

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki andil dalam perubahan kebudayaan sebuah peradaban. Pendidikan mempunyai peran penting dalam keberlangsungan kehidupan suatu bangsa. Bangsa dikatakan maju apabila kebijakan pemerintahannya juga berpihak pada sektor pelayanan pendidikan warga negaranya. Mendapatkan layanan pendidikan adalah hak setiap warga negara, mulai dari tingkat layanan pendidikan usia dini hingga perguruan tinggi. Pendidikan yang diperhatikan sejak usia dini memberikan peran penting dalam kemajuan sumber daya manusia suatu negara, karena pendidikan bermutu pada anak usia dini merupakan pondasi utama dalam pembelajaran mengenai kecakapan hidup dari masa ke masa.

Pendidikan Anak Usia Dini, masih menjadi layanan pendidikan informal di Indonesia, namun begitu, kurikulum dan tujuan penyelenggaraannya sudah diatur secara baik dan jelas oleh pemerintah. Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan baik; fisik (motorik kasar-halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), kecerdasan sosio-emosional (sikap dan perilaku serta agama), literacy atau bahasa, dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan lain yang dilalui oleh anak usia dini. Pendidikan, pengasuhan dan pengalaman berkualitas yang diberikan oleh orangtua atau guru pada masa usia dini menjadi stimulus berharga untuk kecakapan hidupnya kelak. Sebagian dari kita menilai keberhasilan seseorang dalam hidup ditengarai salah satunya dipengaruhi oleh bahasa-verbal yakni kemampuan berbicaranya.

Kemampuan berbicara merupakan salah satu kecerdasan utama yang perlu diperhatikan sejak dini sebelum kecerdasan yang lain. Hal ini dikarenakan kemampuan berbicara merupakan dasar awal munculnya perkembangan kemampuan selanjutnya. Pendapat Tarigan menyatakan bahwa berbicara sebagai

suatu keterampilan berbahasa (Tarigan, 2015: 3) artinya kemampuan berbicara yang dipelajari secara benar menjadi penanda munculnya keterampilan aspek bahasa yang lain. Di lapangan masih banyak ditemukan orangtua dan lembaga pendidikan lebih mengutamakan kemampuan membaca dan menulis, mereka beranggapan kemampuan menyimak dan berbicara tidak lebih penting dari membaca dan menulis. Hal ini pula yang terjadi pada anak didik di TK Ar Rahman Kids, ketika peneliti berkesempatan berbincang dengan kepala sekolah (25 Agustus 2019), beliau mengatakan bahwa pada dua tahun terakhir sekolah menerima anak didik dengan kondisi mengalami keterlambatan bicara (*speech delay*) yang terus bertambah.

Pada laporan salah satu orangtua kepada guru, “anak saya sekarang lebih suka berontak daripada harus bilang keinginannya apa”. Hal ini sama dengan pendapat Jenny Radesky, seorang ahli dari University of Michigan Amerika Serikat dalam pembahasan Budi Prasetya dan dr.Tania Savitri yang berpendapat bahwa ketika anak-anak tidak mampu mengekspresikan rasa frustasinya lewat kata-kata, mereka akan cenderung menggunakan gerakan tubuhnya atau suara lantang untuk menarik perhatian. Dengan kata lain, anak-anak akan terlihat tidak mampu mengontrol emosi. Secara singkat maksud dari pendapat tersebut yaitu anak yang tidak mampu menyampaikan keinginannya cenderung suka mencari perhatian salahsatunya dengan regekan dan teriakan. Dalam pembahasan hasil riset Radesky lebih lanjut dia menyatakan bahwa keterlambatan berbicara bisa memengaruhi kemampuan akademis anak di sekolah nantinya. Kemampuan dalam memahami teks dan merangkai kata bukan hanya penting dalam pelajaran bahasa saja, namun bisa pada pelajaran lainnya seperti sains, matematika, seni, dan ilmu sosial. (Prasetya, 2017)

Banyak faktor di masa sekarang yang menjadi penyebab atau pemicu keengganan anak untuk berbicara lancar salah satunya adalah frekuensi bermain *smartphone*. Telah diketahui bersama bahwa saat ini *smartphone* atau gadget sangat mendominasi hari-hari anak-anak. Anak sebagai pengguna *smartphone* di perkotaan tidak jauh berbeda jumlahnya dari pengguna yang tinggal di desa. Artinya semua kalangan dan semua wilayah sudah menggunakan dan sudah menikmati layanan *smartphone* sudah hampir merata. Survey yang dilakukan oleh

The Asian Parents Insight dirilis oleh BBC 2 Agustus 2019 menyatakan orangtua terlampau bebas memberi ruang kepada anak ketika memegang *smartphone* (BBC, 2019; n.d). Bahkan orangtua terkadang sengaja memberikan *gadget* tersebut supaya anteng, diam dan tidak mengganggu aktivitasnya. Hal demikian menurut dokter dan psikolog bisa berakibat pada lemahnya kemampuan berbicara anak. Dikutip dari Antara (27/07/2019), dokter spesialis anak RSUP Persahabatan dr. Lilis Diah Hendrawati Sp.A (K) mengatakan bahwa “penggunaan *gadget* pada anak terlalu dini bisa menyebabkan keterlambatan bicara” (Antara, 2019). Orangtua tidak menyadari bahwa lain dengan memberikan seluler pintar (*smartphone*) dengan frekuensi lebih dari dua jam sehari maka mereka turut andil dalam pengabaian rendahnya tingkat perkembangan anak, khususnya mengabaikan stimulasi tepat pada aspek berbicara. Di satu sisi banyak sekolah belum melakukan stimulasi pendidikan berbahasa secara benar dan proporsional selama pembelajaran.

Menurut Psikolog Anak, Ayo Sutomo dalam wawancara media Tribun (11/12/2018) menyatakan; “Ternyata membiarkan anak berlama-lama bermain *gadget* dapat membuat si anak lambat berbicara”. Ia menyebutkan telat bicara tersebut terjadi karena ada aspek pada diri anak yang tidak terstimulasi dengan tepat satu diantaranya adalah aspek komunikasi. Penjelasan lebih lanjut dia utarakan ketika anak bermain *gadget*. Ketika anak sedang memainkan *gadget*-nya, sebenarnya komunikasi terjadi hanyalah satu arah saja. Sehingga anak tidak terlatih kosakatanya melainkan menirukan hanya apa yang dilihat dan di dengar melalui *gadget*nya. Menirukan pun terkadang tidak tepat penggunaannya atau anak tidak tahu tujuan berbicaranya. Ia hanya meniru apa yang sering didengarnya atau istilahnya membeo.

Pilihan kegiatan anak selain penggunaan *smartphone* umumnya pada konsumsi tayangan televisi, ketika anak menonton televisi tanpa pendampingan, sebenarnya juga adalah kerugian bagi orangtua karena dengan menemani akan ada bahan obrolan saat itu dengan sendirinya mengajak anak berlatih berbicara. Namun disayangkan ketika orangtua atau pengasuh lain dalam keadaan sibuk dengan masing-masing alasan sehingga anak pun lebih asyik nonton televisi sendiri dengan bebas pilihan tayangan dan sudah menjadi kebiasaan. Jika 50%

anak Indonesia mengalami demikian maka 5, 10, dan 20 tahun yang akan datang generasi kita akan mengalami *harmfull backwash* (kerusakan otak) dan negara Indonesia akan terus tertinggal dari negara lain termasuk dalam hal melakukan *bargaining* (tawar-menawar) pada urusan kenegaraan jelas membutuhkan kecakapan berbicara jika kemampuan berbicaranya tidak diasah sejak dini. Inilah fenomena pada era industri 4.0 yang harus disikapi secara bijak demi kemajuan bangsa dan pengakuan dunia.

Pendidikan Anak Usia Dini di sekolah, anak dididik oleh gurunya dengan metode dan kurikulum yang jelas serta lingkungan yang terpelihara. Mereka dapat bermain di lingkungan sekolah dan sekitarnya sembari belajar dengan efektif dan dengan progress terukur, pada saat kegiatan bermain anak-anak menyalurkan energinya melalui berbagai kegiatan fisik berlari, melompat, dll., kognitif (mengeluarkan ide-ide), berinteraksi secara interpersonal dan intrapersonal, komunikatif (saling merespon pembicaraan), ekspresif (berbicara dengan berbagai ekspresi nyata), atau bahkan menghasilkan karya (portofolio). Anak-anak secara bertahap dapat dikenalkan dengan ketauhidan yaitu mengenal Tuhan, mengenal konsep diri, konsep *literacy*, yaitu mengenal huruf, menyimak, membaca, dikenalkan tentang lingkungan hidup yaitu mengenal lingkungan sekolah dan sekitarnya, mengenalkan dunia pertanian, kehidupan hewan di sekitar, dll. Pengenalan yang demikian tidaklah berlebihan, karena dalam penyampaianya disesuaikan dengan perkembangan kebutuhan anak, meliputi usia, konsep bermain, media bermain, dll. sehingga proses belajarnya menyenangkan. Anak sebagai peniru ulung dan memiliki imajinatif yang kuat, oleh karenanya pemenuhan karakteristik anak usia dininya dipenuhi terlebih dahulu, yaitu dunia bermain, sembari guru memasukkan nilai-nilai pendidikan, sehingga ketika anak-anak sudah menikmati dan senang dengan apa yang diajarkan saat itu, tanpa disadari nilai-nilai pendidikan merasuk pula dalam diri mereka dan membekas dalam memori anak bahkan dalam jangka waktu yang lama (*long term memory*).

Pembelajaran di luar ruangan atau biasa dikenal sebagai *outdoor learning* atau pada pembelajaran anak usia dini akan lebih tepat dengan penggunaan istilah bermain di luar ruangan atau *outdoor playing* sangat bermanfaat pengaruhnya

kepada pertumbuhan dan perkembangan anak. Pengalaman bermain di luar ruangan yang diberikan sejak usia dini oleh orangtua maupun guru harus diakui menjadikan anak memiliki kepekaan yang tinggi terhadap lingkungan di sekitarnya di kemudian hari. Dari sisi cuaca, anak tidak akan rentan terhadap pergantian cuaca karena dalam kesehariannya tidak tergantung dengan teknologi *Air Conditioner (AC)*, ketika anak dikenalkan dengan kehidupan hewan di lingkungan sekitar maka anak akan mengetahui kelangsungan hidupnya, ketika anak dikenalkan dengan fungsi tanaman maka kelak mereka akan mempunyai sikap peduli terhadap alam, demikian juga ketika dikenalkan dengan cara berinteraksi dengan lingkungan di luar sekolah maka suatu hari nanti anak akan tahu bagaimana cara bersosialisasi dengan baik.

Bermain di luar ruangan sangat efektif, praktis dan hemat karena sumber mediana bisa langsung menggunakan benda-benda yang ada di alam. Namun begitu, pertimbangan pemenuhan media yang menarik dan modern juga perlu dikenalkan, terlebih jika dalam sumber media alam warna-warna mencolok tidak tersedia. Salahsatu syarat penggunaan media belajar untuk anak usia dini adalah yang dapat menarik perhatian anak, artinya berhubungan dengan warna, bentuk, suara atau aroma. Kedua media pembelajaran jika diperkenalkan dengan porsi yang cukup dan dengan bimbingan pengetahuan guru yang benar, maka dapat dipastikan kekayaan wawasan anak akan berkembang pesat.

Bermain pada anak usia dini salah satunya bisa dilakukan dalam bentuk ragam permainan yang dilakukan di luar ruangan, seperti; petualangan, profesor cilik, petak umpet, gobak sodor, peneliti tanaman, dll. Bermain di luar ruangan sangat mengesankan pada anak. Pada prinsipnya anak menyukai kebebasan bertindak, dan pemberian kebebasan tersebut tidak akan mengurangi porsi kemampuan berpikir anak bahkan konsep berpikir anak tentang ilmu pengetahuan akan berkembang setinggi bintang selama diberikan pendampingan dan bimbingan yang benar pada saat anak mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang muncul saat itu. Ketika hal demikian dilakukan di sekolah maka peran guru sangat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Sebagaimana dalam penelitian ini, peneliti bermaksud menghubungkan tindakan bermain di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak.

Pada sumber jurnal penelitian sebelumnya, terdapat beberapa kemiripan variable yakni mengenai tempat dilakukannya kegiatan permainan diantaranya; Iskania dan Desiani (Iskania, 2016) dengan judul Hasil Penerapan Pembelajaran Di Luar Kelas Dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini penelitian tersebut berangkat dari rendahnya tingkat kemampuan anak dalam membedakan warna, jarak, bentuk karena kendala kurang adanya variasi media belajar sehingga dengan keterbatasan biaya sekolah peneliti memberi masukan melalui PTK dengan menggunakan media alam sekitar, penelitian tersebut berhasil meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak. Penelitian yang lain dilakukan Asih & Aprilia (2018) dengan judul Pengaruh Penggunaan Fasilitas Belajar Di Lingkungan Alam Sekitar Terhadap Keterampilan Sains (Asih,dkk, 2018) di sini peneliti terlihat sangat tepat sekali menghubungkan sains dengan alam sekitar sehingga tercapai peningkatan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, terjadi peningkatan yakni siswa yang diberi perlakuan belajar di alam sekitar lebih tinggi dari pada siswa yang diberi perlakuan belajar di dalam ruangan.

Sedangkan pada pendekatan kegiatannya penelitian sudah dilakukan oleh Fadhilah (Fadhilah, 2016) dengan judul Pengembangan Permainan Petualangan di Rumah Warna dalam Pembelajaran Motorik. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan permainan petualangan di rumah warna yang valid untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah produk permainan petualangan di rumah. Saran yang dapat diberikan antara lain, permainan ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran di TK, hasil pengembangan ini dapat diterapkan kembali dengan menambahkan variasi pada permainan petualangan.

Penelitian dengan spesifikasi variabel tempat yang sama yakni *Outdoor* juga dilakukan Hasibuan dan Ningrum (Hasibuan & Ningrum, 2017) dengan Judul Pengaruh Bermain *Outdoor* Dan Kegiatan *Finger Painting*, adalah Penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Hasil penelitian tersebut di atas menyimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil tes kreativitas menunjukkan peningkatan dan pengaruh yang signifikan. Menurut pendapatnya *setting* ruang bermain di *outdoor* terhadap peningkatan kreativitas

pada anak usia dini mampu memberikan suasana yang berbeda bagi anak dan lebih mendekatkan anak pada alam sekitar sehingga objek yang dilukis oleh anak menjadi lebih bervariasi. Selebihnya penelitian kemampuan berbicara banyak dilakukan dengan pendekatan, model, metode cara yang berbeda-beda. Namun sampai penelitian ini dikonsepsi belum ditemukan kaitan kegiatan bermain di luar ruangan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak.

Seorang pendidik perlu membekali diri dengan pengetahuan penanganan anak usia dini dan menerima karakteristik anak dengan cara melakukan pendekatan-pendekatan yang sesuai dengan ke-unikan anak didiknya karena sesungguhnya anak akan sangat mudah menyerap informasi yang diterimanya apabila ditangani secara baik oleh guru, salah satunya diberikan hal baru yang seru dan bermakna lalu diberi kesempatan berbicara tentang keseruannya. Guru yang kurang bisa memberi stimulasi tepat dalam kebahasaan maka kecerdasan berbahasa anak tidak akan berkembang optimal. Dan masa keemasan untuk memiliki kemampuan berbicara pun akan berlalu begitu saja tanpa memberikan pengalaman berarti.

Taman Kanak-Kanak Ar Rahman Kids menjadi *locus* (tempat) penelitian, dikarenakan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah menyatakan bahwa kemampuan berbicara anak-anak TK B2 belum berkembang dengan baik, anak-anak kelas tersebut lebih aktif secara gerak namun masih kurang dalam kemampuan berbicara, khususnya pada artikulasi yang belum jelas pada beberapa anak dan kemampuan bercerita sederhana. Hal ini menggugah naluri peneliti untuk mengadakan penelitian pada TK Ar Rahman Kids dengan tujuan utama meningkatkan kemampuan berbicara anak dan juga berupaya mengembangkan pola pembelajaran yang inovatif. Kendala rendahnya intensitas kemampuan komunikasi anak dalam hal ini berbicara baik antara murid ke guru dan murid ke murid juga murid ke orangtua perlu ditingkatkan.

Berdasarkan catatan, dokumen, dan hasil observasi peneliti selama melakukan pengamatan awal di lapangan diperkuat dengan wawancara kepada guru, anak didik dan psikolog di sekolah TK Ar Rahman Kids telah ditemukan faktor yang sifatnya umum yakni pendidik/guru belum banyak melakukan improvisasi terkait teknik pembelajaran, guru terlalu kaku dalam menerjemahkan

kurikulum 13 pada pengaplikasiannya, sehingga terjadi kurangnya kreativitas guru dalam menyediakan media pembelajaran dan kurangnya inovasi ketika mengelola kegiatan yang menarik juga menjadi faktor menurunnya keterampilan anak termasuk kemampuan berbicara. Peneliti mengamati ketika kegiatan inti berlangsung pada jurnal pagi maupun kegiatan sentra anak cenderung memilih kegiatan lain di luar kelas dan mengabaikan aturan yang disepakati di setiap awal kegiatan (*circle time*), karena anak merasa bosan dengan kegiatan yang sama dan hanya di dalam kelas.

Di sisi lain, pada TK tersebut anak-anak sudah belajar bahasa lebih lanjut namun polanya lebih banyak mengenalkan huruf, menulis, dan aktivitas lain yang cenderung bersifat ekspos guru yakni pembelajaran yang terpusat pada ceramah guru bahkan membacakan cerita dari buku pun sudah jarang dilakukan. Menurut salah satu guru aktivitas anak ketika waktunya jurnal harus lebih banyak dilakukan di dalam kelas dengan alasan supaya tetap fokus jika di dalam kelas. Praktis kegiatan jurnal mengenal huruf per huruf dari mulai bernyanyi tentang abjad, memperlihatkan media kertas bersusun huruf kapital A-Z disusul pada posisi bawahnya tertera bentuk huruf kecilnya, lalu bertanya ke anak, bagi yang bisa menjawab maju menunjukkan huruf tersebut dengan jari telunjuknya menjadi hal yang wajib. Hal ini berlangsung terus menerus dalam 5 hari selama peneliti mengamati sampai waktu mengenalkan huruf selesai sekira 30 menit anak-anak melakukan itu. Aspek bahasa yang lain umumnya dilakukan di jam sentra dengan cara tanya jawab sebelum dan setelah selesai kegiatan, akan tetapi dikarenakan proses kegiatan pun kurang menarik, sehingga anak cenderung mengabaikan atau menjawab asal, hanya beberapa anak yang menjawab pertanyaan guru dengan benar (hasil Observasi dan Dokumen foto KBM, Senin, 4 Maret 2019).

Hasil pengamatan lain, bahwa disamping anak belum mampu menyusun kalimat sederhana dan bercerita sederhana, kasus lain juga ditemukan bahwasannya beberapa anak belum mampu menyusun kata sederhana dengan benar, cenderung terbalik-balik susunan atau tata bahasanya, seperti; “kesana perginya Aly bund” atau “ambil mainanku tolong ya”, kosakata anak sudah cukup banyak, dan pemahaman anak terhadap pembicaraan dan penjelasan sebenarnya juga sudah cukup baik hanya perlu ditingkatkan. Sehingga pemahaman yang

sudah cukup baik apabila ditingkatkan dengan baik melalui tindakan intervensi yang menarik, menyenangkan, seru dan mengesankan maka konsep berpikir anak akan terbentuk dengan sendirinya yang berimplikasi pada kemampuan berbicaranya menjadi lancar selama tidak ada kekurangan alat (*tool*) kemampuan berbicara pada anak.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna turut menyelesaikan masalah kemampuan berbicara anak melalui pendekatan bermain di luar ruangan sebagai salah satu alternatif pendekatan kegiatan yang memaksimalkan lingkungan sekolah dan di luar ruangan. Tema bermain yang diberikan adalah berupa petualangan, mini market *outdoor*, aku tahu jenis daun, hewan kecil, liputan TV Arkids, hujan seru, RS Arkids Husada, serok ikan. Konsep bermain tersebut menjadi tindakan intervensi yang dipilih peneliti dengan pertimbangan karakter anak dan kondisi sekolah yang bernuansa alam. Oleh karenanya dalam penelitian ini peneliti mengambil judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Bermain Di Luar Ruangan Pada Anak Usia 4-5 tahun “ di TK Ar Rahman Kids Ciputat Tangerang Selatan.

B. Masalah Penelitian

Dari permasalahan di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut: (1) Bahwa penelitian kemampuan berbicara melalui bermain luar ruangan yang beragam belum banyak dilakukan, (2) Program pembelajaran di TK Ar Rahman Kids belum mampu mengembangkan potensi sarana prasarannya secara maksimal, (3) Dibutuhkannya kreativitas dan improvisasi guru yang tinggi khususnya dalam metode pembelajaran dengan memanfaatkan potensi lingkungan sekolahnya (4) Perlunya peningkatan kemampuan berbicara anak usia 4-5 th di TK Ar Rahman Kids, (5) Guru dan orangtua, kurang mampu memberi rangsangan terhadap kemampuan bicara dan eksplorasi dengan alam sekitar, (6) Faktor kesibukan orangtua dan minimnya pemberian kesempatan bermain di luar ruang sehingga pengalaman bermain di luar ruang anak kurang kaya, (8) Bagaimana upaya mengembangkan pola kegiatan bermain dan belajar yang sesuai?

Atas dasar itulah, maka dapat dikatakan bahwa bermain di luar ruangan merupakan metode pendekatan yang memberikan pengalaman bermain yang seru,

menarik, menyenangkan dan mengesankan yang tidak mudah dilupakan dengan fungsinya, yakni memunculkan semangat berkegiatan anak sehingga memotivasi untuk aktif berkomunikasi antara anak dengan temannya atau anak dengan gurunya dan pada akhirnya peningkatan kemampuan berbicara akan terjadi secara aktif pula ke orang-orang terdekatnya. Berangkat dari poin-poin masalah di atas nantinya akan diaplikasikan dengan menggunakan teori-teori yang relevan dari berbagai sumber rujukan sesuai dengan fokus permasalahan yang dikaji. Jadi, poin utama identifikasi masalahnya yaitu: meningkatkan kemampuan berbicara melalui bermain di luar ruangan.

C. Pembatasan Penelitian

Pembatasan penelitian ini adalah upaya meningkatkan kemampuan berbicara melalui bermain di luar ruangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Ar-Rahman Kids di Ciputat Tangerang Selatan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan penelitian sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka perumusan masalah yang akan dicari pemecahan masalahnya melalui penelitian tindakan ini adalah: (1) Bagaimana proses bermain di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak 4-5 tahun di TK Ar Rahman Kids Ciputat Tangerang Selatan, dan (2) Apakah kemampuan berbicara dapat ditingkatkan pada anak usia 4-5 tahun melalui bermain di luar ruangan di TK Ar Rahman Kids Ciputat Tangerang Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah: pertama untuk mengetahui dan menganalisis gambaran model pendekatan bermain sembari belajar di luar ruangan dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun. Kedua, untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun di TK Ar Rahman Kids melalui bermain di luar ruangan dan ketiga, mengetahui tingkat keberhasilan pendekatan hasil peningkatan kemampuan berbicara setelah dilakukan upaya

intervensi melalui metode pendekatan bermain di luar ruangan pada anak 4-5 tahun di TK Ar Rahman Kids.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis, penelitian ini memiliki daya guna untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan sebagai kompetensi dalam mengembangkan pola pengajaran yang baik serta menjadi pelengkap referensi informasi untuk dijadikan sebagai pertimbangan dalam mengembangkan proses pembelajaran
2. Secara Praktis,
 - a. Untuk anak didik, penelitian ini diharapkan dapat memotivasi anak untuk melakukan komunikasi aktif anak yakni meningkatkan kemampuan berbicara dengan baik. Memperoleh pengalaman seru dan menyenangkan serta terjaganya kesehatan karena fisik bergerak aktif.
 - b. Untuk guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan para guru; sebuah masukan yang berarti dalam proses peningkatan potensi siswa khususnya pada kemampuan berbicara.
 - c. Untuk Pemilik Sekolah/*Owner* diharapkan dapat dijadikan pertimbangan dalam pendirian dan pengoptimalan Sekolah Taman Kanak-kanak yang dikelola, untuk pemenuhan kebutuhan hak anak secara holistik.

G. Signifikansi Penelitian

Kejenuhan dalam pembelajaran di sekolah pasti dialami di setiap unit sekolah tidak terkecuali pada unit pendidikan anak usia dini. Pentingnya guru melakukan improvisasi dalam kegiatan bermain di luar ruangan dengan berbagai ragam kegiatan bermain akan dapat menjadikan suasana pembelajaran tetap stabil dalam semangat karena tehnik mengajar oleh guru yang seru membuat proses pembelajaran menyenangkan tidak monoton, menarik, menantang dan lebih lama terekam dalam otak, *long term memory*, sehingga pengalaman seru yang didapat memungkinkan anak untuk segera menceritakan pada orangtua dan orang terdekat mereka.

Pada akhirnya kemampuan berbicara anak dapat optimal dan kualitas *output dan outcome* belajar anak memuaskan. Begitu juga kaitannya orangtua, bahwa akan semakin berkualitas suatu pembelajaran yang diberikan jika relevan antara kerjasama pihak sekolah dengan pola pengasuhan anak ketika di rumah khususnya dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara anak, seperti menanyakan kegiatan anak setiap pulang sekolah, menanggapi pertanyaan, cerita sederhana, atau ketika anak menyampaikan pesan dan mengajak diskusi. Disini peneliti optimis setelah dilakukan intervensi tindakan maka kemampuan berbicara anak akan melampaui target prosentase sebesar 71% dari sebelum dilakukan intervensi tindakan.

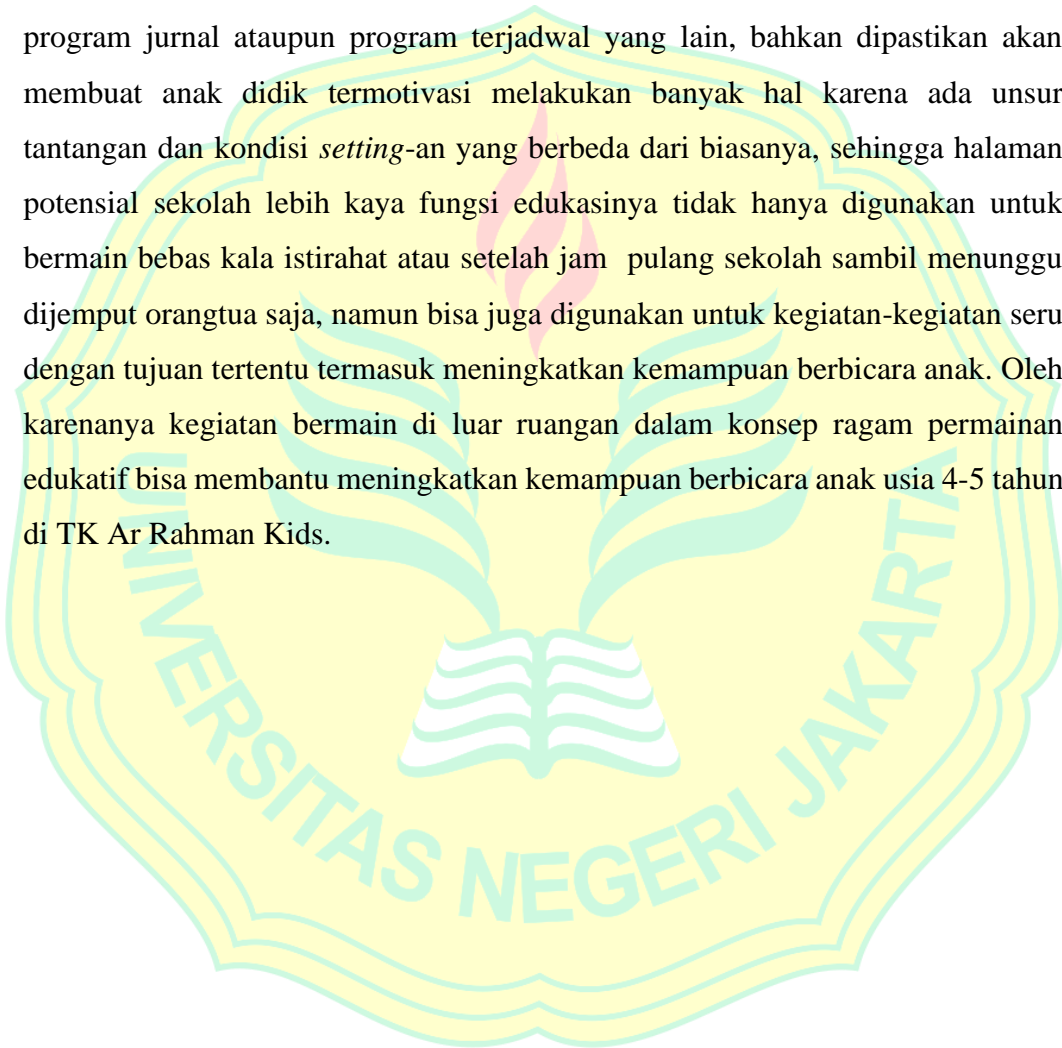
H. Kebaruan Penelitian (*State of The Art*)

Pada era teknologi saat sekarang, di segala bidang membutuhkan peranan yang kekinian, yakni sesuai dengan perkembangan jaman karena kebutuhan manusia demikian kompleks dan masif dengan teknologi yang maju pesat sebetulnya menjadikan seseorang terus membutuhkan tantangan. Apa yang monoton dan kurang kreatif akan ketinggalan. Hal ini tidak terkecuali pada apa yang menjadi kesukaan anak usia dini, saat ini anak cenderung menghabiskan waktu dengan *gadget* nya yang serba modern fitur *game*-nya, *youtube*, dsb. Jika rutinitas di luar *gadget* kurang mengasyikkan termasuk ketika berkegiatan di sekolah, maka yang demikian akan menjadi masalah besar jika satu, dua anak dan sekian anak mengalaminya.

Pada penelitian sebelum-sebelumnya sepanjang yang peneliti tahu belum ditemukan penelitian yang mengaitkan jenis kegiatan bermain di luar ruangan atau *outdoor playing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak yang dilakukan di lingkungan TK. Penelitian Linda Eka Rahmawati (Rahmawati, 2018) dengan Judul Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Penerapan *Outdoor Learning* Di Paud Aisyiyah Kasih Ibu merupakan penelitian yang memiliki tindakan intervensi sama namun tujuan peningkatan pada hal yang berbeda yakni, bertujuan meningkatkan kecerdasan naturalis. Penelitian lain dilakukan oleh Weber *seorang candidate doctor from La Trobe University at Australia* (journal, La Trobe, 2017). Weber meneliti keterkaitan antara

pengalaman the *outdoor activity* untuk meningkatkan kepercayaan diri dan perkembangan akademik yang lain. Selain itu penelitian ini berupaya meningkatkan perananan guru yang belum secara optimal memanfaatkan sarana di luar kelas supaya berani melakukan improvisasi yang berbeda dari kegiatan sebelumnya di dalam proses belajar dan bermain khususnya bermain di luar kelas di sekolah Ar Rahman Kids.

Improvisasi bermain di luar ruangan sangat bisa dikolaborasikan dengan program jurnal ataupun program terjadwal yang lain, bahkan dipastikan akan membuat anak didik termotivasi melakukan banyak hal karena ada unsur tantangan dan kondisi *setting-an* yang berbeda dari biasanya, sehingga halaman potensial sekolah lebih kaya fungsi edukasinya tidak hanya digunakan untuk bermain bebas kala istirahat atau setelah jam pulang sekolah sambil menunggu dijemput orangtua saja, namun bisa juga digunakan untuk kegiatan-kegiatan seru dengan tujuan tertentu termasuk meningkatkan kemampuan berbicara anak. Oleh karenanya kegiatan bermain di luar ruangan dalam konsep ragam permainan edukatif bisa membantu meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun di TK Ar Rahman Kids.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

I. A. Konsep Penelitian Tindakan

1. Pengertian Penelitian Tindakan

Penelitian menurut Sudaryono (2014) secara garis besar diartikan sebagai suatu usaha untuk mengumpulkan, mencatat dan menganalisa sesuatu masalah. (Sudaryono, 2014: 61) Sedangkan penelitian tindakan atau *action research* menurut Mills (2003) menyatakan “*Action research is any systematic inquiry conducted by teacher researchers, principals, school counselors, or other stakeholders in the teaching / learning environment to gather information about how their particular schools operate*” (Mills, 2003: 5). Jika diterjemahkan bahwa penelitian tindakan merupakan penyelidikan sistematis yang dilakukan oleh guru, kepala sekolah, konselor sekolah atau stakeholder di lingkungan sekolah ketika proses belajar-mengajar berlangsung.

Dari pendapat diatas dapat di pahami bahwa *action research* atau penelitian tindakan dengan cara sistematis yang dapat dilakukan oleh semua pihak di lingkungan sekolah maupun pihak terkait di luar sekolah yang mana penelitiannya dilakukan pada saat proses kegiatan belajar-mengajar di sekolah dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian *Action Research* peneliti mendeskripsikan, menginterupsi dan menjelaskan suatu keadaan pada waktu yang bersamaan dengan melakukan perubahan atau intervensi dengan tujuan perbaikan atau partisipasi. Carr dan Kemmis mengidentifikasi *Action Research* dalam tiga perspektif sebagaimana dalam pernyataannya:

Action Research have sosial practice as it subject matter and see the subject matter as open to strategic and capable of improvement. Action Research systematically and self critically through the action research processes observing, planning, doing and reflecting. Action Research involve those responsible for the practice and based clearly on principles of collaboration.(Glenda Mac Naughton, Sharne A. Rolfe, 2001: 209)

Jika diterjemahkan bahwa penelitian tindakan bagian dari praktik sosial sebagai subjek penelitian dan melihat subjek penelitian sebagai strategi perbaikan yang bisa diukur. Penelitian tindakan dapat

dilakukan secara mandiri dan sistematis melalui pengamatan, perencanaan, melakukan atau action dan merefleksikan. Penelitian tindakan melibatkan praktisi yang berdasarkan prinsip-prinsip kolaborasi.

Dalam bidang pendidikan, khususnya kegiatan pembelajaran, Penelitian Tindakan berkembang sebagai suatu penelitian terapan. *Action research* pada hakikatnya merupakan rangkaian riset-tindakan-riset-tindakan yang dilakukan secara siklus dalam rangka memecahkan masalah, sampai masalah itu terpecahkan. (Yudhistira, 2012) (Yudhistira, 2014). Menurut pendapat, Agyei (2019) “*defines action research as a type of research for practitioners to acquire and help in their field of work in order to solve a problem*”. Jika diterjemahkan Agyei mendefinisikan bahwa penelitian tindakan sebagai jenis penelitian bagi para praktisi untuk memperoleh dan membantu dalam bidang pekerjaan mereka untuk menyelesaikan masalah. (Agyei, 2019)

Dalam pendapat lain, hakikat PTK atau *Action Research (AR)* menurut Carr dan Kemmis (1986) dalam W. Kusuma (2009) adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri (*self reflective*) yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi sosial untuk memperbaiki rasionalitas atau kebenaran. Selain dua pendapat pakar PTK diatas dukungan pendapat lain dari McNiff (1992) memandang PTK adalah sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan keahlian mengajar. PTK merupakan penelitian tentang, untuk, dan oleh masyarakat/kelompok sasaran dengan memanfaatkan interaksi partisipasi, dan kolaboratif antara peneliti dan obyek yang diteliti.

Sejalan dengan pendapat tiga pakar diatas ada pandangan yang juga cukup luas pengertiannya, menurut Ridwan (2004), penelitian tindakan adalah suatu proses yang dilalui oleh perorangan atau kelompok yang menghendaki perubahan dalam situasi tertentu untuk menguji prosedur yang diperkirakan akan menghasilkan perubahan tersebut dan kemudian, setelah sampai pada tahap kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan, melaksanakan prosedur tersebut. Tujuan utama penelitian tindakan atindakan adalah untuk mengubah; situasi, perilaku, organisasi termasuk struktur mekanisme kerja, iklim kerja, serta sarana dan prasarana. Pendapatnya dipertegas lagi bahwa Penelitian Tindakan merupakan

penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan metode kerja yang paling efisien, sehingga biaya produksi dapat ditekan dan produktivitas lembaga dapat meningkat.

Dari beberapa pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang pada unit kerja yang didahului dengan rancangan secara terstruktur untuk tujuan mengatasi permasalahan, mengembangkan metode kerja dan sarana-prasarana sehingga tercipta efisiensi segala hal dan produktivitas lembaga meningkat. Pada penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan proses pembelajaran di kegiatan kelasnya.

2. Karakteristik Penelitian Tindakan

Penelitian tindakan menurut Sudaryono (2014) mempunyai karakteristik yang ditandai karena sebab adanya permasalahan yang perlu dipecahkan pada lingkungan tertentu. Seperti di sekolah guru menyadari adanya kurang efektifitas belajar di dalam kelas, maka penelitian tindakan diperlukan bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dalam situasi atau sasaran khusus guna dicarikan pemecahan masalahnya. Guru bisa melakukan sendiri atau meminta bantuan dengan peneliti lain untuk mencari dan merumuskan persoalan di kelas. (Sudaryono, 2014).

Terdapat beberapa karakteristik yang membedakan. Penelitian tindakan kelas dengan penelitian pada umumnya, antara lain (Asmani, 2011):

1. *Sustainable*, artinya bahwa kegiatan penelitian tindakan dilakukan secara terus-menerus meskipun kegiatan penelitian telah selesai. Dalam pelaksanaannya dimungkinkan terjadi beberapa perubahan rancangan dengan tujuan mencapai hasil yang maksimal. Penelitian ini mempunyai sifat berkesinambungan, oleh karenanya guru yang profesional akan menjadikan penelitian tindakan sebagai tolok ukur kemampuan anak didiknya.
2. *Self-evaluative*, merupakan usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk memeriksa, mengamati dan *me-review* tindakan yang diberikan. Evaluasi diperlukan di setiap selesai kegiatan untuk diketahui kekurangan dan

ketepatan (keefektifan) pemberian tindakan sebagai pertimbangan pada pemberian tindakan berikutnya.

3. *Flexible*, yang dimaksud adalah dalam suatu penelitian terkadang memerlukan beberapa siklus dengan perubahan-perubahan tindakan yang mungkin dilakukan dengan pertimbangan hasil evaluasi yang didapat. Penelitian tindakan pada tempat lain dengan kasus dan tujuan berbeda bisa menggunakan model penelitian tindakan yang berbeda pula. Asalkan didasarkan pada data dan referensi yang relevan. Oleh karenanya, penelitian tindakan bersifat situasional dan kontekstual.

3. Prinsip-Prinsip Penelitian Tindakan

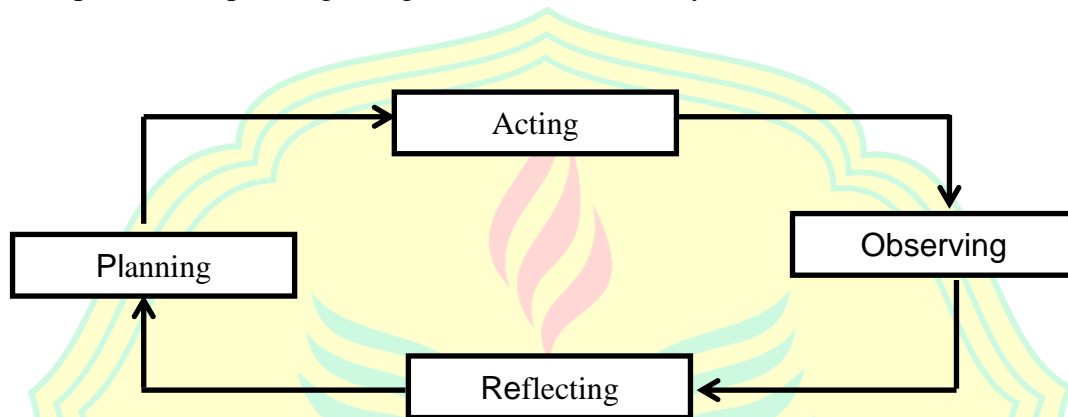
Pada setiap penelitian terdapat kepentingan tertentu yang ingin dicapai, tidak terkecuali pada penelitian tindakan. Oleh sebab itu, peneliti yang akan melakukan penelitian dengan metode tertentu harus memahami dan menguasai prinsip-prinsip yang dimiliki setiap metode penelitian untuk mencapai hasil yang baik. Adapun prinsip-prinsip yang dimiliki sebagaimana pembahasan Yudhistira (2012) dan Sudaryono (2014), meliputi:

- a. Tidak mengubah situasi rutin
- b. Memiliki kesadaran untuk memperbaiki dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
- c. Permasalahan berorientasi pada pemecahan masalah,
- d. Menggunakan metode pemecahan masalah yang realistis atau dapat dilaksanakan,
- e. Tindakan yang diberikan terpusat pada proses, bukan semata-mata hasil.

4. Model-Model Penelitian Tindakan

Dalam perkembangannya, model penelitian tindakan berkembang sesuai dengan sasaran dan keadaan tempat dimana penelitian dilakukan. Terdapat beberapa model yang bisa digunakan dalam penelitian tindakan. Salah satu model yang digunakan dalam penelitian disesuaikan dengan yang dikehendaki.

Menurut pembahasan Sudaryono (2014), model Kurt Lewin menjadi salah satu acuan pokok atau dasar dari berbagai model *action research*, terutama *Classroom Action Research (CAR)*. Kurt Lewin adalah yang pertama memperkenalkan *action research*. Konsep pokok *action research* menurut Kurt Lewin terdiri dari empat langkah, yaitu : (1) Perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observing*), (4) refleksi (*reflecting*). Hubungan keempat komponen itu dipandang sebagai satu siklus. (Sudaryono, 2014: 160).

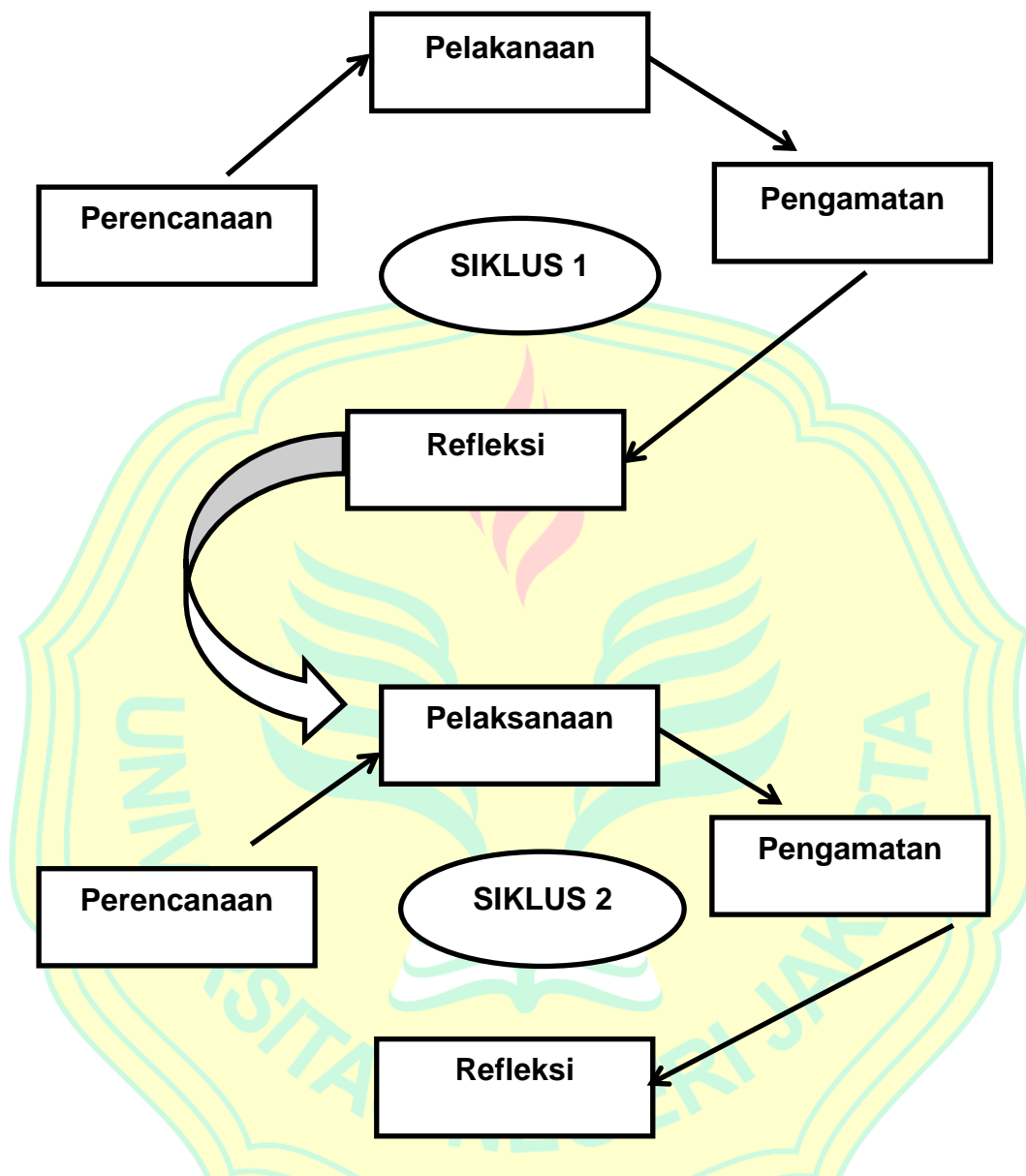


Gambar 2.1
Model Siklus Penelitian Tindakan Kurt Lewin

Model kedua adalah model *action research* menurut Kemmis dan Taggart. Model penelitian tindakan ini merupakan pengembangan dari konsep yang diperkenalkan Kurt Lewin seperti telah diuraikan di atas, hanya komponen *acting* dan *observing* dijadikan satu kesatuan karena keduanya merupakan tindakan yang tidak terpisahkan, dengan alasan terjadi dalam waktu yang sama. Model Kemmis dan Taggart terdiri dari empat komponen: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*) (Sudaryono, 2014).

Pada model ini menggambarkan sebuah spiral dari beberapa siklus kegiatan. Bagan yang melukiskan kegiatan ini pada siklus dasar kegiatan yang terdiri dari mengidentifikasi gagasan umum, melakukan *reconnaissance*, menyusun rencana umum, mengembangkan langkah tindakan yang pertama, mengevaluasi, dan memperbaiki rancangan umum (Rochiati, 2006)

Dari siklus pertama, apabila peneliti menemukan kekurangan sehingga belum dicapai hasil maksimal maka kekurangan tersebut dapat diperbaiki dan dimodifikasi dengan mengembangkan langkah-langkah untuk tindakan pada siklus berikutnya.



Gambar 2.2 Model Penelitian Tindakan Kemmis & McTaggar

Sumber : Dadang Yudhistira. *Menulis Penelitian Tindakan Kelas Yang Apik*, (Jakarta, Kompas Gramedia, 2012), h.46.

