PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERBAHASA MELALUI PERMAINAN KARTU BERGAMBAR DI TAMAN KANAK-KANAK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL BASIN 1 PADA ANAK KELOMPOK A KEBONARUM KLATEN TAHUN AJARAN 2013-2014

PUBLIKASI ILMIAH

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai
derajat Sarjana S-1 Pendidikan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini

SITI NURROHMAH
A53B111054

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2013

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. A. Yani Tromol Pos 1 – Pabelan Kartasura Telp (0271) 717417 FAX: 715448 Surakarta
Website: http://www.ums.ac.id Email :UMS@ums.ac.ic

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir.

Nama : Dra. SURTIKANTI, SH., M.Pd

NIK : 155

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

Nama : SITI NURROHMAH

NIM : A53B111054

Program Studi : S1 PAUD

Judul : PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERBAHASA MELALUI PERMAINAN KARTU BERGAMBAR DI TAMAN KANAK-KANAK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL BASIN 1 PADA ANAK KELOMPOK A KEBONARUM KLATEN TAHUN AJARAN 2013-2014

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan sperlunya.

Surakarta, Oktober 2013

Yang menyatakan

Dra. Surtikanti, SH.M.Pd

NIK. 155

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERBAHASA MELALUI PERMAINAN KARTU BERGAMBAR DI TAMAN KANAK-KANAK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL BASIN 1 PADA ANAK KELOMPOK A KEBONARUM KLATEN TAHUN AJARAN 2013-2014

Siti Nurrohmah, A53B111054, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013, xv + 125 halaman (termasuk lampiran)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak melalui permainan kartu bergambar anak kelompok A di Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Basin 1 Kebonarum. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Penelitiann ini dilaksanakan dengan kolaborasi antara kepala sekolah yang merangkap sebagai guru dengan peneliti. Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah seluruh anak kelompok A di Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Basin 1 Kebonarum, dengan jumlah 33 anak. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan daftar cek (check list), pedoman wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perkembangan kemampuan berbahasa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil observasi sebelum tindakan dan setelah dilakukan tindakan. Sebelum tindakan diperoleh persentase kemampuan berbahasa sebesar 27,3% (9 anak), setelah diadakan perbaikan mengalami perkembangan pada siklus I yaitu sebesar 51,5% (17 anak). Hasil tersebut meningkat lagi setelah diadakan tindakan siklus II dengan persentase sebesar 84,8% (28 anak). Hasil penelitian membuktikan bahwa permainan kartu bergambar dapat mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Basin 1 Kebonarum KlatenTahun Ajaran 2013-2014.

Kata kunci: berbahasa, permainan kartu bergambar.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk Pendidikan anak usia dini yaitu anak yang berusia empat sampai dengan enam tahun. Pendidikan TK memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan usia dini khususnya TK sangat mengutamakan pendidikan yang berpusat pada anak atau "*child centre*".Di usia 4-6 tahun anak berada dalam proses perkembangan yang unik karena proses perkembangannya terjadi bersamaan dengan masa peka (*golden age*).

Masa peka merupakan masa yang paling tepat untuk menggali segala potensi kecerdasan anak sebanyak-banyaknya. Di masa peka ini, kecepatan pertumbuhan otak anak sangat tinggi hingga mencapai 50% dari keseluruhan perkembangan otak anak selama hidupnya, dan akan terjadi sekali dalam hidup mereka. Oleh karena itu pendidikan di Taman Kanak-kanak harus dapat merangsang seluruh aspek perkembangan anak baik perkembangan sosial, kemandirian, bahasa, kognitif, maupun fisik motorik.

Salah satu aspek yang dikembangkan adalah bahasa, dengan bahasa anak dapat mengungkapkan keinginan dan pemikirannya tentang sesuatu hal kepada orang lain. Orang yang diajak bicara oleh anak, akan lebih mudah mengerti dan memahami apa maksudnya dibandingkan anak yang berkomunikasi dengan menggunakan gerakan.

