

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA
MELALUI *FLASH CARD* KELOMPOK B TK ADH DHUHA
GENTAN, BAKI, SUKOHARJO, TAHUN AJARAN 2012/2013**

NASKAH PUBLIKASI



Disusun Oleh:

WAKIROH

NIM : A 5 20080008

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2013**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos I. Pabelan, Kartasura, Telp. (0271) 717417 fax 715448 Surakarta 57102

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi / tugas akhir :

N a m a : Drs Ilham Sunaryo, MPd (Pembimbing I)

NIP / NIK : 354

N a m a : Drs Haryono Yuwono, SE (Pembimbing II)

NIK : 205

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan/tugas akhir dari mahasiswa :

N a m a : Wakiroh

NIM : A 520080008

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Judul : PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA

MELALUI *FLASH CARD* KELOMPOK B TK ADH DHUHA

GENTAN, BAKI, SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2012/2013

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat dsetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, Maret 2013

Pembimbing I

Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd
NIP.354

Pembimbing II

Drs Haryono Yuwono, SE
NIK. 205

ABSTRAK

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA MELALUI *FLASH CARD* KELOMPOK B TK ADH DHUHA, GENTAN, BAKI, SUKOHARJO

TAHUN AJARAN 2012/2013

Wakiroh, A 520 080 008, Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa melalui flash card pada anak kelompok B TK Adh Dhuha, Gentan, Baki, Sukoharjo Tahun Ajaran 2012/2013 melalui kegiatan bermain flash card dengan media flash card. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, penerima tindakan adalah anak TK Adh Dhuha yang berjumlah 15 anak. Pelaksana tindakan adalah peneliti, sedangkan guru kelas bertindak sebagai kolaborator. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi dan wawancara. Data yang terkumpul dianalisis secara kritis dengan membandingkan hasil tindakan dalam setiap siklus dengan indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan. Hasil analisis mencakup kegiatan yang mengungkapkan kelebihan dan kekurangan kerja peneliti dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbahasa anak secara berarti dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain flash card. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan prosentase kemampuan berbahasa anak, yakni sebelum tindakan nilai rata-rata kelas 18,80 dengan prosentase 47%, peningkatan siklus I nilai rata-rata kelas 25,60, dengan prosentase 63,7%, pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 29,33 dengan prosentase 76,33%, dan pada siklus III nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 33,86, dengan prosentase 84%. Dengan demikian penelitian ini menyimpulkan bahwa kegiatan bermain flash card dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Kata kunci: kemampuan berbahasa, metode bermain flash card

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama (Nibras, 2002: 1). Pengalaman pada masa dini akan berdampak pada kehidupan anak di masa yang akan datang. Jika pada masa tersebut anak kurang memperoleh perhatian seperti: pendidikan, perawatan, pengasuhan, layanan kesehatan dan gizi yang tepat dikawatirkan anak tidak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Hingga kini pendidikan anak usia dini masih memprihatinkan. Hal ini dapat dilihat dari sisi akses masih rendah, begitu pula sisi kualitas masih jauh dari harapan, bahkan banyak PAUD yang melakukan kekeliruan baik pengelolaan maupun sistem pembelajarannya. Adapun bentuk *missconception* yang paling menonjol dalam proses kegiatan belajar mengajar berupa pemaksaan membaca, menulis dan berhitung pada anak, keadaan semacam inilah yang sering menjadi sorotan.

Jika dilihat lebih seksama masa anak usia dini adalah fase bermain, dalam istilah Jean Piaget berada pada tahap preoperasional, maka salah jika memaksakan kegiatan belajar yang bertolak belakang dengan dunianya, sebagaimana yang dikutip dari buku "*Taman Kanak Yang Paling Indah*" (Saiful Anam 2007: 133). Maka para ahli sependapat bahwa sistem

pendidikan yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini adalah bermain sambil belajar.