B. Konsep Kemampuan Berbicara

1. Hakikat Kemampuan Berbicara

Kemampuan berbicara pada hakikatnya merupakan tindakan berkomunikasi secara ucap atau lisan melalui suara atau bunyi dalam bentuk

susunan kata berurut dari seseorang ke orang lain yang didalamnya mengandung pesan, ide, gagasan dengan tujuan difahami oleh orang lain. Sebelum terlalu jauh membahas Menurut Simbolon (2017) kemampuan sebagai karakteristik yang berhubungan dengan kinerja efektif dan superior dalam suatu pekerjaan atau situasi (Simbolon, 2017). Pendapat tersebut didukung oleh Chaplin dalam Lestiwati (2014), “*ability* (kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan (I Made Lestiwati, 2014). Kedua pendapat tersebut tampak seseorang yang memiliki kemampuan adalah mereka yang sadar terbukti mampu menimbang fisik dan psikis untuk melakukan sesuatu (cakap).

Sedangkan pendapat Gordon dalam Mulyasa (2017) menyatakan bahwa “kemampuan adalah sesuatu yang dimiliki individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya”. Menurut Mulyasa menyimpulkan bahwa kemampuan terbentuk sebagai akibat dari rangkaian proses belajar sehingga tercapailah suatu hasil (Mulyasa, 2017: 39). Sebagaimana dinyatakan oleh Munandar (Munandar, 2016: 17) bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Sedangkan menurut Dean, Wortham, Fogharty, Adam dan Waskito dalam Lestiwati (2014) adalah suatu kesanggupan dan kecakapan yang dimiliki oleh setiap anak dalam menunjukkan suatu keterampilan tertentu. Dari pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan untuk melakukan suatu pekerjaan tertentu secara proporsional melalui latihan dan perhitungan kesiapan diri.

Mengenai berbicara Undang-Undang Tentang Pendidikan Anak Usia Dini (2014) menyatakan bahwa bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya (Mendikbud, 2017). Berbicara merupakan suatu kemampuan dasar yang harus distimulasi sejak dini untuk mempermudah seseorang berinteraksi sehingga bisa diterima dalam lingkungan sosialnya dan untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan berikutnya (Direktorat Pembinaan Pendidikan AUD, 2014). Beberapa definisi tentang teori kemampuan berbicara oleh para ahli, diantaranya yaitu pendapat Harmer dalam Sriwahyuni (2017) mendefinisikan; “*speaking is the ability to speak fluently and presupposes not only knowledge of language features*

but also the ability to process information and language 'on the spot' while.” (Sriwahyuni, 2014: 2) jika diterjemahkan menyatakan berbicara adalah kemampuan mengutarakan dengan lancar dan tidak hanya mengandalkan pengetahuan tentang fitur bahasa, tetapi juga kemampuan untuk memproses informasi dan bahasa "di tempat dan situasi" sementara. Pendapat Harmer tersebut menjelaskan bahwa berbicara bukanlah sekedar berkata-kata tentang pengetahuan namun juga berhubungan dengan waktu dimana saat itu ia berada atau tinggal di suatu tempat.

Menurut pendapat David Nunan (Nunan, 2017: 14) seorang ahli metodologi pengajaran dalam jurnal Wahyuni (Wahyuni, 2016: 27) menyatakan bahwa berbicara adalah sebuah proses interaktif membangun makna yang melibatkan memproduksi, menerima dan memproses informasi secara lisan. Dari pendapat tersebut asumsi dasarnya menurut Wahyuni adalah, dalam setiap interaksi lisan adalah bahwa pembicara ingin mengkomunikasikan ide-ide, perasaan, sikap dan informasi kepada pendengar. Bisa dimaknai bahwa kemampuan berbicara seseorang merupakan bentuk pesan dalam diri seseorang yang disampaikan secara lisan. Sedangkan menurut Chaney dalam jurnal Leong (2017) mengatakan *“Speaking is process of building and sharing meaning through the use verbal and nonverbal symbols. in a variety of contexts.”*. (Leong, Lai-Mei, dan Ahmad, 2017). Jika diterjemahkan berbicara adalah proses membangun dan berbagi makna melalui penggunaan verbal dan *non-verbal* dalam berbagai konteks. Jika ditangkap pernyataan Chaney diatas, berbicara merupakan rangkaian susunan kata yang terstruktur atau tertata (tata bahasa).

Hariyadi, Zamzami, Suhartono dan Sari (2017) mengatakan berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi, sebab di dalamnya terjadi pesan dari suatu sumber ke tempat lain (Sari dkk., 2017: 27). Bisa disimpulkan pendapat tersebut bahwa komunikasi adalah mengabarkan pesan dari pembicara ke pendengar. Sedangkan menurut Tarigan (2015) menyatakan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 2015: 16) Didukung oleh pendapat Resmini (2016);

Berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik dan linguistik. Pada saat berbicara seseorang memanfaatkan faktor fisik, yaitu alat ucap

untuk menghasilkan bunyi bahasa. Bahkan organ tubuh yang lain seperti kepala, tangan, dan roman muka pun dimanfaatkan dalam berbicara. Stabilitas emosi, misalnya tidak saja berpengaruh terhadap kualitas suara yang dihasilkan oleh alat ucap tetapi juga berpengaruh terhadap keruntutan bahan pembicaraan (Resmini, 2016: 4-6).

Kemampuan berbicara harus distimulasi sejak usia dini, melalui kemampuan berbicara maka keterampilan berbicaranya pun semakin terasah. Pernyataan tersebut sebagaimana pendapat Tarigan (2015) mengatakan berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Selain itu perkembangan kemampuan berbicara yang bisa diketahui sejak awal merupakan deteksi awal untuk mengetahui perkembangan bahasa selanjutnya. Didukung oleh penelitian Puspitasari bahwa kemampuan berbicara pada anak usia dini melalui tahapan proses yang bisa diperkirakan untuk mencapai tahapan selanjutnya (Jaya, 2017: 22-24). Menurut penelitian Anggalia, Karmila dan Anggraini (2014) dikutip dari pernyataan Haris dan Tarigan menyatakan bahwa setiap perkembangan anak usia dini berhubungan erat dengan perkembangan bahasa sehingga untuk mencapai perkembangan yang optimal maka diperlukan pengembangan di bidang bahasa terlebih dahulu (Anggalia dan Kamila, 2014) dan penelitian diulang oleh Anggraini (2019).

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara adalah upaya untuk menyampaikan, mengembangkan, mengemukakan, mengungkapkan, mengkomunikasikan ide, gagasan, perasaan, maksud, dan atau pesan melalui lisan dengan pemilihan kosakata yang tepat, waktu yang tepat, dan dengan pelafalan yang jelas dengan tujuan dimengerti oleh orang lain.

2. Aspek- Aspek Kemampuan Berbicara Anak

Berbicara sebagai salah satu aspek perkembangan bahasa anak usia dini merupakan kemampuan dasar yang wajib dimiliki, karena kemampuan berbicara menentukan kemampuan bahasa yang lain. Sebagaimana pendapat Brewer bahwa membaca dan menulis merupakan aktivitas dalam bahasa, maka perkembangan bahasa lisan adalah hal yang penting untuk mensukseskan literasi awal. (Brewer,

2007: 315). Aspek berbicara sangat penting untuk dikembangkan karena merupakan kemampuan dasar sebelum anak belajar membaca dan menulis. Menurut Arsyad dalam bahasan Resmini (2016) kemampuan berbicara memiliki dua aspek diantaranya; 1. Aspek kebahasaan, mencakup; a) lafal, b) intonasi, tekanan, dan ritme, c) penggunaan kata dan kalimat. 2. Aspek non-kebahasaan yang mencakup: a) kenyaringan suara, b) kelancaran, c) sikap berbicara, d) gerak dan mimik, e) penalaran, f) santun berbicara.

Jalongo (2011) menyatakan pendapatnya bahwa dalam praktik berbahasa baik dalam bentuk reseptif maupun produktif/ekspresif komponen kebahasaan akan selalu muncul. Aspek/komponen kebahasaan tersebut adalah: Fonologi, Sintaksis, Semantik, dan Pragmatik. Sedangkan penjabaran aspek kemampuan berbicara terkait peruntukannya pada anak usia dini peneliti mengambil pendapat dari bahasan Resmini (2016) dan Dhieni (2005) yaitu;

Fonologi, berkaitan dengan adanya pertumbuhan dan produksi sistem bunyi dalam bahasa. Anak dituntut untuk menguasai sistem bunyi kata atau kalimat. Tingkah laku yang tampak pada anak adalah pemahaman serta pemroduksian bunyi-bunyi *lingual*, seperti tekanan, nada, kesenyapan, atau ciri-ciri pengucapan yang lain. Sintaksis, berkaitan dengan aturan bahasa yang meliputi keteraturan dan fungsi kata. Kemampuan berbahasa disini menuntut penguasaan sistem gramatikal. Perkembangan sintaksis merupakan produk kata-kata yang bermana dan sesuai dengan aturan yang menghasilkan pemikiran dan kalimat yang utuh. Tingkah laku pada aspek sintaksis pada diri anak adalah pengenalan srtuktur ucapan, serta pemroduksian kecepatan struktur ujaran. Semantik, berkaitan dengan kemampuan anak membedakan berbagai arti kata. Pada perkembangan ini adalah anak dituntut mampu membedakan makna kata. Pemahaman semantik pada anak cenderung lebih lambat daripada kemampuan pada aspek morfologi, fonologi, dan sintaksis, karena memerlukan proses berpikir dalam memahami makna kata. Perkembangan semantik yang dinamis tidak terlepas dari adanya berbagai cara mempelajari hal baru dan berbeda. Tingkah laku semantik yang tampak pada diri anak adalah pemahaman terhadap makna dan penggunaan kata. Pragmatik, berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam mengekspresikan minat dan maksud seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Komponen pragmatik menuntut anak akan

sistem berinteraksi sosial. Tingkah laku pragmatik yang tampak pada diri anak adalah pemahaman terhadap implikasi sosial dari suatu ujaran. Anak dapat dikatakan memiliki kemampuan berkomunikasi dengan baik ketika anak telah memahami penggunaan bahasa tersebut sesuai dengan aturan yang berlaku. Produksinya berupa ujaran-ujaran yang sesuai dengan situasi sosial, situasi sosial itu berhubungan dengan: (a) siapa yang berbicara, (b) dengan siapa berbicara, (c) apa yang dibicarakan, (d) bagaimana membicarakan, (e) kapan dan di mana dibicarakan, (f) menggunakan media apa dalam membicarakan (Harmer, 2004). Dan stimulasi awal yang diberikan pada empat aspek tersebut, pemberiannya harus berimbang, untuk selanjutnya baru diberikan porsi yang berbeda sesuai domain kecakapan anak dan karakteristiknya.

Pada awalnya aspek-aspek berbicara menurut pendapat Hurlock (2014) hanyalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud karena bicara merupakan bentuk komunikasi yang efektif, penggunaannya paling luas dan paling penting (Hurlock, 2014: 176). Menurut peneliti pernyataan di atas menegaskan bahwa dengan berbicara seseorang dapat mengutarakan gambaran perasaan dan maksud secara verbal dengan rangkaian kata-kata bermakna adalah cara paling efektif dari cara yang lain sehingga mudah difahami lawan bicara. Masih menurut Hurlock (2014) tentang unsur berbicara adalah “penyampaian pesan secara lisan yang benar dengan artikulasi yang tepat, kesesuaian kalimat dan intonasi yang pas sehingga mudah didengar, diterima dan dipahami maksud dan maknanya oleh orang lain”. (Hurlock, 2017).

Penggunaan intonasi yang benar dan pemilihan kata serta susunan kalimat yang tepat bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman. Sebagaimana pendapat Mukti, U.S. dalam Wulandari (2012) bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan, dan penempatan persendian (*junction*) (Wulandari, 2011: 3). Pendapat tersebut mengisyaratkan bahwa seseorang yang memiliki kemampuan berbicara adalah yang mampu menyampaikan pesan secara lisan dengan ketepatan artikulasi,

tekanan nada atau intonasi, dan penempatan kata sehingga dimengerti orang lain. Memang akan terkesan membingungkan bagi lawan bicara ketika pengucapan pembicara tidak ada tekanan nada dan atau penempatan kata yang kurang tepat, maka komunikasi dua arah tersebut tidak akan berjalan lancar bahkan cenderung menimbulkan kesalahfahaman.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat didefinisikan bahwa aspek-aspek perkembangan kemampuan berbicara anak terdiri dari fonologi dan morfologi (artikulasi), sintaksis/ fungsi kata (struktur kalimat), semantik (pemahaman makna kata dan kalimat), dan pragmatik/penggunaan (kelancaran).

3. Faktor-faktor Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini

a. Faktor Pendukung Kemampuan Berbicara

Kemampuan berbicara dapat menjadi indikator untuk mengetahui di banyak sisi perkembangan anak, yakni melalui kemampuan berbicara dapat pula dideteksi adanya keterlambatan ataupun kelainan pada sistem perkembangan lain, seperti kemampuan kognitif, sensorimotor, psikologis, emosi, dan lingkungan di sekitar anak. Kemampuan berbicara dipengaruhi oleh dua faktor, diantaranya; dalam kehidupan sehari-hari, berbicara memegang peranan penting dalam komunikasi sosial. Hal ini sesuai dengan Tarigan dalam Nugrahani (Nugrahani dkk., 2012)) mengatakan bahwa berbicara merupakan suatu alat untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan pendengar atau penyimak. Disini bisa dipersepsikan faktor kemampuan berbicara anak usia dini, diantaranya yaitu; 1) Anak berada di dalam lingkungan yang positif dan bebas dari tekanan. 2) Menunjukkan sikap dan minat yang tulus pada anak. 3) Menyampaikan pesan *verbal* diikuti dengan pesan *non verbal*. Dalam bercakap-cakap dengan anak, orang dewasa perlu menunjukkan ekspresi yang sesuai dengan ucapannya. Perlu diikuti gerakan, mimik muka, dan intonasi yang sesuai. 4) Melibatkan anak dalam komunikasi.

b. Faktor Penghambat Kemampuan Berbicara

Ada kalanya komunikasi menjadi terhambat karena terjadi beberapa faktor yang menjadi kendala sehingga tujuan berbicara menjadi terganggu. Menurut

Sujanto dalam bahasan Iskandar (Iskandar, 2018: 22) faktor tersebut meliputi; 1) Faktor fisik yaitu faktor yang ada dan berasal dari anak itu sendiri, badan sehat dan tidak bisu. 2) Faktor media, yang dimaksud media adalah sebagai alat pengantar ucapan faktor yang berasal dari linguistic (kebahasaan) misalnya; irama/intonasi, tekanan, ucapan dan faktor non linguistic (non kebahasaan) misalnya; isyarat gerak bagian anggota tubuh. 3) Faktor psikologi, yaitu kondisi perasaan anak ketika berkomunikasi, misalnya dalam keadaan marah, menangis, dan malas berbicara karena sakit. Sebelum dilakukannya kegiatan peneliti memastikan bahwa anak-anak dalam kondisi sehat dan dalam keadaan yang baik secara emosi semenjak berangkat dari rumah maupun dalam psikologi yang kurang mendukung atau dalam keadaan sakit atau tertekan dan tidak terhalang secara fisik terkait alat pengucapan seperti *speech delay* yang tergolong berat.

4. Karakteristik Perkembangan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik dan berbeda antara satu dengan yang lain. Namun dalam hal perkembangan berbicara dengan rentang usia 4 sampai 5 tahun bagi anak dengan kondisi normal secara verbal sudah mempunyai kosa kata yang sudah majemuk. Pada usia 4-5 tahun perkembangan bahasanya sudah meliputi ungkapan berupa kata-kata yang sudah lebih tepat susunannya menjadi kalimat lengkap, sudah mampu mengekspresikan gambaran perasaannya ke dalam bahasa lisan dengan intonasi yang tepat. Papalia (2009) menguraikan tentang kemampuan berbahasa anak usia 4-5 tahun sudah dapat mengartikan kata sederhana, tahu beberapa lawan kata. Anak sudah dapat menggunakan beberapa kata sambung, kata depan dan kata sandang dalam pembicaraan sehari-hari. Bahasa egosentrisnya mulai banyak berkembang dan lebih banyak bahasa social (Papalia, 2015).

Pendapat para pakar tentang karakteristik berbicara anak usia 4-5 tahun meliputi;

a. Kosakata

Anak Usia 4-5 tahun meliputi aspek pencapaian kosa kata menurut pakar diantaranya Diane E. Papalia (2009), Abdurrahman (2009), Jamaris (2017),

Harmer (2004), Nunan (2017) sudah memiliki kurang lebih 1.400-2000 perbendaharaan kata. Sudah menggunakan bahasa ekspresif, tertarik menggunakan kata-kata baru dan luas, tertarik menggunakan kata-kata baru dan luas, pembentukan struktur kalimat.

b. Struktur kalimat

Menurut pakar Harmer (2004), (Tarigan (2007), Burns and Joyce (1997), Nunan (2017) berpendapat sama bahwa mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urutan yang mudah dipahami (mampu menyusun kalimat). Suka berbicara dan umumnya berbicara kepada seseorang, banyak bertanya, tata bahasa akurat dan beralasan, menggunakan bahasa yang sesuai, dapat mendefinisikan dengan bahasa yang sederhana, menggunakan bahasa dengan agresif, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, sangat aktif berbicara.

c. Pemahaman

Menurut pakar Martini Jamaris (2017), Papalia, Lerner et.l., Mary Renk dan Jalongo (2011), mampu mengucapkan lebih dari 1.400-2000 kosakata, lingkup kosakata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, dan permukaan (kasar-halus), melaksanakan 2-3 perintah lisan secara berurutan dengan benar, dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan, dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan / memahami konsep timbal balik. Menggunakan kata sambung seperti: dan, karena, tetapi. Menggunakan kata tanya seperti bagaimana, apa, mengapa, kapan. Percakapan yang dilakukan telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya. Membandingkan dua hal. Kalimatnya sudah kompleks, benar secara gramatik. Sudah menggunakan kata ganti, menggunakan kata lampau, sekarang, dan masa depan. Panjang kalimat rata-rata per kalimat lisan meningkat menjadi 6-8 kata-kata.

e. Kefasihan/ Kelancaran

Menurut pakar Tarigan (2007), Hurlock (2014), Dhieni et al, (Fridani, Lara dan Dhieni, 2014), Kemampuan anak untuk berbicara sudah baik. Menyebutkan nama, jenis kelamin dan umurnya. Mengucapkan lebih dari tiga kalimat.

Berdasarkan paparan tentang berbagai karakteristik perkembangan kemampuan berbicara menurut para pakar di atas dapat dideskripsikan bahwa karakteristik kemampuan berbicara merupakan cakupan aspek berbicara yang keberadaannya mendukung aspek satu dengan yang lain untuk menjadi satu kesatuan ucap atau bahasa verbal atau bahasa lisan yang peningkatan perkembangannya dimulai sejak dini seiring dengan usia, lingkungan dan faktor pada individu itu sendiri.

5. Tahapan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun

Pada anak usia 4-5 tahun, perkembangan kemampuan berbicara anak menurut Tarigan (2017) ditandai oleh berbagai kemampuan sebagai berikut : 1. Mampu menggunakan kata ganti saya dalam berkomunikasi, 2. Memiliki berbagai perbendaharaan kata kerja, kata sifat, kata keadaan, kata tanya dan kata sambung, 3. Menunjukkan pengertian dan pemahaman tentang sesuatu, 4. Mampu mengungkapkan pikiran, perasaan dan tindakan dengan menggunakan kalimat sederhana, 5. Mampu membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar. Sesuai dengan peraturan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tanggal 17 September 2009 menjelaskan bahwa kemampuan bahasa salah satunya adalah kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun (Mendikbud, 2009) yaitu;

Standar Perkembangan Dasar dan Indikator Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Standar Perkembangan Dasar Indikator Anak dapat berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis, dan Dapat mendengar dan membedakan bunyi suara, kata, dan kalimat sederhana.; membedakan kembali bunyi tertentu □ membedakan kata-kata yang mempunyai suku awal sama (kaki, kali, dll) dan suku akhir sama (nama, sama, dll), menceritakan kembali cerita secara runtut, melakukan 3-4 perintah secara berurutan secara benar, menunjukkan beberapa gambar yang diminta atau diinginkan, menirukan kembali bunyi, menirukan kembali 3-4 urutan kata, berhitung. Dapat berkomunikasi atau berbicara lancar dengan lafal yang benar, menyebutkan nama diri, orang tua, jenis kelamin, tanggal dan bulan kelahirannya, dan alamat rumah dengan lengkap, berkomunikasi

secara lisan dengan bahasanya sendiri (sesuai usia anak), menceritakan pengalaman atau kejadian secara sederhana dengan runtut, menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan tersebut, menjawab pertanyaan sederhana, berbicara secara lancar menggunakan kalimat kompleks terdiri atas 4-5 kata, bercerita menggunakan kata ganti aku, saya, kamu, dia, atau mereka, menyebutkan nama benda yang dilihat, melakukan percakapan dengan teman sebaya atau orang dewasa, menyebutkan gerakan-gerakan, misalnya jongkok, duduk, berlari, makan, dll., memberikan keterangan yang berhubungan dengan posisi atau keterangan tempat, misalnya, di luar, di dalam, di atas, di bawah, di muka, dll., dapat memahami bahwa ada hubungan antara lisan dan tulisan (pramembaca), menggunakan kata-kata yang menunjukkan urutan, membuat gambar dan menceritakan isi gambar dengan beberapa coretan atau tulisan yang berbentuk huruf atau kata. bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri dengan urut dan bahasa yang jelas, mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri (4-5 gambar), membaca cerita bergambar dan menceritakannya. Dapat memahami bahwa ada hubungan antara gambar dan tulisan (pramenulis), menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol-simbol yang melambangkannya. membaca beberapa kata berdasarkan gambar, tulisan, dan benda yang dikenal atau dilihatnya, membuat coretan atau tulisan yang berbentuk huruf atau kata berdasarkan gambar yang dibuatnya, mulai menunjukkan ketertarikan dengan buku atau media cetak.

Dalam penelitian Astuti (2017) membahas perkembangan menurut *American Speech-Language Association (ASHA)* membagi perkembangan bahasa-verbal pada Anak menjadi beberapa kategori sesuai usia. Dan pada usia 4-5 tahun pada fase ini anak telah mampu mengucapkan semua bunyi dalam bentuk kata. (Astuti, 2017: 25-26). Bisa jadi anak tersebut melakukan kesalahan dalam membuat bunyi. Anak juga mampu merespon kembali kata yang kurang jelas, anak mampu menceritakan kembali sebuah kejadian dan membuat percakapan tetap berlangsung dengan memahami konteks lawan bicara dan situasi tempat dimana percakapan itu berlangsung.

Berdasarkan paparan di atas maka dapat dideskripsikan bahwa tahapan kemampuan berbicara anak pada usia 4-5 tahun dalam penelitian ini adalah anak mampu menambah perbendaharaan kata benda, kata kerja, kata keterangan, mampu menggunakan kata ganti dalam berkomunikasi, menunjukan pengertian dan pemahaman tentang sesuatu, mampu mengungkapkan pikiran, perasaan dan tindakan dengan menggunakan kalimat sederhana, mampu membaca dan

mengungkapkan sesuatu melalui gambar, mampu bercerita sederhana tentang pengalaman.

6. Persyaratan Pengembangan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini

Banyak cara yang bisa digunakan untuk bisa melatih kemampuan berbicara anak khususnya kemampuan berbicara, namun ada cara-cara yang sebaiknya dilakukan secara bertahap disesuaikan dengan usia dan kemampuannya serta dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan. Disinilah peran guru lebih diutamakan, karena tidak semua orangtua memahami tingkat/tahapan kemampuan meng-asesmen anak secara rutin.

Tahapan untuk memberikan dorongan rasa ingin tahu pada anak pra-sekolah (4-6 tahun) Menurut Jalongo (2007) bisa dilakukan yaitu dengan cara:

- a. Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang seperti tidak ada habisnya,
- b. Memberikan anak-anak kesempatan untuk mengembangkan dan memperkuat kecakapan bahasa dengan mengajarkannya berbicara,
- c. Selalu berbicara dengan tepat dan jelas, karena inilah saat dimana anak banyak mempelajari bahasa melalui peniruan, dan kebiasaan-kebiasaan bahasa yang baik atau buruk akan dengan mudah ditiru,
- d. Mengajarkan anak tentang nama-nama orang, tempat-tempat, dan benda-benda dengan benar dan tepat,
- e. Hindari percakapan yang tidak jelas, yakni gaya bicara bayi (sengaja dicadelkan),
- f. Jangan takut memperkenalkan kata-kata yang tidak umum, karena dengan beginilah anak-anak belajar,
- g. Berikan nama-nama dan arti-arti dari segala sesuatu yang ada di sekitar anak,
- h. Bicarakan kepadanya tentang angka-angka, warna-warna, dan sebagainya dalam bentuk kalimat. (contoh; “hari ini tas seragam kita warnanya biru...!!!”, “satu, dua, tiga ...!!, kancing bajunya ada tiga”),
- i. Mendorong anak untuk berbicara dengan anak-anak yang lain, dengan memberikan tempat dan kesempatan,

- j. Menunjukkan pengalaman-pengalaman dan situasi-situasi yang berbeda untuk merangsang minat dan percakapannya,
- k. Minta anak untuk menceritakan pengalamannya,
- l. Meluangkan waktu untuk membaca apa saja kepada anak, dengan membiarkan anak duduk sehingga ia bisa melihat gerak lidah dan mata yang membacakan cerita,
- m. Membuatkan sajak kanak-kanak yang sederhana, lagu-lagu, cerita anak,
- n. Memperkenalkan dan mengajak anak pada perpustakaan atau toko buku,
- o. Menyediakan media belajar bahasa anak (seperti; kaset, VCD/DVD) sebagai sumber yang bagus untuk pembangunan kosa kata dan memberikan kesempatan anak untuk mendengarkan dan menirukan pengucapan itu.
- p. Dan yang paling penting adalah menunjukkan minat kita pada apa saja yang diucapkan dan dikerjakan oleh anak, dan mendengarkannya. Jangan sampai anak merasa "...Yaaah...bundaku tidak memperhatikanku..!!", karena tidak ada yang dapat memadamkan anak semangat anak lebih cepat daripada merasakan bahwa orangtuanya tidak memperhatikan dirinya dengan sungguh-sungguh dan mengabaikan emosi-emosi anak. (Jalongo, 2007).

Pendapat Jalongo di atas sudah cukup lengkap dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara. Pada prakteknya di lapangan sebagian besar pendidik baik itu orang tua, guru sudah setiap hari dipraktekkan terutama pihak klinik penanganan anak pasti sudah memperhatikan yang demikian, hanya saja yang lemah pada guru dan orangtua adalah konsistensi terhadap pemberian-pemberian stimulasinya yang kurang terlaksana dengan baik.

Berdasarkan teori di atas maka dapat dideskripsikan persyaratan pengembangan kemampuan berbicara anak perlu dilakukan dengan memerhatikan kaidah-kaidah kemampuan berbicara anak sesuai usia, kondisi fisik- alat ucapnya (*tool*), dan ketepatan upaya observer dalam menggali kemampuan berbicara setiap anak.

7. Standar Penilaian Pencapaian Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 4 - 5 Tahun

Penilaian pada suatu pengamatan untuk tujuan mengetahui peningkatan suatu kemampuan anak-anak penting untuk dilakukan dikarenakan semua keputusan yang akan dibuat harus berdasar pada proses lembar nilai guna mengetahui keakurasian. Sebagaimana pendapat George S. Morrison, seorang guru besar PAUD dari *University of North Texas* (2012) yang menyatakan “Semua keputusan penilaian, akan mengatur dan mengubah hasil pembelajaran anak...jika menggunakan prosedur penilaian dengan tepat, akan membantu belajar semua anak dengan baik”. (Morrison, 2012: 159).

Penilaian pada penelitian kemampuan berbicara anak ini disesuaikan dengan definisi para pakar. Diantaranya pendapat Harmer (kelancaran) Nunan, Chaney dan Tarigan (kosakata, pemahaman) juga Tarigan dan Hurlock (pelafalan). Teori ahli tersebut peneliti gunakan sebagai standar menilai instrumen kemampuan berbicara anak pada saat pra tindakan dan setelah tindakan juga pada beberapa poin indikator dari standar peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (Mendikbud, 2017). Instrumen yang dimaksud terdapat pada halaman lampiran, dengan pilihan indikator penilaian yang meliputi; kosakata, pelafalan, struktur kalimat, kelancaran atau kefasihan dan pemahaman.

Menurut Mulgrave dan Tarigan (Syahri, 2012) menyatakan bahwa analisis mengenai proses intelektual yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berbicara menunjukkan perlunya pengaturan gerak bibir/mimik, ekspresi yang jelas dan efektif bagi komunikasi yang khusus dalam hal ini terkait kegiatan, dan perlunya berbicara sebagai suatu keterampilan yang penuh seksama dan perhatian. Faktor-faktor yang dinilai dalam berbicara: a. Faktor kebahasaan yang mencakup, diantaranya; pengucapan vocal, penempatan tekanan, pilihan kata / ungkapan atau diksi, variasi kata, sruktur kalimat dan ragam kalimat. b. Faktor non kebahasaan yang mencakup, diantaranya; keberanian dan semangat, kelancaran, gerak-gerik dan mimik, penguasaan topik, penalaran atau pemahaman / pengungkapan materi wacana.

Berdasarkan paparan di atas maka dapat dideskripsikan bahwa standar penilaian kemampuan berbicara anak pada penelitian ini adalah didasarkan pada teori pakar yang dibuktikan dengan validasi *expert judgment*, standar penilaian kemampuan berbicara menurut Kemendikbud RI, dan kesepakatan peneliti dan tim yang meliputi factor kebahasaan dan non-kebahasaan.

8. Teknik Penilaian Pencapaian Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Penilaian kemampuan berbicara dilakukan di sepanjang kegiatan dilakukan dari awal proses, kegiatan inti maupun kegiatan evaluasi dan penutup. Menurut permendiknas No. 58 Tahun 2009 tentang proses evaluasi dilakukan dengan cara sebagai berikut: a. dilakukan secara berkala, intensif, bermakna, menyeluruh dan berkelanjutan, b. pengamatan dilakukan pada saat anak melakukan aktifitas sepanjang hari. c. secara berkala tim pendidik mengkaji ulang catatan perkembangan anak dan berbagai informasi lain untuk kebutuhan khusus anak yang dikumpulkan dari hasil catatan pengamatan, anekdot, checklist dan portofolio, d. mengutamakan proses dampak hasil, pembelajaran melalui bermain dengan benda konkret.

Menurut Syahri (2012) Jika diperlukan hasil penilaian bisa diinfokan ke anak didik sebagai motivasi dalam berlatih bicara. Informasi yang dicatat dalam penilaian merupakan umpan balik yang tidak ternilai bagi siswa. Dalam prakteknya, memotivasi kemampuan berbicara anak adalah kerapnya guru memberikan kata-kata penyemangat selama berlangsung pencarian. Selain itu dilakukannya tanya jawab pada akhir permainan untuk menguatkan daya kognitif anak atas hasil temuan dan perasaan setelah memainkannya. Pertanyaan yang baik untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak adalah *opened Question*.

Menurut Neill & Fowler (Jalongo, 2007) dalam Jalongo bahwa *Opened Question* adalah pertanyaan yang tidak dijawab dengan jawaban “ya” dan “tidak” saja, namun dengan jawaban yang luas, pemaparan. *Opened-Question* dapat dapat mendorong anak untuk berpartisipasi penuh dalam menjawab pertanyaan dan bercakap-cakap. Kesempatan untuk melakukan *Opened-Question* adalah ketika selesai semua kegiatan petualangan. Sambil istirahat dan ketika jam *recalling* saat

hendak pulang. Jadi dengan kegiatan petualangan, anak-anak bisa melakukan diskusi dengan teman, kosakata yang diulang-ulang akan dapat menambah perbendaharaan kosakata baru, anak dan guru bisa melakukan ‘tanya-jawab’ seputar kegiatan, guru bisa memberikan pertanyaan yang sifatnya *Opended-Question*, anak-anak dapat menyusun kata bermakna yang ditemukan dan mengucapkannya, anak bisa menebak huruf yang ditemukan.

Mengingat kemampuan berbicara memerlukan latihan dan bimbingan yang intensif. Penilaian diukur dan dinilai tidak hanya dilakukan pada satu kali kegiatan saja, akan tetapi berlanjut dan bertujuan meningkatkan kemampuan berbicara pada tahapan kegiatan berikutnya. Berdasarkan paparan di atas maka dapat dideskripsikan bahwa teknik penilaian kemampuan berbicara anak melalui bermain di luar ruangan dapat dilakukan di seluruh tahapan kegiatan; apersepsi, kegiatan inti, sesi berkumpul lagi dan penutup.

C. Acuan Teori Tindakan Intervensi

1. Konsep Bermain Anak

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kesempatan yang harus ada dan dinikmati bagi setiap anak usia dini, karena bermain adalah dunia anak-anak, pekerjaan anak-anak, kesibukan anak-anak. Di setiap aktivitasnya selalu ada unsur bermainnya. Bermain memiliki banyak pengertian yang berbeda. Bermain bagi seorang anak adalah belajar, bermain untuk belajar. Dan mereka belajar untuk bermain (ncc.org.) Bagi anak-anak usia dini bermain adalah belajar, berlatih, menjadi, dan merasa. Sebagaimana Catron berpendapat bahwa melalui bermain anak membangun pengetahuan dengan bereksplorasi, mencoba, dan menjelajah. (Catron, n.d). Juga didukung pendapat Sigmund Freud bermain adalah sebuah kesempatan untuk memenuhi keinginan dan keahlian (Cosby, and Sawyers, 1995: 32).

Flomberg (2000) mendefinisikan bermain sebagai pengalaman simbolik dan penuh makna. Sedangkan Dockett dan Flear sendiri mendefinisikan bermain sebagai aktivitas yang mendatangkan kesenangan (Flear, Dockett, 2000). Rieber (1996) dengan mengutip berbagai pendapat ahli mengemukakan empat ciri kegiatan bermain: 1) fakultatif, 2) untuk kesenangan dan tidak tergantung kepada imbalan,

3) melibatkan kegiatan fisik, 4) kualitas pura-pura (Rieber, 1996: 43-44). Pendapat ini juga didukung oleh Mayke, yang menyatakan kualitas pura-pura menjadi indikasi paling kuat dalam melakukan kegiatan bermain bagi anak-anak usia prasekolah (Tedjasaputra, 2005: 17). Kualitas pura-pura dalam penerapan kegiatan di sekolah umumnya berada di system pembelajaran sentra, yaitu sentra bermain peran makro, anak memerankan tokoh, atau bermain peran mikro anak seolah menjadi sutradara. Menurut pendapat Chakavarti (2009) dalam pembahasan Burrus (2011) mendefinisikan tentang bermain. *“Play as an act that is “meaningful, intrinsically motivating, pleasurable, freely chosen, symbolic, actively engaging and opportunistic” and suggested that it be considered as “episodic, imaginative and creative and fluid and active”* (Burrus, 2011: 25) yang diterjemahkan: bermain didefinisikan sebagai suatu tindakan yang “bermakna, memotivasi secara intrinsik, menyenangkan, dipilih secara bebas, simbolis, aktif terlibat dan oportunistik” dan menyarankan bahwa itu dianggap sebagai “episodik, imajinatif dan kreatif, mengalir dan aktif.

Ada dua pandangan untuk memahami bermain, yaitu pandangan individual dan sosial. Orientasi psikologis, yang meneliti perkembangan individual kontra *cultural* diwakili oleh Piagetian (Piaget dan kawan-kawan 1965), Freudian (1958, 1959, 1960), dan orientasi antropologis, pengaruh kontekstual dalam permainan (Stephanie Feeney, 2009: 191). Pandangan psikologis menurut Piaget dalam bahasan Papalia (2009), meyakini pada saat bermain anak-anak mempraktekkan apa-apa yang telah mereka ketahui, yang disebut perilaku asimilasi. Bermain dalam pengertian ini adalah bentuk ekspresif perkembangan kognitif (Papalia, 2009). Pandangan ini berdasarkan penelitian terhadap interaksi anak-anak dengan dunia fisik dan manipulasi/pengaruh dari orang lain. Freud (1960) menyatakan bermain sebagai katarsis emosional bagi seseorang. Sedangkan pandangan antropologis kultural menyatakan bahwa permainan berfungsi sebagai perilaku akomodasi.

Dari pendapat Suyanto (2012) dalam penelitiannya terhadap dua pendapat di atas bahwa kedua pendekatan tersebut menerima permainan penting dalam perkembangan anak-anak. Keduanya memposisikan bahwa *self-directed* anak pada hakekatnya termotivasi dengan aktifitas bermain adalah sangat penting dalam

pembentukan pemahaman (Suyanto, 2012). Dalam pengalaman bermain anak-anak tidak menyadari berlalunya waktu; mereka merasa puas dan cukup fokus pada saat bermain sehingga melebihi waktu. Para peneliti menyebutkan pengalaman subjektif ini dengan “*flow*” (mengalir) atau “*optimal experience*” (pengalaman optimal). (Suyanto, 2012).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan menyenangkan bagi anak sebagai bagian penting dari kehidupan mereka yang akan mempengaruhi perkembangan positif dari sisi psikologis, fisiologis, antropologis dan kognitif dan akan menjadi pengalaman yang mempengaruhi kehidupan mereka untuk masa mendatang.

b. Manfaat Bermain

Bermain dapat mengembangkan kemampuan berbicara dan keterampilan akademik anak-anak dari keluarga kelas rendah sampai keluarga kelas atas. Manfaat “*Game*” menurut Feeney (2009) misalnya, merupakan permainan yang dapat menjembatani kaidah eksternal dengan kaidah-kaidah kreativitas anak-anak. Melalui bermain “*game*” anak-anak dapat membangun pemahamannya (Feeney, 2009). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith, dkk (2010) ditemukan beberapa ciri kegiatan bermain (Smith, Fisher dan Kelly, 2010); 1) dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, 2) perasaan dari orang-orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif, 3) fleksibilitas. 4) lebih menekankan pada proses yang berlangsung daripada hasil akhir, 5) bebas memilih, 6) mempunyai kualitas pura-pura, 7) bebas dari aturan-aturan yang ditetapkan dari luar, 8) keterlibatan secara aktif.

Oleh sebab itu pula pengenalan konsep belajar melalui bermain akan membuat anak merasa asyik dan senang dan pada saat yang bersamaan anak akan mendapat ilmu pengetahuan. Hal di atas didukung dengan pendapat Tegano, Groves, & Catron (1999) yang menyatakan lewat bermain anak-anak memperoleh jawaban atas pertanyaan mereka tentang dunia, menguji ide-ide dan konsep baru, mempraktekkan pemecahan masalah dan keterampilan berfikir, dan mengembangkan pengertian tentang kesenangan (Front Psychologi, 2017).

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain adalah kegiatan anak yang mampu membebaskan jiwa pikiran dalam kemerdekaan dan kegiatan tanpa sadar bertujuan membangun konsep berpikir kritis dan kreatif.

c. Prinsip Dasar Bermain Pada Pendidikan Anak Usia Dini

Pengetahuan tentang ragam, tehnik dan media yang cukup bagi orang dewasa ketika mengadakan kegiatan bermain kepada anak menjadi faktor penunjang perkembangan kecerdasan anak. Terlebih dengan pendampingan dan arahan yang diperlukan dari orang dewasa, hal itu akan merangsang peningkatan kreativitas dalam segala hal. Dalam memberikan suatu kegiatan perlu diperhatikan prinsip-prinsip dasar pendidikan anak usia dini terlebih dulu. Menurut Wismiarti dan Arriyani (2010); *Pertama*, pendidikan berorientasi pada kebutuhan anak. Dengan demikian, setiap kegiatan pembelajaran harus mengacu pada pemenuhan kebutuhan anak secara individu. *Kedua*, dunia anak adalah dunia bermain, maka selayaknyalah konsep pendidikan anak usia dini dirancang dalam bentuk bermain. Intinya bermain, adalah belajar, dan belajar adalah bermain.

Anak belajar melalui bermain yang menyenangkan. Dan perlu ditekankan bahwa bermain yang menyenangkan (*happy learning*) dapat merangsang anak untuk melakukan eksplorasi dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya. *Ketiga*, kegiatan pembelajaran dirancang secara cermat untuk membangun sistematika kerja. Bagaimana anak membuat pilihan-pilihan dari serangkaian kegiatan, fokus pada apa yang dikerjakan dan berusaha untuk menyelesaikan pekerjaan yang telah dia mulai dengan tuntas. *Keempat*, kegiatan pembelajaran berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup anak, yaitu membantu anak menjadi disiplin, mampu bersosialisasi dan memiliki keterampilan dasar yang berguna bagi kehidupannya kelak. *Kelima*, pendidikan dilakukan secara bertahap dan pendidikan bersifat menyeluruh, mencakup semua aspek perkembangan. Karena itu, setiap kegiatan harus dapat mengembangkan, atau membangun berbagai perkembangan atau kecerdasan anak agar perkembangan anak berkembang secara optimal. Dan *keenam*, dalam kegiatan main, anak akan belajar lebih banyak dalam kegiatan main bila mendapat pijakan (*scaffolding*) dari guru (Arriyani, 2010).

Orangtua atau guru yang mempunyai perhatian terhadap tumbuh kembang yang baik bagi anak atau anak didiknya seperti pendampingan dalam hal kegiatan bermain, akan memberikan sumbangsih peningkatan kecerdasan jauh lebih optimal dari pada sekedar diberikan permainan tanpa arahan dan pendampingan. Dan teori menurut Wismiarti dan Arriyani di atas merupakan satu tehnik pendampingan orang dewasa dalam kegiatan bermain yang tepat. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip dasar bermain pada anak usia dini adalah kegiatan yang menyenangkan yang mampu merangsang anak untuk melakukan eksplorasi benda-benda di sekitarnya.

2. Konsep Bermain Di Luar Ruangan

a. Pengertian Metode Bermain Di Luar Ruangan

Metode pendekatan yang peneliti gunakan tidak mengabaikan prinsip-prinsip dasar subyek yakni anak usia dini, oleh karena itu bermain di luar ruangan dimaksudkan untuk kegiatan bermain sembari belajar dalam bentuk permainan ragam bermain edukatif. Metode menurut pendapat Manzur (2012) adalah jalan, cara dan tujuan yang terencana (Ibnu Manzur dan Suwaid, 2012: xvii). Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode adalah “cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki; cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan” (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2005: 740). Metode pendidikan terkait operasionalnya atau metode mengajar menurut Arsyad (2017) adalah cara-cara praktis yang digunakan oleh seorang guru dalam penyampaian materi ajar kepada muridnya agar tercapai tujuan pengajaran (Arsyad, 2017). Jadi pengertian metode dari beberapa pendapat di atas adalah suatu sistem cara untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan.

Hakikat ruang dalam bahasan Chatib (2013) mengatakan seorang filsuf Cina Lao-Tzu memiliki gagasan dahsyat tentang hakikat ruang, “*The reality of the building does not consist in the roof and walls, but in the space within to be lived in*” (Chatib, 2013). Jika diterjemahkan kenyataan bahwa bangunan tidak selalu konsisten dengan atap dan dinding, tetapi bangunan adalah tempat dimana kita

hidup di dalamnya. Dalam pernyataan lain, Lao-Tzu menyebutkan, “..*For the wise man looks into space and he knows there is no limited dimensions*”. Jika diterjemahkan bahwa ruang adalah dimana seseorang melihat sebuah pandangan yang luas dan sadar tidak ada dimensi yang membatasi.

Persepsi ruang menurut Lao-Tzu dalam kajian Chatib bukanlah sebidang tanah yang dibatasi dinding dan atap, melainkan tempat beraktivitas dan tidak ada batas dimensinya. Jika persepsi Lao-Tzu diaplikasikan ke sekolah maka yang dimaksud tempat belajar adalah tempat dimana anak melakukan kegiatannya, misalnya; pembelajaran tentang bercocok tanam, jika murid diajak ke sawah maka sawah itulah yang menjadi sekolahnya saat itu. Jika anak belajar tentang hewan ternak maka dengan berkunjung ke pemilik ternak ayam, maka lahan pemilik ternak itulah sekolahnya murid saat itu. Chatib (2013) sendiri berpendapat bahwa “lingkungan belajar sebagai lingkungan fisik harus memuaskan indra” (Chatib, 2013: 21). Pendapat Lao-Tzu didukung pula oleh Eero Saarinen (2014) ia selalu berpikir bahwa asal suatu ruang juga berasal dari adanya ukuran ruang-ruang sebelumnya seperti ruang tamu adalah bagian dari rumah, rumah adalah bagian dari kompleks perumahan dan seterusnya hingga sampai pada ruang dalam konteks hakiki yaitu alam (semesta) Chatib (2013).

Belajar di luar ruangan menurut pendapat Adelia (2012) *Outdoor Learning* lebih menekankan pada proses belajar berdasarkan fakta nyata yang mampu memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa sehingga membantu siswa dalam membangun pengetahuan dalam memori atau ingatannya secara kuat sehingga pembelajaran akan lebih bermakna (Adelia, 2012). Sedangkan Pembelajaran di luar ruangan atau *Outdoor Learning*, menurut Sumarmi dalam buku Adelia (2012) mengatakan “pembelajaran *outdoor* merupakan salah satu teknik pembelajaran yang menekankan pada pengalaman seseorang yang diperoleh melalui tindakan/aktivitas di lapangan” (Adelia, 2012: 15-17). Didukung pula oleh pernyataan Komarudin dalam penelitian Husamah (2013) dan dijadikan penelitian ulang oleh Hajar, Sadiman dan Palupi (2016) yang mengemukakan bahwa *Outdoor Learning* merupakan pembelajaran yang berisi aktivitas belajar di luar kelas yang menyenangkan seperti observasi, menjelajah, dan eksperimen. (Hajar, Sadiman, dan Palupi, 2016: 34).

Pada saat peneliti berdiskusi dengan Bang Lendo Novo (29 Januari 2018) pencetus sekolah alam pertama di Indonesia tentang Konsep Sekolah Alam dan Kurikulum 2013 di *School Of Universe*, garis besar yang beliau katakan bahwa alamlah tempat sebenarnya untuk pembelajar. Alamlah yang menjadi laboratorium kaum pembelajar, tempat belajar sesungguhnya tidak terbatas pada keberadaan gedung sekolah, pusat laboratorium, ruang kelas, namun alam terbuka menjadikan anak didik jauh lebih kaya akan wawasan dan seseorang mengenal Tuhan. Dari pengamatan yang dilakukan di luar lingkungan sekitar mereka, di situ murid akan menggali pengetahuan.

Dalam jurnal penelitian Amini dan Munandar (Amini, Risda dan Munandar, 2010) pembelajaran *outdoor* menurut Irawan Ginting, (2005) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan suasana di luar kelas sebagai situasi pembelajaran dan menggunakan berbagai permainan sebagai media transformasi konsep-konsep yang disampaikan dalam pembelajaran (Amini, Risda dan Munandar, 2010: 11). Dari pendapat Munandar tersebut dapat peneliti garis bawahi bahwa untuk belajar itu bisa dilakukan dan didapatkan dimana saja, tidak selalu dibatasi ruang atau bangunan.