Secara umum ada dua bentuk bahasa yaitu bahasa lisan dan bahasa tulisan. Salah satu kemampuan bahasa lisan adalah menggunakan kata-kata secara efektif. Anak-anak yang cerdas dalam bahasa menyukai kegiatan bermain yang memfasilitasi kebutuhan mereka untuk berbicara, bernegosiasi, dan juga mengekspresikan perasaan dan pikiran dalam bentuk kata-kata. Anak juga menikmati permainan dan kegiatan belajar yang berkaitan dengan kosakata, seperti menyambungkan kata-kata yang memiliki awal huruf yang sama, menjumlahkan benda dan juga bercerita (Musfiroh, 2005: 64).

Kemampuan berbahasa bisa diajarkan pada anak sejak usia dini, yaitu melalui pembelajaran bahasa (*language learning*) yang merupakan suatu aktivitas proses mempelajari bahasa sehingga mereka dapat menguasai dan

mempergunakan bahasa yang dipelajari. Seorang anak belajar bahasa dilakukan secara sengaja dan direncanakan serta mempunyai kurikulum tertentu (Wardhani dan Asmawulan, 2011: 133).

Strategi pengembangan kemampuan berbahasa anak di Taman Kanak- kanak ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Basin 1 dapat dilakukan melalui bermain sambil belajar. Mengingat pembelajaran di Taman Kanak-kanak harus disajikan dengan bermain dan memiliki suasana yang menyenangkan serta menggunakan media yang menarik. Untuk itu pembelajaran dibuat dan dirancang sedemikian rupa sehingga anak tertarik untuk mengikuti pembelajaran bahasa. Bermain merupakan cara anak untuk meniru orang dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan (Kunto Purboyo, 2004:53).

Bermain kartu bergambar merupakan salah satu permainan yang bisa diterapkan dalam pembelajaran bahasa di Taman Kanak-kanak. Guru mengenalkan kosa kata bahasa dengan kartu yang terdapat gambar-gambar di dalamnya, setelah itu anak disuruh bermain kartu bergambar dengan berbagai variasi sesuai dengan rancangan yang ditunjukkan guru. Dengan bermain kartu bergambar ini anak-anak akan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran bahasa dan pada akhirnya akan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak terutama di Taman Kanak- kanak ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Basin 1.

Alasan dipilihnya permainan kartu bergambar dalam rangka pengembangan kemampuan berbahasa anak adalah 1) anak-anak menyukai segala sesuatu yang berhubungan dengan permainan, 2) kartu bergambar yang digunakan sangat menarik karena memiliki beraneka macam gambar sehingga membuat anak tertarik dan tidak cepat bosan, 3) guru dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien, 4) melalui permainan kartu bergambar suasana kelas menjadi lebih kondusif.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah penelitian adalah “Apakah penggunaan permainan kartu bergambar dapat mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Basin 1 Kebonarum KlatenTahun Ajaran 2013-2014”.

Menurut Wardhani & Asmawulan (2011: 83) bahasa adalah rangkaian bunyi yang melambangkan pikiran, perasaan dan sikap manusia. Dengan menggunakan bahasa anak akan tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa yang dapat bergaul di tengah-tengah masyarakat. Kemampuan berbahasa adalah kemampuan anak dalam mengucapkan kata-kata atau kalimat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Keterampilan berbahasa adalah salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh anak karena menunjang dalam penguasaan keterampilan-keterampilan yang lain. Apabila anak mampu berbahasa, dia akan lebih mudah menerima informasi atau pengetahuan baru.

Musfiroh (2005: 6) mengatakan bahwa perkembangan bahasa anak meliputi perkembangan fonologis (yakni mengenal dan memproduksi suara), perkembangan kosakata, perkembangan semantik dan makna kata, perkembangan sintaksis atau penyusunan kalimat, dan perkembangan pragmatik atau penggunaan bahasa untuk keperluan komunikasi sesuai dengan norma konvesi.

Aspek-aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak menurut Dhieni, dkk (2008: 9.4) adalahkosa kata, sintaks (tata bahasa), semantik, fonem (bunyi kata). Sedangkan indikator kemampuan berbahasa dalam penelititan ini diambil dari matrik Taman Kanak-kanak (Depdiknas, 2012: 11), yaitu: 1) meniru-kan kembali 3-4 urutan kata, 2) melaksanakan 2-3 perintah secara sederhana, 3) menjawab pertanyaan, 4) mengekspresikan perasaan dengan kata sifat, dan 5) bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri.