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan sejak dini adalah bahasa. Anak usia dini merupakan masa emas atau paling ideal untuk belajar bahasa selain bahasa ibu (bahasa pertama). Otak anak masih plastis dan lentur, sehingga proses penyerapan bahasa lebih mulus. Lagi pula daya penyerapan bahasa pada anak berfungsi secara otomatis. Fenomena seperti itu antara lain terpacu oleh obsesi orang tua yang menghendaki anaknya cepat bisa berbahasa. Cukup dengan pemaparan diri (*self-exposure*) pada bahasa tertentu, misalnya ia tinggal di suatu lingkungan yang berbahasa lain dari bahasa ibunya, dengan mudah anak akan dapat menguasai bahasa itu, masa emas itu sudah tidak dimiliki oleh orang dewasa.

Rendahnya kemampuan bahasa anak usia dini di TK Adh Dhuha Gentan karena latar belakang keluarga yang kurang mendukung pembelajaran bahasa, pendekatan pembelajaran yang kurang menarik, pemilihan bahan ajar bahasa yang kurang tepat disekolah, komunikasi yang kurang hangat antara guru dengan siswa, serta penyampaiannya yang kurang bervariasi dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini.. Melihat kendala-kendala tersebut dan fenomena yang ada di lapangan, maka peneliti mencoba mencari berbagai macam teknik dan strategi untuk membantu meningkatkan kemampuan

berbahasa di Taman Kanak-kanak diantaranya dengan menggunakan metode *flash card* dalam proses belajar-mengajar.

Flash Card adalah kartu belajar yang efektif untuk mengingat dan menghafal 3 x lebih cepat. Kartu ini mempunyai dua sisi, sisi depan dan sisi belakang. Sisi depan tertulis judul bab, istilah, gambar, pertanyaan atau pernyataan yang perlu diingat. Sementara sisi belakang tertera *mind map*, definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian. Namun, tidak semua kartu dalam *flash card* seperti di atas, karena *flash card* pada dasarnya adalah kartu bergambar yang membantu anak belajar mengingat dan menghafal. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: “Peningkatan Kemampuan Berbahasa melalui *Flash Card* Kelompok B TK Adh Dhuha Gentan, Baki, Sukoharjo Tahun Ajaran 2012/ 2013”.

Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa anak kelompok B melalui bermain *flash card* di TK Adh Dhuha Gentan, Baki Sukoharjo”. Dan diharapkan dapat bermanfaat untuk guru, orangtua terutama bagi anak selain meningkatkan kemampuan bahasa diharapkan dapat tercipta rasa senang dan partisipasi aktifnya dalam pembelajaran bahasa melalui bermain *flash card*.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Proses penelitian berbentuk siklus yang berlangsung beberapa kali sehingga tercapai tujuan yang diinginkan dalam setiap siklus terdiri dari 4 pokok yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengumpulan data, (4) Refleksi.

Ada beberapa pendapat tentang definisi penelitian tindakan, antar lain: Cogen dan Manion (1980), menyatakan bahwa penelitian tindakan adalah intervensi skala kecil terhadap tindakan di dunia nyata dan pemeriksaan cermat terhadap pengaruh intervensi tersebut. Penelitian tindakan merupakan bentuk penelitian reflektif diri kolektif, yang dilakukan oleh pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik pendidikan dan praktik sosial mereka, serta pemahaman mereka terhadap praktik-praktik itu dan terhadap situasi tempat dilakukannya praktik-praktik tersebut.

Penelitian tindakan dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan dalam melaksanakan tugas sehari-hari, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi dimana praktik-praktik pembelajaran tersebut dilakukan. Untuk mewujudkan tujuan-tujuan tersebut, PTK dilakukan dalam proses berdaur

Tempat Penelitian berlokasi di TK Adh Dhuha Gentan, kelompok B,. Adapun waktu penelitian dilaksanakan bulan Desember s/d Februari, semester II tahun ajaran 2012/2013.