Dari beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan tentang bermain di luar ruangan atau *outdoor playing* adalah kegiatan fisik yang dilakukan anak-anak dalam suasana menyenangkan memanfaatkan alam terbuka di luar ruangan sebagai tempat belajar dengan tujuan memberikan pengalaman menarik yang tidak mudah dilupakan sehingga karenanya terjadi peningkatan pada suatu kemampuan. Sedangkan pengertian pendekatan bermain di luar ruangan adalah suatu cara belajar yang berada di luar ruangan atau alam terbuka lebih memudahkan pencapaian tujuan.

b. Manfaat Bermain Di Luar Ruangan

Banyak sekali manfaat bermain yang bisa didapatkan kala anak diberi kesempatan secara rutin. Diantara manfaat itu dijelaskan oleh *Parents observed the following in their children after having visited the same woodland on a regular basis* atau kumpulan orangtua pengamat hal-hal pada anak-anak mereka setelah mengunjungi kegiatan luar ruangan yang sama secara teratur: *Increased confidence*

and self esteem, Increased social skills, Improved language and communication skills, Improved motivation and concentration, Improved physical skills, Increased environmental knowledge and understanding. (Flannigan and Dietze, 2017). Jika diterjemahkan: meningkatkan kepercayaan diri dan harga diri, peningkatan keterampilan sosial, peningkatan keterampilan bahasa dan komunikasi, peningkatan motivasi dan konsentrasi, peningkatan keterampilan fisik, meningkatkan pengetahuan dan pemahaman lingkungan. Dari pendapat tentang manfaat tersebut jelas dinyatakan bahwa bermain di alam terbuka akan memotivasi seluruh aspek kecerdasan diri anak.

Menurut pendapat beberapa ahli dalam pembahasan jurnal Little H. (2014) tentang manfaat bermain di luar ruangan, menyatakan bahwa: “*Outdoor Education is a holistic form of education that can assist in educating the person as a whole; academically, physically, emotionally, socially and psychologically* (Gray & Perusco, 1993; Marsh & Richards, 1988; Davidson, 2001; Hattie et al., 1997). (Little, 2014). Jika diterjemahkan: “Pendidikan Luar Ruang adalah bentuk pendidikan holistik yang dapat membantu dalam mendidik anak secara keseluruhan; secara akademis, fisik, emosional, sosial dan psikologis” (Gray & Perusco, 1993; Marsh & Richards, 1988; Davidson, 2001; Hattie et al., 1997).

Lingkungan belajar di luar ruangan bermanfaat untuk membentuk sikap kritis anak didik, hal ini sesuai dengan deskripsi Coates (2018) dalam hasil risetnya yang dipublish 24 Oktober 2018 menyatakan “ *It explored how children interpret their experiences when faced with a fusion of learning environments and critically evaluates the benefits children realise, when asked to reflect on their learning engagement in both classroom and outdoor settings*”. (Coates, 2014). Jika diterjemahkan secara sederhana bahwa eksplorasi luar ruangan ini bermanfaat untuk bagaimana anak-anak menafsirkan pengalaman mereka ketika dihadapkan dengan perpaduan lingkungan belajar dan secara kritis mengevaluasi manfaat yang disadari anak-anak, ketika diminta untuk merefleksikan keterlibatan pembelajaran mereka antara di ruang kelas dan luar ruangan. Coates melihat adanya perbedaan signifikan antara sikap kritis anak terhadap masalah ketika berada di dalam ruangan tidak lebih kritis dari pada ketika anak bersikap di luar ruangan.

Dari beberapa deskripsi di atas bisa disimpulkan bahwa manfaat bermain di luar ruangan sangat membantu penyempurnaan pertumbuhan anak didik baik pada kekuatan fisik maupun perkembangan daya pikir kritis dalam berkehidupan dan kemampuan berbahasa serta kepekaan pada lingkungan.

3. Keterkaitan Tindakan Intervensi Bermain Di Luar Ruangan Terhadap Kemampuan Bicara Anak

Keterkaitan bermain di luar ruangan dengan kemampuan berbicara akan menjadi logis jika dicermati peran di bagian-bagian tindakan intervensinya yakni memberikan pengalaman untuk mendukung konsep berpikir sebelum menimplementasikan secara lisan. Menurut Chakavarti (2009) dalam Flannigan dan Dietze (2018) dalam *Journal Outdoor Play, and Loose Parts*, “*especially outdoor play, is a crucial component of early childhood*” (Flannigan and Dietze, 2018). Jika diterjemahkan bermain, terutama bermain di luar, adalah komponen penting dari anak usia dini. Pendapat ini dijelaskan lebih lanjut di halaman yang lain tentang keterkaitan bermain di luar ruangan dengan peningkatan berbicara yaitu:

The outdoor environment provides a rich context that supports children in developing language and communication skills. A peaceful area surrounded by nature and free of background noise can motivate children to express themselves. Children can use their voice in a variety of ways, including pitches and volumes, without the usual constraints imposed in the indoor environments. The addition of loose parts in an outdoor environment provides further language development through the use of unfamiliar objects, new experiences, and the array of play possibilities. (Flannigan and Dietze, 2018: 57).

Jika diterjemahkan, lingkungan luar menyediakan konteks yang mendukung anak-anak dalam mengembangkan keterampilan bahasa dan komunikasi. Area menenangkan yang dikelilingi oleh alam dan bebas dari kebisingan latar belakang dapat memotivasi anak-anak untuk mengekspresikan diri. Anak-anak dapat bebas bersuara dengan berbagai cara, termasuk nada dan volume, tanpa kendala yang biasa diberlakukan di lingkungan dalam ruangan. Penambahan kesempatan di sela pembelajaran pada lingkungan luar memberikan pengembangan bahasa lebih lanjut melalui penggunaan benda sekitar, pengalaman baru, dan berbagai kemungkinan permainan.

Komunikasi yang intensif sejak usia dini akan memberikan dampak kemampuan berbicara anak menjadi lancar, kefasihan terbentuk, kosa kata menjadi kaya serta penempatan rangkaian kalimat yang tepat sehingga mudah dalam berinteraksi dengan teman sebaya, orang tua, dan orang lain. Sehingga keterampilan berbicara seseorang terbentuk sebagai akibat aktifnya kemampuan berbicara yang terus diasah. Sebagaimana dinyatakan oleh I.S.P Nation Profesor Ahli Bahasa Pada Universitas Victoria, Wellington, New Zealand dan Mcalister (Nation, 2010) Dosen Senior pada Universitas yang sama bahwa;

Research on vocabulary knowledge suggest that teachers tend to underestimate their learners 'vocabulary size', and if we extend this research to other areas of knowledge... This means that it is probably worthwhile for teacher to occasionally be a little adventurous in trying something which will stretch the learners in their language use. The results might be surprising. It is important to remember when doing environment analysis, that it is done to see its effect on the language course. (Nation, 2010: 197)

Jika diterjemahkan secara sederhana bahwa pada penelitian yang dilakukan, guru cenderung meremehkan anak didiknya terhadap perolehan kosa kata, bahkan menurutnya untuk pembelajaran lain selain bahasa. hal ini telah diketahui melalui penelitiannya tentang bahasa.

Artinya sesekali guru perlu melakukan satu kegiatan yang diluar kebiasaan seperti ber'adventure' untuk meregangkan pikiran sekaligus menjadi pendorong munculnya kemampuan penggunaan bahasa mereka. Bisa jadi hasilnya akan mengejutkan. Hal ini didukung oleh pendapat Davis (2011), yang menyatakan "cites outdoor experiential play and learning as significant contributors to children's overall development and learning". (Kalpogianni, 2019). Jika diartikan secara sederhana bahwa menyisipkan permainan dan pembelajaran pengalaman luar ruangan merupakan kontributor yang signifikan terhadap perkembangan dan pembelajaran anak secara keseluruhan. Bisa dimaknai bahwa manfaat bermain di luar ruangan memberikan kontribusi di beberapa perkembangan anak secara signifikan termasuk pada kemampuan berbahasa.

Pendapat Nation dan Mcalister meyakini bahwa pengalaman yang didapat di luar kebiasaan akan mampu memotivasi anak didik untuk berbicara. Ketika anak didik diajak ke luar kelas atau sekolah ia akan menganalisa keadaan lingkungan

tersebut sehingga konsep berpikirnya jauh lebih kaya yang akan memicu anak untuk aktif bicaranya pula, ini akan bermanfaat untuk latihan berbahasanya dan guru bisa melihat pengaruhnya terhadap kemampuan bahasanya. Pendapat ini didukung pula oleh Flannigan and Dietze (2017), keduanya menyatakan bahwa *“The findings suggest and provide evidence that loose parts within a natural outdoor environment offer children a variety of opportunities for play, social interaction, language use....”*. (Flannigan and Dietze, 2017: 58). Jika diterjemahkan bahwa menemukan suatu hal disela-sela pembelajaran yakni memberikan kesempatan anak berkegiatan di lingkungan alam terbuka memungkinkan anak-anak untuk bermain, interaksi sosial, penggunaan bahasa.

Banyak penelitian dengan metode, cara, model pendekatan yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara, dari kegiatan umumnya yang berkaitan dengan pengaktifan alat bicara itu sendiri seperti bermain peran, bernyanyi, membacakan cerita dan mendongeng maupun yang sudah dengan mengaktifkan kognisinya, sosialnya, dll, namun peneliti belum menemukan penelitian lain yang mengangkat metode pendekatan bermain di luar ruangan dengan tujuan meningkatkan kemampuan berbicara. Keterkaitan bermain di luar ruangan dengan kemampuan berbicara adalah karena adanya peristiwa menyenangkan yang direncanakan dengan baik akan meninggalkan kenangan dalam memori baik untuk jangka pendek maupun jangka panjang, dan peristiwa berkesan tersebut akan membentuk konsep berpikir anak untuk selanjutnya diimplementasikan pada penyampaian (diceritakan) ke orang-orang terdekatnya. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Dewey: *“....An experience maybe immediately enjoyable and yet promote the formation of a slack and careless attitude”*. (Dewey, 2018: 247) jika diterjemahkan secara sederhana bahwa Seseorang yang mempunyai pengalaman berkesan akan merasa ingin selalu berinteraksi dengan orang lain meskipun ada keterbatasan dalam tindakannya. Jika dilihat dari pernyataan Dewey bisa diartikan bahwa setiap orang baik itu anak-anak maupun dewasa mempunyai ruang pengalaman yang sama besar dalam otak, dan kecenderungan menceritakan ke orang lain apabila pengalaman yang dialami itu mengesankan. Pengalaman baik akan membantu pengembangan kecerdasan yang lain.

Howard Gardner, dalam *Frame of Mind*, bahwa kemampuan dan kecerdasan seseorang sangat dipengaruhi oleh stimulus dari peristiwa di lingkungannya. Stimulus tersebut akan membentuk pengalaman dalam otak anak.

Ada dua jenis pengalaman yang berasal dari stimulus lingkungan menurut Gardner (2014), yaitu:

1. *Crystallizing Experiences*. Pengalaman seseorang dari informasi yang diterima sehingga memberikan kekuatan positif kepada dirinya. Pengalaman-pengalaman tersebut berkaitan dengan pemberian apresiasi atau motivasi untuk berhasil. Pengalaman positif itu akan mengkristal dalam diri orang tersebut sehingga *Crystallizing Experiences* menjadi pengalaman yang berfungsi sebagai pendorong munculnya kemampuan dan kecerdasan seseorang. Contohnya adalah Albert Einstein. Saat masih SD, dia anak yang lambat dalam menerima informasi dan juga penyandang disleksia-gangguan membaca. Namun, sang ayah selalu memberikan banyak pengalaman positif. Semangat Einstein yang menyala telah berhasil memantik rasa ingin tahunya terus-menerus. Terutama, setelah ayahnya memberikan sebuah kompas untuk diamati, digunakan, dan diteliti. Pemberian kompas tersebut menjadi *Crystallizing experiences* bagi Einstein. Setelah itu, satu demi satu kecerdasannya mulai berkembang.
2. *Paralyzing experiences*. Pengalaman seseorang dari informasi yang mematikan semangat dan motivasinya dalam proses belajar. Pengalaman-pengalaman negatif ini biasanya berhubungan dengan seseorang yang tidak pernah mendapatkan apresiasi atas sesuatu yang sudah dia lakukan, juga erat kaitannya dengan tekanan-tekanan psikologis yang berasal dari keluarga atau lingkungan yang tidak mendukung proses belajar dan kecerdasannya. *Paralyzing experiences* ini merupakan pengalaman yang menghambat munculnya kecerdasan seseorang. Contohnya, anak-anak yang berada di daerah konflik atau peperangan selalu hidup dalam ketakutan sehingga, tidak salah, mereka akan mengalami *Paralyzing experiences*. Selain itu orang tuanya yang selalu menyalahkan anak atas sesuatu yang sudah dikerjakan, apalagi dengan membentak atau memukul. Pengalaman negatif tersebut akan meredam munculnya kemampuan dan kecerdasan anak.

Dari teori Gardner di atas, peneliti bermaksud membuktikan kesesuaian premis Gardner tersebut bahwa jika anak diberikan kegiatan bermain dalam bentuk perlakuan yang positif, menyenangkan dan menarik melalui ragam permainan seru yang dilakukan di *outdoor* atau di luar ruangan, dengan memberikan pengalaman *crystalizing experiences* maka tujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun akan tercapai. Ketika anak pernah mengalami peristiwa yang menyenangkan maka dipastikan ia ingin selalu menceritakan kepada orang terdekatnya dengan kesadaran.

Keterkaitan ini peneliti putuskan berdasarkan definisi pendukung yang lain yaitu *Lloyd and Gray* (2014) menyatakan:

“The philosophy of Forest School (outdoor) is to encourage and inspire individuals of any age through positive experiences and participation in engaging and motivating achievable activities in a woodland environment (outdoor), helping to develop personal, social and emotional skills such as; independence, self-discovery, confidence, communication skills and raised self-esteem”. (Lloyd and Gray, 2014: 10)

Jika diterjemahkan dengan sederhana Filosofi Sekolah Hutan (alam terbuka) adalah untuk mendorong dan menginspirasi individu dari segala usia melalui pengalaman positif dan partisipasi dalam melibatkan dan memotivasi kegiatan yang dapat dicapai di lingkungan hutan (*outdoor*), membantu mengembangkan keterampilan pribadi, sosial dan emosional seperti; kemandirian, penemuan diri, kepercayaan diri, keterampilan komunikasi dan peningkatan harga diri.

Definisi yang mendukung pendapat Gardner diantaranya dalam artikel Bora Kim (2019) menyatakan *“It was revealed that children saw pedagogical documentation of outdoor play as a tool to review previous outdoor play experiences, brainstorm outdoors about outdoor play, learn about letters, and positively track previous outdoor play experiences.* (Kim : 2019: 99).

Jika diterjemahkan: telah terbukti bahwa anak-anak melihat dokumentasi pedagogis bermain di luar ruangan mereka sebagai alat untuk meninjau kembali pengalaman bermain di luar sebelumnya, melakukan *brainstorming* di luar ruangan tentang bermain di luar, belajar tentang huruf, dan secara positif melacak pengalaman bermain di luar ruangan sebelumnya. Dari deskripsi Kim tersebut dimaknai bahwa kegiatan di luar ruangan serasa mem-*brainstorming* otak supaya tidak penat dalam

ruangan. Hal ini menjadi dasar pula bagi tindakan intervensi yang dilakukan peneliti.

Dengan pendekatan melalui kegiatan bermain dan belajar di luar kelas akan menjadi pengalaman baru yang mengesankan bagi anak didik sehingga mempunyai konsep bahan bicara yang akan selalu diceritakan kepada orang-orang terdekatnya. Tindakan selalu diceritakan tersebut sebagai efek dari kesan yang didapatkan anak atau berarti menurut pendapat Skinner (Papalia, 2009) sebagai tindakan yang dilakukan berulang-ulang merupakan bentuk latihan. Pada akhirnya kemampuan bicara anak menjadi lancar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hubungan atau keterkaitan antara tindakan intervensi melalui *bermain di luar ruangan* dalam konsep ragam permainan variatif edukatif yang mengesankan erat kaitannya dengan konsep berpikir anak sebelum terwujud dalam bentuk kemampuan berbicara anak.

4. Penerapan Bermain Di Luar Ruangan

Peneliti membagi kegiatan melalui bermain di luar ruangan beberapa langkah, yaitu; a) kegiatan sebelum aksi atau apersepsi, b) peneliti dan kolaborator *men-setting* area atau membersihkan area yang akan dijadikan tempat main anak dari hal-hal (benda) yang membahayakan c) kegiatan membacakan aturan main dan memperkenalkan perlengkapan yang akan dimainkan, d) kegiatan inti, e) kegiatan tindak lanjut/berkumpul lagi; seperti melaporkan hasil temuan, menghitung, tanya jawab, menceritakan, f) kegiatan penutup; yakni bernyanyi, melakukan doa bersama dan terakhir yel-yel. Berikut penjelasan tehnik penerapan kegiatan bermain di luar ruangan atau *outdoor playing* (untuk selanjutnya disebut demikian) dengan nama kegiatan disesuaikan dengan tema masing-masing sesuai nama kegiatan permainan.

a. Penerapan Konsep Bermain “Petualangan Harta Karun”

Peneliti membagi melalui bermain di luar ruangan beberapa langkah, yaitu; a) kegiatan sebelum aksi bisa dilakukan dengan melihat film tentang tema terkait, tanya-jawab pengalaman, b) peneliti dan kolaborator *men-setting area*, baik secara tempat maupun perlengkapan main atau media belajar yang digunakan dalam permainan anak, c) kegiatan diskusi membagi tim dan memberi nama tim sekaligus

membacakan aturan main, d) kegiatan memberikan peta sebagai kunci informasi, e) kegiatan inti; melakukan pencarian harta karun, f) kegiatan tindak lanjut; seperti melaporkan hasil temuan, menghitung, menceritakan.

1) Apersepsi

Kegiatan sebelum aksi berpetualang dengan melihat film tentang petualangan harta karun. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan gambaran visual atau menciptakan persepsi pemahaman kepada anak tentang permainan berpetualang mencari harta karun, peneliti dan kolaborator menanyakan hal-hal yang diketahui anak terkait kegiatan petualangan dengan tujuan memancing respon dan jawaban anak untuk mencoba mengingat hal apapun terkait petualangan yang pernah dilihat atau didengarnya. Sehingga terjadi diskusi ringan dengan anak. Selanjutnya guru memberikan aturan-aturan permainan.

- 2) Peneliti dan kolaborator men-*setting* area dengan meletakkan objek temuan (harta karun). Sebelum melakukan kegiatan petualangan, peneliti men-*setting* area bermain dengan meletakkan harta karun atau objek temuan (huruf; alphabet-hijaiyah, angka) sejumlah 3x lipat dari jumlah anak dengan tujuan 1 anak bisa mendapatkan minimal 2 atau 3 temuan, selain itu peneliti juga memperhitungkan keamanan anak dari benda yang dapat melukai, juga mempertimbangkan tingkat kesulitan jangkauan anak, kolaborator mengkondisikan anak dengan menyanyikan lagu-lagu pengantar dan memberitahukan jenis benda yang harus ditemukan, yaitu; huruf, angka, huruf hijaiyah, kata bermakna, membacakan aturan main
- 3) Kegiatan diskusi membagi tim dan memberi nama tim . Diskusi membentuk tim dan memberi nama tim masing-masing oleh anak dimaksudkan untuk mengamati interaksi komunikasi antar teman dan memberikan semangat untuk bersaing secara baik. Tim dibagi dua menjadi tim perempuan dan tim laki-laki. 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Pada saat diskusi peneliti, guru dan kolaborator hanya mengarahkan saja terkait nama tim.
- 4) Kegiatan memberikan peta sebagai kunci informasi. Peta sebagai kunci informasi tentang letak harta karun adalah bagian dari aspek bahasa, menyimak untuk direkam dalam kognisinya sehingga anak akan mengingat

dengan cermat dimana petunjuk harta karun itu diletakkan sebagaimana gambaran di peta, proses ini amat seru jika dilakukan mengingat 1 tim hanya mempunyai 1 peta. Di sini dipastikan akan banyak tanggapan anak didik dalam berbicara, dan kesempatan guru untuk bertanya, memberi motivasi, sekaligus mengamati ragam bicara anak.

- 5) Melakukan pencarian harta karun. Tiba saatnya anak beraksi melakukan pencarian harta karun, anak berlari menjelajah seluruh sudut area permainan, disamping itu dapat dipastikan teriakan anak yang riang memancing guru untuk terus memberi semangat sembari memberikan kosakata baru, seperti; “petualangan yang seru..”, “ayo temukan lagi harta karunnya”, “jangan menyerah..”, ‘putus asa’ “Tidak boleh curang”, “berusaha”, “peta-petunjuk”, dsb.
- 6) Kegiatan penutup dan tindak lanjut. Setelah upaya pencarian selesai semua anak kembali dalam satu tempat yang ditentukan lalu anak melaporkan hasil temuan. Untuk menghindari keramaian dan tidak kondusif, guru menunjuk anak satu per satu; ditunjuk 1 anak contoh anak A menghitung menghitung hasil temuan lalu menyebutkan hasil temuan, dan mencocokkan dengan poster yang disediakan. Di sini guru menanyakan posisi temuan, keadaan anak dan perasaan anak (“dimana saja tadi menemukan harta karunnya?, bagaimana cara menemukannya? bagaimana perasaan (menyebut nama anak) setelah memainkannya?”) lalu dilanjutkan anak B melakukan hal yang sama, anak C, dst. Peneliti juga memberi kesempatan anak untuk menceritakan upaya pencariannya sebebaskan mungkin untuk didengarkan dengan baik. Setelah ditanya satu per satu dan mendengarkan cerita masing-masing saatnya ditanyakan perasaan setelah memainkannya sebelum menutup dengan nyanyian dan do’a.

b. Penerapan Konsep Bermain “Mencari Hewan Kecil”

Permainan yang bersifat edukatif adalah yang menggunakan perencanaan secara terarah, dengan aturan dan tahapan main yang tepat dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan. Berikut tahapan kegiatan permainan meliputi;

- 1) Apersepsi, kegiatan sebelum aksi mencari hewan kecil, yaitu guru membacakan buku cerita. Teknik ini sebagaimana dilakukan oleh Dwiyani Anggraini (2019) pada penelitiannya yang berjudul dengan judul Pengaruh Metode Bercerita Dan Harga Diri Terhadap Kemampuan Berbicara Penelitian studi eksperimen ini dilakukan pada anak kelas 1 SD berlokasi di Sawah Besar Jakarta Pusat ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bercerita dengan kemampuan berbicara. Dari hasil penelitian membuktikan terdapat interaksi positif antara media pembelajaran dengan teknik bercerita terhadap kemampuan berbicara. (Anggraini, 2019). Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan gambaran visual atau menciptakan apersepsi pemahaman kepada anak tentang petualangan mencari hewan ‘seperti panji si petualang’.
- 2) *Setting Area*, dalam permainan ini tidak diperlukan *setting area* dan persiapan khusus, peneliti, kolaborator dan guru hanya perlu melakukan pengamanan anak dari benda-benda yang dapat membahayakan dengan cara menyingkirkan bebatuan besa yang menghalangi dan bebatuan kecil-sedang yang berpotensi membahayakan anak, kemungkinan adanya paku, kawat bambu atau kayu yang runcing yang bisa melukai kaki atau anggota tubuh yang lain. Semua sudut halaman akan menjadi area pencarian hewan kecil.
- 3) Informasi dan Aturan, guru dan peneliti memberitahukan tentang kemungkinan hewan yang ada dan ditemukan di halaman sekolah, yang boleh dipegang, diambil, dan tidak membahayakan. Sebelumnya peneliti dan guru/kolaborator mengajak anak berdo’a, bernyanyi tentang tema terkait, dan bertanya tentang pengalaman anak sesuai tema terkait. Memberitahukan tentang aturan kegiatan; mencari hewan cukup yang ada di halaman sekolah, memberitahukan ke guru apabila sudah ditemukan salah satu jenis hewan, tidak menyakiti hewan, mengembalikan hewan pada habitatnya.
- 4) Bermain inti, ketika bermain inti berlangsung peneliti sesekali turut bertanya hewan apa yang ditemukan diantara mereka sebagai stimulus respon anak didik sehingga peneliti dapat dengan jelas mengamati interaksi komunikasi yang berlangsung dengan peneliti saat itu juga, serta mengamati interaksi komunikasi dengan teman yang lain.

- 5) Penutup, hal utama yang dilihat peneliti adalah saat selesai kegiatan pencarian. Anak-anak diharapkan mempunyai bahan berbicara tentang banyak hal yang dilakukan setelah kegiatan petualangan. Sebelum diakhiri dengan doa penutup disesi ini anak-anak akan dipancing dengan beberapa pertanyaan untuk berani menjawab, berbicara tentang kegiatan dan selanjutnya jika anak mampu menceritakan proses pencarian hewan kecil secara sederhana maka hal tersebut menjadi poin tertinggi yang diberikan peneliti.

c. Penerapan Konsep Bermain “Mainan Kesukaanku”

Peneliti dan tim melakukan *setting* area sedemikian rupa untuk menunjang permainan dan juga benda-benda mainan yang dibawa anak-anak dari rumah. Tiga tahapan dalam permainan ini diantaranya;

- 1) Apersepsi, kegiatan sebelum bermain, anak-anak diminta untuk menunjukkan dan menceritakan seputar mainan kesukaannya, nama mainanan, siapa yang membelikan, kapan dibelikan, dan dimana ayah/bunda membelikan. Peneliti dan kolaborator juga menanyakan hal-hal yang diketahui anak terkait fasilitas umum yang pernah mereka kunjungi, diantaranya rumah sakit, taman bermain, gedung perkantoran, restoran,dll. Barulah guru memberikan aturan-aturan permainan.
- 2) Informasi dan Aturan, guru dan peneliti memberitahukan tentang area yang sudah diperiapkan, dan aturan memainkannya. Sebelumnya peneliti dan guru/kolaborator mengajak anak berdo'a, bernyanyi tentang tema terkait, dan bertanya tentang pengalaman anak sesuai tema terkait.
- 3) Bermain inti, ketika bermain inti berlangsung peneliti dan kolaborator akan bertanya dan mensupport permainan dalam bentuk komentar dengan tujuan meningkatkan kosakata kelancaran dan pemahaman anak yang menjadi tujuan sejauhmana kemampuan anak-anak dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan tetangga sekitar sekolah.
- 4) Penutup, hal utama yang tidak kalah penting untuk diamati peneliti adalah saat selesai kegiatan permainan. Anak-anak diharapkan mempunyai bahan berbicara tentang banyak hal yang dilakukan setelah kegiatan. Sebelum

diakhiri dengan doa penutup disesi ini anak-anak akan dipancing dengan beberapa pertanyaan untuk berani berbicara dan selanjutnya anak menceritakan tentang perasaan bermain hari ini.

Demikian penerapan kegiatan di luar kelas yang dilakukan dalam bentuk ragam bermain edukatif dengan harapan perencanaan tersebut bisa meningkatkan kemampuan berbicara anak.

d. Penerapan Konsep Bermain “Aku Tahu Jenis Daun”

Permainan yang bersifat edukatif adalah yang menggunakan perencanaan secara terarah, dengan aturan dan tahapan main yang tepat mempengaruhi tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan. Berikut tahapan kegiatan permainan meliputi;

- 1) *Apersepsi*, kegiatan sebelum aksi bermain di luar ruangan dengan membacakan buku tentang dedaunan. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan gambaran visual atau menciptakan apersepsi pengetahuan tentang jenis dedaunan.
- 2) *Setting Area*. Dalam permainan ini tidak diperlukan *setting* area dan persiapan khusus, peneliti, kolaborator dan guru hanya perlu melakukan pengamanan anak dari benda-benda yang dapat membahayakan dengan cara menyingkirkan bebatuan besar yang menghalangi dan bebatuan kecil-sedang yang berpotensi membahayakan anak, kemungkinan adanya paku, kawat bambu atau kayu yang runcing yang bisa melukai kaki atau anggota tubuh yang lain. Semua sudut halaman akan menjadi area pencarian dedaunan.
- 3) *Informasi dan Aturan*, guru dan peneliti memberitahukan tentang jenis dedaunan yang ada dan ditemukan di halaman sekolah, yang boleh dipegang, dipetik, dan tidak membahayakan. Sebelumnya peneliti dan guru/kolaborator mengajak anak berdo'a, bernyanyi tentang tema terkait, dan bertanya tentang pengalaman anak sesuai tema terkait. Memberitahukan tentang aturan kegiatan; mencari dedaunan cukup yang ada di halaman sekolah, memberitahukan ke guru apabila sudah menemukan 5 atau lebih jenis daun, tidak merusak tanaman.

- 4) Bermain inti, ketika bermain inti berlangsung peneliti sesekali turut bertanya daun apa yang ditemukan diantara mereka sebagai stimulus respon anak didik sehingga peneliti dapat dengan jelas mengamati interaksi komunikasi yang berlangsung dengan peneliti saat itu juga dengan komunikasi dengan teman yang lain.
- 5) Penutup, hal utama yang dilihat peneliti adalah saat selesai kegiatan pencarian. Anak-anak diharapkan mempunyai bahan berbicara tentang banyak hal yang dilakukan setelah kegiatan *outdoor learning*. Sebelum diakhiri dengan doa penutup disesi ini anak-anak akan dipancing dengan beberapa pertanyaan untuk berani berbicara dan selanjutnya jika anak mampu menceritakan proses pencarian dedaunan secara sederhana hal maka tersebut adalah bonus atau poin plus penilaian peneliti.

e. Penerapan Konsep Bermain “Pohon Hijaiyah”

Permainan yang bersifat edukatif adalah yang menggunakan perencanaan secara terarah, dengan aturan dan tahapan main yang tepat mempengaruhi tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan. Berikut tahapan kegiatan permainan meliputi;

- 1) Apersepsi, kegiatan sebelum aksi bermain dilakukan dengan tanya jawab seputar benda tidak bergerak di sekitar sekolah. Tehnik ini sebagaimana dilakukan oleh Afriliyanti Muslimah (2018) pada penelitiannya dengan judul Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Penerapan Metode Tanya Jawab, upaya yang dilakukan dengan metode tersebut menghasilkan peningkatan yang cukup baik dengan 2 kali siklus yang masing-masing dilakukan selama 3 hari menjadi 78% (siklus 2), kelemahan yang dialami terbatasnya dan kurang beragamnya pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. (Muslimah, Alim & Ayu, 2018). Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan gambaran visual atau menciptakan apersepsi pengetahuan tentang benda mati alami.
- 2) *Setting Area*, dalam permainan ini tidak diperlukan *setting area* dan persiapan khusus, peneliti, kolaborator dan guru hanya perlu melakukan pengamanan anak dari benda-benda yang dapat membahayakan dengan cara

menyingkirkan bebatuan besar yang menghalangi dan memilah bebatuan kecil-sedang yang berpotensi membahayakan anak untuk disingkirkan dan menambah bebatuan kecil-sedang yang kemungkinan akan ditemukan anak-anak, menghindarkan kemungkinan adanya paku, kawat bambu atau kayu yang runcing yang bisa melukai kaki atau anggota tubuh yang lain. Semua sudut halaman akan menjadi area pencarian bebatuan.

- 3) Informasi dan Aturan, guru dan peneliti memberitahukan tentang jenis batu yang ada dan ditemukan di halaman sekolah, yang perlu diambil, dan tidak membahayakan. Sebelumnya peneliti dan guru/kolaborator mengajak anak berdo'a, bernyanyi tentang tema terkait, dan bertanya tentang pengalaman anak sesuai tema terkait. Memberitahukan tentang aturan kegiatan; mencari bebatuan cukup yang ada di halaman sekolah, memberitahukan ke guru apabila sudah berhasil menemukan 5 batu, tidak melempar batu kea rah manapun.
- 4) Bermain inti, ketika bermain inti berlangsung peneliti sesekali turut bertanya berapa batu yang sudah ditemukan diantara mereka sebagai stimulus respon anak didik sehingga peneliti dapat dengan jelas mengamati interaksi komunikasi yang berlangsung dengan peneliti saat itu juga dengan komunikasi dengan teman yang lain.
- 5) Penutup, hal utama yang dilihat peneliti adalah saat selesai kegiatan pencarian. Anak-anak diharapkan mempunyai bahan berbicara tentang banyak hal yang dilakukan setelah kegiatan permainan. Sebelum diakhiri dengan doa penutup disesi ini anak-anak akan dipancing dengan beberapa pertanyaan untuk berani berbicara dan selanjutnya jika anak mampu menceritakan proses bermain secara sederhana hal maka tersebut adalah bonus atau poin plus penilaian peneliti.

f. Penerapan Konsep Bermain “Outdoor Mini Market”

Permainan yang bersifat edukatif adalah yang menggunakan perencanaan secara terarah, dengan aturan dan tahapan main yang tepat mempengaruhi tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan. Berikut tahapan kegiatan permainan meliputi;

- 1). Apersepsi, kegiatan sebelum aksi bermain dilakukan dengan tanya jawab seputar pusat belanja traditional dan modern.. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan gambaran visual atau menciptakan apersepsi pengetahuan seputar perbelanjaan dan benda-benda yang terkait.
- 2) *Setting Area*, dalam permainan ini diperlukan *setting area* dan persiapan khusus, Peneliti dan kolaborator juga menanyakan hal-hal yang diketahui anak terkait pasar traditional dan modern. Selanjutnya guru memberikan aturan-aturan permainan.
- 3) Informasi dan Aturan, guru dan peneliti memberitahukan tentang uang, bentuk, jenis dan nilainya. Produk yang aman dikonsumsi. Produk yang menyehatkan. Percakapan yang umum dilakukan dalam bertransaksi.
- 4) Bermain inti, ketika bermain inti berlangsung peneliti mengamati dan sesekali bertanya diantara mereka sebagai stimulus respon anak didik sehingga peneliti dapat dengan jelas mengamati interaksi komunikasi yang berlangsung dengan peneliti saat itu juga dengan komunikasi dengan teman yang lain.
- 5) Penutup, hal utama yang dilihat peneliti adalah saat selesai kegiatan pencarian. Anak-anak diharapkan mempunyai bahan berbicara tentang banyak hal yang dilakukan setelah kegiatan permainan. Sebelum diakhiri dengan doa penutup disesi ini anak-anak akan dipancing dengan beberapa pertanyaan untuk berani berbicara dan selanjutnya jika anak mampu menceritakan proses bermain secara sederhana hal maka tersebut adalah bonus atau poin plus penilaian peneliti.

g. Penerapan Konsep Bermain “Liputan TV Arkids”

Permainan yang bersifat edukatif adalah yang menggunakan perencanaan secara terarah, dengan aturan dan tahapan main yang tepat mempengaruhi tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan. Berikut tahapan kegiatan permainan meliputi;

- 1). Apersepsi, kegiatan sebelum aksi bermain dilakukan dengan tanya jawab seputar liputan berita. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan gambaran visual atau menciptakan apersepsi pengetahuan tentang cara meliput berita,

cara mewawancarai sumber berita dan cara menyiarkan berita dan benda-benda yang terkait.

- 2) *Setting Area*, dalam permainan ini diperlukan *setting area* dan persiapan khusus, Peneliti dan kolaborator juga menanyakan hal-hal yang diketahui anak terkait cara meliput berita, cara mewawancarai sumber berita dan cara menyiarkan berita dan peralatan yang terkait.
- 3) Informasi dan Aturan, guru dan peneliti memberitahukan tentang cara meliput berita, cara mewawancarai sumber berita dan cara menyiarkan berita dan peralatan yang terkait
- 4) Bermain inti, ketika bermain inti berlangsung peneliti dan tim terus memandu jalannya kegiatan. Sekaligus mengamati dan sesekali bertanya diantara mereka sebagai stimulus respon anak didik sehingga peneliti dapat dengan jelas mengamati interaksi komunikasi yang berlangsung dengan peneliti saat itu juga dengan komunikasi dengan teman yang lain.
- 5) Penutup, hal utama yang dilihat peneliti adalah saat selesai kegiatan pencarian. Anak-anak diharapkan mempunyai bahan berbicara tentang banyak hal yang dilakukan setelah kegiatan permainan. Sebelum diakhiri dengan doa penutup disesi ini anak-anak akan dipancing dengan beberapa pertanyaan untuk berani berbicara dan selanjutnya jika anak mampu menceritakan proses kegiatan main secara sederhana hal maka tersebut adalah bonus atau poin plus penilaian peneliti.

h. Penerapan Konsep Bermain “Hujan Seru”

Permainan yang bersifat edukatif adalah yang menggunakan perencanaan secara terarah, dengan aturan dan tahapan main yang tepat mempengaruhi tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan. Berikut tahapan kegiatan permainan meliputi;

- 1). Apersepsi, kegiatan sebelum aksi bermain dilakukan dengan bernyanyi tentang alam semesta. Teknik bernyanyi didasarkan pada penelitian yang dilakukan Melinda Puspita Sari Jaya (2017) dengan judul Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Kegiatan Menyanyi. Penelitian pada anak kelas 1 di Kabupaten Muara Enim. Siklus dilakukan dua kali dengan hasil

yang melebihi target prosentase yakni 86% dari target awal 80%. Artinya kegiatan menyanyi dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak. (Jaya, 2017). Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan gambaran visual atau menciptakan apersepsi pengetahuan tentang cara meliput berita, cara mewawancarai sumber berita dan cara menyiarkan berita dan benda-benda yang terkait.

- 2) *Setting Area*, dalam permainan ini diperlukan *setting area* dan persiapan khusus, Peneliti dan kolaborator juga menanyakan hal-hal yang diketahui anak terkait cara meliput berita, cara mewawancarai sumber berita dan cara menyiarkan berita dan peralatan yang terkait.
- 3) Informasi dan Aturan, guru dan peneliti memberitahukan tentang cara meliput berita, cara mewawancarai sumber berita dan cara menyiarkan berita dan peralatan yang terkait
- 4) Bermain inti, ketika bermain inti berlangsung peneliti dan tim terus memandu jalannya kegiatan. Sekaligus mengamati dan sesekali bertanya diantara mereka sebagai stimulus respon anak didik sehingga peneliti dapat dengan jelas mengamati interaksi komunikasi yang berlangsung dengan peneliti saat itu juga dengan komunikasi dengan teman yang lain.
- 5) Penutup, hal utama yang dilihat peneliti adalah saat selesai kegiatan pencarian. Anak-anak diharapkan mempunyai bahan berbicara tentang banyak hal yang dilakukan setelah kegiatan permainan. Sebelum diakhiri dengan doa penutup disesi ini anak-anak akan dipancing dengan beberapa pertanyaan untuk berani berbicara dan selanjutnya jika anak mampu menceritakan proses kegiatan main secara sederhana hal maka tersebut adalah bonus atau poin plus penilaian peneliti.

i. Penerapan Konsep Bermain “R.S Arkids Husada”

Permainan yang bersifat edukatif adalah yang menggunakan perencanaan secara terarah, dengan aturan dan tahapan main yang tepat mempengaruhi tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan. Berikut tahapan kegiatan permainan meliputi;

- 1). Apersepsi, kegiatan sebelum aksi bermain dilakukan dengan tepuk dokter dan

bernyanyi. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan gambaran visual atau menciptakan apersepsi pengetahuan tentang kegiatan seputar aktivitas dokter di rumah sakit.

- 2) *Setting Area*, dalam permainan ini diperlukan *setting area* dan persiapan khusus, Peneliti dan kolaborator juga menanyakan hal-hal yang diketahui anak terkait peralatan dokter dan perawat.
- 3) Informasi dan Aturan, guru dan peneliti memberitahukan tentang cara memeriksa, cara mengobati, cara memberi resep,dll.
- 4) Bermain inti, ketika bermain inti berlangsung peneliti dan tim terus memandu jalannya kegiatan. Sekaligus mengamati dan sesekali bertanya diantara mereka sebagai stimulus respon anak didik sehingga peneliti dapat dengan jelas mengamati interaksi komunikasi yang berlangsung dengan peneliti saat itu juga dengan komunikasi dengan teman yang lain.
- 5) Penutup, hal utama yang dilihat peneliti adalah saat selesai kegiatan pencarian. Anak-anak diharapkan mempunyai bahan berbicara tentang banyak hal yang dilakukan setelah kegiatan permainan. Sebelum diakhiri dengan doa penutup disesi ini anak-anak akan dipancing dengan beberapa pertanyaan untuk berani berbicara dan selanjutnya jika anak mampu menceritakan proses kegiatan main secara sederhana hal maka tersebut adalah bonus atau poin plus penilaian peneliti.

j. Penerapan Konsep Bermain “Serok Ikan”

Permainan yang bersifat edukatif adalah yang menggunakan perencanaan secara terarah, dengan aturan dan tahapan main yang tepat mempengaruhi tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan. Berikut tahapan kegiatan permainan meliputi;

- 1). Apersepsi, kegiatan sebelum aksi bermain dilakukan dengan membacakan buku cerita tentang hewan air. Tehnik bercerita ini sesuai dengan penelitian Rosalina Dwi Pratiwi (Pratiwi, D, 2016) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Bercerita Dengan Menggunakan Media Gambar Seri Bergulung (*Rotatoon*). Penelitian *Action Research* ini dilakukan

pada Anak TK A di Kabupaten Kediri yang diketahui pada data awal ditemukan prosentase kemampuan berbicara anak TK A tersebut hanya sebesar 37,50% sehingga menurut peneliti diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuannya melalui metode bercerita dengan media *rotation*. Dengan mengalami dua siklus upaya tersebut mendapatkan hasil peningkatan kemampuan berbicara naik menjadi 83% dari yang ditargetkan sebesar 71%. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan gambaran visual atau menciptakan apersepsi seputar jenis dan kehidupan hewan air.

- 2) *Setting Area*, dalam permainan ini diperlukan *setting* area dan persiapan khusus, peneliti dan kolaborator juga menanyakan hal-hal yang diketahui anak terkait seputar jenis dan kehidupan hewan air.
- 3) Informasi dan Aturan, guru dan peneliti memberitahukan tentang cara merawat ikan dan aturan main.
- 4) Bermain inti, ketika bermain inti berlangsung peneliti dan tim terus memandu jalannya kegiatan. Sekaligus mengamati dan sesekali bertanya diantara mereka sebagai stimulus respon anak didik sehingga peneliti dapat dengan jelas mengamati interaksi komunikasi yang berlangsung dengan peneliti saat itu juga dengan komunikasi dengan teman yang lain.
- 5) Penutup, hal utama yang dilihat peneliti adalah saat selesai kegiatan pencarian. Anak-anak diharapkan mempunyai bahan berbicara tentang banyak hal yang dilakukan setelah kegiatan permainan. Sebelum diakhiri dengan doa penutup disesi ini anak-anak akan dipancing dengan beberapa pertanyaan untuk berani berbicara dan selanjutnya jika anak mampu menceritakan proses kegiatan main secara sederhana hal maka tersebut adalah bonus atau poin plus penilaian peneliti.

D. Penelitian Yang Relevan

Pada beberapa referensi penelitian sebelumnya mengenai peningkatan kemampuan berbicara berikut pendekatan-pendekatannya sudah banyak dilakukan, namun dari berbagai hasil penelitian yang terkait ada beberapa yang bisa penulis sajikan dalam penelitian ini sebagai relevansi terhadap penelitian yang dilakukan. Pada penelitian dengan kesamaan variabel terikat telah dilakukan sebelumnya oleh

I Made Lestiawati (I Made Lestiawati, 2014) dengan judul Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Bermain Konstruktif Berbasis *Peer Group*. Penelitian ini dilakukan pada anak TK A Santo Vincentius Jakarta Timur dari pra-intervensi didapatkan rata-rata kemampuan berbicara sebesar 50,4% dengan melakukan dua siklus; S.I @ 68,7% dan siklus ke-2 @ 84,4%. Temuan data tersebut menunjukkan bahwa konstruktif berbasis *peer group* telah memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih kemampuannya dalam berbicara dengan rangsangan melalui bermain yang menyenangkan dan anak bebas berekspresi. Atau temuan tersebut telah berhasil melampaui target 71%.

Penelitian sebelumnya juga dilakukan Melinda Puspita Sari Jaya (2017) dengan judul Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Kegiatan Menyanyi. Penelitian pada anak kelas 1 di Kabupaten Muara Enim. Siklus dilakukan dua kali dengan hasil yang melebihi target persentase yakni 86% dari target awal 80%. Artinya kegiatan menyanyi dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak. (Jaya, 2017). Selanjutnya penelitian Wulandari (2011) dengan judul Pengembangan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Penggunaan Metode *Big Book* dengan melakukan PTK melalui media *Big Book* menurutnya telah ditemukan hasil yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan sebesar 92%. Meskipun kelemahan dalam penelitian ini adalah dalam 10 hari perlakuan praktis hanya di tempat yang sama dengan posisi yang sama dan material yang sama, sehingga dengan waktu yang berturut dengan teknik yang sama cenderung kurang mengoptimalkan kecerdasan yang lain. Namun penggunaan *Big Book* diyakini memang efektif untuk menarik minat anak dalam literasi. (Wulandari, 2012).

Penelitian dengan kesamaan variabel terikat juga dilakukan oleh Kurniawati (Kurnia Eka Wijayanti, Yogi Akin, 2017) dengan judul Peningkatan Kemampuan Berbicara Ditinjau dari Metode Bermain Peran, pada penelitian ini upaya perlakuan yang diberikan cukup berhasil selama 10 hari siklus dilakukan telah terjadi peningkatan cukup signifikan dari persentase pre-tes sebesar 38% setelah diberikan perlakuan menjadi 80%, namun menurut peneliti mengenai tempat karena hanya dilakukan pada kelas yang sama *setting*-an pun pada mainannya saja, sehingga kurang memberikan tantangan bagi anak. Dua penelitian yang dilakukan karena terbatasnya ruangan dan lahan. (Azizah & Kurniawati, 2013). Demikian juga

Haryati (Haryati, 2017) dalam penelitiannya tentang berbahasa mengambil judul Stimulasi Pengembangan Kecerdasan Verbal-Linguistik Pada Anak Melalui Metode Pembelajaran PAUD (Haryati, 2017) di sini peneliti mempraktekkan dengan mengoptimalkan metode pembelajaran yang sudah diatur dalam silabus pembelajaran AUD pada umumnya TK yakni meliputi dengan metode bercerita, bernyanyi, melalui permainan dan percakapan dengan anak, menurutnya masih banyak TK yang mana gurunya belum melakukan model mengajar yang tepat sebagaimana sudah diatur pada silabus di sekolahnya masing-masing yang di dapat dari diknas pusat, Haryati memaksimalkan teknik-teknik bercerita, bernyanyi, bermain dan bercakap-cakap dengan anak sebagai upaya mengembangkan kecerdasan verbal-linguistik, dan terbukti berhasil. Dari sebelum perlakuan didapat prosentase sebesar 41% setelah diberikan perlakuan menjadi sebesar 64% dan siklus ke-2 meningkat sebesar 85%. Kendala dalam penelitian ini terletak pada kurangnya waktu dan banyaknya kuota anak didik dalam 1 kelas di PAUD tersebut, sehingga belum mencakup semua anak dikarenakan jadwal sekolah juga hanya 3 hari dalam 1 minggu dan hanya sampai dengan jam 10. Saran yang diberikan adalah sesungguhnya mengoptimalkan silabus baku dari diknas pusat juga bisa membantu meningkatkan berbagai kecerdasan anak didik karena tidak ada ketentuan penggunaan sumber belajar khusus dan bahan main khusus, semua dilakukan sebagaimana jadwal sehingga bisa dilakukan oleh semua TK-PAUD-RA yang ada.

