paparan ini sesuai dengan pendapat Dockett dalam Yuliani (2009:144) yang mengatakan bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil temuan tentang penerapan permainan lacak kata dengan menggunakan media kartu untuk meningkatkan pemerolehan bahasa pada anak usia dini dapat penulis simpulkan sebagai berikut:

1. Permainan lacak kata merupakan salah satu bentuk bermain yang pada pelaksanaannya menggunakan media kartu atau lebih spesifik adalah kartu kata bergambar. Permainan merupakan kegiatan yang paling disukai anak karena dengan permainan anak dapat memenuhi kebutuhannya dan dapat mengembangkan seluruh potensi anak. Potensi tersebut meliputi social-emosional, kognitif, fisik, dan bahasa.
2. Permainan yang dilaksanakan dengan teknik lomba yang bervariasi dapat mengatasi kebosanan anak ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dampak dari ketidakbosanan, anak melakukan kegiatan dengan antusias terlebih lagi dipicu dengan adanya persaingan untuk memenangkan lomba.
3. Pemerolehan bahasa yang diperoleh

melalui permainan lacak kata dari sudut menerima bahasa (menyimak), mengungkapkan bahasa (berbicara), dan keaksaraan yang mencakup pengenalan membaca dan menulis. Akan tetapi dalam penelitian ini yang diambil adalah membaca karena disesuaikan dengan jenis permainan yang menjadi objek penelitian.

4. Pemerolehan bahasa meningkat, hal ini dapat diketahui melalui hasil penelitian di mana nilai pos tes lebih besar dari nilai pre tes. Selain itu berdasarkan hasil observasi ketika permainan berlangsung, anak mulai dapat menyebutkan kata atau kalimat dengan lancar atau tidak tersendat-sendat. Dengan kata lain pengucapan anak tidak ada jeda yang dapat diindikasikan perbendaharaan bahasa anak banyak.

6. REFERENSI

- Ali, Moh. (1993). *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung. Angkasa
- Akdon (2008) *Aplikasi Statistika dan metode penelitian untuk administrasi dan manajemen*, Bandung, Dewa Ruci.
- Aswin Hadis, Fawzia (2003). *Perkembangan Dalam Perspektif Pendidikan Anak Usia Dini*. Buletin PAUD Vol.2 No.1, April 2003.
- Dhieni, Nurbiana (2008) *Materi Pokok Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Freire dalam Julantara, Ketut (2009). *Pendekatan Pembelajaran Konvensional*, [Online]. Tersedia: <http://www.kompasiana.com/ikpj>. [8 juli 2010]
- Hartati, Tatat. (2001). *Dampak program Membaca Dini Steinberg Terhadap Kemampuan Membaca anak Pra sekolah*. Laporan Penelitian, Jurusan PLB FIP/UPI Bandung
- Mutiah, D, (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Penerbita Kencana Mediana Group.
- Mayesty, Mary. *Creative Activities For Young Children 4th Ed: Play, Development, And Creativity*. New York: Delmar Publisher Inc. 1990
- Moeslihatun (1999) *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nurgiyantoro, Burhan (1995). *Penilaian Dalam Pengajaran Sastra* Yogyakarta. BPFE
- Furqan (2002). *Statistik Terapan Penelitian*. Alfabeta. Bandung
- Santrock, John (2007) *Child Development*, New York: McGrow
- Sujiono, Yuliana Nurani (2010) *Bermain Kreatif Berdasarkan Kecerdasan Jamak*, Indeks Jakarta.
- Wortham. Sue C. (2006) *Early Childhood Curriculum*. Columbus, Ohio : Pearson Merrill Prentice Hall.