Pada dasarnya fungsi paling utama dari bahasa adalah sebagai alat untuk berkomunikasi. Suhartono (2005: 7) mengemukakan bahwa fungsi bahasa untuk anak-anak adalahalat komunikasi dengan lingkungan terdekat, alat mengembangkan kemampuan dasar anak yang meliputi sejumlah ranah (*domain*), dan alat mengembangkan ekspresi: perasaan, imajinasi, dan pikiran.

Bahasa anak berkembang sejak tangisan pertama sampai anak bertutur kata. Masa perkembangan bahasa anak dibagi dalam dua periode, yaitu periode *Pre Linguistik* (0-1 tahun) dan periode *Linguistik* (1-5 tahun). Pada masa *Pre Linguistik* anak mengeluarkan suara-suara dan ocehan-ocehan yang belum bisa dimengerti dan dipahami. Sedangkan pada periode *Linguistik* anak mulai

berbicara satu atau dua kata yang sudah bisa dimengerti dan dipahami. Apabila pada periode *Linguistik* ini anak banyak diberi stimulasi bahasa, maka perkembangan bahasa anak akan pesat dan optimal (Musfiroh, 2005: 3).

Menurut Syamsu (2005: 121) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak, diantaranya adalahfaktor kesehatan, inteligensi, status sosial ekonomi keluarga, jenis kelamin, dan hubungan keluarga.

Pendidikan anak usia dini merupakan sebagai tempat bermain, bersosialisasi dan juga sebagai wahana untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak yang lebih subtansial. Menciptakan suasana bermain pada anak-anak dapat pula dilakukan dengan menggunakan media atau alat permainan, baik media gambar atau yang lain. Pendekatan ini dapat pula dilakukan dengan menggunakan media bermain, seperti kartu, gambar, *puzzle*, dan lain sebagainya.

Media kartu bergambar tidak terlepas dari pengertian mediapendidikan. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technolog/AECT*) di Amerika yang dikutip oleh Sadiman, dkk (2008: 6) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012) kartu adalah merupakan kertas persegi panjang yang agak tebal untuk berbagaikeperluan. Sementara menurut William (http://eprints.uny.ac.id) menyatakan bahwa "*card is a flat piece of stiff paper that has words ornumber or some kind of design on it*". Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa kartu adalah potongan dari kertas karton yang berisi tulisan kata-kata,angka atau beberapa jenis desain yang lain. Biasanya kartu bergambar berukuran 25 x 30 cm yang merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang terdapat di bagian belakangnya.

Penggunaan kartu pertama kali diperkenalkan oleh Glenn Doman. Gambar-gambar pada kartu/*flash card* dikelompok-kelompokkan antara lain: seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk, angka, dan sebagainya. Gambar-gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan dibawahnya.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan kartu bergambar adalah aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak dengan

menggunakan kertas tebal berbentuk persegi panjang yang ada gambar-gambarnyasertadilengkapi kata-kata untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Pada pelaksanaanpermainan kartu bergambar, anak dilibatkan secara langsung. Sehingga anak menjadi aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajarannya media kartu bergambar dijadikan sebagai alat permainan sehingga anak tidak merasa sedang belajar, misalnya menebak gambar, memasangkan kartu bergambar, ataupun dalam proses pembelajaran anak bisa mempelajari kosa kata yang baru, anak dapat menceritakan gambar yang tercantum pada kartu, kemudian menjawab pertanyaan dari guru tentang kartu bergambar. Dalam pelaksanaan permainan ini anak dapat sering bersosialisasi dengan teman dan guru.

Berdasarkan teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis yang dapat diajukan adalah "permainan kartu bergambar dapat mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Basin 1 Kebonarum KlatenTahun Ajaran 2013/2014".

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto (2009: 3) Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Subjek penelitian ini adalah guru dan seluruh anak kelompok A di Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Basin 1 Kebonarum Klaten,sebanyak33 anak yang terdiri dari 18 anak laki-laki dan 15 anak perempuan.

Penelitian tindakan kelas dilakukan secara berkolaborasi dengan guru dan kepala sekolah. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus,dalam satu siklus terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Masing-masing tindakan terdiri dari tiga pertemuan.Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui

observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif.