Sedangkan penelitian dengan kesamaan variabel bebas dilakukan oleh Della Gustiana, Muhamad Ali, Dian Miranda (Della Gustiana, Della dan Muhamad, Ali dan Miranda, 2017) dengan judul penelitian Penerapan Pembelajaran *Outdoor* Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Penelitian dengan metode deskriptif ini dimaksudkan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran di luar kelas pada anak usia 5-6 tahun, menurut penulis sebagai berikut: faktor pendukung dalam pembelajaran *outdoor* pada anak usia 5-6 tahun adalah penggunaan media yang nyata, sehingga anak-anak dengan mudah menangkap atau mengingat sesuatu yang telah dilihatnya. Faktor penghambat dalam pembelajaran *outdoor* pada anak usia 5-6 tahun, kurangnya konsentrasi anak-anak terhadap kegiatan yang sedang berlangsung karena gangguan dari fasilitas yang tersedia di lingkungan sekolah sehingga guru susah untuk mengawasi keberadaan anak. Saran yang diberikan secara garis besar adalah

guru diharapkan tetap mempertahankan 3 metode pendekatan; penugasan, observasi, dan bermain. Saran utama lain adalah memperkaya jenis kegiatan luar kelas tidak hanya di area halaman sekolah juga memperbanyak jenis permainan di luar kelas. (Gustiana, Ali dan Miranda, 2017)

Bigharta Bekti Susetyo (2017) dengan judul *Pengaruh Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Outdoor Adventure Education Terhadap Kecerdasan Spasial Dan Berfikir Tingkat Tinggi*. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang tergolong dalam penelitian eksperimen semu (*quasy experiment*). Pada pembelajaran di lapangan juga ditemukan beberapa temuan yang berkaitan dengan kecerdasan spasial geografi dan berfikir tingkat tinggi. Kecerdasan spasial geografi berkaitan dengan keterampilan geografi dan etika lingkungan. Berfikir tingkat tinggi berkaitan dengan literasi informasi dan *problem solving*. Saran dari penelitian ini diantaranya adalah pembelajaran di geografi hendaknya menggunakan *Problem Based Learning* berbasis *Outdoor Adventure Education* karena dapat mengasah kecerdasan spasial dan berfikir tingkat tinggi. (Susetyo, 2017).

Selanjutnya penelitian dengan variabel bebas dilakukan oleh D. Iskania Nurlita (Iskania Nurlita, 2016) dengan judul *Hasil Penerapan Pembelajaran Di Luar Kelas Dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini* penelitian tersebut berangkat dari rendahnya tingkat kemampuan anak dalam membedakan warna, jarak, bentuk karena kendala kurang adanya variasi media belajar sehingga dengan keterbatasan biaya sekolah peneliti memberi masukan melalui PTK dengan menggunakan media alam sekitar, penelitian tersebut berhasil meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak dari sebelum perlakuan didapatkan prosentase sebesar 35% dan setelah diberikan perlakuan menjadi sebesar 57% dan sebagaimana target yang dicapai yaitu 75% .

Terakhir peneitian yang relevan dilakukan oleh Linda Eka Rahmawati (2018) dengan Judul *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Penerapan Outdoor Learning Di Paud Aisyiyah Kasih Ibu* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan kecerdasan naturalis anak melalui penerapan *outdoor learning*. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan *Paired Sample t-Test* di diperoleh nilai $-t \text{ tabel} > t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, yaitu $(- 2.045$

> - 12.966 atau $12.966 > 2.045$), dengan nilai Sig = 0.000 atau Sig. (2-tailed) < 0,05 sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga kesimpulan yang dihasilkan terdapat perbedaan signifikan pada kecerdasan naturalis anak usia dini di PAUD Aisyiyah Kasih Ibu setelah diterapkan *outdoor learning*. (Rahmawati, 2018)

E. Kerangka Teori

Kemampuan berbicara adalah usaha wicara untuk bisa menyampaikan pesan perasaan, ide, pendapat, secara lisan dengan kejelasan artikulasi dan pilihan kata untuk dirangkai menjadi suatu kalimat bermakna dan disampaikan dengan tujuan difahami oleh lawan bicara. Pada usia 4-5 tahun, kosakata yang dimiliki anak cukup pesat yakni sudah mencapai 2500 kosakata. Kosakata tersebut akan terus bertambah seiring dengan pemberian stimulasi dari orangtua dalam pengasuhan dan bimbingan guru di sekolah. Bahkan pada beberapa anak kosakata bisa bertambah dipengaruhi oleh apa yang menjadi kesukaannya misalnya dari, acara televisi, *youtube*, atau *game* di *smartphone*, juga ketika berinteraksi dengan teman di lingkungan bermainnya.

Kemampuan pada artikulasi atau pelafalan kata sudah mulai jelas, hanya pada huruf tertentu saja yang umumnya mengalami kesulitan, seperti pada huruf “R” dilafalkan menjadi “L” dan beberapa kasus huruf “S” dilafalkan menjadi “C”. Struktur kalimat seharusnya juga sudah membentuk tiga rangkaian kata menjadi satu kalimat yang terdiri dari subjek, predikat objek “aku bawa bekal roti”. Kalimat tersebut merupakan susunan kalimat sederhana yang lengkap untuk anak usia 4-5 tahun, meskipun pada predikat-nya belum menggunakan kata depan yang menandakan bahwa predikat tersebut merupakan kata kerja. Sedangkan pada aspek pemahaman, anak di usia 4-5 tahun ini mempunyai tingkat pemahaman yang cukup baik, dengan memahami dua perintah sekaligus “tolong diambulkan kertas lalu digambarkan bentuk bulat ya”, umumnya anak di usia ini sudah memahami perintyah tersebut dengan baik selama dia juga mendengarkan atau menyima perintah dengan pendengaran yang baik. Pada aspek terakhir kefasihan atau kelancaran berbicara, yang dimaksud disini adalah kemampuan menceritakan suatu kejadian yang pernah dialami anak. Tidak semua anak mampu melakukan

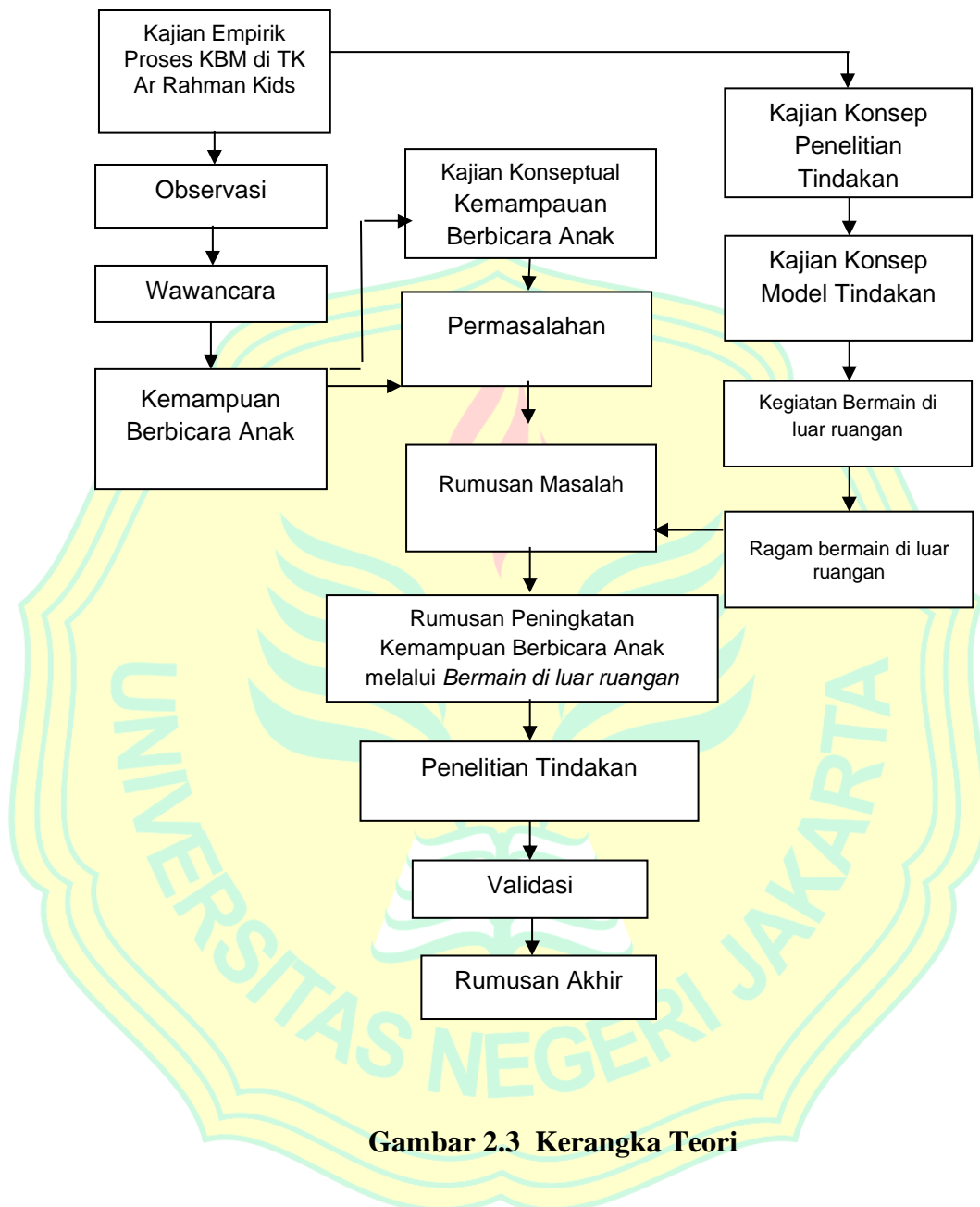
aspek ini dengan baik kecuali anak yang memang mempunyai kecerdasan *verbal-linguistic*.

Beberapa syarat yang mendukung kemampuan berbicara anak pada aspek ini, diantaranya; anak memiliki kepercayaan diri atau keberanian yang lebih, anak berada dalam keadaan yang baik-baik saja atau tidak dalam keadaan marah, sakit atau ngambek. Anak dalam keadaan fisik yakni alat (*tool*) ucapnya yang mendukung kemampuan berbicaranya. Kesemua hal tersebut menjadi instrumen pendukung kemampuan berbicara anak. Anak-anak prasekolah memperoleh kemampuan berbicara yang lebih baik terhadap keempat aspek tersebut dan menggunakan kendali ini untuk mengembangkan kemampuan berbicara menjadi keterampilan berbicara. karena guru dan sekolah yang baik akan memperhatikan bakat anak melalui stimulasi, respon, bahkan kompetisi yang pelaksanaannya dilakukan tanpa mengabaikan hak anak yakni dengan memasukkan unsur bermain. Terdapat berbagai macam kegiatan bermain yang dapat dilakukan oleh anak. Salah satunya bermain aktif, menurut Mayke dengan bermain di luar ruangan. Pada saat anak bermain di luar ruangan maka anak akan terlibat secara langsung dengan mengaktifkan seluruh panca indera yang ada.

Ada banyak ragam permainan di luar ruangan, telah disebutkan di atas, sebagaimana hakikat luar ruangan yang tidak terbatas maka ragam bermain sembari belajar di luar ruangan pun tidak terbatas. Mediana yang bersumber dari alam mudah ditemukan dan tidak pernah habis untuk dimanfaatkan. Demikian pula dengan ide yang tidak akan habis manakala seseorang berada di luar ruangan atau alam terbuka, imajinasi dan gagasan-gagasan juga ide kreatif lebih mudah dituangkan dibanding di ruang terbatas. Ide *brilliant* yang dihasilkan oleh seseorang atau anak lalu dipraktekkan atau dijalani sendiri maupun terlibat bersama teman akan berdampak pada peristiwa menyenangkan menjadi pengalaman yang tidak mudah dilupakan. Oleh karenanya ragam bermain di luar ruangan dipandang dapat dijadikan satu cara pendekatan yang bisa meningkatkan kemampuan berbicara anak.

Untuk memecahkan masalah dalam penelitian ini khususnya bagaimana meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui bermain sembari belajar di luar

ruangan dengan merujuk konsep yang telah dipaparkan diatas. Hal ini dapat digambarkan di bawah ini:



Gambar 2.3 Kerangka Teori

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di TK Ar-Rahman, Ciputat, Jl. Citanduy, No. 18. Ciputat, Tangerang Selatan. Pemilihan Taman Kanak-kanak tersebut tidak dimaksudkan untuk mewakili kondisi-kondisi Taman Kanak-kanak lainnya, akan tetapi mempelajari situasi sosial yang ada di suatu lembaga TK tersebut. Sedangkan mengenai waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu pada bulan November dan awal Desember 2019.

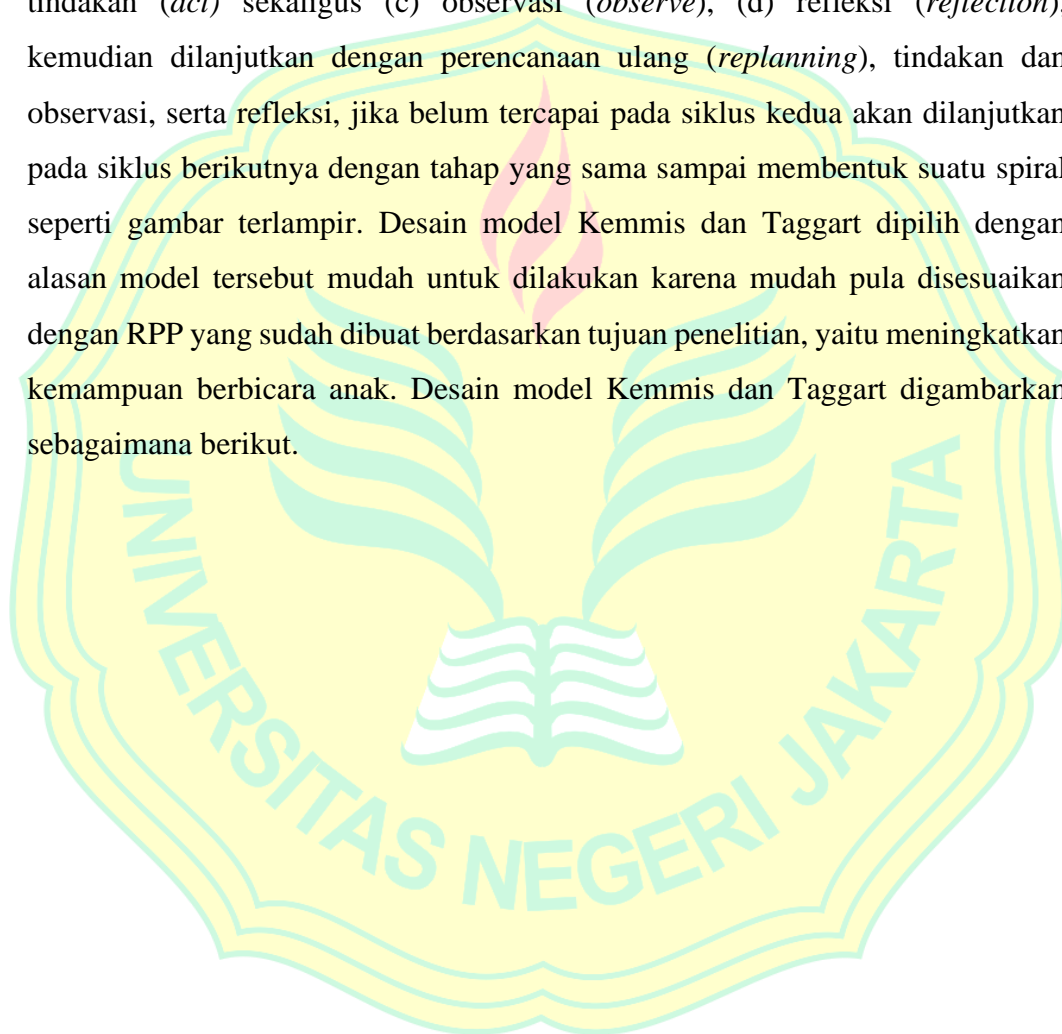
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

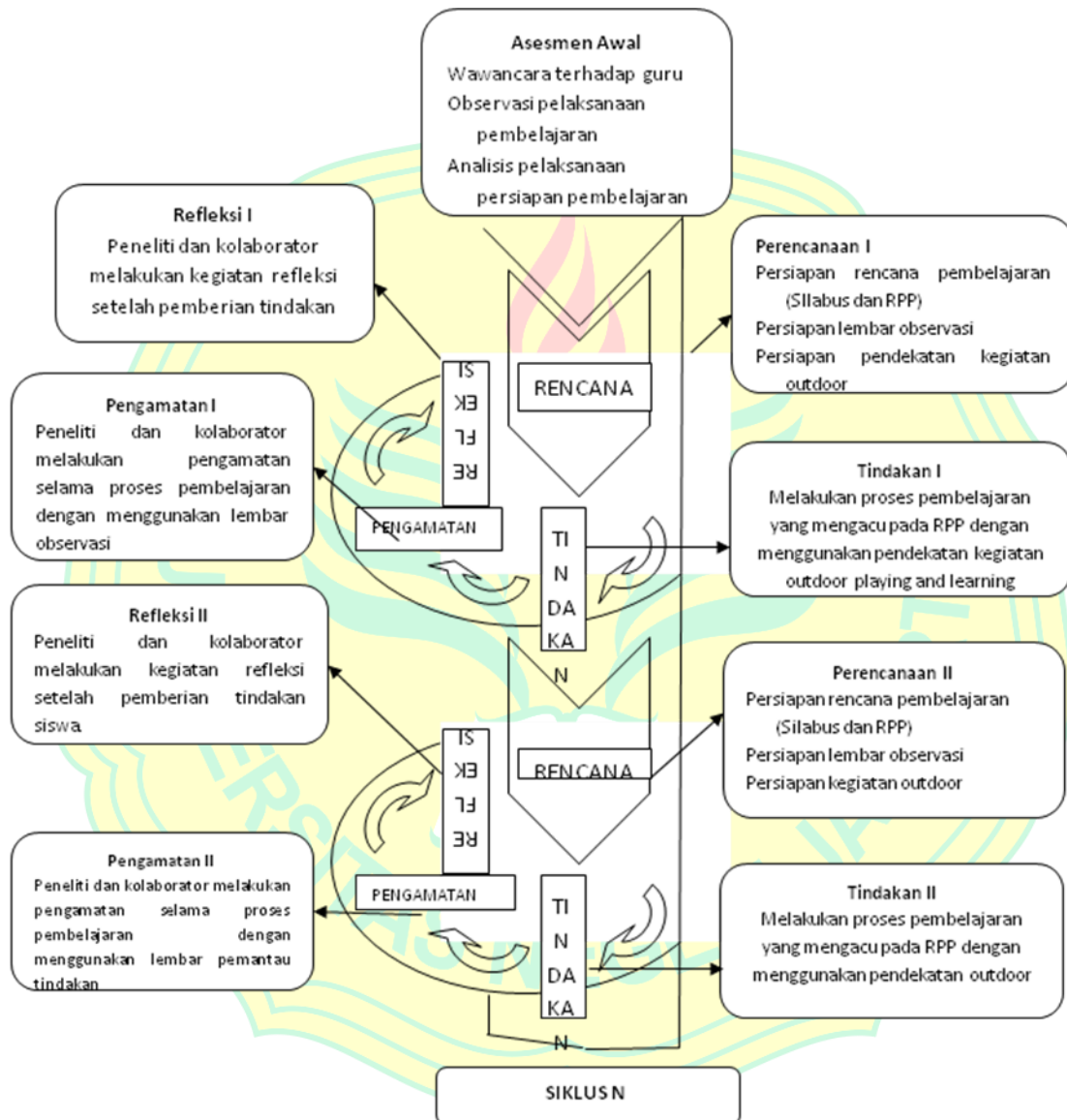
No	Pra Penelitian	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan	Waktu	Pertemuan	Waktu
1	Senin, 14 Oktober 2019	1	Senin, 18 November 2019	1	Senin, 2 Desember 2019
2	Senin, 15 Oktober 2019	2	Selasa, 19 November 2019	2	Selasa, 3 Desember 2019
3	Senin, 16 Oktober 2019	3	Rabu 20 November 2019	3	Rabu, 4 Desember 2019
4	Senin, 17 Oktober 2019	4	Kamis, 21 November 2019	4	Kamis, 5 Desember 2019
5	Senin, 18 Oktober 2019	5	Jum'at, 22 November 2019	5	Jum'at, 6 Desember 2019

B. Desain dan Metode Penelitian

1. Desain Penelitian

Desain intervensi tindakan atau rancangan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart oleh Mujiharto dalam Kusuma (Kusuma & Dwitagama, 2009). Adapun prosedur kerja dalam penelitian tindakan merupakan suatu siklus yang meliputi tahap-tahap: (a) perencanaan (*plan*), (b) tindakan (*act*) sekaligus (c) observasi (*observe*), (d) refleksi (*reflection*), kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang (*replanning*), tindakan dan observasi, serta refleksi, jika belum tercapai pada siklus kedua akan dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan tahap yang sama sampai membentuk suatu spiral seperti gambar terlampir. Desain model Kemmis dan Taggart dipilih dengan alasan model tersebut mudah untuk dilakukan karena mudah pula disesuaikan dengan RPP yang sudah dibuat berdasarkan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan kemampuan berbicara anak. Desain model Kemmis dan Taggart digambarkan sebagaimana berikut.





Gbr. 2.4 Gambar Desain Penelitian
 Diadaptasi dari Model Penelitian Tindakan menurut Kemmis dan Taggart

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Action Research* (AR) atau penelitian tindakan. Rancangan penelitian yang digunakan sesuai dengan kaidah-kaidah penelitian tindakan yang disesuaikan dengan kondisi subjek penelitian serta kebutuhan pengukuran parameter penelitian. Penelitian tindakan ini dilakukan sebagai perbaikan suatu tehnik pembelajaran melalui pemberian tindakan dalam bentuk siklus berdasarkan refleksi dari pemberian tindakan. Bentuk penelitian adalah dengan penerapan pendekatan proses ragam bermain di luar ruangan untuk diketahui pengaruhnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak.

Metode penelitian tindakan (*Action Research*). Menurut W. Kusuma (2009) dan Riduwan (2009) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri dengan cara (1) merencanakan, (2) melaksanakan, (3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Pada penelitian ini direncanakan dalam dua siklus, akan tetapi jika dengan pemberian tindakan pada siklus 1 tersebut sudah dapat meningkatkan skor kemampuan berbicara pada subyek yang diteliti, yakni mencapai 71% maka siklus II tidak perlu dilakukan.

C. Subjek Penelitian

Anak-anak usia 4-5 tahun dengan keadaan sehat dan normal. Keseluruhan siswa kelas A TK Ar Rahman sebanyak 14 siswa TK A (4-5 tahun) terdiri 8 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Diharapkan semua anak dalam kondisi sehat fisik (normal) sampai dengan berakhir tindakan. Pada semester 1 dan 2 terdapat 10 tema dibagi menjadi sub tema dan tema harian. Hasil diskusi dengan kepala sekolah dan guru, khusus untuk kelas yang diberi tindakan terkait tema disepakati menggunakan tema semester 1 dan 2 secara acak. Penelitian dilakukan jatuh pada bulan November untuk lima kali pertemuan dan bulan Desember untuk lima kali pertemuan.

D. Teknik Pengumpulan Subjek Penelitian

Subjek dilakukan pada kelas TK A2 yang kondisi anaknya dominan gerak motorik kasarnya atau anak yang lebih aktif secara kinestetik dibanding kelas lainnya.

E. Prosedur Penelitian Tindakan

Prosedur penelitian, sebagaimana rancangan pada desain penelitian yang dipilih, tahapan tindakan dilakukan sesuai dengan siklus yang telah dijelaskan didalam desain yakni peneliti melakukan observasi awal untuk mendapatkan gambaran kondisi anak-anak sebelum tindakan. Pertama, peneliti melakukan *assessment* awal terkait kemampuan berbicara anak pada subjek penelitian, yakni anak kelas A2 TK Ar Rahman Kids. Kedua, peneliti mempelajari segala situasi kegiatan di dalam kelas dan di luar kelas, mengamati apa yang dilakukan oleh guru kelas dan bagaimana reaksi anak-anak, serta menjajaki peluang-peluang atau kemungkinan-kemungkinan mengenai bagaimana upaya menerapkan kegiatan bermain sembari belajar di luar ruangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara. Proses ini dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran di kelas dan wawancara kepada guru kelas A2.

Selanjutnya, akan diuraikan kembali secara lebih rinci mengenai desain dan prosedur pelaksanaan penelitian tindakan.

1. Kegiatan Pra-penelitian

Kegiatan pra-penelitian dilakukan sebelum siklus pertama dilakukan. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu:

- a. Meminta izin kepada kepala sekolah TK Ar Rahman Kids.
- b. Melakukan wawancara dengan kepala sekolah, psikolog dan guru TK A2.
- c. Mengamati proses belajar mengajar di TK A2.
- d. Mengamati dan menganalisis Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan oleh guru dan melihat hasil perkembangan anak melalui buku perkembangan anak.
- e. Melakukan diskusi dengan guru untuk membahas pemecahan masalah yang terjadi dalam kelas dan membahas program kegiatan yang akan dilakukan untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut.

- f. Menentukan target pencapaian dan kebutuhan waktu dalam penelitian, sehingga disepakati siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 18 s.d 22 November 2019.

Setelah memperoleh semua data, kemudian peneliti dibantu oleh kolaborator dan guru melakukan pra-intervensi tindakan untuk melihat hasil skor awal kemampuan berbicara anak. Data-data tersebut kemudian disimpan sebagai hasil pengamatan awal sebelum melakukan penelitian tindakan. Selain itu peneliti dan kolaborator dibantu guru melakukan refleksi dengan melihat beberapa anak yang masih membutuhkan intervensi secara mendalam.

Rancangan pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak meliputi: 1) pemilihan pendekatan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak. 2) pemilihan tema pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini ditunjukkan dengan tabel sebagaimana terlampir.

Tabel 3.2
Tahapan Perencanaan Tindakan

<p>Persiapan Perencanaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajukan surat izin penelitian 2. Mengumpulkan data observasi sebelum penelitian 3. Menentukan anak yang akan menjadi subjek penelitian
↓
<p>Perencanaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan lingkup perkembangan bahasa anak, tema, dan pola kegiatan 2. Menyusun rencana kegiatan pembelajaran harian (<i>daily activities</i>) 3. Menyusun program kegiatan bermain sembari belajar di luar ruangan dikaitkan dengan kondisi kelas dan kemampuan berbicara 4. Menyiapkan alat bantu yang terkait dengan tema dan instrument penilaian 5. Membuat lembar observasi 6. Mengkondisikan anak-anak agar tercapai jalannya kegiatan
↓
<p>Tindakan</p>

<p>1. Persiapan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Menyiapkan dan menentukan objek harta karun b. Menyiapkan lembar instrument, dokumentasi dan lembar observasi <p>2. Pelaksanaan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mengkondisikan anak b. Pembukaan c. Inti d. Penutup <p>3. Tindak lanjut</p> <p>Peneliti dan guru mengambil intisari jawaban melalui tanya jawab anak secara bergantian untuk menceritakan pengalaman</p>
<p>Refleksi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memaparkan dan mendeskripsikan data 2. Mendiskusikan dengan kolaborator 3. Merefleksikan dan meng-evaluasi
<p>Pengamatan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pengamatan 2. Mencatat dan merekam data 3. Mendokumentasikan kegiatan

2. Pelaksanaan Siklus I

Setelah melakukan persiapan pra penelitian, peneliti melakukan langkah-langkah penelitian tindakan yang dilakukan untuk mengidentifikasi dan meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui kegiatan bermain sembari belajar di luar kelas dalam bentuk ragam permainan edukatif. Untuk siklus I dilakukan 5 kali pertemuan, melalui empat tahap yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada perencanaan ini terdiri dari empat kegiatan yaitu, 1) menentukan target kompetensi; 2) mendesain pembelajaran; 3) menyiapkan lembar

observasi dan lembar pertanyaan. 4) membuat jadwal pembelajaran. Adapun penjelasan secara rinci mengenai pelaksanaan siklus I dijabarkan di bawah ini:

b. Tindakan Siklus I

Tahapan pelaksanaan tindakan melalui bermain sembari belajar di luar ruangan berupa ragam bermain edukatif untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Dalam setiap tahapan pembelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran yang berlaku. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilaksanakan selama lima kali dengan lima ragam permainan berbeda. Pertemuan yang masing-masing berdurasi 60 menit.

c. Pengamatan Siklus I

Tahap pengamatan atau observasi dilakukan untuk mengamati kemampuan berbicara anak pada setiap tindakan yang diberikan, disetiap pertemuan. Pada tahap ini, peneliti dan tim kolaborator mengamati dengan menggunakan lembar observasi dan instrumen pemantau tindakan guru.

d. Refleksi Siklus I

Tahap akhir dilakukan dengan membuat refleksi dan kesimpulan yang telah dilakukan. Tahap ini dilakukan setelah tindakan sebanyak lima kali pertemuan. Pada tahap ini, peneliti dan tim kolaborator merefleksikan tindakan yang telah dilakukan, mendiskusikan dan melakukan evaluasi berdasarkan hasil tindakan serta pengamatan peneliti dan kolaborator. Setelah dilakukan siklus I sebanyak lima kali pertemuan, apabila hasil tindakan belum sesuai dengan pencapaian target peningkatan, maka perlu dilakukan rancangan-rancangan untuk pelaksanaan tindakan pada siklus II.

3. Pelaksanaan Siklus II

Setelah melakukan evaluasi pada siklus I, hasil tindakan intervensi penelitian belum mencapai persentase disepakati yaitu kriteria ketuntasan klasikal sebesar 71%. Oleh karena itu atas kesepakatan peneliti, tim kolaborator, kepala sekolah dan guru maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus II, selanjutnya peneliti melakukan penelitian tindakan yang dimulai dengan tahapan-tahapan berikut ini.

a. Perencanaan Siklus II

Pada tahap perencanaan, peneliti mengadakan koordinasi dengan guru mengenai langkah-langkah melakukan program kegiatan yang menjadi konsep dari penerapan kegiatan bermain sembari belajar di luar ruangan kemudian merancang dan menyiapkan RPP, media yang dibutuhkan, lembar observasi, dan instrumen pemantau tindakan.

b. Tindakan Siklus II

Tahapan pelaksanaan tindakan dengan melakukan pendekatan bermain sembari belajar di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak. Dalam setiap tahapan pembelajaran yang diterapkan berdasarkan pada langkah perencanaan yang telah dibuat dan disepakati. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilaksanakan secara berulang dengan ragam tema bermain yang berbeda dan dilakukan selama lima kali pertemuan yang masing-masing berdurasi 90 menit atau satu jam setengah. Setelah melaksanakan siklus II, peneliti dan tim kolaborator melakukan refleksi secara keseluruhan dari siklus II. Salah satunya dilakukan penambahan jam dengan pertimbangan kurangnya waktu pada sesi terakhir di siklus I.

c. Pengamatan Siklus II

Tahap pengamatan atau observasi dilakukan untuk mengamati kemampuan berbicara anak pada setiap tindakan yang diberikan, pada setiap pertemuan proses pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, peneliti dan tim kolaborator mengamati dengan menggunakan lembar observasi dan instrumen pemantau tindakan guru dan anak.

d. Refleksi Siklus II

Tahap akhir dilakukan dengan membuat refleksi dan kesimpulan yang telah dilakukan. Tahap ini dilakukan setelah tindakan sebanyak lima kali pertemuan. Pada tahap ini, peneliti dan tim kolaborator merefleksikan tindakan yang telah dilakukan, mendiskusikan dan melakukan evaluasi berdasarkan hasil tindakan serta pengamatan kolaborator. Apabila hasilnya belum sesuai dengan hasil yang diharapkan, maka harus disiapkan langkah-langkah perbaikan untuk perencanaan bagi siklus berikutnya.

F. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Kriteria keberhasilan tindakan dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan kemampuan berbicara anak TK A2 melalui kegiatan bermain sembari belajar di luar ruangan yang didapat dari hasil pengamatan. Kriteria keberhasilan penelitian tindakan ini disimpulkan berdasarkan catatan lapangan dan analisis persentase pada aspek setiap anak meningkat. Catatan lapangan digunakan untuk melihat perkembangan anak pada setiap aspek kemampuan berbicara. Dalam penelitian ini, peneliti dan tim kolaborator menentukan kriteria keberhasilan tindakan dilihat dari persentase peningkatan kemampuan berbicara berdasarkan kriteria penilaian klasikal yang dikemukakan oleh George E. Mills yaitu 71%. Artinya kemampuan berbicara anak di TK A2 dikatakan meningkat apabila 71% dari 14 anak mencapai KKM yang disepakati dengan tim kolaborator dan guru. Kriteria ketuntasan minimal yang disepakati oleh peneliti, tim kolaborator dan guru adalah 81%. Jadi tindakan dinyatakan berhasil apabila minimal 9 anak akan memperoleh skor minimal 81%.

G. Sumber Data

Data adalah hasil pencatatan baik yang berupa fakta maupun angka. Sumber data dalam penelitian ini adalah hasil dari pengamatan dari lembar observer dan kolaborator yang terlibat dalam penelitian tindakan ini yaitu guru kelas. Data diperoleh dari seluruh aktivitas anak dan guru yang terlibat dalam kegiatan bermain sembari belajar di luar ruangan.

Subyek penelitian yang juga dijadikan sumber data adalah anak TK A2 usia 4-5 tahun TK Ar Rahman Kids yang berjumlah 14 orang. Yaitu 6 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Selain itu sumber data dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, psikolog sekolah, guru kelas, dan orang tua. Data yang diambil adalah data kemampuan berbicara anak yang diukur sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Tindakan intervensi yang dilakukan adalah pendekatan bermain sembari belajar di luar ruangan dalam bentuk ragam bermain edukatif.

H. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono berpendapat bahwa terdapat empat macam teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan/trianggulasi. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah dengan pengamatan observasi. Observasi yang digunakan adalah observasi partisipan. Observasi dalam pengambilan data untuk mengamati seberapa besar efek tindakan dapat mencapai sasaran. Peneliti terlibat langsung dalam kegiatan sehari-hari, dengan metode pengambilan data seperti ini dirasa cukup akurat dalam perolehan hasil data, lebih lengkap dan lebih bisa mengetahui sejauh mana tindakan tersebut berpengaruh kepada peningkatan kemampuan berbicara anak. Lembar observasi: melakukan *checklist* pada poin-poin pada skala kemunculan kemampuan berbicara.

Penggunaan instrument sebagai alat pengumpul data adalah instrumen yang mengacu pada kemampuan berbicara anak. Untuk mengetahui kemampuan berbicara anak dilakukan observasi menggunakan lembar instrumen yang dikembangkan dalam bentuk *checklist* dengan pola jawaban berskala *Likert* yang dimodifikasi. Model ini digunakan untuk menilai sikap dan tingkah laku yang diinginkan oleh peneliti. Data ini juga yang nantinya akan menjadi poin penilaian dan patokan refleksi pada siklus 1, dan siklus 2. Teknik lain yang digunakan adalah dengan menggunakan catatan lapangan dan catatan wawancara. Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa kata-kata sebagai jawaban polos anak, hal ini diyakini lebih *riil* dalam memperoleh informasi jitu tentang pengetahuan penalaran anak mengenai sesuatu hal dengan proses tanya jawab.

Data dokumen yang direkam merupakan proses dari siklus-siklus yang telah dilaksanakan. Selanjutnya dokumen akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif untuk menentukan peningkatan hasil belajar anak sebagai pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan guru, tujuannya untuk mengetahui meningkatnya kemampuan berbicara anak dengan pendekatan bermain luar ruangan yang dilakukan pada proses pembelajaran.

1. Kisi-Kisi Instrumen

a. Definisi Konseptual Kemampuan Berbicara

Kemampuan berbicara adalah kemampuan menyampaikan, mengembangkan, mengemukakan, mengungkapkan, mengkomunikasikan ide, gagasan, perasaan, maksud, dan atau pesan melalui lisan dengan pemilihan kosakata yang tepat, waktu yang tepat, dan dengan pelafalan yang jelas dengan tujuan dimengerti oleh orang lain.

b. Definisi Operasional Kemampuan Berbicara

Peningkatan kemampuan berbicara anak adalah kemunculan berbicara anak setelah dilakukan intervensi tindakan yang didapatkan dengan skor dan dapat dibuktikan melalui penghitungan statistik ditandai dengan didupatkannya nilai (skor) yang melebihi target yang ditentukan. Data skor diperoleh menggunakan lembar observasi dengan indikator pengamatan yang meliputi kemampuan pada lima aspek berbicara yaitu, 1) kosakata, 2) artikulasi, 3) struktur kalimat, 4) pemahaman, 5) kefasihan. Penilaian kemampuan berbicara tersebut didukung dengan beberapa faktor yang mempengaruhinya, seperti; kondisi tidak bisu, kondisi tidak sakit, kondisi tidak sedang jadi pendiam karena sesuatu hal, atau sedang marah, dan lain-lain yang menghambat.

Hasil pengamatan yang mengindikasikan kemampuan berbicara anak saat melakukan kegiatan bermain di luar ruangan dengan ragam bermain edukatif dilihat dari lima aspek yaitu kosakata, artikulasi, struktur kalimat, pemahaman dan kefasihan. Kemunculan setiap aspek tersebut dicatat oleh peneliti dan kolaborator dalam lembar observasi dengan memberikan *checklist* (√). skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *rating scale*, yaitu instrumen pengukuran non tes dengan menggunakan suatu prosedur terstruktur untuk memperoleh informasi tentang hasil dan hal-hal terkait dari subjek yang diobservasi. Setiap butir indikator diberikan tanda *checklist* (√) pada kolom. Setiap item pernyataan diberi skor 1-4 sesuai dengan tingkat jawabannya. Skor 1: Belum Berkembang (BB), skor 2: Mulai Berkembang (MB), skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH), skor 4: Berkembang Sangat Baik (BSB).

Rentang skor yang digunakan adalah dari poin 1-4. Berikut nilai skor dan klasifikasi pemerolehannya;

Tabel 3.3 Skor Skala Sikap

Pilihan Jawaban	Skor
Konsisten/BSB	4
Berkembang/ BSH	3
Mulai Muncul/MB	2
Belum Muncul/BB	1

Keterangan:

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

c. Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen kemampuan berbicara terdiri dari 20 butir soal dengan enam jenis sub test dalam bentuk gambar dan uraian jawaban. Penyebaran butir didasarkan pada instrumen yang digunakan sebagai pemantau tindakan pada dasarnya adalah instrument yang digunakan untuk pengamatan tentang tindakan dalam penelitian ini. Instrumen ini berbentuk catatan lapangan. Sementara instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian merupakan instrument berbentuk lembar pengamatan ‘kemampuan berbicara’. Indikator kemampuan berbicara yang akan diteliti, dikembangkan berdasarkan teori dari aspek-aspek perkembangan berbicara anak pada rentang usia 4-5 tahun.

Berdasarkan komponen kemampuan berbicara tersebut di atas, maka disusunlah kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi instrument yang akan digunakan untuk menjaring data kemampuan berbicara anak adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Berbicara

Variabel	Aspek	Indikator	Butir Pernyataan	Jumlah
Kemampuan Berbicara	1. Kosakata	1. Menyebutkan kata benda 2. Menyebutkan kata kerja	1, 2	2

		3. Menyebutkan kata keterangan	3 4	1 1
	2. Artikulasi	4. Mengucapkan nama sesuatu dengan jelas 5. Berbicara dengan kalimat jelas 6. Menirukan bunyi sesuatu dengan jelas	5 6 7	1 1 1
	3. Struktur Kalimat	7. Berbicara dengan susunan kalimat sederhana yang benar	8	1
	4. Pemahaman	8. Menjawab pertanyaan 9. Mengutarakan pendapat 10. Mengerti dua perintah 11. Menyatakan alasan 12. Mengerti konsep berbicara dua arah	9, 10 11 12, 13, 14 15 16	1 1 3 1 1
	5. Kefasihan	11. Berbicara lancar tentang pengalaman 12. Bercerita lancar dengan dua atau tiga kalimat	17 18, 19	1 2
TOTAL				19

4. Kalibrasi Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument validitas. Pengujian validitas instrumen menggunakan validitas internal yakni dengan menggunakan bantuan *expert Judgment* (pendapat ahli). Hasil dari pendapat ahli digunakan sebagai tolak ukur pencapaian hasil kemampuan berbicara anak. Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksikan tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Dalam penelitian ini *expert Judgment* dilakukan oleh dua orang ahli, terkait dengan kemampuan berbicara anak. Pengujian validitas dalam penelitian ini digunakan

sebagai alat untuk mengukur sejauh mana instrument ini dapat menjadi ukuran dalam peningkatan kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun di TK Ar Rahman Kids.

I. Validasi Data

1. Validasi Data Kuantitatif

Sebelum diuji cobakan, peneliti melakukan uji coba instrument terlebih dahulu sebagai uji keabsahan data. Uji keabsahan data yang digunakan adalah uji validitas dan uji reabilitas. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen. (Suharsimi arikunto). Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini merupakan validitas internal (konstruk). Menurut Arikunto menyatakan bahwa validitas internal dikatakan tercapai apabila terdapat kesesuaian antara bagian-bagian instrumen dengan instrumen secara keseluruhan. Artinya suatu instrumen memiliki validitas internal apabila setiap bagian instrumen mendukung misi penelitian instrumen secara keseluruhan. Setiap bagian instrumen yang dibuat mewakili tujuan utama dari instrumen tersebut yakni meningkatkan kemampuan berbicara, sehingga data yang diperoleh sesuai dengan variabel yang akan diteliti.

Formula yang digunakan dalam pengujian instrument adalah berdasarkan formula *product moment* dari Pearson. (Arikunto, 2016);

$$r_{xy} = \frac{n (\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N (\sum x^2) - (\sum x)^2] [N (\sum y^2) - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan;

N = banyaknya subjek / responden

X = jumlah skor butir soal

Y = skor total

r_{xy} = koefisien korelasi

$\sum x$ = jumlah skor variabel X

$\sum y$ = jumlah skor variabel Y

$\sum xy$ = jumlah perkalian antara skor X dan skor Y

Untuk efisiensi pengolahan data, analisis perhitungan validitas butir dan perhitungan reliabilitas bisa dilakukan dengan bantuan komputer. Kriterianya adalah butir soal dianggap valid, apabila r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} , ($r_{hitung} > r_{table}$) namun jika r_{hitung} lebih kecil daripada r_{tabel} ($r_{hitung} < r_{table}$) butir dinyatakan tidak valid. Butir soal yang valid akan digunakan dalam instrument yang akan diberikan kepada responden, sebanyak 14 anak usia 4-5 tahun. Butir soal yang dinyatakan tidak valid oleh *expert judgment*, maka tidak akan digunakan atau tidak dimasukkan dalam instrument. Berdasarkan perhitungan 19 butir soal yang diberikan kepada responden nantinya akan dihasilkan kevalidan soal yang akan dipergunakan. Entah itu diterima seluruh butir soal atau ada sebagian yang gugur. Sehingga setelah dikurangi yang gugur itulah yang akan diujikan kepada responden. Tabel Instrumen terdapat pada halaman lampiran.

2. Validasi Data Kualitatif

Untuk memvalidasi data kualitatif, dilakukan melalui triangulasi data. Triangulasi data merupakan pemeriksaan data dengan memanfaatkan data sebagai pembanding terhadap data penelitian. Peneliti perlu membandingkan hasil wawancara dengan hasil pengamatan atau dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber, maupun pengamatan dan dokumentasi (Suharsimi Arikunto). Triangulasi dilakukan bersamaan dengan kegiatan di lapangan berlangsung, sehingga pencatatan data berdasarkan pengamatan dapat dilakukan secara lengkap.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan secara kuantitatif dan kualitatif. Berikut penjelasan tentang perolehan data kuantitatif dan data kualitatif:

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu skor tes yang diperoleh anak dalam kegiatan pembelajaran dengan bermain di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak yang dinilai observer dengan menggunakan lembar observasi. Skor tes yang dimaksud meliputi skor yang diperoleh asesmen awal maupun

skor tes yang diambil di akhir siklus. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yang disajikan dalam bentuk tabel atau grafik.

Penelitian tindakan kelas data kuantitatif dilakukan dengan mendeskripsikan data pra-penelitian, siklus I dan siklus II dengan menggunakan studi proporsi kemudian dilanjutkan dengan pengujian keefektifan tindakan diuji dengan teknik analisis data komparatif yaitu uji t.

Rumus yang digunakan untuk mencari prosentase untuk mendeskripsikan data pre- penelitian, siklus I dan siklus II yaitu dengan menggunakan studi proporsi nilai rata-rata anak sebelum mendapatkan perlakuan dan setelah mendapat perlakuan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{ skor yang didapat}}{\sum \text{ skor total}} \times 100 \%$$

kemudian data diinterpretasikan menurut Arikunto, (Arikunto, S., Suhardjono, 2016) dalam 4 tingkatan ,yaitu :

- 76 % - 100% : Baik
- 56% - 75% : Cukup
- 41% - 55% : Kurang baik
- 0% - 40% : Tidak baik

Pengujian keefektifan tindakan diuji melalui teknik analisis data komparatif yaitu uji t, dengan ketentuan untuk menguji hipotesis sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \quad \mu = \text{rata-rata populasi}$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Jika dijabarkan, maka;

H_0 : tidak terdapat perbedaan rata-rata skor kemampuan berbicara antara pre test dan pos test (ditolak)

H_1 : terdapat perbedaan rata-rata skor kemampuan berbicara antara pre test dan pos test (diterima), atau dengan rumus;

H_0 ditolak , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$.

2. Data Kualitatif

Analisis data kualitatif yang digunakan adalah analisis dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Huberman (Sugiyono, 2014), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktifitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing / verification*.

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data dilakukan dengan tiga langkah proses yakni; pemilihan, pemusatan dan penyederhanaan yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Sehingga data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data untuk tahap selanjutnya, dan mencarinya apabila diperlukan. Reduksi data harus terus menerus dilakukan secara berkesinambungan selama penelitian berlangsung, untuk mempermudah dalam mengamati progress tujuan. Langkah selanjutnya adalah dengan pengodean (menggunakan kode) terhadap data yang diperoleh.

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data yang dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan teks naratif dengan menggunakan data sebagai pendukung suatu informasi. Dengan harapan dapat menggambarkan permasalahan dan isi penelitian. Yakni sebagai salah satu cara penyajian dalam membaca hasil penelitian yang diperoleh peneliti.

c. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/verification*)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan. Peneliti melakukan penarikan kesimpulan setelah selesai semua tindakan intervensi yang diberikan berikut penghitungan hasil data sampai data yang ditemukan sudah mencukupi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Deskripsi Umum

Penelitian ini dilaksanakan di TK Ar Rahman Kids yang terletak di Jalan Citanduy No. 18 Kelurahan Cipayung Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten. TK Ar Rahman Kids didirikan pada tahun 2011 di bawah naungan Yayasan Pendidikan Ainurrahman Cipayung. Pada tahun 2013 sekolah ini membuka layanan pendidikan program Sekolah Dasar. Pada tahun 2013 TK Ar Rahman Kids memperoleh ijin operasional dari Dinas Pendidikan Kota. Di tahun yang sama menambah layanan pendidikan untuk anak-anak berkebutuhan khusus (*special needs*) dalam wadah program *Sekolah Sahabat* Ar Rahman Kids.

TK Ar Rahman Kids bertekad menjadi sekolah yang berorientasi dengan ‘Cinta Alam’ dengan model pembelajaran terintegrasi berbasis alam dan *character building*. Untuk mewujudkan visi tersebut, TK Ar Rahman Kids terus menerus melakukan upaya perbaikan terutama pada tiga hal yang menjadi pilar kunci mutu sekolah. Yaitu peningkatan kualitas guru, pengembangan metode pembelajaran yang efektif serta penyediaan sumber dana dan media belajar yang memadai. Selain itu TK Ar Rahman Kids memiliki visi pendidikan menjadi sekolah menyenangkan, menyehatkan dan menguatkan fisik dan jiwa anak dengan menerapkan pembelajaran terintegrasi berbasis alam dan *character building*. Sedangkan misinya menyiapkan generasi pemimpin peradaban yang cerdas dan bermartabat.