Dalam penelitian dipilih kelompok B yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 perempuan, dengan jumlah total peserta didik kelompok B ada 15 anak. Sebagai pemberi tindakan adalah peneliti berkolaborasi dengan guru sebagai pendamping dalam proses penelitian, dan kepala TK sebagai observer kegiatan yang Metode yang digunakan dalam penelitian ini sebaga berikut :

1. Metode observasi

Teknik observasi dalam penelitian ini adalah mengamati secara langsung dengan teliti, menurut Suharsimi Arikunto (1998: 147) Observasi penelitian dilakukan di kelas untuk mendapatkan gambaran secara langsung tentang kegiatan belajar anak di kelas. Dengan observasi peneliti dapat mengetahui kegiatan belajar mengajar yang ada di kelas.

2. Metode wawancara

Wawancara adalah suatu proses percakapan dengan tujuan. Adapun tujuan dilakukan wawancara untuk memperoleh kontruksi yang terjadi sekarang tentang orang, kejadian, aktifitas, organisasi, dan lain sebagainya. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur.

Validasi data merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kefalitan/kesahihan suatu instrument, terdapat berbagai cara yang dilakukan untuk mengusahakan agar kebenaran penelitian dapat dipercaya, antara lain dilakukan dengan *triagulasi*.

Triagulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar kota itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut (Moleong, 2005: 133). *Triagulasi* yang digunakan dalam penelitian ini adalah tragulasi sumber data dimaksudkan untuk memeriksa keabsahan data dengan sumber data yang sama (Sutopo, 2000: 18). Hal ini dimaksudkan dengan adanya perbedaan dari beberapa sumber data dari responden yang berbeda, data yang terkumpulkan tetap sama.

Analisis data merupakan proses pengorganisasian data dari data yang dikumpulkan seperti catatan laporan dan hasil observasi. Untuk menganalisis penerapan pembelajaran dengan metode bermain *flash card* peneliti menggunakan observasi proses pembelajaran dengan hasil dokumentasi membaca anak dan hasil foto proses pembelajaran dengan metode bermain *flash card*, kemudian dilakukan penarikan kesimpulan dari bukti yang valid dan konsisten.

Langkah dari analisis data observasi untuk anak dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Belum berkembang (BB = 1)
- b. Mulai berkembang (MB = 2)
- c. Berkembang sesuai harapan. (BSH = 3)
- d. Berkembang sangat pesat (BSP = 4)

Membuat tabulasi nilai observasi kemampuan membaca melalui metode bermain *flash card* yang terdiri nomor, nama anak, nomor butir, jumlah skor, indikator, prosentase, jumlah, tempat observasi, tanggal observasi dan pengamatan.

Menghitung prosentase pencapaian kemampuan bahasa pada anak melalui bermain *flash card* dengan cara sebagai berikut:

- a. Prosentase pencapaian peningkatan kemampuan berbahasa.

$$\frac{\text{Jumlah maksimum}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

- b. Skor maksimum : jumlah butir amatan x skor maksimum butir amatan

Membandingkan hasil prosentase pencapaian pada setiap anak dengan skor maksimum pada setiap siklus yang telah ditentukan. Penelitian siklus akan berhasil apabila lebih dari 70% anak sudah skor maksimum yang ditentukan peneliti setiap siklusnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil analisis dan refleksi seluruh tindakan diketahui bahwa kemampuan berbahasa anak kelompok B TK Adh Dhuha Gentan mengalami peningkatan dari persentase 47% pada kondisi prasiklus meningkat menjadi 63,7% pada siklus I, 76,33% di siklus II dan menjadi 84% pada siklus III. Hal itu terjadi karena karena anak bisa menikmati pembelajaran dan menemukan makna pembelajaran melalui pengalamannya dalam bermain menggunakan *flash card*. Kinerja guru dalam menerapkan metode bermain menggunakan flash card dalam pembelajaran mengalami peningkatan secara signifikan di tiap siklusnya. Pada siklus I prosentase penerapan metode bermain dengan *flash card* adalah 63,7%, meningkat di siklus II menjadi 76,33% dan akhirnya pada siklus III mencapai 84%. Optimalisasi penerapan metode bermain dengan *flash card* dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak

Berdasarkan analisis data, ternyata peningkatan kemampuan berbahasa anak dipengaruhi oleh alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu alat peraga *flash card*. Alat peraga *flash card* mempunyai kelebihan seperti yang dikemukakan oleh Dhieni (2007:32) bahwa bermain dengan alat peraga memiliki kelebihan dan kelemahan, yaitu: *Kelebihannya* membantu fantasi dan imajinasi anak karena ada media pendukung yang dapat dilihat secara langsung. Menggunakan *flash card* sebagai alat bantu akan membuat suasana kelas lebih berkonsentrasi pada permainan *flash card* yang dimainkan. Selain sebagai alat bantu membaca, *flash card* juga bisa digunakan sebagai alat untuk

berkomunikasi langsung dengan anak, misalnya anak diminta oleh guru menempelkan kartu gambar yang disebutkan atau menunjukkan gambar benda yang dijelaskan. Interaksi komunikasi dengan anak bisa tercipta sehingga ide-ide kreatif dalam menggunakan bahasa mereka dapat disalurkan. Selain itu dengan *flash card*, bahasa yang digunakan akan mempengaruhi cara anak dalam menanggapi pertanyaan atau dalam memberikan pertanyaan. Yang lebih penting lagi, mereka bisa berkomunikasi langsung menuangkan ide yang disesuaikan dengan tema.

Butir amatan yang banyak dikuasai anak dari siklus I hingga siklus III adalah butir amatan 1 di mana rata-rata skornya adalah berturut-turut sejak siklus I 3, 4 kemudian 3,53 dan lebih meningkat 3, 86 di siklus III dengan kategori berkembang sesuai harapan di siklus I dan berkembang sangat baik di siklus II dan III.

Secara umum pada siklus I hingga III pembelajaran berlangsung dengan lebih lancar dan menyenangkan bagi siswa. Para siswa semakin memahami pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain menggunakan *flash card*, sehingga mereka sudah tahu apa yang harus mereka lakukan tanpa guru harus memberitahu. Dalam hal ini guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan lebih jelas, menggunakan alat peraga gambar sebagai media untuk memperjelas penjelasan dan memberikan gambaran kekurangan-kekurangan yang mereka alami ketika pembelajaran di siklus sebelumnya. Guru kemudian mengajak siswa untuk memperbaiki kekurangan tersebut.

Masih terdapat 7,14% anak yang statusnya masih belum mencapai prosentase keberhasilan sebesar 80%. Satu dari anak-anak tersebut adalah anak yang masih belum mencapai kemandirian di sekolah. Secara sosial emosional anak ini memang membutuhkan stimulasi yang lebih untuk lebih mandiri di sekolah. Sedangkan anak yang lainnya membutuhkan motivasi yang cukup kuat dalam menyelesaikan tugas-tugasnya saat pembelajaran. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa sebuah pembelajaran harus benar-benar dipersiapkan oleh seorang guru baik alat bahan, media juga kesiapan guru dalam hal pemahaman langkah-langkah pembelajaran menentukan kelancaran proses pembelajaran

D. Simpulan

Berdasarkan data yang dikumpulkan dan hasil analisis yang dikemukakan di muka, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dengan metode bermain *flash card* , dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak di kelompok B TK Adh Dhuha Gentan, dan sekaligus akan memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran, Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan metode bermain flash card kemampuan bahasa anak semakin meningkat
2. Metode bermain *flash card* pada anak didik kelompok B di TK Adh Dhuha Gentan berpengaruh meningkatkan kemampuan bahasa , hal ini tergantung juga dari keaktifan, bakat minat , dan kondisi psikis anak dalam tahap usia perkembangannya

E. DAFTAR PUSTAKA

Anam, Syaiful. 2007. *Jangan Remehkan Taman Kanak-Kanak: Taman yang Paling Indah*. Solo: PT Wangsa Jatra Lestari.

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara

Dheni,. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Pusat Penerbitas Universitas Terbuka.

Dryden, Gordon dan Jeanette Vos. 2000. *Revolusi Cara Belajar*. Bandung: Kaifa.

Moleong, L. J. 1996. *Metodologi Penelitian Kualitatif*; Bandung: PT. Rosda Karya.

Nibras dkk. 2002. *Acuan Menu Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Dini Usia (Menu Pembelajaran Generik)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Sutopo HB. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.