Indikator pencapaian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah diharapkan dengan menggunakan kartu bergambar,kemampuan berbahasa pada anak kelompok A di Taman Kanak-kanak ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Basin 1Kebonarum Klaten Tahun Ajaran 2013/2014berkembang minimal 85% dari 33.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam rangka pengembangan kemampuan berbahasa anak kelompok A di Taman Kanak-kanak ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Basin 1 Kebonarum Klaten yang dilakukan dengan menggunakan permainan kartu bergambar.Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelompok A, dapat diketahui bahwa kondisi awal kemampuan berbahasa anak di Taman Kanak-kanak ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Basin 1 masih rendah. Hal ini dapat terlihat dari 33 anak kelompok A Taman Kanak-kanak ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Basin 1, hanya 9 anak (27,3%) yang memiliki kemampuan berbahasa dengan baik, sedangkan 24 anak (72,7%) lainnya belum memiliki kemampuan berbahasa yang baik.

Rendahnya kemampuan berbahasa anak tersebut di atas disebabkan oleh beberapa faktor yaitu pendekatan pembelajaran yang kurang menarik, pemilihan bahan ajar bahasa yang kurang tepat di sekolah, komunikasi yang kurang hangat antara guru dan anak, serta penggunaan media yang kurang variatif dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Hal ini mengakibatkan kegiatan pembelajarannya cenderung membosankan dan kurang menyenangkan bagi anak.

Perbaikan pembelajaran bahasa khususnya kemampuan berbahasa anak melalui permainan kartu bergambar berjalan dengan baik dan dilaksanakan dengan maksimal oleh peneliti dan guru selaku kolaborator. Keseluruhan hasil penelitian kemampuan berbahasa dengan menggunakan kartubergambar, dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Penelitian Kemampuan Berbahasa dengan Menggunakan KartuBergambar

Aspek	PraSiklus	Siklus I	Siklus II
Metode	Tanya Jawab	Pemberian tugas, demonstrasi, dan tanya jawab	Pemberian tugas, demonstrasi, dan tanya jawab
Media	Buku	Kartu bergambar dan papan planel	Kartubergambar dengan warna yang mencolok dan papan planel
Tema	Diri sendiri	Diri sendiri	Lingkunganku
Indikator yang banyak dikuasai anak		Mampu menirukan dengan benar	Melaksanakan 2-3 perintah secara sederhana
Observasi	Kemampuan anak dalam berbahasa masih rendah	• Guruterlalu cepat dalam mengucapkan kata, sehingga anak tidakmendengar dan pada akhirnya mereka tidak bisa menirukan dengan baik • Kartu gambar yang dipakai terlalu kecil • Lingkungan yang kurang kondusif, sehingga anak-anak merasa tidak nyaman saat pembelajaran berlangsung	• Sudah banyak anak yang mau mengikuti kegiatan bercerita • Masih ada anak yang tidak memperhatikan pembelajaran saat guru menggunakan metode bercerita dengan boneka tangan, tetapiguru langsung sigap dengan melakukan pendekatan pada anak tersebut agar mau memperhatikan cerita yang disampaikan oleh guru
Analisis Refleksi		• Guru mengucapkan kata secara perlahan-lahan dan dengan suara yang lebih keras sehingga anak bisa mendengarkan dan menirukan apa yang diucapkan oleh guru • Guru menggunakan gambar berukuran 25x 30 cm • Guru menciptakan lingkungan yang kondusif	• Peneliti menggunakan permainan dalam kegiatan untuk dikerjakan anak • Peneliti menggunakan metode demonstrasi dan pemberian tugas serta melakukan tanya jawab dalam pembelajaran
Kemampuan berbahasa anak melaluipermainan kartubergambar	27,3%	51,5%	84,8%
Peningkatan Keberhasilan		**24,2%**	**33,3%**

Sumber: Hasil Observasi dari Kondisi Awal sampai Tindakan Perbaikan Siklus

Berdasarkan analisis data, ternyata peningkatan kemampuan berbahasa dipengaruhi oleh media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu media kartu bergambar. Kartu bergambar mempunyai kelebihan seperti yang

dikemukakan oleh Anggriati (2012: 36), bahwa permainan dengan menggunakan kartu bergambardapat mempermudah dan mempercepat pemahaman anak terhadap pesan yang disajikan, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian anak, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.Dalam penelitian ini permasalahan yang diperjelas adalah tentang kemampuan berbahasa dan digunakan pada anak berusia 4-5 tahun.