Untuk Taman Kanak-Kanak Ar Rahman Kids memiliki tenaga pengajar dengan jenjang pendidikan S1 dan beberapa masih menyelesaikan studi. TK Ar Rahman Kids memiliki kepala sekolah 7 guru inti, 4 guru pendamping, 2 bagian kebersihan 1 penjaga sekolah dan 2 driver sekolah. Sarana dan prasarana TK Ar Rahman Kids terdapat 6 ruang kelas dan 4 kamar mandi, ruang kepala (CD. 4.1).



Gambar 4.1 Lingkungan TK Ar Rahman Kids

2. Deskripsi Khusus

a. Deskripsi Data Pra Siklus

1) Deskripsi Awal

Asesmen awal dilakukan tanggal 9 Oktober 2019. Asesmen awal dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan berbicara anak. Kegiatan asesmen awal melibatkan seluruh anak pada TK A2 yang berjumlah 14 orang anak. Peneliti melakukan kolaborasi dengan tim kolaborator dan guru untuk melakukan asesmen awal berbicara anak pada pra siklus dalam rangka mengetahui kondisi awal kemampuan berbicara anak. Kegiatan pra siklus melibatkan 14 orang anak TK A2. Data awal dengan melakukan asesmen kemampuan berbicara yang disusun dalam instrumen kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun yang terdiri dari 19 item pernyataan.

Pada saat peneliti melakukan observasi pra penelitian, terlihat bahwa ada beberapa anak yang masih belum menunjukkan kemampuan bicarannya dengan baik dalam arti, beberapa anak masih cadel dalam pengucapan huruf-huruf tertentu seperti 'R' menjadi 'L' dan huruf 'K' menjadi 'T' yang diucapkan oleh anak Knz, Yy, untuk huruf 'R' menjadi 'L' masih diucapkan oleh anak Rk, Syq, Qu, Pj. Hal ini menunjukkan aspek artikulasinya belum berkembang dengan baik. Beberapa anak lain masih terbalik-balik susunan kalimatnya seperti diucapkan oleh Aly, Fd, Ky. Hal ini menunjukkan struktur kalimat anak juga masih belum berkembang baik. Satu anak belum mau mengeluarkan suara samasekali yaitu Iz. Anak tersebut

adalah pindahan dari luar negeri, tumbuh dan berkembang dari usia 6 bulan sampai dengan usia 4,5 tahun di luar Brazil (CL-1, PS-1, CD-2, CW-3 CW-6 CW-7 CW 9-13, P1- 5).

Dua anak yang kemampuan berbicaranya sudah cukup baik dengan pemahaman dan kelancaran berbicara yang cukup baik meski perlu mendapat stimulasi guru dulu untuk mengeluarkan potensinya, yaitu Syf dan Ki. Sisanya adalah anak yang sebetulnya berbicaranya berkembang sesuai harapan hanya saja terbatas pada perbendaharaan kata yang dimiliki dan stimulus dari rumah kurang sekali karena intensitas dengan ayah-ibunya kurang, kedua orangtua bekerja dan pulang diatas jam 8, sehingga pulang sekolah anak hanya ditemani asisten rumah tangga yang sudah usia tua. Anak-anak tersebut adalah, Gh, Sy. Di sisi lain ketika guru bertanya ke anak, rata-rata anak menjawab dengan jawaban yang singkat iya atau tidak dengan sedikit alasan dan itupun jika ditanya lebih lanjut oleh guru. Hal ini menunjukkan secara keseluruhan kemampuan berbicara anak belum berkembang dengan baik (CL-1, PS-1, CD-2, CW-1 CW-4 CW-5 CW-8, P1-3).

Untuk aspek kosakata, dengan pemberian bermain baru peneliti meyakini perbendaharaan anak-anak akan meningkat setiap hari dengan 10 sampai dengan 15 kata dan istilah baru yang akan didapat perhari. Untuk sementara yang terlihat, anak terhambat kemampuan berbicaranya dikarenakan perbendaharaan kata yang belum kaya, sehingga kegiatan baru yang terencana dengan baik akan mampu menambah kamus bahasa di memori anak. Diantara anak-anak yang aktif berbicaranya seperti anak, Ki, Aly, Ky, Fd, Syf, sudah sangat banyak perbendaharaan katanya namun kekurangan pada aspek yang lain pun masih harus ditingkatkan (CL-2, PS-1, CD-2, CW-3 CW-4 CW-5 CW-6 CW-9, P1-3). Pada anak Knz, Pj dan Ghz sebenarnya juga memiliki keaktifan dalam berbicara, namun karena stimulus yang kurang tepat sehingga penggunaan dan penempatan katanya terkadang terdengar tidak tepat (CL-2, PS-1, CD-2, CW-1 CW-2 CW-12 P1-4).

Permasalahan lain juga ditemukan pada aspek artikulasi, bahwasannya ada beberapa anak yang belum bisa menirukan pengucapan suku kata nama anak yang berawalan dari huruf tertentu. Khususnya pada anak Knz, Yy, Pj, Syq yang paling terlihat sangat kurang jelas pelafalan di banyak hurus konsonannya. Contoh

pertanyaan sebagaimana disebutkan guru seperti , “huruf A untuk nama teman siapa? Andi, Arif, Airin” atau sebaliknya beberapa anak belum mampu menjawab bunyi huruf pada awal namanya, seperti “nama Rina huruf awalnya apa?..R, coba ditirukan R, mana huruf R?”. Begitupun pada penggunaan suku kata, sebagian anak belum mampu melengkapi suku kata yang diarahkan guru, seperti “coba teman A lengkapi penggalan kata-nya ya..Ba...?”. Beberapa anak masih kesulitan menjawab dan membutuhkan gambaran penjelasan untuk membantu pemahamannya. Demikian juga pada tahapan selanjutnya ada sebagian besar anak yang bisa menjawab dengan tepat 3 kata yang huruf awalnya berbeda (konsonan) namun berakhiran sama (vocal: a dan i), seperti Yudi-Syafi-Abi dan topi-gigi-roti, kuda-bunga-meja-bunda.dll. Pada tahap yang rumit hanya 2 anak saja yang mampu menyebutkan lebih dari 1, yaitu suku kata dengan awalan berbeda dan berakhiran sama, seperti, pa-tung-bela-tung, be-sar-pas-ar (CL-2, PS-2, CD-3, CW-15-17).

Untuk aspek struktur kalimat dari pertanyaan yang diajukan, jawaban yang tidak mudah dilakukan adalah menjawab dengan penggunaan kata predikat yang diimbui dengan kata depan seperti ‘me-, dengan kata dasar ambil anak-anak seharusnya mengucapkan ‘mengambil’ untuk menyatakan fungsi kata dasar tersebut menjadi kata kerja, ‘bunda sedang membaca buku’. Akan tetapi anak-anak terdengar sering hanya mengucapkan kata dasarnya saja seperti ‘baca’, ‘nulis’, ‘cari’. Pada saat anak-anak ditanya peneliti dengan pertanyaan; “coba dijawab bunda sedang melakukan apa?” jawaban anak-anak yang hampir sama adalah ‘lagi cari huruf sama angka’. Belum ada yang menjawab tepat sesuai tata bahasa yang benar seperti “bunda lagi baca buku”. Hal demikian menjadi cermatan peneliti supaya pada aspek ini diperlukan kesadaran guru atau kolaborator untuk seketika membenahi dengan jawaban yang sempurna tata bahasanya (CL-3, PS-1, CD-3, CW-2 CW 11-12 CW-14, P-4).

Pada aspek pemahaman ada beberapa pertanyaan dan perintah guru yang hampir semua anak mampu menjawab dan melakukannya dengan baik. Hanya sedikit anak saja yang belum mampu memahami perintah guru dalam arti anak belum mampu melakukan saat guru memberikan tugas secara lisan lebih dari dua tugas secara bersamaan. Seperti dalam catatan pengamatan, “tolong bunda diambikan kertas putih dan krayon warna hijau ya?”. Tiga anak yang belum bisa

melakukan dengan baik adalah anak Knz, Yy dan Syq (CLPS-2, CD-4, CW-18). Sedangkan yang lain sudah mampu melakukan dengan baik. Diantara anak-anak yang aspek pemahamannya sudah berkembang cukup baik adalah; Ki, Syf, Fd, Ky, Qu, Aly, Rk, Iz dan Syf (CL-4, PS-1, CD-4, CW, 1 CW-3 CW 11-12 CW-14, P-5). Kemampuan pemahaman ini ketika dicermati peneliti juga berlaku di beberapa aspek perkembangan anak yang lain.

Kegiatan yang tidak mudah dilakukan oleh anak-anak adalah pada aspek kefasihan, yakni anak diharapkan mampu bercerita dengan kalimat sederhana, yang terjadi adalah mereka bingung memilih kata untuk menggali memorinya dengan susunan kalimat yang baik. Dalam menceritakan gambar hampir semua anak belum mampu menceritakan dengan kalimat sederhana lebih dari tiga kalimat secara lancar. Akan tetapi keberanian dan kiginan untuk bercerita di depan teman sudah cukup baik. Seperti dilakukan Ki, Aly, Syf, dan Ky. Mereka beberapa kali tunjuk tangan untuk menyatakan mau bercerita di depan teman-teman. Sementara ada beberapa anak yang harus dijadwalkan untuk mampu bercerita bahkan untuk giliran tampil esok hari, peneliti memberitahukan satu hari sebelumnya. Seperti anak Sy, Qu, Rk, Yy, Iz, Pj, Gh, Knz, Fd, Syq. Selain supaya mereka siap waktu yang disediakan juga tampaknya kurang pada pertemuan observasi ini (CL-5PS-1, CD-5, CW-1 s.d 6, P-5).

Tabel 4.1
Keterangan Singkatan

CL	: Catatan Lapangan
PS-1	: Pra Siklus – 1
CW	: Catatan Wawancara
CD	: Catatan Dokumentasi
P-1	: Pertanyaan ke-1



Peneliti mengamati kegiatan keseharian anak-anak TK A2 di dalam kelas pada hari pertama dan hari ke-2

Gambar 4.2 Peneliti Melakukan Pengamatan



Peneliti bersama kolaborator masuk dalam situasi belajar dengan memberikan kegiatan di dalam kelas sembari melakukan tanya jawab pada anak di hari ke-3

Gambar 4.3 Peneliti Melakukan Pengamatan dan tanya-jawab



Peneliti bersama kolaborator memberi pertanyaan, anak-anak menyebutkan dan menirukan cara pengucapan, huruf, angka, kata benda, kata kerja dari gambar. Tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan berbicara pada aspek kosakata, artikulasi, struktur kalimat. Dilakukan pada hari ke-4

Gambar 4.4 Peneliti melakukan pengamatan dan memberi pertanyaan, anak-anak menyebutkan, menirukan ucapan kata dan kalimat.



Peneliti bersama kolaborator memberikan instruksi ke anak (mengambil kertas & alat tulis → menggambar bebas → menunjukkan & menceritakan hasil gambar) di dalam kelas dengan tujuan mengetahui tingkat kemampuan berbicara pada aspek pemahaman dan kefasihan.

Dilakukan di hari ke-5

Gambar 4.5 Peneliti melakukan pengamatan dan memberi pertanyaan, anak-anak menyebutkan, menirukan ucapan kata dan kalimat.

2) Hasil Asesmen Pra-Siklus

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi dan wawancara yang dilakukan oleh anak usia 4-5 tahun dapat disimpulkan bahwa kemampuan bicara anak belum berkembang dengan baik. Hal ini dapat dilihat pada presentasi dan daftar tabel dibawah ini :

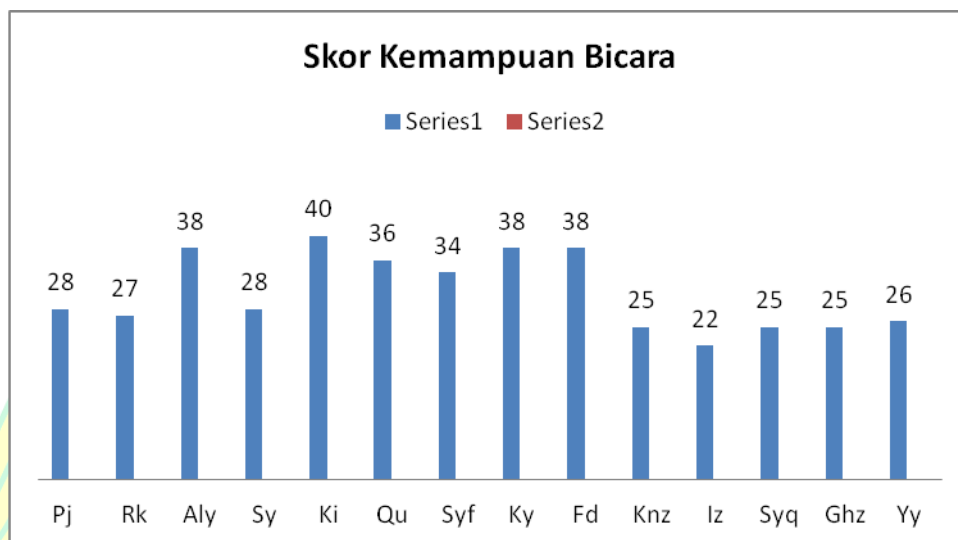
Tabel 4.2
Hasil Asesmen Pra-Siklus Kemampuan Bicara

No	Nama	Skor Total	P (%)	Kategori
1	Pj	28	46,6	MB
2	Rk	27	45	MB
3	Aly	38	63,3	BSH
4	Sy	28	46,6	MB
5	Ki	40	66,6	BSH
6	Qu	36	60	BSH
7	Syf	34	56,6	BSH
8	Ky	38	63,3	BSH
9	Fd	38	63,3	BSH
10	Kn	25	41,6	MB
11	Iz	22	36,6	BB
12	Sy	25	41,6	MB
13	Ghz	25	41,6	MB
14	Yy	26	43,3	MB
Jumlah		431		
Rata-rata		30,7	51,3	MB

Keterangan :

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- BSB = Berkembang Sangat Baik

Dari data kemampuan bicara anak setelah pelaksanaan pra siklus berdasarkan tabel di atas, jika disajikan dalam bentuk grafik maka hasilnya sebagai berikut :



Gambar 4.1 Grafik Kemampuan Bicara Pada Pra Siklus

Dari data diatas dapat dilihat bahwa pada pra-siklus beberapa anak memperoleh total skor dari keseluruhan aspek yang sama tinggi yaitu anak; Ki, Ky dan Fd dengan perolehan skor 38 dan teringgi dengan skor 40 didapat anak Qu, yang terendah adalah Iz dengan perolehan skor 22. Meskipun beberapa anak ada dalam kategori kemampuan bicara Berkembang Sesuai Harapan (BSH) namun perolehan skornya belum sesuai harapan sehingga persentase yang didapat pun masih kecil. Selebihnya anak dengan kategori Belum Muncul (BM) yang sebenarnya juga bukan karena tidak mampu secara keseluruhan aspek, akan tetapi ana-anak tersebut hanya perlu dirangsang sedemikian rupa untuk memunculkan potensi kemampuan bicaranya lebih baik lagi.

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi dan wawancara yang dilakukan kepada anak TK A2 dapat disimpulkan bahwa kemampuan bicara anak belum berkembang dengan baik. Kosakata anak perlu ditambahkan, artikulasi dan struktur kalimatnya perlu dibenahi supaya pembicaraan anak dapat dipahami oleh lawan bicara. Peningkatan kosakata, artikulasi dan penyempurnaan tata bahasa dimaksudkna untuk mendukung kefasihan bicara demikian pula pemahaman makna

kata perlu dikuatkan supaya anak mampu menempatkan fungsi kata dan mampu melakukan pembicaraan dua arah. Kesemua perlu dilakukan intervensi stimulus supaya anak mampu menggali kemampuan bicaranya yang sebenarnya tidak ada masalah pada alat bicara (*tool*)nya, terjadi nilai skor yang rendah dikarenakan minim dan kurang tepatnya stimulasi yang diberikan dari lingkungan dan orang-orang terdekatnya.

Dari hasil pengamatan tersebut, menjadi dasar peneliti untuk melakukan tindakan intervensi dengan memberikan kegiatan bermain baru melalui ragam bermain luar ruangan. Dengan penerapan ragam bermain luar ruangan anak-anak mendapat pengalaman baru, ragam bermain luar ruangan yang seru, menyenangkan, menarik dan mengesankan tersebut nantinya akan terekam di dalam otak anak sehingga ketika konsep dalam pikiran sudah terbentuk maka implementasinya adalah pada keinginannya untuk selalu menceritakan, dan seringnya bercerita adalah bentuk latihan. Dengan demikian kemampuan bicara anak Kelompok A2 TK Ar Rahman Kids akan meningkat.

b. Deskripsi Data Siklus I

Tindakan yang dilakukan pada siklus I dilakukan secara bertahap dalam lima kali pertemuan yang berlangsung dari Senin s.d Jum'at, 18-22 November 2019, setiap kali pertemuan berlangsung antara 60 menit. Proses pelaksanaan ditujukan untuk memberikan penekanan pada aspek-aspek peningkatan kemampuan bicara anak melalui kegiatan bermain luar ruangan dalam bentuk ragam bermain edukatif. Langkah-langkah dalam proses penelitian ini terdiri atas langkah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dalam peningkatan kemampuan berbicara. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

1) Perencanaan

Pada kegiatan perencanaan, peneliti melakukan langkah-langkah, yaitu mendesain program meningkatkan kemampuan bicara anak, menetapkan jadwal pelaksanaan program meningkatkan kemampuan bicara anak, membuat lembar observasi wawancara anak, kolaborator, dan kepala sekolah, membuat silabus dan RKH, merencanakan langkah-langkah kegiatan untuk setiap tindakan, dan

mempersiapkan bahan yang digunakan untuk kegiatan ragam bermain di luar ruangan.

Ada lima aspek dalam kemampuan berbicara yang bisa difokuskan dan menjadi penekanan materi pembelajaran pada kegiatan bermain ragam bermain di luar ruangan, yaitu aspek kosakata, terdiri dari tiga indikator; anak mampu menambah perbendaharaan kata 10-15 kata perhari, menyebut nama-nama benda, mampu memahami makna kata dan penggunaannya sesuai fungsi kata. Aspek artikulasi atau pelafalan, terdiri dari dua indikator yakni mengucapkan nama sesuatu dengan jelas, berbicara dengan pelafalan yang jelas. Aspek struktur kalimat, satu indikator yaitu, mampu menyusun kalimat dengan benar. Aspek Pemahaman, terdiri dari empat indikator yakni menjawab pertanyaan, memahami dua perintah, menyatakan alasan, menyatakan pendapat, menjelaskan sesuatu. Aspek Kefasihan atau kelancaran berbicara meliputi dua indikator yaitu, menyampaikan pesan dengan lancar dan bercerita dengan fasih.

Urutan catatan lapangan disesuaikan dengan pilihan tema dan jadwal sentra yang telah disepakati bersama antara kepala sekolah, guru dan peneliti yakni meliputi tema lingkunganku, kesukaanku, tanaman, hewan dan komunikasi. Setiap tema bermain ragam bermain sebagaimana jadwal diatas disusun dalam rencana kegiatan harian (RKH) terlampir. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator dari pelaksanaan tindakan direkam melalui lembar pengamatan proses dan dokumentasi foto kegiatan, kemudian disatukan dalam catatan lapangan.

Tabel 4.3
Jadwal Intervensi Tindakan Siklus I

No	Hari/ Tanggal	Nama Kegiatan	Aspek Yang Ditekankan	Aktivitas	Indikator Keberhasilan
1	Senin, 18 November 2019	Petualangan Harta Karun	Kosakata, Artikulasi, Pemahaman	Menonton film, menyimak, tanya- jawab seputar permainan, bercerita tentang kegiatan hari ini	Menambahnya kosakata 10-15 kata, berbicara lancar, mampu menjawab pertanyaan
2	Selasa, 19 November 2019	<i>Outdoor Mini Market</i>	Kosakata, Artikulasi, Kelancaran,	Bernyanyi, menyimak, tanya- jawab seputar permainan, bercerita tentang kegiatan hari ini	Menambahnya kosakata 10-15 kata, mengucapkan nama sesuatu dengan jelas, Berbicara lancar.
3	Rabu, 20 November 2019	Aku Tahu Jenis Daun	Kosakata, Struktur Kalimat, Kelancaran,	Bernyanyi, menyimak cerita, tanya-jawab, bercerita tentang kegiatan hari ini	Menambahnya kosakata 10-15 kata, menggunakan tata bahasa dg benar, mampu bercerita dg lancar
4	Kamis, 21 November 2019	Mainan Kesukaanku	Kosakata, Artikulasi, Struktur Kalimat.	Bernyanyi, berbicara ttg mainan yg dibawa, tanya-jawab, bercerita ttg kegiatan hari ini	Menambahnya kosakata 10-15 kata, berbicara dengan pelafalan yang jelas, menggunakan tata bahasa dg benar,
5	Jum'at, 22 Novemeb er 2019	Liputan TV Arkids	Kosakata, Artikulasi, Struktur Kalimat, Kelancaran, Pemahaman	Bernyanyi, menirukan, tanya- jawab seputar permainan, bercerita tentang kegiatan hari ini	Menambahnya kosakata 10-15 kata, bercerita dengan pelafalan yang jelas, menggunakan tata bahasa dg benar, bercerita lancar, mampu menjawab pertanyaan

2) Tindakan (*Acting*)

Proses pembelajaran siklus I anak melakukan kegiatan bermain di luar ruangan sebanyak 5 kali pertemuan dengan nama kegiatan “ petualangan, *outdoor mini market*, aku tahu jenis daun, mainan kesukaanku dan liputan TV.

(a) Pertemuan ke-1

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 18 November 2019 pada pukul 09.00-10.00 WIB, di TK A2 Ar Rahman Kids Tangerang Selatan. Kegiatan yang dilakukan adalah kegiatan Bernyanyi, menyimak, tanya-jawab seputar permainan, bercerita tentang kegiatan hari ini. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti dibantu 2 kolaborator dan guru serta 14 anak yang akan diberikan tindakan. Tindakan yang diberikan pada pertemuan ini adalah bermain “Petualangan Harta Karun”. Tujuan yang ingin diamati pada pertemuan ini ditekankan pada aspek kosakata (kata yang berawalan dari huruf yang ditemukan), artikulasi dan kemampuan berbicara pada anak. Pengkondisian dilakukan oleh kolaborator dengan mengarahkan anak-anak untuk berada di luar kelas berdiri membentuk lingkaran (CL-1, S1, P-1, CD-1).

Kegiatan permainan diawali dengan menciptakan apersepsi, terdapat 3 pilihan apersepsi ; membacakan cerita atau tanya jawab seputar pengalaman terkait tema yang akan dimainkan atau melihat film pada layar proyektor. Pada pertemuan awal ini apersepsi anak dibangun dari menonton aksi petualangan ‘Diego’ di layar selama 10 menit. Lalu guru dan kolaborator mengkondisikan anak terlebih dahulu agar anak-anak dapat fokus pada kegiatan inti. Kolaborator memberitahukan aturan permainan dengan tujuan mengamati sejauh mana pemahaman masing-masing anak terhadap pemberlakuan aturan. Kolaborator mengenalkan benda-benda yang digunakan terkait permainan. Kolaborator memberikan peta sebagai petunjuk pencarian.

Permainan inti dimulai, anak-anak bebas mencari objek temuan di halaman sekolah. Pada saat anak bermain peneliti, tim kolaborator dan guru mengamati dan memperhatikan ucapan-ucapan anak dengan sesekali menyemangati anak-anak dengan mengulang-ulang kalimat, seperti ; ‘ayo semangat..!, tidak boleh menyerah..!, peta-nya dilihat lagi..!’ atau ‘sudah dapat harta karunnya..!’, sehingga anak terpacu dalam pencariannya dan anak mendengar kalimat pengulangan

tersebut sehingga terkonsep dalam diri. Setelah selesai pencarian, selanjutnya guru mengkondisikan anak kembali dengan yel-yel “anak soleh-solehah.. ?!!” yang akan dijawab mereka ‘siap.. !! siap.. !!’ sebagai tanda mereka harus berkumpul atau mereka harus tertib jika di dalam kelas (CL-2, S1, CD-2-5). Setelah anak-anak berkumpul, mereka diminta untuk menyebutkan barang temuan atau harta karun yang sudah didapat, guru menunjuk secara bergiliran. Anak menyebutkan dan mencocokkan dengan menunjuk pada poster yang sudah disediakan guru. Kemudian anak diminta menceritakan tentang perasaannya bermain ‘petualangan harta karun, dengan bahasa sendiri. Pertemuan diakhiri dengan berdoa bersama dan Yel-yel, “Arkids bisa!!” (CL-2, S1, P3-15, CD-6).

(b) Pertemuan ke-2

Pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari Selasa, 19 November 2019 pukul 09.00-10.0 WIB. Penelitian ini dihadiri oleh peneliti, kolaborator serta 13 anak (1 anak sakit) yang akan diberikan tindakan. Tindakan yang akan diberikan pada hari ini adalah penggunaan struktur kalimat dengan tepat (mampu berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana) kefasihan/kelancaran (mampu menceritakan pengalamannya terkait tema permainan yang pernah dilakukan atau dilihatnya), lafal yang tepat (mampu mengucapkan lafal yang tepat seperti ketika menyebutkan kata benda di sekitar dan menyebutkan alat dalam permainan).

Persiapan selanjutnya, peneliti dan kolaborator menyiapkan *setting-an* halaman yang akan dijadikan area bermain anak “*mini market outdoor*”, dengan menata rak-rak, meja kasir, kursi, keranjang, troly, produk agangan, dan uang mainan, semua diupayakan untuk menunjang kegiatan permainan menjadi berbeda, seru, menyenangkan dan mengesankan bagi anak (CD-7-9).

Kegiatan dimulai dengan mengkondisikan anak, bernyanyi dan bermain tepuk agar anak-anak fokus dan siap menerima pemberitahuan; aturan permainan dan mengenalkan benda-benda yang dipergunakan pada permainan hari itu. Pada pertemuan hari itu, peneliti mempersiapkan permainan “*Mini market outdoor*” yang sudah disinggung di hari sebelumnya. Anak-anak terlihat antusias dan tidak sabar memainkannya, terbukti dari gemuruhnya celetukan anak-anak, “aku yang jadi kasirnya”, aku pembelinya deh, nanti gantian sama kamu ya yang jadi kasirnya..?” (tentu celetukan-celetukan ini

hanya berasal dari anak-anak yang aktif bicara saja) sedangkan yang kurang aktif hanya terdiam menunggu instruksi guru dan peneliti (CL-3, S1, CD-10-12).

Peneliti memulai kegiatan dengan bertanya pada anak tentang pengalaman menemani ibu berbelanja. Peneliti memilih secara bergantian anak yang aktif bicara lebih dulu lalu dilanjut yang kurang aktif bicara semampu mereka. Namun tidak semua anak mendapat giliran tersebut karena waktu apersepsi juga sudah berakhir. Peneliti juga membagi giliran tugas kepada 4 anak dengan beberapa tugas; 2 anak sebagai kasir, dan 2 pelayan toko, dan akan berganti lagi setelah 15 menit permainan, selebihnya menjadi pembeli yang sebelumnya dibagi modal uang (mainan) oleh guru untuk belanja..

Beralih ke kegiatan inti yakni memainkan tugas masing-masing, anak diharapkan dapat melakukan interaksi komunikasi sebagaimana pembicaraan dalam pertokoan. Guru sesekali membantu bertanya ke anak “jajanan sehat apa yang sebaiknya dibeli ya?”, “untuk membuat the supaya rasanya manis perlu membeli apa ya?”, “uang Ky tinggal berapa?”. Di pertemuan ini anak-anak sudah semakin menikmati keberadaan kami, terbukti beberapa anak aktif bicara memberi komentar dan berani bertanya kepada peneliti tentang “bunda nanti aku boleh lihat videonya ya?” (celetukan spontan di luar tema bermain), “kalau uangku habis boleh minta lagi ga?” (ini dilakukan oleh anak yang *specch delay*, sudah mulai berani meski terlihat kurang jelas di beberapa huruf, k menjadi t) (CL-3, S1, CD-13-14).

Kegiatan inti selesai, dan kembali waktu mengumpulkan sedikit susah karena anak masih belum ingin selesai meski waktunya bermain telah habis, sehingga peneliti mensilahkan anak untuk cuci tangan dengan sabun dulu dan makan bekal. Setelah makan bekal kembali anak berkumpul di kelas, melingkar mengelilingi meja dan masing-masing anak duduk di mejanya. Guru bertanya tentang perasaan mereka hari ini?, dan perasaan mereka bermain *mini market outdoor*”, guru juga bertanya kepada beberapa anak yang masih mendapat poin instrumen rendah dihari ke-2 ini (Iz, Sy, Syq, Qu, Kz,). Sebagian lain sudah mencapai poin yang diharapkan. Beberapa anak yang ditanya, dibutuhkan teknik lain upaya mempermudah pemahamannya dan seolah persetujuan bahasa tubuhnya untuk menjawab. Seperti dengan teknik menggiring pengalaman peneliti dan menyamakan dengan pengalaman (hanya mereka-reka) anak, atau dengan menggunakan nada /intonasi pertanyaan yang seolah-olah (seusia sama) dan sedang dalam kondisi tidak mengetahui dan

akan diberitahukan oleh ananda yang ditanya, hal ini dilakukan sebagai upaya mendapatkan interaksi lisan dua arah dari anak. Beberapa anak mampu menjawab dan menceritakan secara singkat (CL-2, S1, CW-2, P4-15, CD-15-17).

Kegiatan dilanjutkan dengan sesi *close activity* sekaligus menjadi penutup kegiatan di sekolah hari ini. Guru kembali memberitahukan kegiatan esok hari. Dan akhirnya kegiatan hari ini ditutup dengan do'a, sebelum pulang yang paling tertib duduknya dipanggil guru namun diberikan pertanyaan dulu terkait kegiatan bersama peneliti hari ini, yang bisa menjawab langsung pulang dan yang tidak bisa diberikan pertanyaan yang lain. Beberapa anak mulai dapat menjawab dengan benar dalam 1x pertanyaan. Peneliti memberi salam dan salim serta memeluk setiap anak salam dan mengucapkan terimakasih atas kegiatan hari ini (CL-3, S1, CD-18-20).

(c) **Pertemuan ke-3**

Pertemuan ke-3 dilaksanakan pada hari Rabu, 20 November 2019 pukul 09.00 - 10.15 WIB. Penelitian ini dihadiri oleh peneliti, kolaborator serta 14 anak yang akan diberikan tindakan. Tindakan yang akan diberikan pada hari ini adalah penggunaan struktur kalimat dengan tepat (mampu berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana) dan kefasihan/kelancaran (mampu menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengarnya). Peneliti dan kolaborator tidak perlu menyiapkan permainan secara khusus karena kegiatan akan dilakukan secara alami dengan sumber belajar yang ada di sekitar halaman sekolah, yakni "Aku tahu jenis daun". Anak-anak akan mengamati aneka bentuk, warna, dan membau dedaunan. Kegiatan dimulai dengan mengkondisikan anak, bernyanyi dan bermain tepuk agar anak-anak fokus dan siap mendengarkan aturan permainan dan siap bermain dengan kegiatan berbeda hari ini. Pada pertemuan ini kegiatan di awal agak sedikit lama dari pertemuan sebelumnya, guru membacakan buku cerita pendek tentang "daun kecil sahabat daun besar" terlebih dulu sebelum kegiatan inti, dengan tujuan untuk membangun persepsi positif anak bahwa ada perbedaan diantara kita dan makhluk Tuhan yang lain namun semua saling membutuhkan dan saling menghargai (CL-4, S1, CD-21-22).

Selanjutnya kegiatan inti dimulai anak membawa keranjang yang disediakan guru sebagai tempat daun. Guru dan kolaborator menemani anak berkeliling mencari dedaunan dan menjawab apa yang ditanyakan anak sekaligus bertanya utamanya kepada anak yang

mengalami masalah kemampuan berbicara. Peran peneliti di pertemuan ini sebagai pengamat dan pengambil dokumentasi. Guru mengajukan pertanyaan kepada anak, sebagaimana sudah disepakati sebelumnya seperti : " tanaman ini bagian daunnya yang mana?" apa warna daun yang sudah jatuh ini?", "ukuran daunnya menurut kalian besar apa kecil?" "wouww ternyata ada kepik yang hinggp di daun ini". Hal tersebut untuk membantu ingatan anak dari apa yang didengar dan dilihat dalam cerita guru diawal dan berfungsi membangun konsep berbicara anak tentang daun. Pada kegiatan di pertemuan ke-3 ini anak mulai lebih aktif menjawab dan pada beberapa anak yang lain masih berusaha untuk mengingat-ingat jawaban dari pertanyaan peneliti. Dan beberapa yang lain sudah menunjukkan bahasa tubuh untuk turut menjawab meski seolah menunggu ditanya, namun ketika ditanya pun masih enggan untuk menjawab karena terlihat kurang percaya diri (CL-3, S1, CD-23-26).

Kegiatan inti selesai, peneliti mengumpulkan anak-anak dalam lingkaran dan bertanya tentang daun apa saja yang sudah ditemukan. Beberapa anak yang ditanya membutuhkan bimbingan guru dengan cara tertentu yakni dengan memancing pertanyaan melalui tehnik menyamakan dulu dengan pengalaman (hanya mereka-reka) kepada anak yang masih belum mudah memahami pertanyaan guru, dengan menggunakan nada tanya seolah-olah kolaborator betul tidak mengetahui dan akan diberitahukan oleh ananda yang ditanya. Beberapa anak mampu menjawab, menceritakan dan menebak lanjutan kata yang diberikan. Sebagian yang lain yang belum pernah bercerita dengan kenginan sendiri juga mulai berani tunjuk jari untuk mau bercerita di depan teman, adalah anak Syq (CL-3, S1, CW. 3, P. 3-15 CD-27-29).

Setelah peneliti bertanya ke beberapa anak dan masih ada sebagian yang belum sempat ditanya, anak-anak sudah terlihat lelah dan tidak fokus dan merengek minta makan bekal, akhirnya peneliti mengakhiri pertemuan ke-3 dengan do'a dan yel-yel "*I'm happy today thankyou Allah*" sambil melompat setinggi-tingginya. Dan peneliti mempersilahkan untuk cuci tangan dengan sabun dilanjutkan makan bekal di kelas. Namun pada akhir pertemuan hari itu anak-anak kembali diberikan pertanyaan oleh guru terkait daun dan bersama-sama anak mempraktekkan tanaman rindang yang daunnya terkena tiupan angin semilir, dan angin kencang. Sebelum pulang anak-anak mendapat 1 pertanyaan dan wajib menirukan gerakan tanaman tertiuap angin. Semua bertujuan melekatkan pengalaman tersebut

pada memory anak dan menenggelamkannya dalam pikiran positif anak-anak (CL-3, S1, CD-30-31).

(d) Pertemuan ke-4

Pertemuan ke-4 dilaksanakan pada hari Kamis, 21 November 2019 pukul 09.00 - 10.00 Wib. Penelitian ini dihadiri oleh peneliti, dilakukan oleh guru dan kolaborator serta 14 anak yang akan diberikan tindakan. Tindakan yang akan diberikan pada hari ini adalah bertujuan memberikan penekanan masih pada aspek kosakata (penggunaan kata kerja dan kata sifat), pemahaman (mengerti dua perintah yang diberikan secara bersamaan). Persiapan selanjutnya, peneliti dan kolaborator menyiapkan *setting*-an halaman yang akan dijadikan area bermain anak, dengan membuat setting jalan raya, taman wisata, pemukiman dan fasilitas-fasilitas umum, semua di setting sedemikian rupa untuk membuat permainan menjadi berbeda, seru, dan menyenangkan (CL-4, S1, CD-32-33).

Kegiatan dimulai dengan mengkondisikan anak, bernyanyi dan bermain tepuk agar anak-anak fokus dan siap mendengarkan aturan permainan dan siap melakukan kegiatan baru hari ini, permainan tematik yakni “Mainan kesukaanku”. Peneliti telah mengumumkan 1 hari sebelumnya supaya hari ini anak membawa mainan kesukaan dari rumah 1-2 mainan untuk dimainkan di sekolah. Guru dan peneliti mulai bertanya tentang mainan yang dibawa masing-masing anak. Siapa yang membelikan?, mengapa suka dengan mainan tersebut?. Hal ini bertujuan untuk membangun persepsi positif anak terhadap orang-orang yang berhubungan dengan mainan tersebut, juga mencoba menggali memori anak tentang peristiwa bahagia yang dialaminya (membangun konsep berpikir sebelum berbicara) (CL-4, S1, CD-34-38).

Pada kegiatan inti, anak mulai bermain dengan ketentuan aturan yang diberitahukan sebelumnya yakni, bergiliran menggunakan area bermain semua dimainkan dan tidak boleh hanya satu titik lokasi, untuk menghindari konflik anak. Guru dan peneliti bertanya kepada anak tentang kejadian yang diceritakan anak dalam permainan tersebut, seperti “...brakkk..!!..wah mobilnya tabrakan.!”), spontan peneliti bertanya “apa yang harus dilakukan ketika terjadi kecelakaan?” bermacam-macam jawaban anak-anak “oo..panggil pak polisi” ada yang jawab “panggil ambulanan..

sopirnya berdarah..” dan beberapa jawaban dan pertanyaan yang terus berkembang. Di lain area guru bertanya tentang kegiatan yang terjadi, ada yang mengunjungi kebun binatang, ada yang mengunjungi arena bermain, dan lain-lain. Pada saat peneliti mengamati ucapan-ucapan anak sesekali bertanya, ada beberapa anak yang mampu menjawab dengan baik, dan hampir semua antusias menjawab meski ada beberapa yang kesulitan menjawab karena terkendala *speech delay* dan 2 anak yang belum mengeluarkan suaranya meski mimiknya menjawab dengan benar (ananda Iz; dibesarkan di Negara Brazil s.d usia 4,5 tahun dan Syq; yang orangtuanya mengalami *divorse*) dan 1 anak (Yy) yang mengalami bingung bahasa karena tinggal di Indonesia namun keseharian dengan bahasa Inggris sehingga masih tampak kacau kosakata Indonesia-nya, 7 anak bisa menjawab sesuai harapan (tahapan anak berbicara menurut perkembangan PAUD-diknasbud). Anak-anak yang lain masih belum aktif dan mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, dan hanya dijawab iya atau geleng saja tanpa melihat siapa yang bertanya, karena lebih asyik bermain (CL-4, S1, CW-5, CW-7, CW-12, CW-13, P1-3, CD-39-40).

Ketika berlangsung kegiatan, peneliti mencoba melakukan pengulangan kosakata seperti jalan tol adalah jalan bebas hambatan, lampu lalu lintas, *zebra cross*, tiket, lobi, dengan tujuan mengenalkan sekaligus melekatkan pada memori anak dan memahami penggunaannya. Anak-anak mengikuti apa yang diucapkan oleh peneliti. Kegiatan ini selesai namun anak-anak masih asyik bermain sehingga waktu mereview dilakukan pada saat *snack time*/makan bekal. Guru dan kolaborator bertanya tentang perasaan anak hari ini, dan bertanya tentang area apa saja yang dimainkan. Selanjutnya peneliti dan guru memberikan kesempatan anak yang mampu bercerita singkat sederhana tentang mainan kesukaannya (CL-4, S1, CW-4-15, CD-41-42).

Peneliti memberikan reward kepada masing-masing anak karena telah ikut serta dalam kegiatan dengan baik dan *reward double* untuk anak yang mampu bercerita sederhana. Selanjutnya peneliti dan kolaborator menutup dengan review kegiatan yang telah dilakukan dan menjelaskan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya, menyanyi lagu “di sekolah senang di rumah senang” , terakhir kegiatan ditutup dengan berdo’a untuk kedua orangtua, berterima kaih telah menyayangi dan membelikan mainan kesukaan dengan mengucapkan “I’m happy today, thankyou Ayah-bunda,

Papa-mama, abi-umi,” sambil lompat dan teriak “Allahu Akbar” (CL-4, S1, CD-43).

(e) Pertemuan ke-5

Pertemuan ke-5 dilaksanakan pada hari Jum'at, 22 November 2019 pukul 09.0- 10.00 WIB. Penelitian ini dihadiri oleh peneliti, guru dan kolaborator serta 13 anak (1 anak sakit) yang akan diberikan tindakan. Tindakan atau kegiatan yang akan diberikan pada hari ini adalah “Liputan TV Arkids!”, anak-anak diajak untuk bermain peran makro selayaknya tim pencari berita. Peneliti dan tim mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan dalam kegiatan diantaranya, mesin kamreaen, microphone, dan layar televisi yang semuanya dibuat dengan memanfaatkan barang bekas kecuali layar televisi menggunakan layar boneka panggung. Aspek yang ditekankan adalah penggunaan struktur kalimat dengan tepat (mampu berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana) kefasihan/kelancaran (mampu menceritakan kembali cerita sederhana yang dilakukannya), lafal yang tepat (mampu mengucapkan lafal yang tepat seperti ucapan salam, dan beberapa suara benda disekitar), pemahaman (mampu menjawab pertanyaan sederhana) dan kosakata (mampu mengenal kata benda, kata sifat, kata kerja dan kata fungsi).

Kegiatan dilaksanakan oleh peneliti dibantu oleh guru dan kolaborator, peneliti memulai kegiatan dengan mengkondisikan anak agar fokus pada lingkaran, guru menjelaskan tentang perlengkapan yang digunakan, dan juga menjelaskan cara meliput data, mewawancara dan membacakan berita. Aturan permainan diberikan pula untuk menghindari berebut peran. Kegiatan dimulai dengan lagu “di sini senang- di sana senang”. Guru dan kolaborator bertugas mendampingi dan peneliti mendokumentasikan dengan mengamati percakapan yang muncul dari anak-anak. Pada kegiatan tersebut, beberapa anak sudah mampu berbicara dengan cukup lancar, mampu menyusun kalimat dengan benar namun sebagian anak masih dengan bantuan guru dan kolaborator (CL-5, S1, CD-44).

Kegiatan inti berlangsung selama 40 menit, kegiatan berjalan lancar dan anak-anak antusias sekali memainkannya sehingga waktu bertambah menjadi 1 jam lamanya. Semua anak mendapatkan kesempatan di sesi tersebut. Kegiatan selanjutnya

disela dengan *snack time* (cuci tangan dan makan bekal) selama 30 menit. Dilanjutkan lagi *review* atau *recalling*, tentang kegiatan yang mereka lakukan. Guru menanyakan ke anak yang aktif bicara (Ki) terlebih dahulu tentang “siapa tokoh yang diwawancara ?” sempat tanya namanya ?” jawabnya “aku ga nanya bun, soalnya aku lupa” jawaban lanjutannya ‘aku tanya seneng ga baru punya adek bayi,,haha ?’. Berikutnya ananda Syq, ketika ditanya tentang “bagaimana caranya menggunakan kamera?” jawab “2”, ditaruh dini terus diputer-puter ?. Peneliti melanjutkan pertanyaan ke beberapa teman. Sampai semua teman mendapatkan giliran (CL-5, S1, CW-1-14, P. 4-15, CD-45-46).

Kegiatan dilanjutkan dengan sesi *close activity*, Guru bernyanyi “di sini senang di sana senang” dan tepuk anak soleh, lalu diakhiri dengan berdo’a bersyukur kepada Allah diberikan rezeki sehingga bisa berbagi dan mendo’akan kedua orangtua supaya rezekinya terus ditambah. Peneliti berpamit sementara untuk melanjutkan tugas lain, peneliti meminta maaf dan mengucapkan terima kasih atas pertemuan 5 hari berturut-turut, memberi salam, lanjut salim serta memeluk setiap anak. Sesi terakhir bersama mengucapkan Alhamdulillah, *thankyou* Allah and *thankyou* ayah-bunda, papa-mama, abi-umi” dengan lompatan tertinggi dan teriakan “Allohu Akbar” (CL-5, S1, CD-47).



3) Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan tindakan yang digunakan adalah observasi *peer* atau pengamatan sejawat, yaitu observasi yang dilakukan oleh orang lain (teman sejawat, seperti guru kelas dan kolaborator) terhadap pengajaran seseorang.. Hal ini dilakukan agar mampu meringankan beban dalam masalah analisis dan meyakinkan guru. Selain itu data yang terkumpul bersifat objektif atau tidak bias. Peneliti dan kolaborator mengamati setiap perkembangan berbicara yang muncul dan mencatat apa yang diucapkan oleh anak.

Pengamatan dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan kelas dengan panduan instrumen pemantau tindakan dan catatan lapangan serta dokumentasi. Peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan untuk mengamati jalannya kegiatan dan untuk melihat apakah tindakan pada saat pembelajaran berlangsung sesuai dengan yang telah direncanakan serta untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara anak selama mengikuti kegiatan permainan tematik.

Hasil observasi selama tindakan siklus I memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun melalui ragam bermain di luar ruangan. Aspek yang terlihat meningkat pertama kali muncul adalah aspek pemahaman, anak-anak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, seperti pada saat peneliti bertanya “kenapa tidak dimasukkan plastik saja hurufnya” Al dapat menjawab “gapapa bun pake rok ku saja, plastiknya hilang... atau pada saat “kenapa daunnya bisa berubah warna jadi coklat ya?”, Qu dapat menjawab, “kan emang sudah kering bun!”. Dan pertanyaan-pertanyaan lain yang juga mampu dijawab anak-anak. Beberapa dijawab anak yang kurang aktif dengan bantuan guru. Seperti pada pertanyaan “ Yy pernah belanja sama mama?” jawaban Yy “pernah di tip top tapi aku belinya susu aja soalnya ayahku sudah mau pulang (baca ‘R’ dengan ‘L’ dan ‘S’ dengan ‘C’). Untuk lebih meningkatkan aspek pemahaman ini, peneliti meminta kepada anak-anak untuk bercerita singkat dan sederhana tentang permainan yang baru saja dilakukan dan pengalaman yang sama yang pernah dilakukan di luar sekolah atau sekedar pernah melihat di film. Seperti; bermain mobil-mobilan dengan *setting*-an jalan raya yang menarik. Guru bertanya tentang hal yang membutuhkan penalaran anak dengan pertanyaan, seperti; “teman Syf hari ini tidak masuk karena giginya sakit, kenapa giginya bisa sakit ya?”, “jangan lupa cuci tangan dulu sebelum masuk kelas lagi, supaya?!” (CL-1, S1, P-3, CD-3).

Aspek kedua yang muncul adalah aspek kosakata, anak mampu mengucapkan kosakata sederhana yaitu mengenal kata benda, kata sifat, kata kerja dan kata keterangan. Hal ini terlihat pada saat kegiatan bermain anak dapat menyebutkan kata sifat peneliti menunjukkan gambar/foto salah satu anak dalam kegiatan permainan tematik “Aly kenapa ya ini?” ,” Ki langsung menjawab “haha..Aly lagi marah” guru menegaskan bahwa Aly tidak marah hanya kecewa sedikit karena yang didapat harta karunnya sedikit, kalau bisa melakukan dengan sabar dan tidak putus aa pasti juga dapatnya banyak seperti yang lain. Hampir semua anak dapat mengenal kata benda dengan baik, "coba teman-teman, kalian sebutkan peralatan apa saja yang dimainkan hari ini ?(*outdoor* mini market)", Ki, Gh, Al, Sh, Ky, Syf, Qu, dan Sy dapat menjawab;”meja, kursi, susu kotak, bungkus jajan, uang, dll., dan anak lain bisa menjawab benda di luar peralatan yang dimainkan, "meja, kursi, pot bunga, sapu, jam !" (CL-2, S1, P 2, CD-2).

Kosakata selanjutnya adalah kata kerja, yaitu lari→berlari, jalan→berjalan, lompat-lompatan-→melompat. Anak-anak dapat menyebutkan kata kerja tersebut berawal dari kata dasar lalu guru membetulkan, diawali dengan pertanyaan peneliti dengan bantuan gambar / foto kegiatan permainan tematik seperti,"Gh sedang apa ya?", Ki dapat menjawab, "lari, bunda!", peneliti melanjutkan dengan menunjukkan gambar berikut, "apa yang dilakukan Ty ini?" Rk dan Syf menjawab "Fd sedang naik pohon" Anak-anak juga dapat menggunakan kata keterangan dengan baik, misalnya, "Hari apa Aly biasanya pergi belanja sama mama?", Ki menjawab,"hari minggu bund, belanja ke tip top tapi kalau rame kadang mama belanja ke indomart!" (CL-2, S1, P-4, CD-4).

Untuk meningkatkan dan menguatkan aspek kosakata ini, peneliti melakukan kegiatan tebak gaya, yaitu anak-anak menebak apa yang dilakukan oleh kolaborator, seperti: menirukan gaya tanaman tertiuip angin, guru sedang minum, Fd dapat mengatakan, "Bunda Linda lagi minum!", Ky, Pj, Al, juga berkata, "Bunda minum!" dan "Bener bunda lagi minum", jawaban anak-anak tidak disalahkan peneliti namun diempurnakan "bunda Linda sedang minum" (CL- 3, S1, P-5, CD-5).

Aspek ketiga yang muncul adalah struktur kalimat. Pada siklus ini, anak telah mampu menggunakan struktur kalimat sederhana dengan menggunakan dua atau tiga kata, misalnya pada saat peneliti bertanya, "bunda sedang apa ini?", Sy menjawab, "bunda Linda sedang menulis!" (CL-4, S1, P-6, CD-6). Kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan aspek ini adalah melalui kegiatan tebak gambar, yakni gambar foto teman yang sedang bermain permainan tematik dijadikan bahan tebakan, "ini foto Rk sedang apa? Gh menjawab "Rk sedang mengambil harta karun", "lalu gambar yang ini?" Ky menjawab "Ki sama Al lagi lihat peta", dan beberapa pertanyaan lain. yang rata-rata mampu dijawab anak-anak (CL-5, S1, P-6, CD-7).

Aspek keempat yang muncul adalah aspek lafal yang tepat. Pada aspek ini anak-anak telah mampu mengucapkan lafal yang tepat, yaitu dapat mengucapkan suara-suara benda di sekitarnya.,misalnya suara hembusan angin semilir (stststststssss...) dan angin kencang (wusshshhhh...), suara jam, anak-anak dapat mengucapkan teng...teng...teng, sedangkan pengucapan kata-kata dan huruf vokal maupun konsonan terutama huruf "S" dan "R" dilakukan melalui kegiatan bemyanyi

lagu riang mengaktifkan panca indera, yaitu "kalau kau suka hati" (CL-.6, S1, P-6, CD-8).

Aspek kelima yang muncul adalah aspek kefasihan/kelancaran. Pada aspek ini, anak-anak dapat bebas bercerita tentang permainan tema maupun hal lain di luar tema, guru memancing obrolan terlebih dahulu baru kemudian anak-anak melanjutkan cerita sederhana di depan teman. Tentang pengalaman bermain yang pernah dilakukannya atau yang pernah dilihatnya. Peneliti memancing obrolan seperti, "Fd kalau olahraga keringatnya paling banyak, mantapp betull...siapa yang tahu, kenapa kita berkeringat kalau habis berlarian?" Rk menjawab, "kalau sehat kan jadi berkeringat,bunda!", Sq juga turut menjawab "soalnya Fd larinya kenceng banget" (CL-6, S1, P9-12, CD.7). Peneliti meluruskan jawaban anak-anak yakni, karena otot kita bergerak dengan cepat maka suhu tubuh kita menjadi naik, dan degup jantung juga berdetak lebih cepat karena lari tersebut sehingga tubuh mengeluarkan air keringat" "dari mana keringat itu keluar, siapa yang tahu?" Ky menjawab "dari sini bun, (sambil menunjukkan mukanya yang basah berkeringat)", "hmm yakin.., ada lagi yang tahu dari mana?" semua tidak ada yang tahu dan akhirnya guru membantu mengejakan "keringat keluar dari kuuuuu...(terdengar ada yang menjawab kuku)...kuuu....lit" peneliti menegaskan "iya dari semua permukaan kulit sayang".

Kegiatan untuk meningkatkan kemampuan berbicara dilakukan melalui kegiatan main tebak gambar, tebak gaya, tanya jawab, menirukan bunyi dan bercerita sederhana. Peneliti memberi kesempatan semua anak untuk menjawab pertanyaan guru, sehingga hampir semua anak mendapatkan porsi pertanyaan yang sama jumlah dan bobot pertanyaannya. Tebak gambar sebagai tes awal yakni memberitahukan gambar atau foto teman-teman yang berkegiatan permainan tematik, anak yang ditunjuk menjawab kegiatan dalam gambar tersebut (CL-9-10, P-14-15, CD-9), selanjutnya tebak gaya anak menyebutkan dan menirukan ekspresi wajah temannya yang diperlihatkan guru melalui foto.

Hari berikutnya tanya jawab seputar kegiatan bermain di luar ruangan, guru menanyakan perasaan (kata sifat), peralatan yang mereka tahu dan ingat yang digunakan dalam permainan tematik (kata benda), apa saja yang anak-anak, guru, dan peneliti lakukan selama di sekolah (kata kerja), dan terakhir kata keerrangan tempat

dan waktu, guru menanyakan tentang kapan pernah ke kebun binatang sama ayah bunda?, “Jam berapa anak-anak bangun pagi?”. Sebagian besar anak bercerita sederhana dibantu dengan media gambar dan bantuan guru namun 4 anak yang bisa memulai dengan sendirinya tanpa bantuan apapun hanya sedikit diarahkan guru, seperti yang dilakukan Al, Ki, Ky, Fd. Kegiatan pengamatan tambahan ini dilakukan selama 5 hari (CL-10, S1, P-15, CD-10).

Tabel 4.4
Keterangan Singkatan

CL	: Catatan Lapangan
CW	: Catatan Wawancara
CD	: Catatan Dokumentasi
S1	: Siklus 1
P-1	: Pertanyaan ke-1

Selama proses tindakan siklus I yang terdiri dari tindakan 1 hingga 5, peneliti dan kolaborator melakukan proses pengamatan. Peneliti dan kolaborator mengamati kegiatan pembelajaran berdasarkan indikator-indikator dari aspek kosakata, artikulasi, struktur kalimat, kefasihan dan pemahaman.

Berikut ini adalah hasil pengamatan peneliti dan kolaborator terhadap kemampuan berbicara anak pada siklus I:

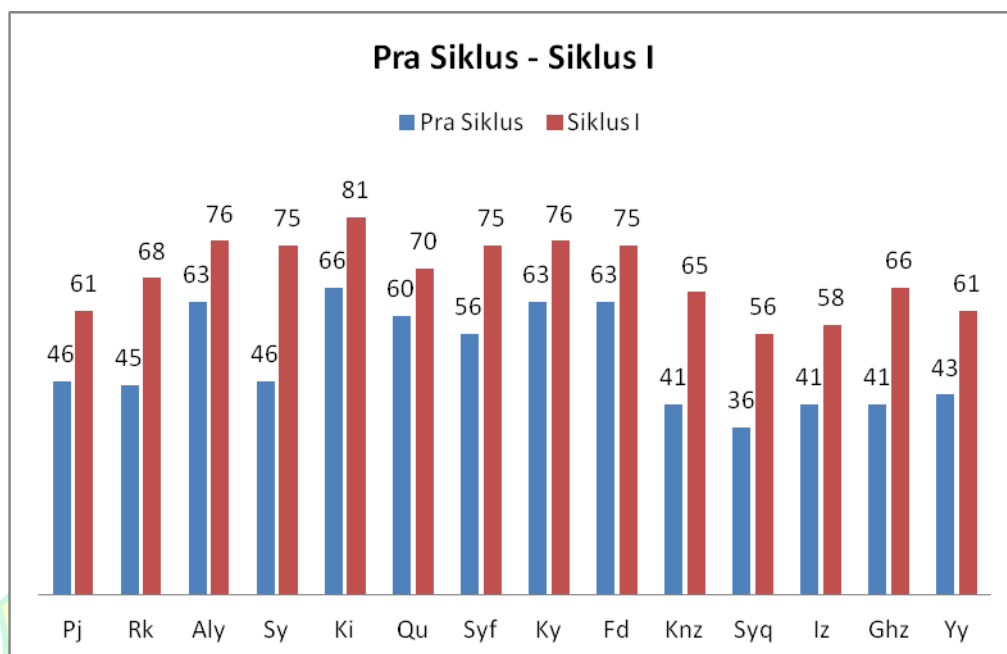
Tabel 4. 5
Perbandingan Skor Pra Siklus dengan Siklus I

NO	NAMA	ASPEK	SKOR			
			Pra Siklus	Total Skor	Siklus I	Total Skor
1	Pj	Kosakata	9	28	9	39
		Artikulasi	3		5	
		S.Kalimat	1		2	
		Kefasihan	5		6	
		Pemahaman	10		17	
2	Rk	Kosakata	8	29	9	43
		Artikulasi	4		5	
		S.Kalimat	1		2	
		Kefasihan	5		6	
		Pemahaman	11		21	
3	Aly	Kosakata	8	38	12	46
		Artikulasi	5		6	
		S.Kalimat	3		2	
		Kefasihan	5		6	
		Pemahaman	17		20	
4	Sy	Kosakata	6	28	11	44
		Artikulasi	5		6	
		S.Kalimat	1		3	
		Kefasihan	4		6	
		Pemahaman	12		18	
5	Ki	Kosakata	9	40	11	46
		Artikulasi	5		7	
		S.Kalimat	3		3	
		Kefasihan	5		6	
		Pemahaman	18		19	
6	Qu	Kosakata	7	36	12	42
		Artikulasi	6		5	
		S.Kalimat	2		2	
		Kefasihan	5		4	
		Pemahaman	16		19	
7	Syf	Kosakata	8	34	9	45
		Artikulasi	5		6	
		S.Kalimat	3		3	
		Kefasihan	4		6	
		Pemahaman	14		21	
8	Ky	Kosakata	8	38	10	46
		Artikulasi	6		6	
		S.Kalimat	3		3	

		Kefasihan	5		6	
		Pemahaman	16		21	
9	Fd	Kosakata	9	38	12	48
		Artikulasi	5		7	
		S.Kalimat	3		3	
		Kefasihan	5		6	
		Pemahaman	16		20	
10	Knz	Kosakata	5	25	9	35
		Artikulasi	4		5	
		S.Kalimat	2		2	
		Kefasihan	3		6	
		Pemahaman	11		13	
11	Iz	Kosakata	9	23	9	34
		Artikulasi	4		6	
		S.Kalimat	1		2	
		Kefasihan	2		4	
		Pemahaman	7		13	
12	Syq	Kosakata	5	25	8	36
		Artikulasi	4		5	
		S.Kalimat	2		2	
		Kefasihan	3		4	
		Pemahaman	11		17	
13	Ghz	Kosakata	5	25	8	41
		Artikulasi	4		5	
		S.Kalimat	2		3	
		Kefasihan	3		6	
		Pemahaman	11		19	
14	Yy	Kosakata	9	27	7	37
		Artikulasi	4		5	
		S.Kalimat	2		2	
		Kefasihan	2		6	
		Pemahaman	10		17	

Berdasarkan tabel diatas dapat terlihat bahwa kemampuan berbicara anak setelah dilakukan tindakan dengan kegiatan bermain di luar ruangan mengalami kenaikan sebesar 17,4 %. Pada pra siklus 51,3% meningkat pada siklus I 68,7%. Hasil perolehan tersebut belum mencapai kriteria ketuntasan secara klasikal 71% maupun sesuai ketuntasan yang disepakati yakni 81%

Untuk lebih jelasnya peningkatan kemampuan berbicara anak pada pra siklus dan siklus I dapat terlihat pada tabel berikut ini:



Gbr. 4.3 Grafik Perbandingan Persentase Pra Siklus dengan Siklus I

Grafik diatas menunjukkan bahwa dari 14 anak yang mengikuti kegiatan bermain di luar ruangan pada siklus I berada pada rentang kategori berkembang sesuai harapan. Dengan demikian terjadi peningkatan kemampuan bicara anak dibandingkan dengan skor pra siklus yang berada pada kategori mulai berkembang. Anak yang memperoleh skor tertinggi pada siklus I adalah Fd sedangkan anak dengan skor terendah adalah Pj.

Pemetaan secara terinci mengenai data aspek pada masing-masing aspek kemampuan berbicara anak dapat dilihat di bawah ini:

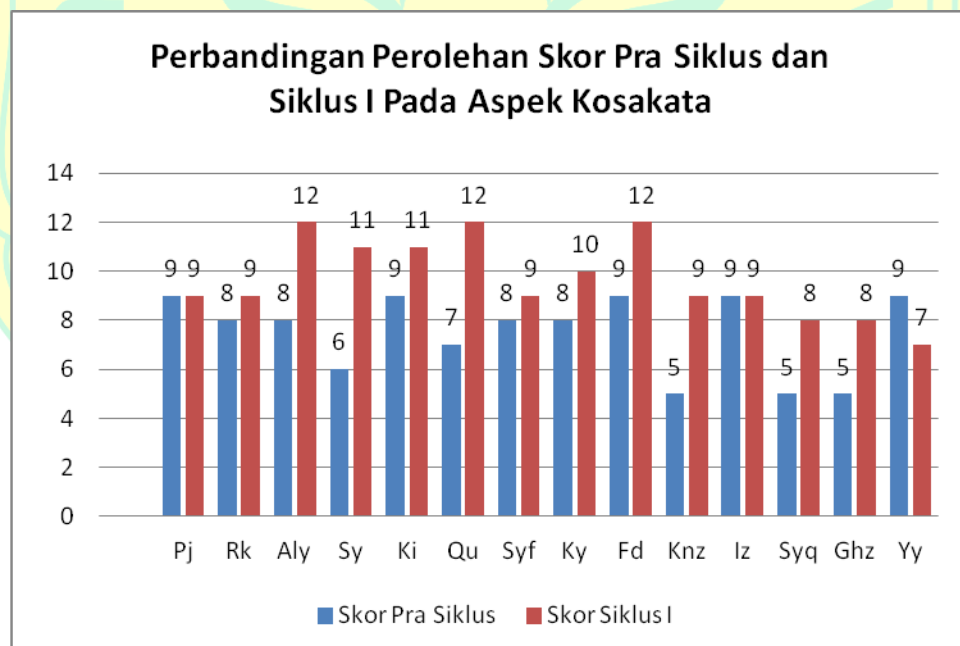
- a) Data perbandingan pengamatan pada aspek kosakata pada pra siklus dengan siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6

Data perbandingan Aspek Kosakata Pra Siklus dan Siklus I

No	Nama	Skor Pra Siklus	Skor Siklus I
1	Pj	9,00	9,00
2	Rk	8,00	9,00
3	Aly	8,00	12,0
4	Sy	6,00	11,0
5	Ki	9,00	11,0
6	Qu	7,00	12,0
7	Syf	8,00	9,00
8	Ky	8,00	10,0
9	Fd	9,00	12,0
10	Knz	5,00	9,00
11	Iz	9,00	9,00
12	Syq	5,00	8,00
13	Ghz	5,00	8,00
14	Yy	9,00	7,00

Dari data kemampuan bicara pada aspek kosakata berdasarkan tabel di atas, jika disajikan dalam bentuk grafik maka hasilnya sebagai berikut :



Gambar 4.4 Grafik Perbandingan Perolehan Skor Pra Siklus dan Siklus I Pada Aspek Kosakata

Dari data diatas dapat dilihat bahwa pada aspek kosakata pra siklus beberapa anak memperoleh skor sama tinggi yaitu anak; Pj, Ki, Fd, Iz dan Yy dengan perolehan skor 9,00 yang terendah adalah Knz, Syq dan Gh dengan perolehan skor

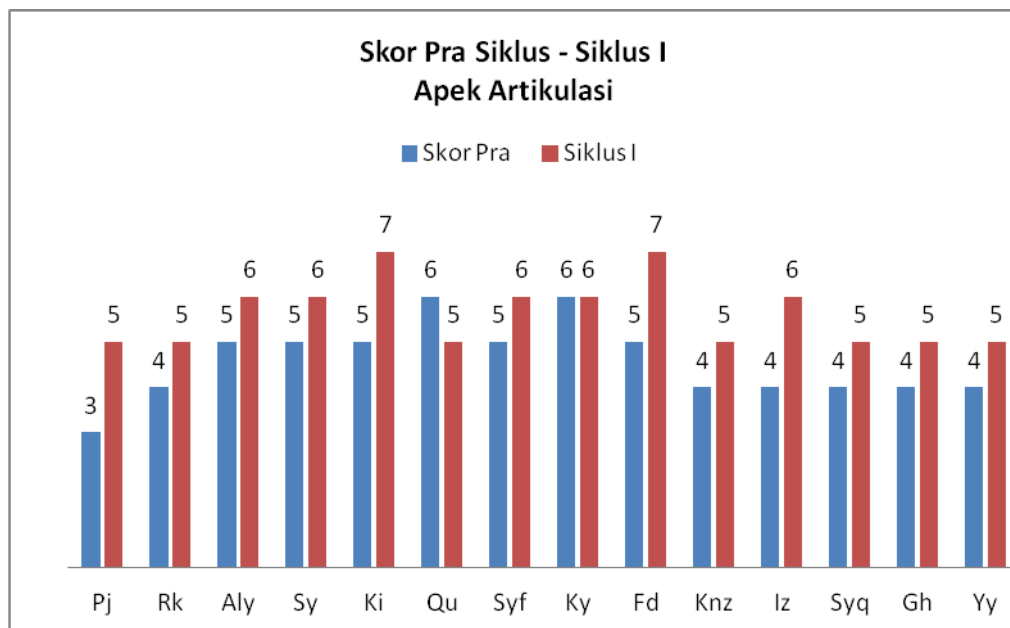
5,00. Sedangkan pada siklus I yang memperoleh skor tertinggi adalah anak; Aly, Qu, dan Fd dengan skor 12,0. Sedangkan yang terendah pada siklus I adalah Yy dengan perolehan skor 7,00, termasuk tertinggi skornya di pra siklus namun terendah pada siklus I dikarenakan anandanya sangat *moody* jika melakukan sesuatu, sehingga ketika datang ke sekolah dengan keadaan suasana hati tidak ok, maka mempengaruhi sikap selanjutnya.

- b) Data perbandingan pengamatan pada aspek artikulasi pada pra siklus dengan siklus I

Tabel 4.7
Data perbandingan Aspek Artikulasi Pra Siklus dan Siklus I

No	Nama	Skor Pra Siklus	Skor Siklus I
1	Pj	3,00	5,00
2	Rk	4,00	5,00
3	Aly	5,00	6,00
4	Sy	5,00	6,00
5	Ki	5,00	7,00
6	Qu	6,00	5,00
7	Syf	5,00	6,00
8	Ky	6,00	6,00
9	Fd	5,00	7,00
10	Knz	4,00	5,00
11	Iz	4,00	6,00
12	Syq	4,00	5,00
13	Ghz	4,00	5,00
14	Yy	4,00	5,00

Pertanyaan yang diberikan pada aspek ini terdiri dari dua butir. Dari data kemampuan berbicara pada aspek artikulasi berdasarkan tabel di atas, jika disajikan dalam bentuk grafik maka hasilnya sebagai berikut :



Gambar 4.5 Grafik Perbandingan Perolehan Skor Pra Siklus dan Siklus I Pada Aspek Artikulasi

Dari data diatas dapat dilihat bahwa pada aspek artikulasi pra siklus beberapa anak memperoleh skor tertinggi yaitu anak; Qu dan Ky dengan perolehan skor 6,00, anak Pj mendapatkan skor terendah sebesar 3,00, karena kemampuan pada pelafalannya memang suka dibuat-buat, mungkin faktor yang lain yaitu kemandirian. Sedangkan pada siklus I yang memperoleh skor tertinggi adalah anak; Ki dan Fd dengan skor 7,00, dan yang terendah pada siklus I adalah Yy dengan perolehan skor 4, termasuk tertinggi skornya di pra siklus namun skor terendah pada siklus I tidak ada beberapa anak skornya sama rendah yaitu ada 7 anak. Qu mengalami penurunan pada siklus I karena ketika peneliti memberikan contoh beberapa kata yang mengandung unsure huruf 'R' baik di depan di tengah terutama di akhir bunyi huruf 'R' tersebut terdengar tidak jelas bahkan hilang ketika huruf 'R' nya berada di ahir kata. Sehingga peneliti memberikan skor yang sesuai dengan kemampuannya.

- c) Data perbandingan pengamatan pada aspek struktur kalimat pada pra siklus dengan siklus I sebagaimana table di bawah ini:

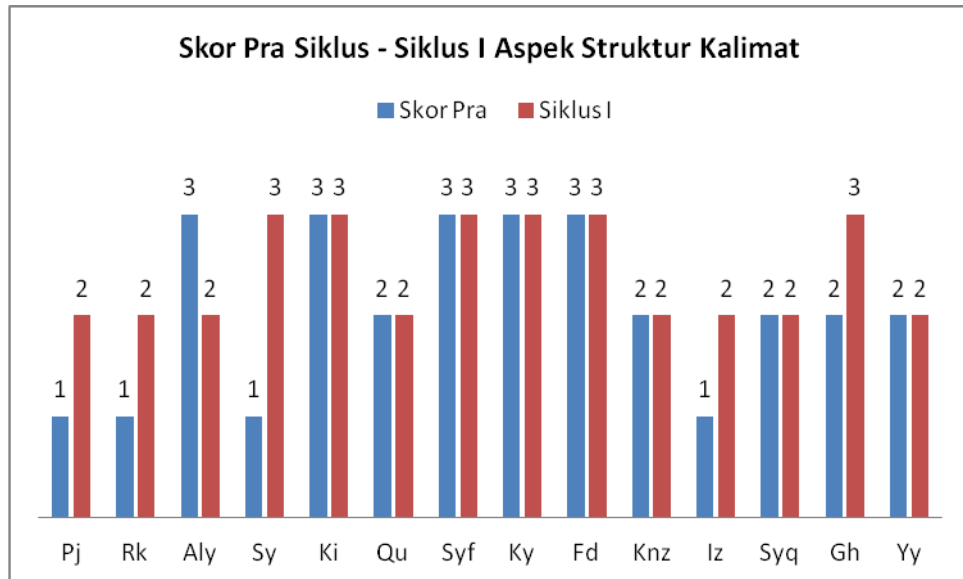
Tabel 4.8

Data perbandingan Aspek Struktur Kalimat Pra Siklus dan Siklus I

No	Responden	Skor Pra Siklus	Skor Siklus I
1	Pj	1,00	2,00
2	Rk	1,00	2,00
3	Aly	3,00	2,00
4	Sy	1,00	3,00
5	Ki	3,00	3,00
6	Qu	2,00	2,00
7	Syf	3,00	3,00
8	Ky	3,00	3,00
9	Fd	3,00	3,00
10	Knz	2,00	2,00
11	Iz	1,00	2,00
12	Syq	2,00	2,00
13	Ghz	2,00	3,00
14	Yy	2,00	2,00



Pada aspek struktur kalimat butir pertanyaan hanya ada 1 sehingga nilai yang diperoleh anak maksimal hanya 4 poin. Dari data kemampuan berbicara pada aspek struktur kalimat berdasarkan tabel di atas, jika disajikan dalam bentuk grafik maka hasilnya sebagai berikut :



Gambar 4.6 Grafik Perbandingan Perolehan Skor Pra Siklus dan Siklus I Pada Aspek Struktur Kalimat

Dari data pra siklus pada aspek struktur kalimat 5 anak memperoleh skor sama tinggi yaitu anak; Aly, Ki, Syf, ky dan Fd dengan perolehan skor 3,00, begitu pula skor yang terendah tidak ada karena sebagian anak memperoleh skor 2,00. Tidak ada anak yang mendapatkan skor tertinggi yaitu 4,00 karena hampir semua kemampuan berbicara anak masih sering terbalik-balik susunan kalimatnya, Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam aspek struktur kalimat masih rendah, sehingga perlu ada evaluasi kala orang-orang terdekatnya mengajak bicara.

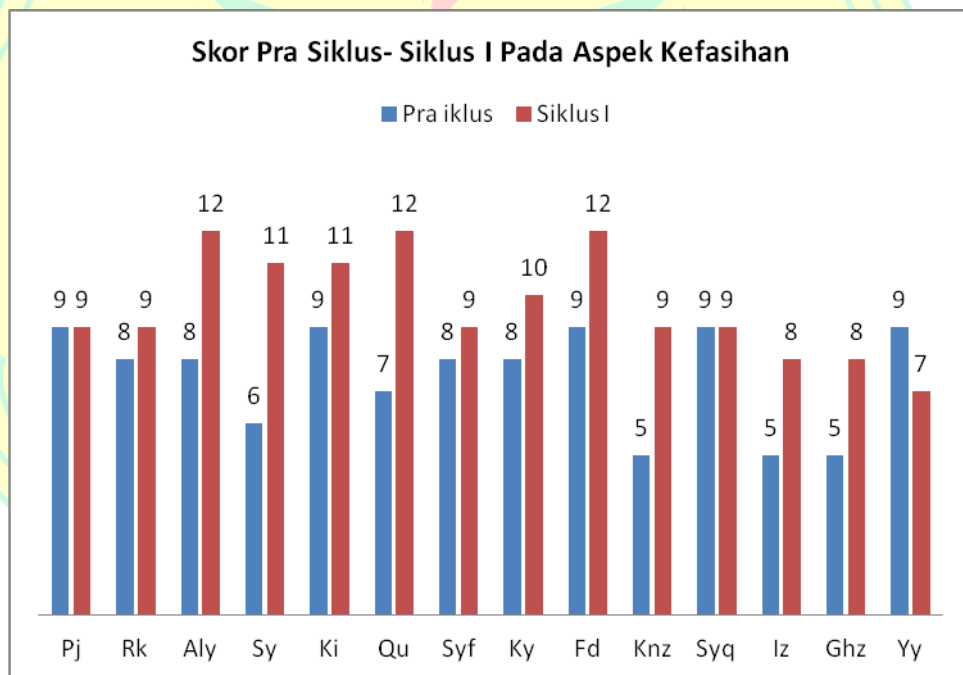
d) Data perbandingan pengamatan pada aspek kefasihan pada pra siklus dengan siklus I sebagaimana table di bawah ini:

**Tabel 4.9
Data Perbandingan Aspek Kefasihan Pra Siklus dan Siklus I**

No	Responden	Skor Pra Siklus	Skor Siklus I
----	-----------	-----------------	---------------

1	Pj	5,00	4,00
2	Rk	3,00	6,00
3	Aly	5,00	6,00
4	Sy	4,00	6,00
5	Ki	5,00	6,00
6	Qu	5,00	4,00
7	Syf	4,00	5,00
8	Ky	5,00	5,00
9	Fd	5,00	5,00
10	Knz	3,00	5,00
11	Iz	2,00	4,00
12	Syq	3,00	4,00
13	Ghz	3,00	6,00
14	Yy	2,00	6,00

Dari data kemampuan berbicara pada aspek kefasihan berdasarkan tabel di atas, jika disajikan dalam bentuk grafik maka hasilnya sebagai berikut :



Gambar 4.7 Grafik Perbandingan Perolehan Skor Pra Siklus dan Siklus I Pada Aspek Kefasihan

Dari data pra siklus pada aspek kefasihan 6 anak memperoleh sama tinggi yaitu anak; Pj, Aly, Ki, Qu, Ky dan Fd dengan perolehan skor 5,00, begitu pula skor yang terendah masih ada pada anak Iz dan Yy, dua anak yang memang sangat minim sekali berbicaranya. Iz, Yy, Sy, Gh sebenarnya mempunyai karakter yang pendiam, namun dalam keadaan senang akan sesuatu beberapa yang pendiam

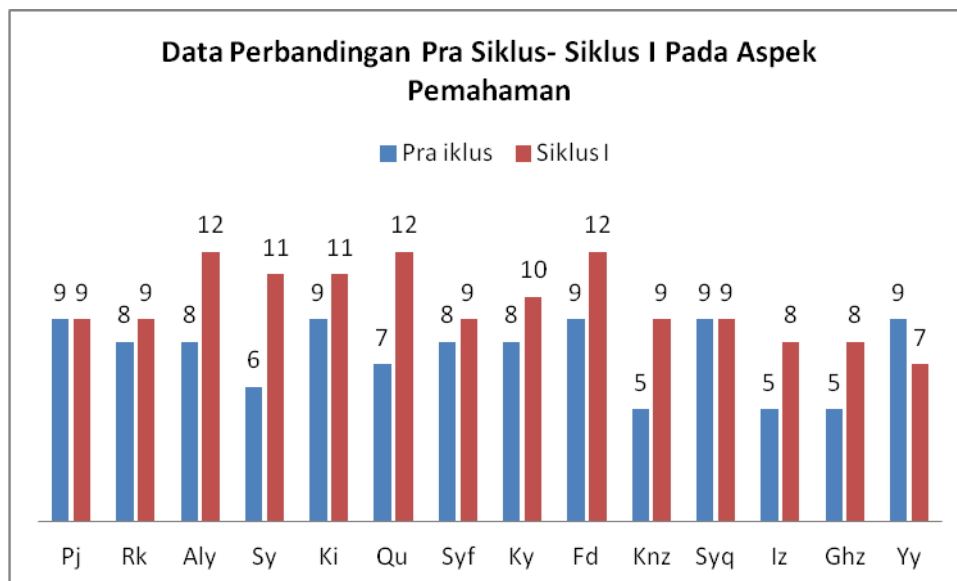
ternyata mampu bercerita sederhana meski singkat. Pada anak Iz, ia selalu melakukan apa yang menjadi aturan tanpa pernah menolak dengan kata ataupun sikap, sedangkan Yy minim sekali bicaranya karena cenderung manja dan enggan melakukan sesuatu dan *moody*, sehingga perlu ada tehnik khusus ketika mengajak mereka berbicara.

e) Data perbandingan pengamatan pada aspek pemahaman pada pra siklus dengan siklus I sebagaimana tabel di bawah ini;

Tabel 4.10
Data perbandingan Aspek Pemahaman Pra Siklus dan Siklus I

No	Responden	Skor Pra Siklus	Skor Siklus I
1	Pj	10,0	17,0
2	Rk	11,0	21,0
3	Aly	17,0	20,0
4	Sy	12,0	18,0
5	Ki	18,0	23,0
6	Qu	16,0	19,0
7	Syf	14,0	20,0
8	Ky	16,0	21,0
9	Fd	16,0	20,0
10	Knz	11,0	17,0
11	Iz	7,00	13,0
12	Syq	11,0	19,0
13	Ghz	11,0	19,0
14	Yy	10,0	17,0

Dari data kemampuan berbicara pada aspek pemahaman berdasarkan tabel di atas, jika disajikan dalam bentuk grafik maka hasilnya sebagai berikut :



Gambar 4.8 Grafik Perbandingan Perolehan Skor Pra Siklus dan Siklus I Pada Aspek Pemahaman

4) Refleksi (*reflecting*) Siklus I

Peneliti, guru dan kolaborator mengadakan refleksi di setiap pertemuan pada akhir pelaksanaan kegiatan. Refleksi ini dilakukan untuk melihat tindakan yang diberikan pada hari itu dan dampak dari pendekatan melalui ragam bermain di luar ruangan terhadap ketercapaian proses tindakan maupun untuk menganalisis faktor penyebab ketidak tercapaian tindakan terhadap peningkatan kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun di TK Ar Rahman Kids.

Data hasil pengamatan yang telah dijabarkan pada tahap pengamatan menunjukkan tindakan pada siklus I masih membutuhkan stimulasi yang lebih mendalam untuk memperbaiki pada siklus berikutnya. Adapun aktivitas yang perlu diperbaiki pada siklus I adalah:

- 1) Kolaborator dan peneliti belum maksimal dalam memberikan instruksi dan aturan main pada kegiatan ragam bermain di luar ruangan. Hal ini terlihat pada proses pelaksanaan masih banyak anak yang saling berebutan peran atau area bermain atau bahan temuan. Artinya anak masih membutuhkan bimbingan cermat dari guru, kolaborator dan peneliti.
- 2) Masih banyak anak yang kurang konsentrasi pada saat mendengarkan aturan main dan instruksi guru sehingga pada proses pelaksanaannya terdapat anak yang menangis, ngambek, merasa putus asa karena belum sanggup

melakukannya. Beberapa anak mengeluh ‘capek’. Hal ini menjadi wajar dikarenakan ragam bermain yang diberikan di luar ruangan merupakan pengalaman pertama yang mereka lakukan di sekolah.

- 3) Di beberapa permainan, masih ada anak yang belum antusias bermain karena faktor dari rumah, sehingga membutuhkan pendampingan guru untuk menyemangati supaya turut bergabung dalam kegiatan. Namun sebagian anak yang lain terlihat terlalu semangat untuk mendapatkan atau memainkan banyak area sehingga mendominasi permainan dan merugikan teman yang lain.
- 4) Beberapa indikator yang masih sulit dilakukan oleh anak-anak adalah pada aspek artikulasi untuk huruf-huruf tertentu yang memang tidak mudah, seperti huruf R masih dibaca L dan huruf R masih dibaca Gh, atau huruf K masih dibaca T. Indikator lain pada struktur kalimat yang membutuhkan pembiasaan secara berulang-ulang, karena susunan dalam kalimat yang diucapkan masih sering terbalik-balik.
- 5) Indikator lain yang juga masih lambat peningkatannya adalah pada saat bercerita pengalaman dengan kemampuan sendiri, hanya beberapa anak yang antusias bercerita di depan teman-teman.

Indikator temuan ini menjadi panduan bagi peneliti dan kolaborator untuk melaksanakan tindakan pada siklus II

c. Deskripsi Data Siklus II

Proses pelaksanaan pada tindakan siklus II adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak TK A2 TK Ar Rahman Kids dengan beberapa evaluasi berdasarkan siklus I. Langkah-langkah pelaksanaan siklus II adalah : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

1) Perencanaan

Pada kegiatan perencanaan, peneliti melakukan langkah-langkah, yaitu mendesain program meningkatkan kemampuan berbicara anak, menetapkan jadwal pelaksanaan program meningkatkan kemampuan berbicara anak, membuat lembar observasi wawancara anak, kolaborator, dan kepala sekolah, membuat silabus dan RKH, merencanakan langkah-langkah kegiatan untuk setiap tindakan, dan

mempersiapkan bahan yang digunakan untuk kegiatan ragam bermain di luar ruangan.

Tabel 4.11
Jadwal Intervensi Tindakan Siklus II

No	Hari/ Tanggal	Nama Kegiatan	Aspek Yang Ditekankan	Aktivitas	Indikator Keberhasilan
1	Senin, 2 Desember 2019	Hewan Kecil di Sekolahk u	Kosakata, Artikulasi, Pemahaman	Menyimak, bernyanyi, tanya- jawab seputar isi cerita, bercerita tentang kegiatan hari ini	Menambahnya kosakata 10-15 kata, berbicara lancar, mampu menjawab pertanyaan
2	Selasa, 3 Desember 2019	RS. Arkids Husada	Kosakata, Artikulasi, Kelancaran,	Bernyanyi, pendapat anak, tanya-jawab seputar permainan, bercerita tentang kegiatan hari ini	Menambahnya kosakata 10-15 kata, mengucapkan nama sesuatu dg jelas, berbicara lancar.
3	Rabu, 4 Desember 2019	Hujan Seru	Kosakata, Struktur Kalimat, Kelancaran,	Bernyanyi, menyimak, tanya- jawab seputar permainan, bercerita tentang kegiatan hari ini	Menambahnya kosakata 10-15 kata, menggunakan tata bahasa dg benar, mampu bercerita dg lancar
4	Kamis, 5 Desember 2019	Pohon Hijaiyah	Kosakata, Artikulasi, Struktur Kalimat.	Bernyanyi, pendapat anak, tanya-jawab seputar tema, bercerita tentang kegiatan hari ini	Menambahnya kosakata 10-15 kata, berbicara dengan pelafalan yang jelas, menggunakan tata bahasa dg benar
5	Jum'at, 6 Desember 2019	Serok Ikan	Kosakata, Artikulasi, Struktur Kalimat, Kelancaran, Pemahaman	Bernyanyi, menirukan suara hewan, tanya-jawab seputar hewan air, bercerita tentang kegiatan hari ini	Menambahnya kosakata 10-15 kata, bercerita dg pelafalan yang jelas, menggunakan tata bahasa dg benar, bercerita lancar, menjawab pertanyaan

2) Tindakan (*Acting*)

Proses pembelajaran siklus II anak melakukan kegiatan bermain di luar ruangan sebanyak 5 kali pertemuan dengan nama kegiatan “Hewan Kecil di Sekolahku, R.S Arkids Husada, Hujan Seru, Pohon Hijaiyah, Serok Ikan.

a) Pertemuan ke-6

Pertemuan ke-6 dilaksanakan pada hari Senin, 02 Desember 2019 pukul 09.00 - 10.30 Wib. Penelitian ini dihadiri oleh peneliti dibantu guru dan kolaborator, serta anak yang akan diberikan tindakan. Tindakan yang akan diberikan pada hari ini adalah penggunaan struktur kalimat dengan tepat (mampu berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana) kefasihan/kelahiran (mampu melanjutkan cerita yang pernah didengarnya), lafal yang tepat (mampu mengucapkan lafal yang tepat seperti suara hewan dan benda disekitar), pemahaman (mampu menjawab pertanyaan sederhana) dan kosakata (mampu mengenal kata benda, kata sifat, kata kerja dan kata keterangan).

Kegiatan dimulai dengan mengkondisikan anak, bemyanyi dan bermain tepuk agar anak-anak fokus dan siap menerima informasi tentang aturan main, mengetahui peralatan permainan dan fungsinya yang diperkenalkan guru. Selanjutnya kegiatan membacakan cerita, seperti sebelumnya Guru membacakan judul, pengarang dan penerbitnya. Membacakan buku cerita bertujuan untuk membangun pengetahuan dasar pada anak dan peneliti sebagai pengamat. Buku cerita yang digunakan berjudul " serangga dan makanannya". Guru juga memberitahukan kepada anak hewan kecil yang akan dicari yaitu “undur-undur” dan memberitahukan kemungkinan ada hewan serangga di sekitar sekolah dan rumah mereka selain hewan yang menjadi objek temuan. Guru membacakan buku cerita. Sese kali guru berhenti membacakan dan bertanya tentang hewan terkait, dan meminta anak menirukan suara hewan. Peneliti membantu melafalkan dengan ejaan yang tepat. Lanjut membacakan lagi hingga selesai. Setelah selesai membacakan satu buku cerita guru memberikan kesempatan kepada anak untuk minum dan melanjutkan ke kegiatan inti (CL-16, S2, CD-27-29).

Pada kegiatan ini guru menginstruksikan anak-anak untuk melingkar di lapangan membacakan lagi aturan main dan memberikan nampan dan ember sebagai wadah hewan kecil, dan siap melakukan pencarian. Sebelumnya peneliti memberikan contoh pencarian hewan kecil “belalang, kepik, kumbang kecil, dan undur-undur” lalu ditemani guru anak-anak mulai mencari. Sembari menemani, guru bertanya namun dengan maksud menyemangati anak-anak seperti “sebelah sini

sudah belum?’. Anak-anak terlihat aktif mencari dan terus berusaha menemukan lebih banyak objek temuan. Pada kegiatan ini peneliti tidak menyiapkan *setting-an* khusus karena area pencarian membutuhkan kondisi yang alami. Hewan kecil ‘undur-undur’ berada di tanah kering berpasir lembut yang menjadi sarangnya, disitulah anak-anak mencari. Guru memberikan nampan dan ember sebagai wadah hewan temuannya. (CL-17, S1, CD-30-31).

Kegiatan inti dimulai, Guru mengajak anak mendekati peneliti dan peneliti mempraktekkan cara mencari hewan tersebut, selanjutnya anak-anak mulai beraksi. Kolaborator menemani sebagian anak begitu juga Guru menemani sebagian anak yang lain dan peneliti bertuga mengambil dokumentasi. Tampak keseruan dan semangat anak-anak dalam pencarian, dan beberapa ‘undur-undur’ sudah didapatkan mereka, teman yang lain tampak terpacu untuk mampu menemukannya. Ty dan Ky tampak pandai dalam pencarian sehingga dia bisa menemukan lebih dari 3, Sedangkan Sy anak yang malah belum mendapatkan samasekali, dan hampir marah dan putus asa lalu tampak Fd menghampiri dan mengajaknya mencari lagi. Dan tidak lama “horeeeeeee....aku dapat aku dapat gede!!, raut mukanya berubah ceria dan tampaknya dia mendapatkan ‘undur-undur’ yang jauh lebih besar dari temuan teman-temannya, peneliti memuji upayanya.. “naaah kan kalau tidak putus asa Allah pasti bantu, tuh dapat yang paling besar kan”, “aku mau cari lagi bun..” timpanya. (CL-18, S1, CD-32-34).

Kegiatan inti telah berakhir namun amat susah mengajak mereka mengakhiri kegiatan, mereka masih penasaran dengan sudut-sudut yang belum menjadi area temuan, terlebih bagi yang hanya mendapatkan satu hewan inginnya mendapatkan lagi dan lagi. Terlihat duduk terdiam sambil berkaca airmata Aly, rupanya dia tidak mendapatkan samasekali, akhirnya peneliti mencarikan dan Aly yang mengambilnya, “Alhamdulillah Aly sudah dapat juga..” tampak masih cemberut namun apa mau dikata jam sudah harus berakhir. Guru mensilahkan anak untuk mencuci tangan dengan sabun dan kembali ke kelas untuk *snack time*. Dilanjut dengan kegiatan Permainan Tematik di sesi penguatan aspek yaitu menghitung jumlah temuan, mengulang kosakata, dan tanya jawab (Memberi pertanyaan yang membutuhkan sedikit penalaran anak) dengan tujuan ingin mengetahui sejauhmana pemahaman dan susunan kalimat sekaligus urutan kalimatnya. (CL-19, S2, CW 1-14, P1-15, CD-35-39).

Kegiatan pada hari itu ditutup dengan memberikan kegiatan kepada anak, yaitu menalar sederhana berdasarkan gambar. Guru meminta anak untuk menceritakan secara

sederhana kegiatan yang dilakukan oleh dirinya atau temannya berdasarkan gambar yang ditunjukkan dari Hp. Guru menunjuk beberapa anak untuk maju ke depan. Anak-anak telah mampu menceritakan gambar dengan baik., meskipun tidak semua. Guru memberikan reward kepada masing-masing anak yang telah melaksanakan kegiatan dengan baik. Selanjutnya guru mengulas kegiatan yang telah dilakukan dan menceritakan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. Akhirnya selesai dengan yel-yel “I’m happy today..thankyou Allah dan thankyou Ayah-Bunda” sambil melompat setinggi-tingginya dan berteriak “Allohu akbar!!!” (CL-20, S2, CD-40).

b) Pertemuan ke-7

Pertemuan ke-7 dilaksanakan pada hari Selasa, 3 Desember 2019 pukul 09.00 - 10.30 WIB. Penelitian ini dihadiri oleh peneliti, guru dan kolaborator serta anak yang akan diberikan tindakan. Aspek yang akan ditekankan pada hari ini masih kefasihan/kelancaran (mampu menceritakan gambar kegiatan yang dilakukan), lafal yang tepat (mampu mengucapkan lafal yang tepat seperti istilah baru (stetoskop, obat sirup, kapsul, gawat darurat, resep dokter) dan pemahaman (mampu menjawab pertanyaan sederhana).

Kegiatan dimulai dengan mengkondisikan anak, bernyanyi dan bermain tepuk (tepuk dokter) agar anak-anak fokus dan siap menerima aturan dan pengenalan benda yang digunakan dalam permainan. Pada pertemuan hari itu, peneliti men-*setting* tempat secara khusus perlengkapan penunjang mesti dipindahkan sementara ke luar kelas karena umumnya hanya dilakukan di kelas sehingga *setting* lebih awal dilakukan. Ditempat berbeda guru membacakan buku tentang “Mia pergi ke dokter gigi”. Anak-anak terlihat antusias dengan buku baru yang dibacakan oleh guru didampingi kolaborator (CL 21, S2, CD-41).

Setelah selesai dibacakan buku anak-anak diajak guru menuju lokasi permainan dan bertemu peneliti, peneliti memberikan sertanya kepada anak-anak tentang judul buku, tokoh, pengarang, dan isi cerita, anak-anak mampu menjawab dengan baik, meki beberapa terlihat masih diam. Selanjutnya guru membagi peran kepada masing-masing anak. Dan kegiatan inti permainan tematik “Rumah sakit Arkids”. Peneliti dan guru beberapa kali bertanya dan berkomentar dengan maksud menstimulasi anak agar terbawa larut dalam permainan, sekaligus menjadi tujuan pengamatan kemampuan berbicaranya. Dalam beberapa pertanyaan, peneliti memberikan pertanyaan yang tahapannya meningkat untuk beberapa

anak yang memang sudah aktif berbicaranya, namun pertanyaan sederhana tetap diberikan kepada anak yang sedang dan masih rendah kemampuan berbicaranya, seperti pertanyaan tingkat rumit, peneliti ingin mengetahui sejauhmana kemampuan anak memahami pengertian akibat. Hebat, anak-anak terlihat memahami maksud "akibat" dengan menjawab semua pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Tentunya peneliti menjelaskan pengertian tersebut dengan bahasa yang sangat sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak-anak. Selanjutnya peneliti bertanya tentang "apa yang dilakukan dokter Ash... dan alat apa yang digunakan?" karena istilah alatnya bahasa asing anak-anak tidak ada yang mampu menjawabnya, maka peneliti melemparkan ke kolaborator "ini stetoskop sayang, susah ya menyebutnya", peneliti mengulang-ulang agar anak mampu mengucapkan dengan lafal yang tepat dan anak-anak diminta untuk menirukan. Anak juga diminta menirukan suara dari fungsi stetoskop yaitu suara detak jantung. (CL-22, S2, CD-42-43).

Anak-anak mampu menjawab dan menebak cerita dengan baik, karena isi cerita sangat mudah dan menarik bagi anak. Peneliti melanjutkan hingga halaman terakhir. Setelah selesai membacakan satu buku cerita peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk minum dan istirahat sejenak. Untuk mengkondisikan anak-anak kembali peneliti dibantu oleh kolaborator. Di beberapa kondisi ada anak Sq yang menangis, karena berebut stetoskop dengan Fd, sampai terjadi saling tarik dan pukul sehingga guru dibantu peneliti harus menenangkan dua anak tersebut sedangkan kolaborator menyarankan teman yang lain untuk fokus dengan permainannya. Sesaat permainan menjadi terhambat (CL-23).