Hasil keseluruhan penelitian, diketahui bahwa kemampuan berbahasa anak mengalami perkembangan pada setiap siklus. Hal ini karena guru menggunakan permainan kartubergambar yang berbeda dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pada Siklus I peneliti menggunakan kartubergambar tanpa warna, Siklus II menggunakan kartubergambar dengan warna yang mencolok. Permainan kartu bergambar tersebut dilakukan saat menyampaikan materi pembelajaran. Perkembangan kemampuan berbahasa mengalami kestabilan dari prasiklus sampai Siklus II. Kestabilan tersebut terjadi karena guru menggunakan permainan dan penugasan untuk kegiatan anak pada tindakan perbaikan siklus.

Secara individual, kemampuan berbahasa anak dapat dilihat dari tabel 2 seperti berikut ini.

Tabel 2. Persentase Pencapaian Ketuntasan Kemampuan Berbahasa Anak pada Setiap Siklus

No	Nama Anak	Persentase Pencapaian Ketuntasan		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Dila	82,5%	85%	100%
2	Anisa	65%	87,5%	95%
3	Hafsnah	52,5%	87,5%	97,5%
4	Melati	80%	85%	95%
5	Dhela	82,5%	65%	75%
6	Atika	47,5%	67,5%	97,5%
7	Naya	85%	75%	87,5%
8	Diaz	47,5%	65%	75%
9	Andin	82,5%	62,5%	90%
10	Elsa	47,5%	85%	92,5%
11	Shifa	40%	85%	95%
12	Askya	42,5%	65%	80%
13	Aulia	50%	85%	97,5%
14	Zizah	80%	55%	92,5%
15	Ika	45%	60%	92,5%
16	Adnan	50%	85%	92,5%
17	Fajri	42,5%	77,5%	90%

Bersambung

Lanjutan tabel 2

18	Anjas	42,5%	60%	70%
19	Rivai	50%	85%	97,5%
20	Fadil	47,5%	85%	95%
21	Hasan	47,5%	62,5%	77,5%
22	Tegar	47,5%	67,5%	97,5%
23	Rizqi	80%	82,5%	100%
24	Attar	50%	85%	100%
25	Janu	50%	82,5%	90%
26	Dicky	85%	75%	92,5%
27	Adit	55%	82,5%	95%
28	Adlan	45%	75%	92,5%
29	Zaki	82,5%	87,5%	95%
30	Noval	37,5%	80%	92,5%
31	Yusuf	52,5%	72,5%	75%
32	Reihan	40%	77,5%	82,5%
33	Fajar	75%	80%	80%

Sumber: Hasil Persentase Ketuntasan dari Kondisi Awal sampai Tindakan Perbaikan Siklus

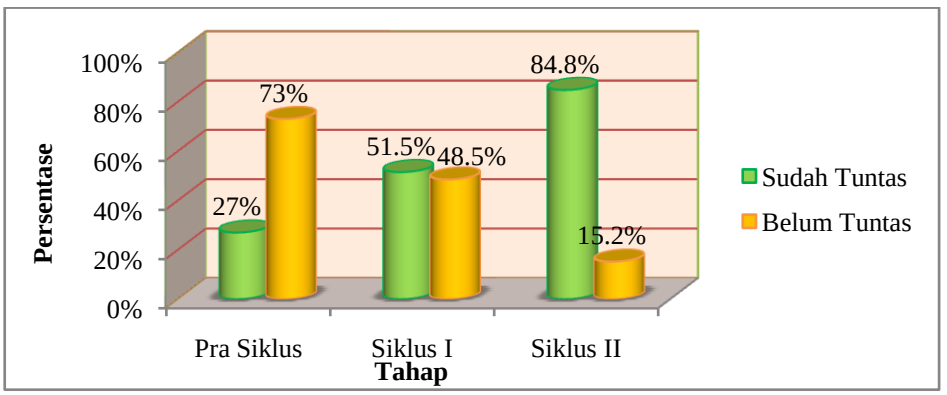
Perbandingan tingkat ketuntasan anak dari kondisi awal dan setelah diadakan perbaikan pada siklus I dapat dilihat melalui tabel 3 berikut.