Kegiatan bermain dilanjutkan sampai jam berakhir dengan tanda "10 menit lagi kegiatannya selesai ya..", jawaban sebagian anak yang mendengar "iya bunda..." namun ketika jam betul-betul berakhir lagi-lagi tidak mudah menghentikan permainan karena anak-anak masih antusias memainkannya. Guru mempersilahkan anak-anak untuk mencuci tangan dan makan bekal. Peneliti melanjutkan dengan kegiatan berkumpul lagi. Pada kegiatan ini peneliti memimpin diskusi dengan anak seputar kegiatan yang baru saja dilakukan. Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh anak seputar kegiatan. Anak-anak terlihat aktif menjawab pertanyaan dari peneliti, meski dua anak masih menjawab tanpa keluar suara. Sebelumnya peneliti telah memancing obrolan terlebih dahulu tentang kegiatan tersebut dengan bahasa yang singkat dan

sangat sederhana. Semua anak seolah ingin berkomentar dan beberapa pertanyaan telah mampu dijawab pertanyaan dengan baik. selanjutnya peneliti menunjuk beberapa anak untuk bercerita tentang pengalamannya pergi ke rumah sakit di depan. Peningkatan semakin baik, terlihat anak-anak mampu menceritakan dengan urut dan benar, meski 6 anak belum mau bercerita (CL-24, S2, CW 1-14, P1-15, CD-44-46).

c) Pertemuan ke-8

Pertemuan ke-8 dilaksanakan pada hari Rabu, 4 Desember 2019 pukul 09.00 - 10.30 Wib. Penelitian ini dihadiri oleh guru, peneliti dan kolaborator serta anak yang akan diberikan tindakan. Aspek yang ditekankan pada pertemuan ini adalah kefasihan/kelancaran (mampu mengutarakan pendapat kepada orang lain), kosakata (mengenal perbendaharaan kata benda, kata kerja dan keterangan) dan pemahaman (mengerti dua perintah yang diberikan secara bersamaan).

Pada kegiatan ini peneliti bertujuan memberikan pengalaman seru yang berkesan bagi anak-anak yaitu, bermain ‘’Hujan Seru’’. Pada aspek ini struktur kalimat dengan menggunakan empat kata dikembangkan pada anak, di sini telah terlihat adanya peningkatan, karena tehnik yang diulang beberapa kali menjadikan anak cepat hafal dan faham. Hal ini terlihat pada saat tehnik tersebut dimulai di pembelajaran pada hari keenam. Permainan ini diberlakukan bagi ananda yang betul-betul sehat, dan sepengetahuan orangtua. Perlengkapan bermain pun lebih banyak mereka siapkan untuk keamanan mereka sendiri atas instruksi peneliti dan guru. Satu hari sebelumnya anak-anak sudah diinfokan supaya membawa perlengkapan pelindung hujan yang mereka punya seperti; jas hujan, payung, sepatu boot atau sandal/sepatu anti air dan baju ganti. Hari tanpa hujan, oleh karenanya persiapan membuat hujan buatan pun berlaku. Peneliti dan tim mempersiapkan segalanya dan anak-anak pun bisa memainkan dengan seru dan senang. . (CL-25, S2, CD-47-48).

Setelah kondisi anak sudah berkumpul dan tertib, kali ini guru yang akan memberitahukan aturan main, juga mengenalkan dan memberitahukan fungsi (dengan system bertanya) peralatan yang anak-anak bawa. Hampir semua anak mampu menjawabnya. Pada pertemuan ke-8 ini, untuk mempersingkat waktu, peneliti hanya mengajak anak untuk bernyanyi lagu ‘’di sekolah senang, di rumah senang dan ‘’tik-tik bunyi hujan’’. Pada kegiatan inti, anak-anak betul-betul menikmati suasana, mereka berteriak, berputar, melompat sehingga di sela-sela bermain ketika guru

atau peneliti bertanya pun harus berteriak melakukannya. Akhirnya, peneliti membiarkan waktu sebebas-bebasnya untuk mereka bermain menghabiskan waktu sampai jam berakhir. Sy dan Qu mampu bercerita dengan menggunakan struktur kalimat sederhana (empat kata) seperti : ‘‘Yy pakai jas hujan pink’’ dibenarkan peneliti : Yy memakai jas hujan warna pink atau merah muda’’ atau ucapan keseharian seperti : ‘‘Bunda, Ty ga bawa botol minum’’ diluruskan peneliti menjadi ‘‘ Ty tidak membawa botol minum ?’’ (CL-26, S2, CW 1-14, P3-15 , CD-49-50).

Kegiatan penutup dilakukan setelah mereka mengganti baju dan rapih di meja, namun obrolan/diskusi anak-anak dimulai pada saat makan bekal, peneliti hanya mengamati keseruan cerita mereka tanpa intervensi apapun. Dan tanya jawab serta bercerita ringan dilanjutkan setelah makan bekal. Masing-masing anak tidak sabar menunggu giliran cerita sehingga hampir semua ingin didengar ceritanya sebelum ditunjuk. Peneliti meminta anak-anak untuk mengambil tas masing-masing sekaligus meminta anak untu memastikan perlengkapan mereka lengkap dan siap dibawa pulang. Hari ini reward berlaku kepada semua karena semua mau bercerita, meski ada 2 teman yang belum keluar suaranya, meski hanya mimik saja yang terlihat bercerita. Kegiatan ditutup dengan berdo’a mengucapkan salam, dan ucapan terimakasih serta diakhiri dengan yel-yel ‘‘I’m happy today...thankyou Allah dan thankyou Ayah-Bunda’’ sambil melompat setinggi-tingginya dan berteriak ‘‘Allohu akbar!!!’’ (CL-27, S2, CD-51).

d) Pertemuan ke-9

Pertemuan ke-9 dilaksanakan pada hari Kamis, 5 Desember 2019 pukul 09.00 - 10.30 Wib. Penelitian ini dihadiri oleh guru, peneliti dan kolaborator serta anak yang akan diberikan tindakan. Aspek yang ditekankan pada pertemuan kali ini adalah struktur kalimat (dapat mengucapkan kalimat dengan menggunakan 4 kata) kefasihan/kelancaran (mampu mengutarakan pendapat kepada orang lain), kosakata (mengenal perbendaharaan kata benda, kata sifat, kata kerja dan kata keterangan) dan pemahaman (menjawab pertanyaan dan mengerti dua perintah yang diberikan secara bersamaan).

Kegiatan pada pertemuan ke IX dilakukan dengan bermain ‘‘Pohon Hijaiyah’’ di luar ruangan. Peneliti dibantu Guru dan kolaborator menyiapkan

materi yang akan digunakan dalam permainan ini, diantaranya, batu kerikil sedikit (karena yang lain dicari oleh anak-anak sendiri), nampan, dahan pohon, tali, huruf hijiyah, alat peraga hijaiyah. Pada pertemuan ini, anak-anak diajak untuk dapat berbicara dengan struktur kalimat yang tepat, dengan menggunakan 4 kata. misalnya “bunda saya sudah dapat batunya”. Anak-anak telah dapat mengucapkan kalimat dengan baik, meskipun masih dengan sedikit bantuan. Melalui percakapan, anak-anak diajak untuk mampu mengutarakan pendapat kepada oranglain seputar jalan cerita, misalnya : "Batu ini berat sekali” (CL-28, S2, CW 1-14, P3-5, CD-52-53).

Pada aspek pemahaman, anak-anak dirangsang dengan berbagai pertanyaan yang sifatnya terbuka dan tertutup, serta menimbulkan jawaban yang luas dan panjang. Selain itu, pada aspek ini peneliti mengasah pemahaman anak dengan memberikan tugas selingan, yaitu peneliti meminta anak-anak untuk mewarnai lingkaran dengan warna merah, segituga dengan warna biru dan persegi dengan warna kuning. Setelah mendengarkan perintah yang disampaikan oleh peneliti, anak-anak diminta untuk mengulang mengucapkan perintah tersebut. Anak-anak telah mampu memahami dan mengerjakan tugas dengan baik, hanya tiga anak (Syq, Ahz dan Pj) yang tidak mengerjakan dengan benar karena pada saat peneliti memberikan instruksi, anak tersebut sedang asyik bermain (CL-29, S2, CW 1-14, P7-15, CD-54-56).

Kegiatan ditutup dengan mengulas kegiatan pada hari itu dengan tanya jawab dan bercerita sederhana dan singkat. Anak-anak sudah mampu melakukan dengan baik selanjutnya menceritakan kegiatan untuk esok hari. Selanjutnya peneliti memberikan reward pada anak yang telah mengerjakan tugas dengan baik. Peneliti memimpin doa, mengucapkan salam dan terimakasih, namun sebelum diakhiri peneliti meminta anak-anak untuk melkukn yel-yel “I’m happy today, thankyou Allah and thankyou Ayah-bunda” (CD-57)

e) Pertemuan ke-10

Pertemuan ke-10 dilaksanakan pada hari Jum’at, 6 Desember 2019 pukul 09.0 - 10.30 WIB. Penelitian ini dihadiri oleh peneliti, guru dan kolaborator serta anak yang akan diberikan tindakan. Aspek yang ditekankan pada hari ini adalah struktur kalimat (dapat mengucapkan kalimat dengan menggunakan 4 kata) kefasihan/kelancaran (mampu menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengarnya). Kegiatan pada pertemuan ini dilakukan dengan permainan tematik “Serok Ikan” Peneliti

dibantu Guru dan kolaborator menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan dalam permainan ini, diantaranya, kolam ikan, erok ikan, air, sejumlah ikan, plastik, karet dan pakan ikan. Pada pertemuan ini, anak-anak diajak untuk dapat berbicara dengan struktur kalimat yang tepat, dengan menggunakan 4 kata. misalnya “bunda saya sudah dapat ikannya”.. Melalui percakapan, anak-anak diajak untuk mampu mengutarakan pendapat kepada oranglain seputar jalan cerita, misalnya : "dua ikan ada di dalam kantong plastik” (CL-30, S2, CD-58-59).

Pada kegiatan inti anak-anak siap dengan kegiatannya mnyerok ikan, keseruan teriakan dan keriuhan dalam kegiatan tersebut sangat terasa kegembiraan mereka. Peneliti mendukung kemampuan berbicara anak dengan sesekali bertanya dan memberikan semangat, seperti “ikan apa yang kita erok ini ya?” “ayo serok lagi, masih kurang satu lagi!”. Peneliti fokus pada pengamatan perkataan spontan dan pembicaraan anak antara satu dengan yang lainnya. Peneliti menutup kegiatan dengan bernyanyi “aku berjalan-ikan berenang” dan ‘di sekolah senang di rumah senang’ dan memberikan reward bagi anak-anak yang berani menjawab pertanyaan guru (CL-31, S2, CW 1-14, P1-15, CD-60-61).

3) Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan kelas dengan panduan instrumen pemantau tindakan dan catatan lapangan serta dokumentasi. Peneliti dan kolaborator mengamati setiap perkembangan berbicara yang muncul dan mencatat apa yang diucapkan oleh anak. Peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan untuk mengamati jalannya kegiatan dan untuk melihat apakah tindakan pada saat pembelajaran berlangsung sesuai dengan yang telah direncanakan serta untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara anak selama mengikuti kegiatan bermain di luar ruangan.

Hasil observasi selama tindakan siklus I memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun melalui ragam bermain di luar ruangan. Aspek yang terlihat meningkat pertama kali muncul adalah aspek pemahaman, anak-anak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, seperti pada saat peneliti bertanya “kenapa hewan kecil ini haru dikembalikan ke tempatnya” Rk dapat menjawab “biar bisa ketemu ibunya lagi..” atau pada saat

"obat gunanya untuk apa?", Ki dapat menjawab, "untuk diminum biar sehat lagi!". Dan pertanyaan-pertanyaan lain yang juga mampu dijawab anak-anak. Beberapa dijawab anak yang kurang aktif dengan bantuan guru. Seperti pada pertanyaan untuk aspek artikulasi " Syq coba ucapan bunda ditirukan " dokter-termometer, pasar-besar" atau untuk pertanyaan aspek struktur kalimat "Knz Rk di gambar ini sedang apa?" jawaban Knz "sedang ngambil huruf" (baca 'R' dengan 'L' dan 'S' dengan 'C'). Untuk lebih meningkatkan aspek pemahaman ini, peneliti mengulang dengan meminta kepada anak-anak untuk bercerita singkat dan sederhana tentang permainan yang baru saja dilakukan dan pengalaman yang sama yang pernah dilakukan di luar sekolah. Seperti; ketika bermain hujan-hujan di rumah. Guru bertanya tentang hal yang membutuhkan penalaran anak dengan pertanyaan, seperti; "kenapa sih kalau main hujan-hujan biasanya tidak dibolehkan, kan sama main air juga?", disini anak-anak mulai memahami dengan kemampuannya menjawab pertanyaan tersebut dari sebagian anak (CL-1, S2, P-3, CD-3).

Aspek kedua yang muncul adalah aspek kosakata, kosakata anak sudah bertambah baik tentang kata benda, kata sifat, kata kerja dan kata keterangan maupun istilah. Hal ini terlihat pada saat kegiatan bermain anak dapat menyebutkan kata sifat peneliti menunjukkan gambar/foto salah satu anak dalam kegiatan bermain di luar ruangan "Fd alat ini namanya apa?", " Fd menjawab "jarum suntik" guru menegaskan bahwa "jika menjawab jarum saja kurang lengkap karena ada banyak jarum, seperti jarum jahit, jarum sepatu, nah yang dipakai dokter adalah jarum suntik, betul sekali,". Hampir semua anak dapat mengenal kata benda dengan baik, "coba teman-teman, kalian sebutkan peralatan apa saja yang dimainkan hari ini?(*outdoor* mini market)", Ki, Gh, Fd, Shf, Ki, Syf, Qu, dan Al dapat menjawab;"meja, kursi, susu kotak, bungkus jajan, uang, dll., dan anak lain bisa menjawab benda di luar peralatan yang dimainkan, "meja, kursi, pot bunga, sapu, jam !" (CL-9, S2, P 4, CD-7-9).

Kosakata selanjutnya adalah kata kerja, yaitu cari→mencari, ambil→menggambil, lempar-→melempar. Anak-anak dapat menyebutkan kata kerja tersebut berawal dari kata dasar lalu guru membetulkan, diawali dengan pertanyaan peneliti dengan bantuan gambar/foto kegiatan permainan tematik seperti,"dokter Syf sedang apa ya?", Ki dapat menjawab, "memeriksa pasien bund!", peneliti

melanjutkan dengan menunjukkan gambar berikut, "teman Fd sedang apa ini?" Rk dan Syf menjawab "Fd sedang lmelempar koin" Anak-anak juga dapat menggunakan kata keterangan dengan baik, misalnya, "dimana tempat hewan ini tinggal?", Gh menjawab, "di pasir atau di dalam tanah bund!" (CL-6, S2, P-7, CD-10-12).

Untuk meningkatkan dan menguatkan aspek kosakata ini, peneliti memberikan tebak-tebakan lagu, anak-anak menebak lanjutan lagunya yang dilakukan oleh kolaborator, seperti: "aku berjalan...", Ki dapat meneruskan, "ikan berenang, ular melata..dst", selanjutnya.. san dijawab Aly, dan Qu, juga berkata, "merah, kuning, kelabu...dst" (CL- 6, S2, P-8, CD-13-14). Aspek ketiga yang muncul adalah struktur kalimat. Pada siklus ini, anak telah mampu menggunakan struktur kalimat sederhana dengan menggunakan dua atau tiga kata, misalnya pada saat peneliti bertanya, "bunda sedang apa ini?", Sy menjawab, "bunda Linda sedang menulis!" (CL-7, S2, P-9, CD-15-16). Kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan aspek ini adalah melalui kegiatan tebak gambar, yakni gambar foto teman yang sedang bermain dijadikan bahan tebak, 'Ky sedang apa ini?' Pj menjawab "membawa ikan", "seneng dia dapat ikan". Selanjutnya Yy menjawab "bermain hujan-hujan di sekolah", dan beberapa pertanyaan lain. yang rata-rata mampu dijawab anak-anak (CL-7, S2, P-9, CD-17-19).

Aspek keempat yang muncul adalah aspek lafal yang tepat. Pada aspek ini anak-anak telah mampu mengucapkan lafal yang tepat, yaitu dapat mengucapkan suara-suara benda di sekitarnya.,misalnya suara peawat helicopter yang sedang melinta, suara mesin pembangunan jalan tol di belakang sekolah, dan suara gesekan pohon kering di kebun belakang sekolah. Pada pengucapan kata-kata dan huruf vokal maupun konsonan terutama huruf "R" dan "L" dilakukan melalui kegiatan bemyanyi lagu riang mengaktifkan panca indera, yaitu "tebak nama hewan" (CL-.8, S2, P-10, CD-20).

Aspek kelima yang muncul adalah aspek kefasihan/kelancaran. Pada aspek ini, anak-anak dapat bebas bercerita tentang permainan tema maupun hal lain di luar tema, guru memancing obrolan terlebih dahulu baru kemudian anak-anak melanjutkan cerita sederhana di depan teman. Tentang pengalaman bermain yang dilakukannya atau yang dimainkan di sekolah. Peneliti menceritakan kegiatan anak-

anak selama kegiatan lalu diantara cerita anak-anak melanjutkan sesuai dengan yang mereka lihat atau mereka lakukan (CL-8, S2, P9-11, CD.21). Peneliti meluruskan jawaban anak-anak yang memang diperlukan. Kegiatan untuk meningkatkan kemampuan berbicara dilakukan melalui kegiatan main tebak gambar, tebak gaya, tanya jawab, menirukan bunyi dan bercerita sederhana. Peneliti memberi kesempatan semua anak untuk menjawab pertanyaan guru, sehingga hampir semua anak mendapatkan porsi pertanyaan yang sama jumlah dan bobot pertanyaannya. Tebak gambar sebagai tes awal yakni memberitahukan gambar atau foto teman-teman yang berkegiatan permainan tematik, anak yang ditunjuk menjawab kegiatan dalam gambar tersebut (CL-8, S2, P9-11, CD.22-23).

Hari berikutnya tanya jawab seputar bermain di luar ruangan, guru menanyakan perasaan (kata sifat), peralatan yang mereka tahu dan ingat yang digunakan dalam permainan (kata benda), apa saja yang anak-anak, guru, dan peneliti lakukan selama di sekolah (kata kerja), dan terakhir kata keterangan tempat dan waktu, guru menanyakan “kalau belajar ngaji selain di sekolah dimana?, macam-macam jawaban anak-anak “di TPA” “di mushola” “di dekat rumah”. Elanjutnya bercerita, sebagian besar anak bercerita sederhana dengan bantuan guru namun 4 anak yang bisa memulai dengan sendirinya tanpa bantuan apapun hanya sedikit diarahkan guru, seperti yang dilakukan Qu, Sy, Aly, Fd. Kegiatan pengamatan bisa dilakukan di kegiatan yang lain selama di sekolah (CL-9, S2, P-9, CD-24-26).

Adapun hasil pengamatan secara kuantitatif didapatkan peningkatan yang signifikan. Hasil yang diperoleh telah melebihi standar minimal yang telah disepakati yaitu 81%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat skor rata-rata anak pada daftar tabel dan grafik dibawah ini terjadinya peningkatan dari pra siklus, siklus I ke siklus II sebagai berikut :

Tabel 4.11

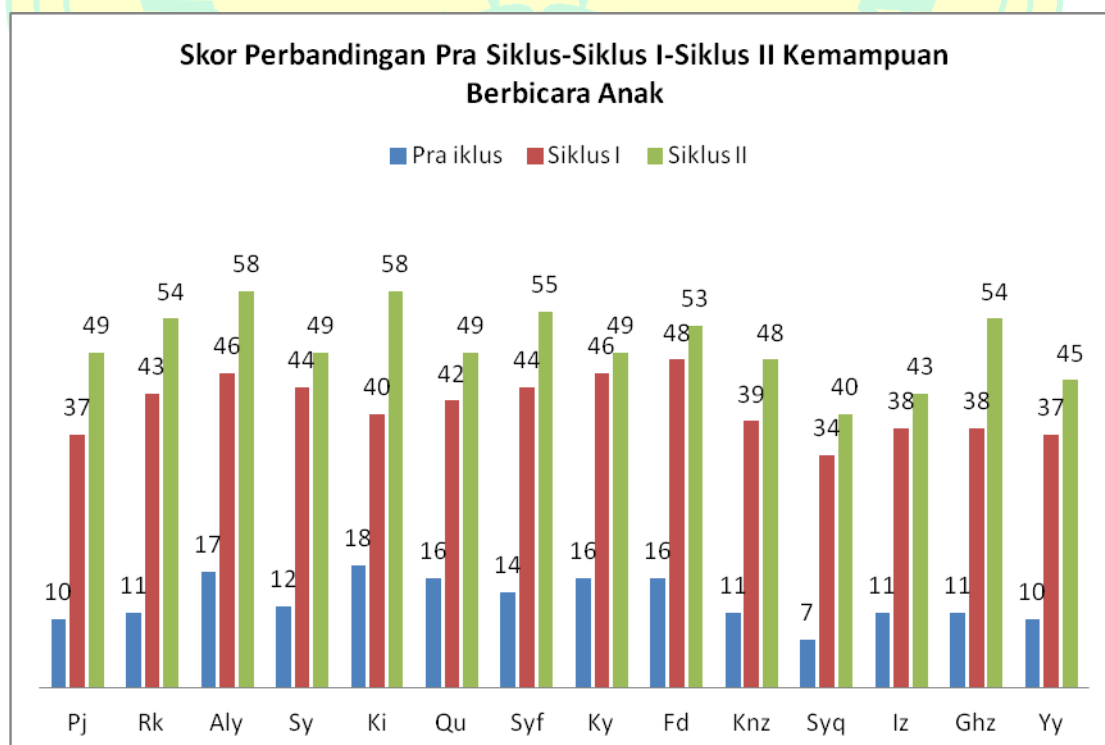
**Skor Pencapaian Peningkatan Kemampuan Berbicara
Pra Siklus-Siklus I-Siklus II**

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Pj	10,0	37,0	49,0
2	Rk	11,0	43,0	54,0
3	Aly	17,0	46,0	58,0
4	Sy	12,0	44,0	49,0
5	Ki	18,0	40,0	58,0

6	Qu	16,0	42,0	49,0
7	Syf	14,0	44,0	55,0
8	Ky	16,0	46,0	49,0
9	Fd	16,0	48,0	53,0
10	Knz	11,0	39,0	48,0
11	Iz	7,00	34,0	40,0
12	Syq	11,0	38,0	43,0
13	Ghz	11,0	38,0	54,0
14	Yy	10,0	37,0	45,0

Berdasarkan data diatas menunjukkan setiap anak mengalami peningkatan yang baik pada aspek kosakata, artikulasi, struktur kalimat, kefasihan dan pemahaman meskipun beberapa anak terlihat lambat sekali pergerakan peningkatannya. Hal ini dapat dibuktikan dari data hasil pra-siklus atau data awal menunjukkan presentase 51% meningkat pada siklus I dengan skor rata-rata 41,4 sehingga persentase menjadi 68,7% dan siklus II meningkat lagi dengan skor rata-rata 50,2 sehingga persentase menjadi 83,8%. Hasil perolehan telah mencapai kriteria ketuntasan secara klasikal yakni 71%. Tindakan dihentikan pada siklus II karena setiap anak mengalami peningkatan kemampuan berbicara sesuai dengan kriteria yang telah disepakati peneliti dan kolaborator yakni melampaui 81%.

Data hasil dapat diperjelas lagi dengan bantuan grafik dibawah ini:



Gambar 4.10 Perolehan Kemampuan Berbicara Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

Tabel dan grafik diatas menggambarkan bahwa skor kemampuan berbicara anak TK Ar Rahman Kids usia 4-5 pada data siklus II mengalami peningkatan sebesar 15,1%. Dengan skor rata-rata 50,2 dengan presentase 83,8%. Perolehan skor rata-rata anak telah mencapai kriteria ketuntasan secara klasikal 71% dan ketuntasan sesuai kesepakatan tim 81%.

Berikut ini akan dijelaskan secara rinci dari setiap aspek kemampuan berbicara anak, yaitu :

Tabel 4.12

Data Perbandingan Rinci Kemampuan Berbicara Pra Siklus, Siklus I dengan Siklus II Pada Keseluruhan Aspek

NO	NAMA	ASPEK	SKOR					
			Pra Siklus	Rata-Rata	Siklus I	Rata-Rata	Siklus II	Rata-Rata
1	Pj	Kosakata	9	28	9	39	9	49
		Artikulasi	3		5		8	
		S. Kalimat	1		2		4	
		Kefasihan	5		6		6	
		Pemahaman	10		17		22	
2	Rk	Kosakata	8	29	9	43	12	54
		Artikulasi	4		5		6	
		S. Kalimat	1		2		4	
		Kefasihan	5		6		6	
		Pemahaman	11		21		26	
3	Aly	Kosakata	8	38	12	46	12	58

		Artikulasi	5		6		8	
		S. Kalimat	3		2		3	
		Kefasihan	5		6		8	
		Pemahaman	17		20		27	
4	Sy	Kosakata	6	28	11	44	10	49
		Artikulasi	5		6		8	
		S. Kalimat	1		3		4	
		Kefasihan	4		6		6	
		Pemahaman	12		18		21	
5	Ki	Kosakata	9	40	11	46	10	58
		Artikulasi	5		7		8	
		S. Kalimat	3		3		4	
		Kefasihan	5		6		8	
		Pemahaman	18		19		28	
6	Qu	Kosakata	7	36	12	42	12	49
		Artikulasi	6		5		6	
		S. Kalimat	2		2		3	
		Kefasihan	5		4		7	
		Pemahaman	16		19		21	
7	Syf	Kosakata	8	34	9	45	12	55
		Artikulasi	5		6		8	
		S. Kalimat	3		3		3	
		Kefasihan	4		6		8	
		Pemahaman	14		21		24	
8	Ky	Kosakata	8	38	10	46	11	49
		Artikulasi	6		6		8	
		S. Kalimat	3		3		4	
		Kefasihan	5		6		7	
		Pemahaman	16		21		19	
9	Fd	Kosakata	9	38	12	48	12	53
		Artikulasi	5		7		8	
		S. Kalimat	3		3		3	
		Kefasihan	5		6		8	
		Pemahaman	16		20		22	
10	Knz	Kosakata	5	25	9	35	12	48
		Artikulasi	4		5		4	
		S. Kalimat	2		2		3	
		Kefasihan	3		6		7	
		Pemahaman	11		13		22	
11	Iz	Kosakata	9	23	9	34	12	40
		Artikulasi	4		6		2	
		S. Kalimat	1		2		1	

		Kefasihan	2		4		4	
		Pemahaman	7		13		21	
12	Syq	Kosakata	5	25	8	36	8	43
		Artikulasi	4		5		6	
		S. Kalimat	2		2		3	
		Kefasihan	3		4		5	
		Pemahaman	11		17		21	
13	Ghz	Kosakata	5	25	8	41	11	54
		Artikulasi	4		5		6	
		S. Kalimat	2		3		4	
		Kefasihan	3		6		7	
		Pemahaman	11		19		26	
14	Yy	Kosakata	9	27	7	37	10	45
		Artikulasi	4		5		4	
		S. Kalimat	2		2		3	
		Kefasihan	2		6		6	
		Pemahaman	10		17		22	

a) Analisis Data pencapaian Per Aspek Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

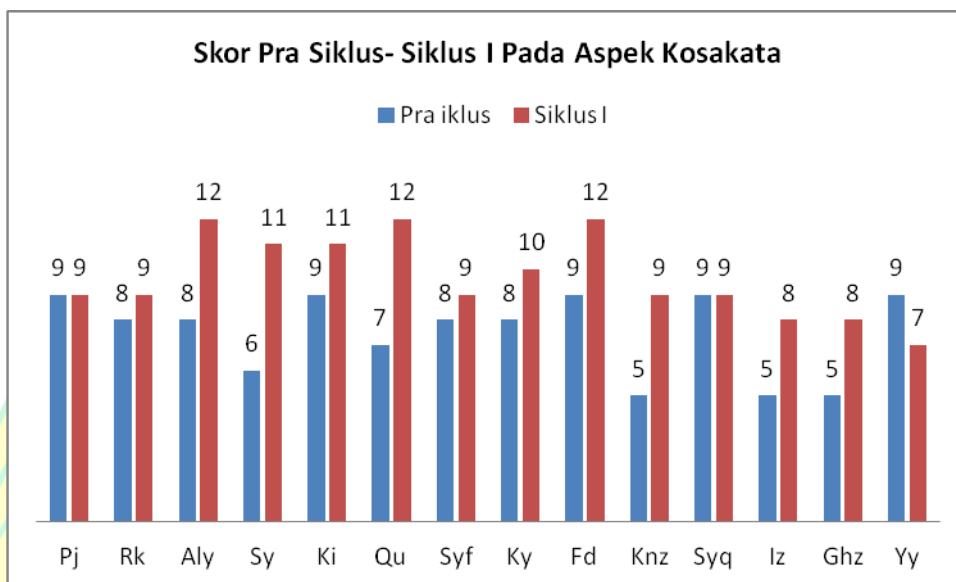
Dari hasil tindakan yang dilakukan pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II analisis aspek yang sudah dicapai oleh anak adalah :

Tabel 4.13

Data perbandingan pengamatan pada aspek kosakata pada pra siklus, siklus I dengan siklus II

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Pj	9,00	9,00	9,00
2	Rk	8,00	9,00	12,0
3	Aly	8,00	12,0	12,0
4	Sy	6,00	11,0	10,0
5	Ki	9,00	11,0	10,0
6	Qu	7,00	12,0	12,0
7	Syf	8,00	9,00	12,0
8	Ky	8,00	10,0	11,0
9	Fd	9,00	12,0	12,0
10	Knz	5,00	9,00	12,0
11	Iz	9,00	9,00	12,0
12	Syq	5,00	8,00	8,00
13	Ghz	5,00	8,00	11,0
14	Yy	9,00	7,00	10,0

Dari data kemampuan berbicara pada aspek kosakata berdasarkan tabel di atas, jika disajikan dalam bentuk grafik maka hasilnya sebagai berikut;



Gambar 4.11 Grafik Skor Aspek Kosakata (Pra-I-II)

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel dan grafik diatas, terlihat terjadi peningkatan yang signifikan dari tindakan yang dilakukan pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Persentase tertinggi untuk aspek ketepatan diperoleh pada siklus II adalah anak Aly dan Ki dengan skor 58,0, skor terendah adalah Iz dengan skor 40,0. Sedangkan 4 anak berada pada kategori berkembang sangat baik yang hampir sama skornya yaitu antara 53 dan kurang dari 58. Semua mengalami peningkatan kosakata yang cukup baik.

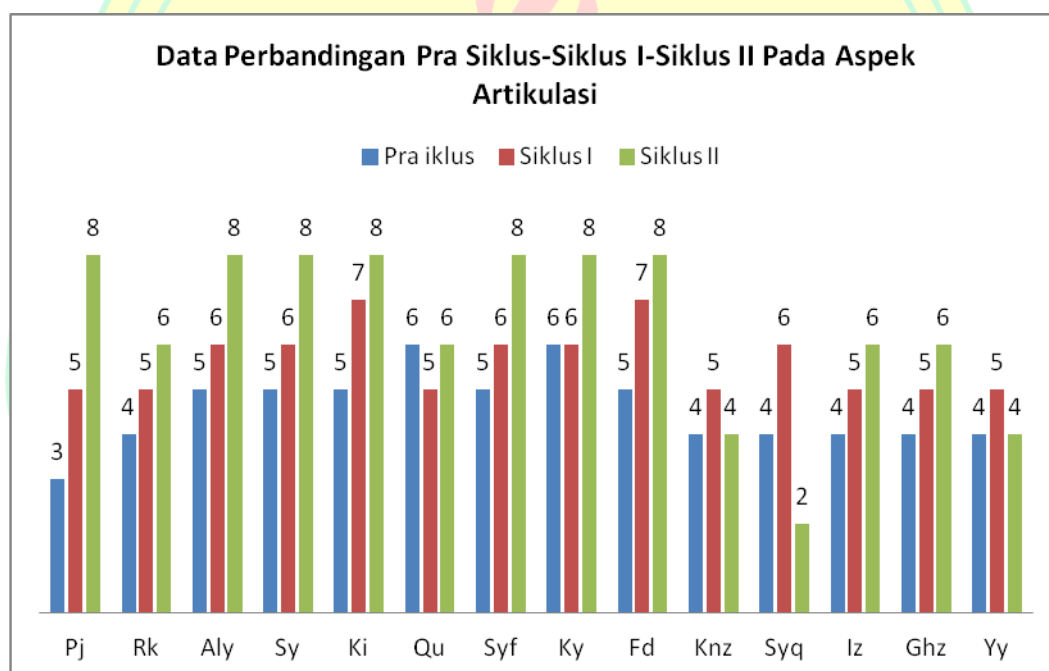
Tabel 4.14

Data Perbandingan Pencapaian Aspek Artikulasi Pra Siklus dan Siklus I

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Pj	3,00	5,00	8,00
2	Rk	4,00	5,00	6,00

3	Aly	5,00	6,00	8,00
4	Sy	5,00	6,00	8,00
5	Ki	5,00	7,00	8,00
6	Qu	6,00	5,00	6,00
7	Syf	5,00	6,00	8,00
8	Ky	6,00	6,00	8,00
9	Fd	5,00	7,00	8,00
10	Knz	4,00	5,00	4,00
11	Iz	4,00	6,00	2,00
12	Syq	4,00	5,00	6,00
13	Ghz	4,00	5,00	6,00
14	Yy	4,00	5,00	4,00

Dari data kemampuan berbicara pada aspek artikulasi berdasarkan tabel di atas, jika disajikan dalam bentuk grafik maka hasilnya sebagai berikut;



Gambar 4.12 Grafik Skor Aspek Artikulasi (Pra-I-II)

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel dan grafik diatas, terlihat terjadi peningkatan yang signifikan dari tindakan yang dilakukan pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Persentase tertinggi untuk aspek ketepatan pada pra siklus diperoleh 7 anak yaitu Pj, Aly, Sy, Syf, Ki, Ky, dan Fd dengan skor 8,00, skor terendah diperoleh anak Iz dengan skor 2,00. Iz adalah ananda yang hamper tidak mendapatkan nilai butir yang tinggi sebagaimana teman-temannya meskipun

pertemuan sudah dilakukan beberapa kali dan anak Iz selalu mengikuti tanpa absen. Sikap anak Iz ketika ditanya hanya menjawab dengan mimik mulut saja tanpa terdengar suaranya. Beberapa anak lain seperti Knz, Yy dan Syq juga mengalami kesulitan dalam pengucapan untuk huruf-huruf tertentu bahkan pada Knz dan Yy hamper semua pengucapannya kurang berkembang dengan baik sehingga kurang jelas karena “cadel”.

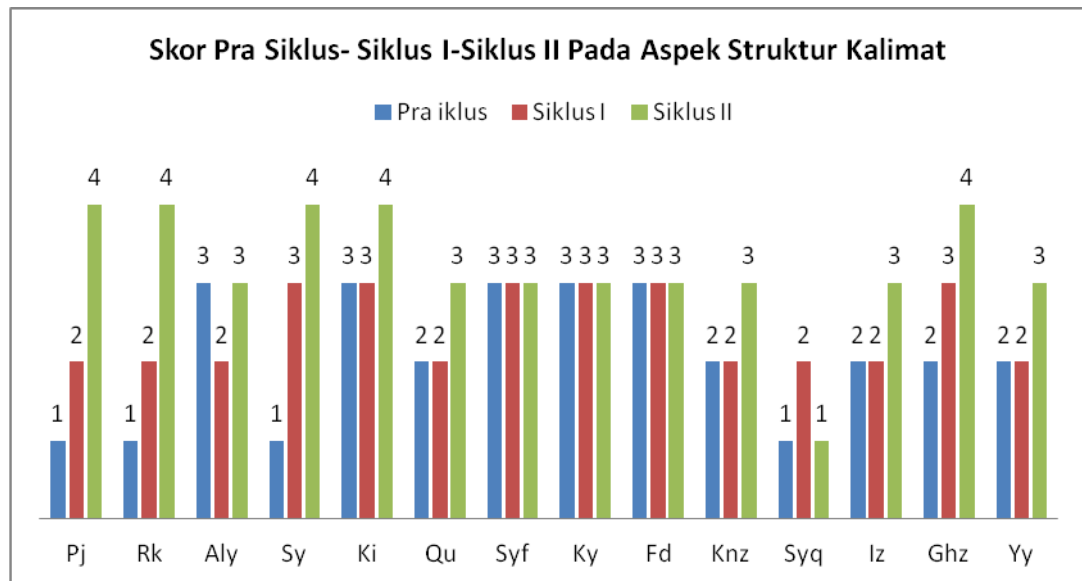
Data pencapaian kemampuan berbicara pada aspek struktur kalimat pada pra siklus, siklus I dan siklus II:

Tabel 4.15

Data Pencapaian Aspek Struktur Kalimat Pra Siklus dan Siklus I

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Pj	1,00	2,00	4,00
2	Rk	1,00	2,00	4,00
3	Aly	3,00	2,00	3,00
4	Sy	1,00	3,00	4,00
5	Ki	3,00	3,00	4,00
6	Qu	2,00	2,00	3,00
7	Syf	3,00	3,00	3,00
8	Ky	3,00	3,00	3,00
9	Fd	3,00	3,00	3,00
10	Knz	2,00	2,00	3,00
11	Iz	1,00	2,00	1,00
12	Syq	2,00	2,00	3,00
13	Ghz	2,00	3,00	4,00
14	Yy	2,00	2,00	3,00

Dari data kemampuan berbicara pada aspek struktur kalimat berdasarkan tabel di atas, jika disajikan dalam bentuk grafik maka hasilnya sebagai berikut :



Gambar 4.13 Grafik Skor Aspek Struktur Kalimat (Pra-I-II)

Sebagaimana dijelaskan sebelumnya bahwa pertanyaan untuk aspek struktur kalimat hanya ada 1 butir pertanyaan. Sehingga berdasarkan data yang disajikan pada tabel dan grafik diatas, terlihat terjadi peningkatan yang signifikan dari tindakan yang dilakukan pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Skor yang sama untuk aspek struktur kalimat diperoleh pada anak 5 anak yaitu Pj, Rk, Syf, Kid an Ghz dengan skor 4,00 skor terendah adalah Tyi dengan presentase 8,00%. Persentase tertinggi untuk aspek koordinasi mata-tangan diperoleh pada siklus I adalah Far dengan prentase 16,67%, dan yang terendah masih Iz dengan skor 1,00. Beberapa anak dengan skor 3, mereka sudah cukup baik di sisi pemahaman dan kelancaran, namun terkadang masih saling terbalik susunan kalimatnya.

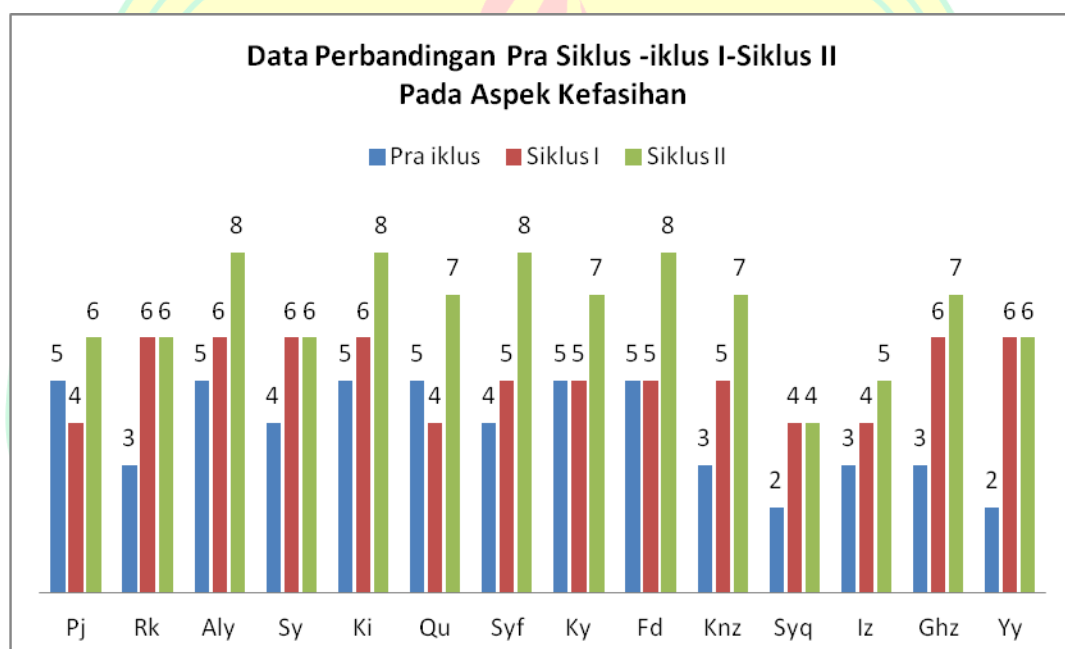
Data pencapaian kemampuan berbicara pada aspek kefasihan pada pra siklus, siklus I dan siklus II

**Tabel 4.16
Data Pencapaian Aspek Kefasihan
Pra Siklus dan Siklus I**

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Pj	5,00	4,00	6,00
2	Rk	3,00	6,00	6,00
3	Aly	5,00	6,00	8,00

4	Sy	4,00	6,00	6,00
5	Ki	5,00	6,00	8,00
6	Qu	5,00	4,00	7,00
7	Syf	4,00	5,00	8,00
8	Ky	5,00	5,00	7,00
9	Fd	5,00	5,00	8,00
10	Knz	3,00	5,00	7,00
11	Iz	2,00	4,00	4,00
12	Syq	3,00	4,00	5,00
13	Ghz	3,00	6,00	7,00
14	Yy	2,00	6,00	6,00

Dari data kemampuan berbicara pada aspek kefasihan berdasarkan tabel di atas, jika disajikan dalam bentuk grafik maka hasilnya sebagai berikut :



Gambar 4.14 Grafik Skor Aspek Kefasihan (Pra-I-II)

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel dan grafik diatas, terlihat terjadi peningkatan yang signifikan dari tindakan yang dilakukan pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Skor yang sama tinggi pada aspek ini diperoleh 4 anak yaitu Aly, Ki, Syf dan Fd dengan skor 8,00. Anak-anak tersebut sudah cukup fasih dalam bercerita sederhana seputar kegiatan main. Sedangkan 4 anak yang lain dengan skor 7,00 diperoleh anak diperoleh anak Qu, Ky, Knz dan Ghz. Anak Knz yang artikulasinya kurang jelas ternyata sangat suka bercerita meskipun terdengar penggalan kalimatnya sangat panjang dan terkadang isi ceritanya membuat bingung namun

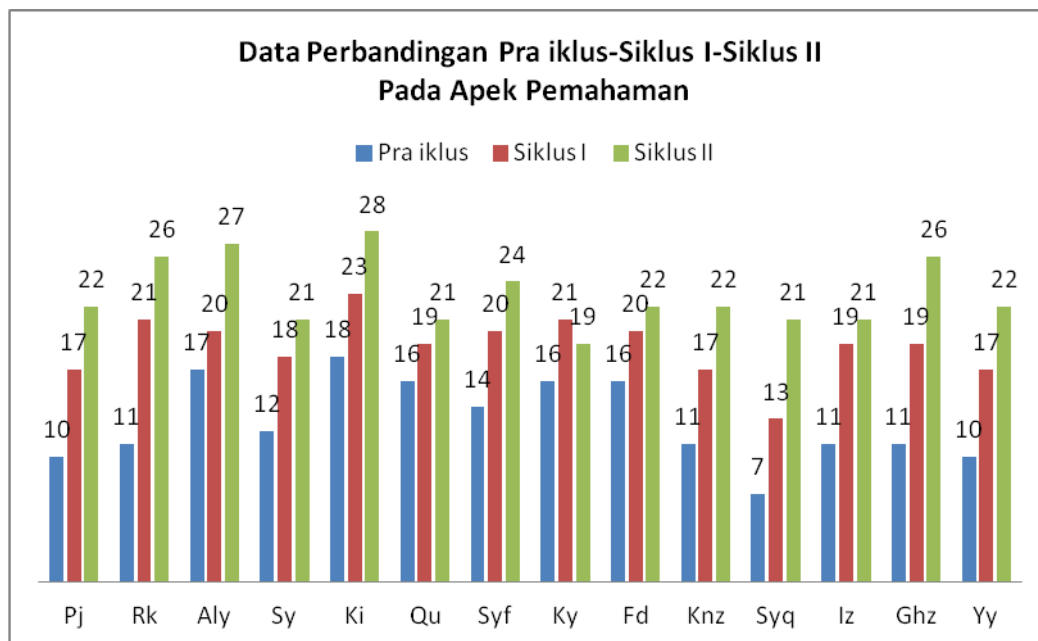
kelebihan aspek inilah yang dia miliki. Sedangkan Ghz. adalah anak yang terlihat pendiam ternyata jika diberi kesempatan bercerita dia adalah anak yang termasuk suka bercerita meskipun sederhana. Ghz mengalami kenaikan yang cukup signifikan dari pra ke siklus I yaitu 3,00 menjadi 6,00 Iz masih memperoleh skorterendah yaitu 4,00.

Data pencapaian kemampuan berbicara pada aspek pemahaman pada pra siklus, siklus I dan siklus II:

Tabel 4.17
Data Pencapaian Aspek Pemahaman Pra Siklus-Siklus I- Siklus II

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Pj	10,0	17,0	22,0
2	Rk	11,0	21,0	26,0
3	Aly	17,0	20,0	27,0
4	Sy	12,0	18,0	21,0
5	Ki	18,0	23,0	28,0
6	Qu	16,0	19,0	21,0
7	Syf	14,0	20,0	24,0
8	Ky	16,0	21,0	19,0
9	Fd	16,0	20,0	22,0
10	Knz	11,0	17,0	22,0
11	Iz	7,00	13,0	21,0
12	Syq	11,0	19,0	21,0
13	Ghz	11,0	19,0	26,0
14	Yy	10,0	17,0	22,0

Dari data kemampuan berbicara pada aspek pemahaman berdasarkan tabel di atas, jika disajikan dalam bentuk grafik maka hasilnya sebagai berikut :



Gambar 4.15 Grafik Skor Aspek Pemahaman (Pra-I-II)

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel dan grafik diatas, terlihat terjadi peningkatan yang signifikan dari tindakan yang dilakukan pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Skor tertinggi untuk aspek pemahaman diperoleh pada pra siklus adalah 28,00. Ki adalah anak yang perolehan skornya terus beranjak naik dari pra siklus-siklus I dan siklus II untuk aspek pemahaman. Konsep berpikirnya cukup bagus sehingga ucapan atau pembicaraannya lebih baik dibanding teman sebayanya. Skor terendah diperoleh oleh anak Knz, anak Knz memiliki kelebihan yang banyak bicara meski artikulasinya kurang jelas, ternyata dalam memahami suatu perintah belum cukup baik dan pertanyaan yang dibantu dengan gambar jawabannya tidak sesuai harapan.