Tabel 3.Perbandingan Tingkat Ketuntasan Anak pada Tiap Siklus

No	Kondisi	Status Pencapaian Ketuntasan			
		Tuntas	%	Belum Tuntas	%
1	Prasiklus	9 anak	27,3	24 anak	72,7
2	Siklus I	17 anak	51,5	16 anak	48,5
3	Siklus II	28 anak	84,8	5 anak	15,2

Sumber: Data Hasil Ketuntasan Anak padaSetiap Siklus

Tingkat pencapaian ketuntasan anak pada tiap siklus dapat digambarkan melalui diagram batang berikut ini.



Sumber: Tabel 3 halaman11

Gambar 10. PerbandinganTingkatKetuntasan Anak pada TiapSiklus

Dari diagram batang di atas dapat diketahui bahwa kemampuan berbahasa anak melalui permainan kartu bergambar mengalami perkembangan dari kondisi

sebelumnya secara signifikan. Hasil tersebut telah memenuhi indikator pencapaian sebesar 80% yang sudah ditetapkan pada bab III, untuk itu tidak diperlukan perbaikan lagi pada siklus II.

Sehubungan dengan penelitian yang telah dilaksanakan dalam rangka pengembangan kemandirian anak melalui teknik*scaffolding*, kepala sekolah selaku kolaborator memberikan penilaian, yaitu 1) peneliti sudah melaksanakan perbaikan pembelajaran dengan baik, penerapan teknik *scaffolding* dalam proses pembelajaran sudah dilakukan secara optimal, 2) teknik *scaffolding* terbukti efektif dan efisien untuk digunakan dalam pembelajaran yang mengarah pada kemandirian.

Penelitian ini telah dilaksanakan secara optimal oleh peneliti, tetapi masih terdapat keterbatasan dalam penelitiannya yaitu instrumen dalam penelitian ini tidak melalui uji validasi akan tetapi diketahui oleh pembimbing.

D. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa hipotesis yang berbunyi "permainan kartu bergambar dapat mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Basin 1 Kebonarum KlatenTahun Ajaran 2013/2014" telah terbukti kebenarannya. Anak yang mencapai ketuntasan pada siklus I mengalamai perkembangan sebesar 24,2%, dari 27,3% pada pra siklus menjadi 17 anak (51,5%). Pada siklus II, dengan adanya perbaikan pembelajaran melalui permainan kartu bergambar, yang disertai pemberian dorongan dari guru dan bimbingan pada anak dan pembagian kelompok yang heterogen, ketuntasan anak dalam kemampuan berbahasa semakin berkembang yaitu sebesar 33,3% dari kondisi sebelumnya, yaitudari 51,5% pada siklus I menjadi 76% pada siklus II.

Implikasi penelitian yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas adalah 1) penggunaan stimulasi yang tepat dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran dapat terwujud, 2) dukungan serta motivasi dari guru dan teman-temannya sangat membantu dalam meningkatkan keaktifan dan keinginan anak untuk melaksanakan berbagai kegiatan**.**

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi;Suhardjono dan Supardi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Departemen Pendidikan Nasional. 2012. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.

Dhieni, Nurbiana, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Junita Dwi Wardhani dan Tri Asmawulan. 2011. *Perkembangan Fisik, Motorik dan Bahasa*. Surakarta: Qinant.

Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan.* Jakarta : Direktorat Jendral Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan.

Purboyo, Kunto. 2004. *Kak Seto Bermain Dan Kreativitas UpayaMengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.

Purwanti, Titik. 2012. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Kartu Angka dan Kartu Bergambar di RA Babussalam Prembulan Galur Kulon Progo". *Skripsi* (http://eprints.uny.ac.id). Diakses Rabu, 25 Juni 2013 jam 22.10 WIB.

Sadiman, Arief, dkk. 2008. *Media Pendidikan, pengertian, pengembangan dan pemanfaatan.* Jakarta: Rajawali.

Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Syamsu, Yusuf. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tim Penyusun Kamus Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 2012. "*Kamus Besar Bahasa Indonesia*". Jakarta: Balai Pustaka.