Berdasarkan temuan penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa setiap anak mengalami peningkatan yang signifikan pada kemampuan berbicara yang masing-masing berbeda peningkatannya di tiap aspek anak setelah diberikan tindakan bermain di luar ruangan melalui ragam permainan berbeda. Data berikut menunjukkan skor peningkatan setiap aspek yang mengalami peningkatan tertinggi dan terendah sebagai berikut :

Tabel 4.18
Skor Setiap Aspek yang Mengalami Peningkatan
Tertinggi dan Terendah

No	Nama	Kosakata	Artikulasi	S.Kalimat	Kefasihan	Pemahaman
1	Pj	18,0	16,0	7,00	15,0	49,0
2	Rk	29,0	15,0	7,00	15,0	58,0
3	Aly	32,0	20,0	8,00	19,0	64,0
4	Sy	27,0	19,0	8,00	16,0	51,0
5	Ki	30,0	20,0	10,00	19,0	69,0
6	Qu	31,0	17,0	7,00	15,0	56,0
7	Syf	29,0	19,0	9,00	18,0	58,0
8	Ky	29,0	20,0	10,00	18,0	56,0
9	Fd	33,0	20,0	9,00	19,0	58,0
10	Knz	26,0	13,0	7,00	16,0	50,0
11	Iz	30,0	12,0	5,00	10,0	41,0
12	Syq	21,0	15,0	7,00	12,0	51,0
13	Ghz	24,0	15,0	9,00	16,0	56,0
14	Yy	26,0	13,0	7,00	14,0	49,0

Keterangan: **Hijau**; tertinggi **Merah**: skor terendah

Dari data diatas pada aspek kosakata yang mengalami peningkatan tertinggi adalah anak Ki dengan skor yang terus beranjak di hampir setiap aspek, salah satunya di aspek pemahaman dengan skor 69,00. Artinya kemampuan anak Ki berkembang sangat baik. Dan yang terendah adalah Iz dengan skor yang beranjak naik pelan dan sedikit salahsatunya kosakata anak Iz memperoleh skor 33,00. Sedangkan pada aspek kosakata yang mengalami peningkatan tertinggi adalah anak Fd dengan skor 33,00 dan yang terendah adalah anak Pj. Sedangkan aspek artikulasi, struktur kalimat dan pemahaman diperoleh beberapa anak yaitu Aly, Ki, Ky, dan Fd.

3. Refleksi (*reflecting*) Siklus II

Pada proses tindakan yang dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan hasil pengamatan menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan yang diberikan kepada anak-anak adalah sebagai berikut:

2. Tindakan yang diberikan peneliti dan kolaborator sudah berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Guru telah melaksanakan perannya dengan baik sebagai fasilitator dan motivator.
3. Beberapa anak sudah mampu menjawab pertanyaan peneliti dan kolaborator dengan baik. Beberapa anak sudah bersedia maju pertama untuk bercerita sederhana tentang perasaan dan kesannya berkegiatan di sekolah hari ini di depan teman-teman meski masih ada 5 anak yang harus dibimbing untuk mau maju. Selebihnya peneliti tetap memberi kesempatan anak lain untuk bergiliran bercerita.
4. Sebagian yang lain masih belum mau bercerita namun mereka mampu menjawab pertanyaan peneliti dan kolaborator. Penilaian terhadap anak yang masih belum mau bercerita peneliti ambil dari pengamatan saat anak saling berbicara (ngobrol) dengan teman dekatnya seolah tanpa sepengetahuan peneliti, guru atau kolaborator.
5. Pada pertemuan ke-1 s.d ke-5 di siklus II, kosakata, struktur kalimat, pemahaman sudah meningkat cukup baik. Motivasi anak dalam bercerita tentang perasaan dan kemampuan menyusun kalimat sudah meningkat meski ada beberapa yang belum terlihat lagi. Dua anak yang masih belum mau bercerita, anak Syq dan Iz. Sedangkan pada aspek artikulasi beberapa anak masih kesulitan untuk melafalkan kata yang mengandung huruf tertentu seperti 'R' masih tetap dibaca 'L'. Aspek struktur kalimat pada beberapa anak udah sangat baik meski ada beberapa yang masih dengan bimbingan.
6. Pada siklus II secara keseluruhan telah berhasil meningkatkan pada semua aspek kemampuan berbicara semua anak meskipun sebagian meningkat dengan cepat dan sebagian kecil meningkat pelan beranjak. Dengan demikian tindakan siklus II diakhiri dengan pencapaian yang sudah melebihi standar perentase 71 % dan mencapai persentase kesepakatan 81%.

B. Analisa Data

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumentasi selama penelitian. Penyusunan data

berdasarkan Miles dan Huberman, yaitu melalui tahap (1) reduksi data, (2) display data, (3) kesimpulan, verifikasi dan refleksi. Secara kuantitatif berdasarkan hasil observasi akhir instrument kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun di TK Ar Rahman Kids iyang meliputi aspek lafal yang tepat, kosakata, pemahaman dan kefasihan/kelancaran. Rata-rata peningkatan kemampuan berbicara pada siklus I adalah 69% dan pada siklus II adalah 83,8%. Hal tersebut teriihat dari hasil perhitungan observasi sebelum dan sesudah pemberian tindakan pada siklus I dan siklus II.

Peneliti dan kolaborator merasa bahwa peningkatan yang dihasilkan pada akhir siklus II ini sudah signifikan, karena persentase kenaikan sudah berada di atas batas minimum yang telah disepakati dan ditentukan oleh peneliti dan kolaborator, yaitu persentase peningkatan di akhir siklus mencapai batas minimal 71%. Dengan demikian peneliti dan kolaborator menghentikan penelitian ini karena peningkatan yang diharapkan sudah cukup terpenuhi.

1. Interpretasi Hasil Data

Adapun hasil pengamatan secara kuantitatif didapatkan peningkatan yang signifikan. Hasil persentase yang diperoleh telah melebihi standar minimal yang telah disepakati yaitu 80%. Berdasarkan temuan penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa setiap anak mengalami peningkatan yang signifikan pada kemampuan berbicara yang masing-masing berbeda peningkatannya di tiap aspek anak setelah diberikan tindakan bermain di luar ruangan melalui ragam permainan edukatif. Data berikut menunjukkan skor peningkatan setiap aspek yang mengalami peningkatan tertinggi dan terendah dari Pra Tindakan siklus I dan siklus 2 sebagai berikut :

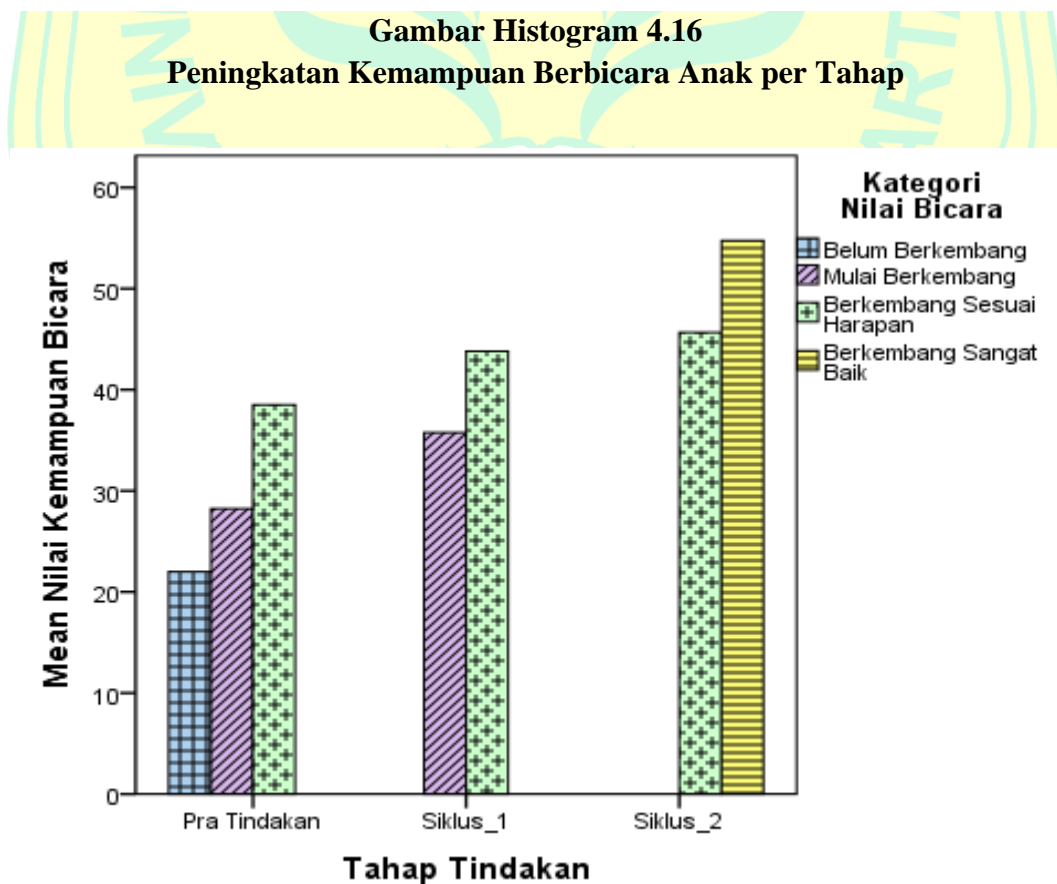
Tabel 4.19
Data Hasil Penelitian Tindakan

Pra penelitian	Siklus 1	Siklus 2
51%	68,7 %	83,8 %

Tabel 4.20
Data Peningkatan Aspek Kemampuan Berbicara

Tindakan	Kosakata	Artikulasi	Kefasihan- Struktur Kalimat	Pemahaman
Pra-Penelitian	45%	43%	35%	51%
Siklus I	64%	50%	55%	75%
Siklus II	80%	70%	75%	89%

Data tabel diatas jika dilihat secara grafik histogram bisa digambarkan sebagaimana di bawah ini :



Dari diagram diatas dapat dideskripsikan bahwa pada pra tindakan kemampuan bicara anak sebagian berada di kategori Belum Berkembang (BB) yang ditunjukkan pada batang kotak. Pada siklus I kemampuan anak sudah meningkat yang ditunjukkan dengan tidak adanya batang kotak lagi melainkan hanya dua batang arsir yang artinya kemampuan bicara anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan sebagian anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sedangkan pada siklus II kemampuan bicara anak sudah jauh meningkat yang dibuktikan dengan hanya ada diagram batang plus dan munculnya batang garis yang artinya kemampuan bicara anak pada siklus II meningkat signifikan yakni berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Setelah melakukan kegiatan mulai dari pra penelitian hingga tindakan pada siklus II, maka diperoleh data-data dari instrument kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun melalui wawancara dan observasi siklus I dan siklus II dan hasil observasi yang berupa catatan lapangan, catatan dokumentasi dan catatan wawancara. Hasil-hasil observasi tersebut kemudian dianalisis secara kualitatif dan dianalisis secara kuantitatif. Secara kuantitatif menggunakan prosentase peningkatan sebesar 71% pada akhir siklus untuk melihat pengaruh pemberian tindakan melalui bermain di luar ruangan terhadap kemampuan bicara anak usia 4-5 tahun di TK Ar Rahman Kids di Tangerang Selatan.

Detil penghitungan untuk mengetahui bukti signifikansi peningkatan kemampuan bicara anak dapat dibuktikan di bawah ini:

Hasil Uji T: Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Tahap Akhir Siklus -Pra Tindakan T-Test

Hasil Uji T untuk peningkatan per Tahap

1. T-Test (Tahap Pra – Siklus 1)

J.

T-Tabel Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Siklus_1	41.50	14	4.653	1.244

Pra Tindakan	30.71	14	6.256	1.672
--------------	-------	----	-------	-------

T-Tabel -Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Siklus_1 & Pra Tindakan	14	.861	.000

Paired Samples Test

		Pair 1
		Siklus_1 - Pra Tindakan
Paired Differences	Mean	10.786
	Std. Deviation	3.262
	Std. Error Mean	.872
	95% Confidence Interval of the Difference	
	Lower	8.902
	Upper	12.669
T		12.370
Df		13
Sig. (2-tailed)		.000

Hasil:

$$t_{\text{Hasil}} > t_{\text{Tabel}} : 12.370 > 1.771$$

dengan bukti Signifikansi:

$$\text{Sig. (1-tailed)} < \alpha \rightarrow \text{yaitu} : 0.000 < 0.05$$

Berdasarkan penghitungan di atas bisa disimpulkan, hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak dari pra tindakan meningkat secara signifikan setelah melalui siklus II yaitu 't' dengan nilai 12,370 lebih besar dari 't' tabel dengan nilai baku untuk 14 responden ada di posisi 1.771. Sedangkan bukti signifikansinya adalah tindakan siklus II menghasilkan kurang dari 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian signifikansi peningkatan kemampuan bicara di siklus ke-1 dapat diterima.

2. T-Test (Tahap Siklus I – Siklus II)

T-Test - Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Siklus_2	50.86	14	5.419	1.448

Siklus 1	30.71	14	6.256	1.672
----------	-------	----	-------	-------

T-Test - Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Siklus_2 & Siklus_1	14	.768	.001

Paired Samples Test

		Pair 1
		Siklus_2 - Siklus
Mean		20.143
Std. Deviation		4.055
Paired Differences	Std. Error Mean	1.084
95% Confidence Interval of the Difference		
		Lower
		17.802
		Upper
		22.484
t (hasil)		18.588
t (tabel: df = 13; alpha = 0,05)		1.771
df		13
Sig. (2-tailed)		.000

Kesimpulan:

$t_{\text{Hasil}} > t_{\text{Tabel}} : 18.588 > 1.771$

dengan bukti Signifikansi:

$\text{Sig. (2-tailed)} < \alpha \rightarrow \text{yaitu} : 0.000 < 0.05$

Berdasarkan penghitungan di atas bisa disimpulkan, hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan bicara anak dari pra tindakan meningkat secara signifikan setelah melalui siklus II yaitu 't' dengan nilai 18,588 lebih besar dari 't' tabel dengan nilai baku untuk 14 responden ada di posisi 1.771. Sedangkan bukti signifikansinya adalah tindakan siklus II menghasilkan kurang dari 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian signifikansi peningkatan kemampuan bicara di siklus k-2 dapat diterima.

a. Aspek lafal yang tepat

1) Reduksi data

Pada pertemuan pertama ini, peneliti mengenalkan kegiatan permainan tematik dengan nama “Ptualangan harta karun”. Di dalam kegiatan tersebut, peneliti melakukan tanya jawab dengan anak-anak untuk meningkatkan kemampuan pada aspek lafal yang tepat (CL1, CW-1-14, P-1-3). Tanya jawab tersebut meliputi kata-kata yang mempunyai huruf awalan yang sama, huruf konsonan dan vokal), selanjutnya peneliti melatih pengucapan huruf a,i,u,e,o dan huruf konsonan serta membenarkan pengucapan anak yang masih salah Peneliti mengucapkan huruf vokal berdasarkan nama orang dengan jelas dan anak-anak mengikuti, misalnya,"Robi..Ali" pada vokal "i". peneliti juga mengajak anak untuk bernyanyi lagu a, b, c,d,e..dst (CL1, CW-1-14, P4-6).

Selain itu peneliti juga menggunakan kata-kata yang memiliki suku kata awal yang sama, kemudian peneliti meminta anak-anak untuk menirukan (CL1, CW-1-14, P1-3), melanjutkan; seperti ketika peneliti bertanya pada anak-anak, "Coba siapa yang bisa menyebutkan benda yang depannya pake ba...?". (), Rk menjawab, "batu bunda!", sedangkan Fd menjawab "baju!" (CL1, CW-1-14, P4-6). Peneliti melanjutkan, "kalau depannya 'bo...?'. Syf menjawab ,"bola bunda!", selanjutnya “nah kalau depannya bu...? Ki menjawab, “buuu...ku bunda!", dan menyebutkan kata-kata yang memiliki suku kata awal yang sama "(CL2, CW-1-14, P5-8). Di sisi lain untuk mengasah huruf vokal dan konsonan, peneliti menggunakan huruf-huruf yang masih sulit diucapkan oleh anak-anak, seperti huruf 'r\ 's' melalui tebak huruf "Coba siapa yang tahu nama teman yang hurufnya seperti ini ? ‘ ‘ (guru menunjukkan huruf depan R) (CL1, CW-1-14, P1-8). Beberapa anak seperti Aly, Ki, Syf, Ky, Fd, Sh menyebut nama Raka dengan benar, sedangkan Ghz, Dn, Ab, Ah, Yy, Qu, Syif, Syq menjawab "Laka, bunda!", dalam pertanyaan lain, Ah, Dn, Ab, Az, Syq menyebutkan kata kebun dengan, "tebun!". Peneliti selanjutnya melatih pengucapan atau membenarkan pengucapan anak yang masih salah (CL1, CW-1-14, P5-8)

Pengembangan aspek lafal yang tepat juga dilakukan pada pertemuan kedua. Pada saat kegiatan permainan tematik “*outdoor mini market*”, peneliti juga mengasah kemampuan anak pada aspek lafal yang tepat, yaitu dengan mengenal suara-suara benda yang ada di sekitar dan melatih kemampuan pada pengucapan nama benda dan beberapa benda dengan bunyinya (CL4, CW-1-14, P0-12). "coba

sekarang ikuti bunda ya, mini market!", "troly" "keranjang", "telepon", "bunyinya..kring..kring..kring". Pada pertemuan ketiga peneliti juga mengembangkan kemampuan anak pada aspek lafal yang tepat melalui kegiatan mengajak anak untuk bernyanyi sesuai dengan tema "tik tik bunyi hujan" (CL4, CW-1-14, P13-14). Pada kegiatan, peneliti lebih banyak mengajak anak bercerita tentang pengalaman bermain hujan di rumah. Beberapa kali peneliti memberi pertanyaan seputar tanda-tanda hujan dan akibat setelah hujan tiba. Anak cukup antusias menjawabnya, sambil tunjuk tangan mereka ingin dipilih guru untuk boleh menjawabnya (CL5, CW-1-14, P15).

Selanjutnya peneliti meminta anak untuk mengucapkan suara-suara yang berkaitan dengan hujan, geludug, petir, tetesan hujan, dan angin, "coba Ky (menunjuk dan menyebut satu anak bernama Ky) tirukan bunyi geludug!", anak Ky menjawab, "gludug...gludug..!" CL4, CW-1-14, -12). "jeder...jeder...kira-kira bunyi apa ya?" (CL5, CW-1-14, P3). Anak Syf menjawab "kaya suara pintu kenceng banget", Anak-anak menjawab dengan jawaban yang beraneka ragam, lalu peneliti mengarahkan pertanyaan lagi supaya mendekati pemahaman mereka, akhirnya anak-anak menjadi tahu dan bersama menjawab "petir!". Lalu peneliti meminta anak-anak menirukan kata-kata yang diucapkan oleh peneliti, hujan gerimis, hujan deras, jas hujan, air meluap, banjir besar, sepatu boot, anti air, payung biru, basah kuyup, exit, foto" (CL5, CW-1-14, P.4). Peneliti meminta anak menirukan bunyi huruf (CL6, CW-1-14, P7-8).

2) Display data

Salah satu aspek yang ditingkatkan pada kemampuan berbicara adalah aspek lafal yang tepat. Aspek ini terdiri dari dua indikator, yaitu mengenal suara-suara benda yang ada di sekitar dan mengenal bunyi huruf. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak mampu mengucapkan huruf baik vokal dan konsonan dengan lafal yang tepat. Hal ini terlihat pada saat anak-anak mampu menyebutkan benda-benda yang mempunyai suku kata awal yang sama, misalnya: "Coba teman-teman siapa yang bisa menyebutkan benda yang depannya pake "ba..", peneliti bertanya pada anak-anak (CL7, CW-1-14, P5). Aly menjawab, "baju, bunda!", sedangkan Fd menjawab "batu!". (CL6, CW-1 P.8).. Peneliti melanjutkan, "kalau depannya "bo.."

Ky menjawab,"bola,bunda!",selanjutnyaKimenjawab,"boneka,bunda!" (CL7, CW-1 P.9).

Indikator lain yang terlihat pada aspek lafal yang tepat adalah kemampuan anak untuk menirukan suara-suara benda yang ada di sekitar seperti suara jam dinding dan suara mobil. Hal ini terlihat pada saat anak-anak mampu mengucapkan anam benda di sekitar sekolah dan di dalam kela dan mengucapkan anam teman-teman di sekolah "Pijar, Kiandra, Queena, Raka"((CL6, CW-1 P.9). Kegiatan lain yang dilakukan oleh peneliti bersama anak-anak untuk mengembangkan aspek lafal yang tepat adalah melalui kegiatan bernyanyi, yaitu lagu ABCD, tik tik bunyi hujan dan aku anak pintar sekolah tak diantar (CL6, CW-1-12, P.9).

3) Verifikasi

Secara kualitatif, berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator pada siklus I dan siklus II, pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, meski beberapa anak kadang tidak masuk karena sakit. Setiap permainan tematik dapat mengembangkan aspek lafal yang tepat meliputi indikator mampu mengucapkan bunyi huruf dengan tepat dan dapat menirukan suara-suara benda yang ada di sekitar. Pada pertemuan pertama, anak-anak dapat menyebutkan nama-nama benda yang mempunyai suku kata awal yang sama dan mengucapkan a,i,u,e,o dengan pengucapan yang benar.

b. Aspek kosakata

1) Reduksi data

Pada pertemuan kedua ini, peneliti mengawali kegiatan dengan mengulas kegiatan yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar kegiatan di hari sebelumnya (CL7, CW-1-4, P.9). "Ayo, coba siapa yang masih ingat hari senin kemarin kita bermain apa?" (CL8, CW-1-4 P.10). Ketika peneliti bertanya tentang kegiatan bermain, anak-anak terdiam seat, lalu terdengar suara Syf menjawab," mencari huruf, bunda" (CL8, CW-1-7 P.9-10).. Selanjutnya peneliti juga bertanya tentang halaman,"kalau angka dibawah ini namanya apa ya?",

kemudian Pj menjawab, "tujuh, bunda" sedangkan Ghz berkata,"yang ini juga tujuh, ya kan bunda?" (CL8, CW-8-10 P.11)..

Aspek kosakata meliputi kemampuan mengucapkan kata benda, kata kerja dan kata keterangan. Peneliti bertanya kepada tiga anak (Qu, Sy, Sh) tentang kata benda seperti, "benda apa saja yang ada dalam gambar?" menjawab,"sapu, meja, kursi, jam, pot bunga", lalu peneliti menanyakan ke anak Iz (anak yang belum terdengar sama ekali suaranya) "teman Iz, ini gambar apa?" dengan gerakan mimik saja dia menjawab "payung", melihat mimiknya peneliti membenarkan jawabannya dan menegaskan ke teman yang lain bahwa jawabannya benar "payung" (CL9, CW-11-14 P.11).

Selanjutnya peneliti juga mengembangkan indikator mampu menyebutkan kata keterangan waktu seperti, "kapan ya kita bermain rumah sakit Arkids?", Ki menjawab " kemarenan bunda!, hari apa tuh,,ihh aku lupa", Rk menjawab hari Selasa bunda, iya bener aku ingat" dan peneliti membenarkan jawaban Rk (CL10, CW-1-4 P.12).. Peneliti juga mengenalkan kosakata kepada anak dengan pertanyaan,"Perlengkapan apa aja yang harus disiapkan ketika hujan turun?" Aly payung, sepatu boot sama jas hujan", kata kerja, "supaya halaman tetap bersih tidak ada sampah, apa yang sebaiknya dilakukan?" jawaban Ki "harus disapu" (CL11, CW-5-8 P12)..

Selanjutnya anak-anak juga mampu menyebutkan kata kerja melalui kegiatan tanya jawab kegiatan yang dilakukan oleh Mita, "Mita sedang menyiram bunga?", anak- anak menjawab,"siram bunga !", dan seteusnya sesuai dengan gambar. Selanjutnya peneliti bersama anak bernyanyi lagi, mengucapkan salam dan terimakasih serta yel-yel Allah SWT dan terima kasih ayah-bunda (CL11, CW-9-11) P.12).. Pada kata keterangan tempat dapat menyebutkan " di halaman sekolah !" (CL11, CW12-14, P.12).

2) Display data

Indikator terakhir dari aspek kosakata adalah mampu mengucapkan kata kata fungsi atau keterangan waktu dan tempat, "kapan kita bermain RS arkids?", Rk menjawab," hari Selasa, bunda" (CL12, CW-1-3 P.1-2). pada kata keterangan

tempat dapat menyebutkan " di halaman sekolah !" (C12, CW-1 P.3).. Indikator terakhir dari aspek kosakata adalah mampu mengucapkan kata kata fungsi atau keterangan waktu dan tempat, "kapan kita bermain RS arkids?", Rk menjawab, " hari Selasa, bunda" (CL12, CW-1-5 P.5-8).. Dengan memperkenalkan dirinya namun masih dengan sedikit bantuan dari peneliti. Beberapa anak maju dan menyebutkan identitasnya terlebih dahulu, "namaku Kiandra, umurku lima tahun, aku sekolah di Arkids, aku senang bermain hujan seru" (anak-anak boleh menjawab jenis permainan yang mereka pilih dan sukai) (CL13, CW-6-9, P.8).

Pada pertemuan kedua, peneliti memberikan kegiatan "tebak gaya", peneliti memberikan contoh gaya, kemudian anak-anak menebak seperti menjawab " pohon ditiup angin" (CL13, CW-10-12P.9). Peneliti menunjuk Qu dan Iz untuk maju ke depan dan memperagakan gaya yang diperintahkan oleh guru (CL13, CW-13-14, P.9). Kemudian Syq dan Gh juga demikian. Berikutnya Pj memperagakan dan teman menjawab (CL14, CW-1-4, P.10-14). Kegiatan selanjutnya, di pertemuan ketiga pada sesi berkumpul lagi di halaman sekolah, peneliti meminta anak satu persatu untuk mengumpulkan dan menyebutkan serta menghitung jumlah yang diperoleh (CL13, CW-5-8, P.1-14). Kemudian anak menceritakan upaya pencariannya, dan peneliti melakukan tanya jawab butir (CL13, CW-9-14, P.14).

Kegiatan selanjutnya, di pertemuan keempat permainan tematik (?) pada sesi berkumpul lagi di halaman sekolah, peneliti meminta anak satu persatu untuk mengumpulkan dan menyebutkan serta menghitung jumlah yang diperoleh (CL 14, CW -1-5, P 15). Kemudian anak menceritakan upaya pencariannya, dan peneliti melakukan tanya jawab butir (CL 14, CW -1-5, P 15). Pada pertemuan hari kelima kegiatan berbagi yuuk, peneliti memberikan kegiatan untuk belajar berinteraksi dengan orang di luar sekolah, tentang bagaimana menyapa, dan berkomunikasi sederhana (CL 14, CW -1-5, P 15). Selanjutnya peneliti melatih anak untuk mengucapkan (menirukan) kalimat dengan menggunakan empat kata, "Raka membawa bekal roti dari rumah", "Shofa membaca buku cerita di sekolah", "Kami pergi ke sekolah di pagi hari" (CL 14, CW -6-11, P 15).

Pada pertemuan berikutnya anak-anak telah mampu mengucapkan kalimat sederhana dengan menggunakan empat kata pada saat bercerita, meskipun masih ada beberapa yang belum mampu melakukannya. Rk bercerita "aku bawa mobil-

mobilan yang bisa dibikin jadi robot”, atau seperti cerita di luar tema Ki, " Adik aku, Riu kemarin jatuh dari tangga depan rumahku terus berdarah dibawa ke rumah sakit ananda sama mama” (CL 14, CW -12-14, P 15), sedangkan Yy juga dapat mengucapkan "Fatma kan punya boneka yang bisa tinggi kalau diminumin susu dot!" (CL 14, CW -12-14, P 15).

3) Verifikasi

Peneliti melatih kemampuan anak dalam menggunakan struktur kalimat sederhana ke dalam beberapa pertemuan. Aspek struktur kalimat terbagi menjadi tiga indikator, yaitu menggunakan kalimat sederhana dengan dua kata, tiga kata dan empat kata. Pada struktur kalimat dengan menggunakan dua kata, anak-anak telah dapat menggunakan kalimat dengan baik. Hal ini terlihat pada saat anak-anak mampu memperkenalkan dirinya dengan menggunakan dua kata. Anak juga telah mampu menggunakan struktur kalimat dengan tiga kata dengan baik. Hal ini terlihat pada saat kegiatan tebak gaya, anak mampu berbicara dengan tiga kata untuk menyatakan kegiatan yang sedang dilakukan oleh temannya,"Bunda sedang minum!". Pada saat kegiatan/permainan tematik anak-anak juga telah dapat menggunakan tiga kata dengan baik, misalnya"Pj sudah menemukan hurufnya bunda”.

Pada indikator mampu menggunakan kalimat sederhana dengan empat kata, anak-anak telah mampu menggunakan dengan baik, namun terkadang masih dengan bantuan peneliti. Hal ini terlihat pada saat anak mengucapkan kalimat sederhana dengan empat kata pada saat kegiatan tebak gaya, anak-anak menjawab “pohon tinggi yang tertiuip angin” dan tanya jawab, misalnya "Dimana Yy jatuh tadi ya?" Yy tadi jatuh di dekat tempat cuci tangan” (CL 4 P.5 KL.25)

d. Aspek pemahaman

1) Reduksi data

Aspek pemahaman terbagi menjadi dua indikator, yaitu mampu menjawab pertanyaan sederhana dan mengerti dua perintah yang diberikan secara bersamaan. Pada saat peneliti bertanya, "siapa yang bisa menjawab ini huruf apa?", Qu menjawab, "P, bunda!", “huruf P untuk kata apa?” anak Rk menjawab, "payung,

bunda!". "Pipi juga bisa ya kan bun?!" jawaban Aly (CL 16, CW -1-4, P 2-3.). Pada pra-kegiatan inti permainan tematik, peneliti membacakan buku untuk membangun apersepsi dengan suara yang nyaring dan menggunakan intonasi sehingga anak-anak tertarik dan fokus untuk mendengarnya (C16.,P3.) Setiap beralih ke halaman berikutnya, peneliti selalu memberikan kalimat "bagaimana cerita di halaman tiga (menyesuaikan halaman) ya..eng..ing..eng..?" anak-anak menirukan "eng..ing...eng.."(CL16, CW-5-9, P 4-6).). Selama membacakan cerita sesekali peneliti bertanya kepada anak-anak, "kenapa Nayla sakit perut?", Ki menjawab, "karena tidak mau cuci tangan" (CL 15, CW 5-9, P7).

Sebelum kegiatan pada hari pertama berakhir, peneliti melakukan review dengan mengajukan pertanyaan kepada anak, "bagaimana perasaan hari ini, senang tidak bermain mencari harta karun?", serentak menjawab, "senaaaang!", "harta karun apa yang kalian cari hari ini?" sedangkan Ki menjawab, "huruf, angka!" Shofa menambah "huruf hijaiyah bunda". Guru juga bertanya, "Apa ada teman yang tidak menemukan harta karun?", Aly menjawab, "kaya'nya semua dapat deh, bun!" disempurnakan oleh peneliti "iya Alhamdulillah semua teman dapat menemukan harta karun" (CL 15, CW 5-9, P8).

Pada pertemuan berikutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengulas kembali tentang pengalaman belanja dengan mama yang sudah sempat dibahas satu hari sebelumnya (CL 15, CW 1-14, P9)."Ayo, siapa yang masih ingat hari ini kita akan bermain apa?" anak-anak ragu menjawab dan guru menjawab "supermarket!!" "jawaban kalian hampir betul.. jawaban yang tepat adalah outdoor mini market, karena tokonya tidak besar makanya disebut mini market, dan karena tempatnya di halaman terbuka jadi namanya di *outdoor mini market*" (CL 16, CW 1-14, P10). Selanjutnya peneliti juga bertanya tentang makanan dan minuman (CL 16, CW 1-14, P11).

Pada pertemuan kedua ini peneliti memberikan kegiatan dengan nama "*outdoor mini market*", Peneliti menyiapkan area bermain seperti rak, meja, kursi, produk dagangan, dan lain-lain di halaman sekolah, karena anak akan memainkan peran besar (makro) (CL 16, CW 1-14, P112). Setelah dibacakan aturan dan dijelaskan alat-alat yang akan dimainkan, kemudian anak-anak mulai memainkan dengan penuh semangat (CL 16, CW 1-14, P12). Banyak pembicaraan antar teman

pada saat permainan berlangsung, hal ini telah menunjukkan bahwa aspek pemahaman anak telah berkembang dengan baik karena mampu memahami peran yang dimainkan, fungsi benda yang dimainkan dan mampu memahami perintah yang diberikan oleh peneliti atas aturan yang ditetapkan.

Pada pertemuan ketiga peneliti memberi kegiatan untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui kegiatan "aku tahu jenis daun!" (CL 16, CW 1-14, P12). Peneliti membacakan buku cerita tentang tanaman (CL 16, CW 1-14, P13). Sebelum pada kegiatan inti guru membacakan aturan dan kelompok anak yang dipandu guru. Berikutnya anak mulai melakukan pencarian didampingi satu guru empat sampai lima anak (CL 17, CW 1-14, P14).peneliti memberi pertanyaan pada anak di sela-sela pencarian sebagai bentuk stimulasi pada anak,"coba ama tidak bentuk daun yang ini dn yang itu?", Aly dan Ki menjawab, "tidak sama!", « apa bedanya ?” keduanya tampak terdiam dan Ki menjawab ‘’yang ini besar yang ini lebih kecil, terus ada gini-gininya kalau yang ini lurus doang ‘’ peneliti menyempurnakan ‘’iya betul yang ini sedikit bergerigi tepi daunnya dan yang ini polos tidak bergerigi ‘’ (CL 17, CW 1-14, P15). Kegiatan pada hari ketiga ini bertujuan supaya anak mampu meningkatkan aspek pemahaman anak yaitu memahami perintah dan menjawab pertanyaan sesuai tema.

Pada pertemuan keempat peneliti mengawali kegiatan dengan bertanya tentang mainan kesukaan yang sudah sempat dibahas satu hari sebelumnya. "Ayo, siapa yng masih ingat hari ini kita akan bermain apa?" anak-anak ragu menjawab dan guru menjawab “mainan kesukaanku” (CL 18, CW 1-14, P15). Pada pertemuan ini, peneliti memberi kegiatan untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui permainan tematik "Aku Tahu Jenis Daun" (CL 16, CW 1-14, P15). (Peneliti membacakan buku cerita tentang tanaman (CL 16, CW 1-14, P11). Sebelum pada kegiatan inti guru membacakan aturan dan kelompok anak yang dipandu guru. Berikutnya anak mulai melakukan pencarian empat sampai lima anak didampingi satu guru (CL.3.,P.4.,KI.11). peneliti memberi pertanyaan dengan maksud mensupport semangat untuk bermain.

Peneliti meminta dua anak anak untuk maju sekaligus dengan menggunakan micropohne mereka diminta untuk bercerita tentang permainan yang telah dilakukan (CL 20, CW 1-14, P1). Masing-masing anak menceritakan kembali

secara urut persiapan, pilihan permainan yang disukainya dengan awal cerita yang dibantu guru Anak telah mampu memahami perintah yang telah diberikan oleh kolaborator (CL 20, CW 1-14, P2). Pada saat peneliti membacakan buku sebagai apersepsi permainan RS Arkids, peneliti dan anak-anak melakukan percakapan tentang pengertian akibat dengan memberikan contoh-contoh sederhana dalam kehidupan sehari-hari. "akibat itu seperti ini teman-teman, misalnya kalau tidak rajin cuci tangan setelah bermain, akibatnya apa ya?", anak-anak menjawab, "sakit perut, bunda!", peneliti melanjutkan, "kalau tidak mau makan akibatnya apa?", anak-anak menjawab lagi, "sakit perut!", kemudian peneliti beralih pada judul, "lalu ketika sudah sakit perut, sebaiknya?", beragam jawaban anak-anak, "dibawa ke rumah sakit!", "harus diperiksa dokter", "minum obat", respon yang merupakan pengembangan pembicaraan dilakukan Pj "kata mama biar ga sakit perut, aku harus minum obat cacing, hmmm enak rasa jeruk" (CL 16, CW 1-14, P4-7).

Saat membacakan cerita, sesekali peneliti bertanya kepada anak sesuai isi cerita, misalnya, "ini perawatnya tersenyum ya, menurut anak-anak dokternya baik atau tidak?", Rk menjawab, "baik bunda, dokternya gak galak, kaya pas aku diperiksa dokternya juga senyum!" (CL 16, CW 1-14, P8-9). Peneliti juga bertanya kepada anak-anak, "trus dokternya bicara apa ya sama Nayla?", Aly menjawab, "tangannya dicuci dulu...!!" (CL.22. CW 1-6, P.7-14). Pada kegiatan inti permainan "RS Arkids" anak-anak mulai berperan dengan masing-masing tugas, mereka sangat semangat melakukannya. Aspek pemahaman anak pada indikator memahami perintah sederhana terlihat pada sesi berkumpul lagi, saat peneliti memberikan tugas menyusun huruf menjadi kata bermakna. Sebelumnya peneliti meminta anak untuk mengulang perintah dari guru, "ayo siapa yang bisa mengulangi bunda tadi nyuruh apa?", Ki menjawab, "menyusun huruf bunda kaya disitu", Shf menjawab, "aku bisa menyusun huruf sendiri". Jawaban teman lain "kan kamu sudah bisa baca Shof" (CL 23, CW 1-14, P17-14).

2) Display data

Dalam kegiatan bercerita, beberapa pertemuan dilakukan untuk mengembangkan aspek pemahaman. Aspek pemahaman terdiri dari dua indikator, yaitu mampu menjawab pertanyaan sederhana dan memahami perintah sederhana.

Anak-anak telah mampu menjawab pertanyaan sederhana yang diberikan oleh peneliti. Hal ini terlihat pada saat peneliti membacakan cerita dan sesekali mengajukan pertanyaan kepada anak seputar permainan. Pertanyaan yang diajukan oleh peneliti adalah pertanyaan yang bersifat *open ended question* atau pertanyaan yang dapat menimbulkan banyak jawaban bukan hanya "ya" atau "tidak". Kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan dapat terlihat pada saat anak dapat menjawab pertanyaan peneliti, "kenapa Nayla sakit perut?", Shf menjawab, "karena tidak mau cuci tangan." (CL 23, CW 1-14, P1). Pertanyaan lain yang dapat dijawab oleh anak-anak adalah, "kenapa kita harus gosok gigi?", Fd menjawab, "biar giginya ga sakit," sedangkan Rk menjawab, "biar giginya gak ada kumannya!" (CL 23, CW 1-14, P2).

3) Verifikasi

Aspek pemahaman anak terlihat meningkat pada saat peneliti meminta anak untuk menjawab tentang daun dengan membawa objek daunnya (CL 17, CW 1-14, P14). Rk dapat melanjutkan cerita masih engan bantuan guru karena pelafalannya masih belum jelas namun pemahaman sudah semakin meningkat terbukti ketika guru memberikan pertanyaan pada pertemuan ini Rk tampak lebih banyak mencoba tunjuk tangan (CL 17, CW 1-14, P14). Pada pertanyaan lain peneliti memberi pertanyaan pada anak-anak, "kenapa sih daun ini warnanya berubah jadi coklat?", Ky menjawab, "karena sudah kering terus jatuh," sedangkan Syf menjawab, "karena daunnya sudah tua bunda,,hehehe.." (CL 17, CW 1-14, P14).

Indikator lain yang terlihat pada aspek pemahaman adalah mampu memahami perintah sederhana yang diberikan oleh peneliti. Hal ini terlihat pada saat anak-anak mampu melaksanakan perintah dari peneliti. Pada pertemuan ketiga peneliti memberi kegiatan untuk meningkatkan kemampuan bicara melalui kegiatan "aku tahu jenis daun!" (CL 23, CW 1-14, P3-6). Peneliti meminta anak-anak untuk mengambil daun yang berbeda lalu menyebutkan salah satu perbedaannya dan Ki melakukan yang pertama mengambil dan menyebutkan perbedaannya. dari peneliti, misalnya mengapa tidak boleh sering makan permen, anak-anak dapat menjawab "karena permen rasanya manis, kuman suka rasa manis. Selain itu anak-anak telah

dapat memahami perintah sederhana yang diajukan oleh peneliti. Hal ini terlihat pada saat anak mampu menerima dan melaksanakan dengan baik perintah dari peneliti. Anak-anak dapat menemukan perbedaan daun satu dengan lainnya yang diminta oleh peneliti, mampu melakukan mencontoh bentuk daun atau menjiplak dan mewarnai sesuai perintah dari peneliti (CL 23, CW 1-14, P7-8).

e. Aspek kefasihan/kelancaran

1) Reduksi data

Pada aspek kefasihan/kelancaran ini kegiatan ditekankan pada mengembangkan aspek kefasihan/kelancaran berbicara. Hal ini dikarenakan pada aspek kefasihan/kelancaran anak-anak masih belum menguasai dengan baik, sehingga harus dilakukan berulang-ulang agar anak mampu menguasai aspek tersebut. Pada pertemuan ketiga, peneliti melakukan kegiatan mencari dedaunan dengan tema “aku tahu jenis daun”. Anak-anak mencari dedaunan di halaman sekolah. Peneliti mengingatkan anak-anak pada bagian-bagian *tanaman* seperti akar, batang, ranting, “coba siapa yang masih ingat ini bagian tanaman apa?”, anak-anak menjawab, “Daun, bunda!”, “terus yang ini?” “bunga!” “terus yang menciptakan siapa?”, anak-anakpun menjawab, “Allah” (CL 23, CW 1-14, P7-8). Selanjutnya peneliti membacakan isi cerita tentang tanaman secara utuh, anak-anak fokus mendengarkan (CL 23, CW 1-14, P7-8). Pada prakteknya ucapan yang dicontohkan guru seolah menjadi kalimat baku yang diucapkan anak-anak setiap menyapa orang, beberapa anak mengikuti kata-kata yang diucapkan oleh peneliti, yaitu Aly, Ki, Syf, dan Fd, (CL 23, CW 1-14, P9). Pada pertemuan keempat, permainan tematik diberi nama “mainan kesukaanku” sebelumnya anak di tanya tentang mainan kesukaan di rumah (CL 23, CW 1-14, P9.). Anak-anak diminta untuk tunjuk tangan bagi yang mampu menjawab (CL 23, CW 1-14, P10.). Fd dapat menjawab lebih banyak tebakan gaya “tanaman ditiup angin”, “sakit perut”, “makan”, teman-teman lainnya menjawab satu pertanyaan (CL 23, CW 1-14, P10).

Pada pertemuan kelima peneliti bersama anak melakukan kegiatan tematik “berbagi yuuk”, kegiatan ini dimaksudkan agar anak-anak berani menyapa orang. Aspek yang ditekankan adalah kelancaran dan struktur kalimat ditekankan dalam

pertemuan kelima ini, anak-anak melakukan dengan baik menyapa dengan bahasa “Assalamu’alaikum bu, saya mau berbagi jajan untuk adek”, “Assalamu’alaikum pak, ini jajan untuk dedek” (CL.5.,CW. 6.,P.10). Pada pertemuan keenam peneliti memberikan permainan tematik dengan nama, “Mencari Hewan Kecil”. Sebelumnya peneliti mengajak untuk membaca buku cerita tentang hewan, berikutnya mulai mencari hewan ‘undur-undur’ di halaman sekolah dan sesi berkumpul lagi mulai anak bercerita melaporkan kegiatan pencarian dan jenis hewan yang ditemukannya. Setelah selesai anak bercerita, peneliti, guru dan kolaborator melakukan pengulangan cerita sebagai rangkuman kegiatan hari ini (CL 23, CW 1-14, P.9).Di akhir kegiatan hari keenam, kolaborator meminta beberapa anak untuk menceritakan secara urut cerita dari awal hingga akhir, anak-anak yang berani maju adalah, Ki, Aly, Syf, Fd dan Ky (CL 23, CW 1-14, P11).Kolaborator berkata,"coba siapa yang bisa cerita tentang kegiatan hari ini?", Aly menjawab, "saya bunda.." “mencari mundur-mundur.”) (CL 23, CW 1-14, P10-11).

Pada pertemuan hari ketujuh, bermain di luar ruangan dengan nama “R.S Arkid Husada”. Hanya ada 4 anak yang mampu bercerita dengan kalimat yang urut, Aly, Ki, Syf dan Shf, “Assalmualaikum teman-teman namaku Alya, hari ini aku mau ke dokter, aku mau periksa badanku” (CL 23, CW 1-14, P7-8). Anak-anak yang bercerita namun masih dengan bantuan guru adalah Qu, Sh, Fd, Rk, Gh, Ky. Sedangkan anak-anak yang lain Yy dan Dn belum mampu bercerita hanya 1 kalimat saja, Syq dan Iz samasekali tidak terdengar suara hanya mimik saja.

Pada pertemuan hari kedelapan, peneliti bersama tim memberikan permainan “Hujan Seru”. Aspek yang dibangun disini Kelancaran dan pemahaman. Anak-anak melakukan kegiatan dengan baik dan perkembangan bahasanya juga semakin baik Peneliti memberikan pertanyaan dengan makna sebab-akibat “biasanya kalau mau hujan itu tanda-tandanya apa ya ?” (CL 23, CW 1-14, P7-8). Pada pertemuan kesembilan, peneliti dan tim menyiapkan permainan tematik “Pohon Hijyah “. Peneliti membebaskan anak-anak saling berkomentar atau mengutarakan pendapat atas jalannya kegiatan hari ini. "Bund ini ngambilnya masak batu yang besar banget ?", Peneliti balik bertanya “ seharusnya yang seperti apa ya ?”. (CL 23, CW 1-14, P10). Pada-kegiatan penutup, peneliti meminta beberapa anak yang kemampuan berceritanya masih perlu ditingkatkan untuk bercerita tentang kegiatan

hari ini (CL 23, CW 1-14, P11.). Qu, Sh, Yy, Dn, Fd mulai bercerita dengan sedikit bantuan guru Qu bercerita, "Assalamu'alaikum teman-teman namaku Queena, aku tadi bermain pohon hijaiyah aku senang bermain sama teman-teman " (CL 23, CW 1-14, P12).

Pada kegiatan kesepuluh, peneliti dan tim menyiapkan permainan ‘hujan seru’ sebagai kegiatan penutup. Anak sangat antusias dengan ekspresi kegembiraan yang lepas, berteriak, berkomentar, tertawa riang (CL 23, CW 1-14, P713). Peneliti dan tim bertanya pada sesi terakhir ‘tanya-jawab’ “Bagaimana perasaan kalian hari ini?” “permainan apa yang kalian lakukan hari ini?” Salah seorang anak baru kali pertama mengeluarkan suaranya dia adalah Iz yang sedang berbicara kepada Qu “itu payungmu”, dan hampir semua anak-anak mampu menjawab pertanyaan peneliti dan tim.

2) Display data

Kegiatan terakhir yang ditingkatkan adalah aspek kefasihan/kelancaran. Karakteristik ini terdiri dari tiga indikator, yaitu (1) mampu mengutarakan pendapat kepada orang lain, (2) dapat melanjutkan kalimat yang sudah diawali peneliti dan tim, dan (3) mampu menceritakan kegiatan yang pernah dilakukannya. Peneliti meningkatkan kemampuan pada aspek ini melalui beberapa kali pertemuan pada 10 permainan berbeda. Kegiatan yang dilakukan dalam mengembangkan aspek tersebut adalah anak-anak diajak untuk berdiskusi dan saling memberi saran atas jalannya kegiatan. Sarannya “kurang lama”, selain itu dengan meminta anak untuk melanjutkan kalimat yang sudah diawali oleh peneliti. Selanjutnya kemampuan anak-anak untuk melanjutkan cerita juga meningkat. Anak-anak telah mampu bercerita dengan baik tentang kegiatan-kegiatan yang pernah dilakukannya di permainan tematik ini, meski beberapa masih dengan bantuan guru dan beberapa lagi masih belum mau bercerita. “aku senang sekali bermain di sekolah, soalnya kegiatannya menyenangkan terus boleh main di luar lama-lama, besok aku mau sekolah lagi” (CL 25 CW 1-14, P13).

Pada aspek kefasihan dan kelancaran ini, anak-anak juga telah mampu bercerita tentang kegiatan yang dilakukannya dengan urut. Hal lain yang terlihat adalah pada saat kegiatan anak memperlihatkan ekspresi sambil menceritakan alasan ekspresinya, "(CL 23, CW 1, P14). Hal lain yang terlihat adalah pada anak lain

Fd mampu menceritakan kegiatan “mainan kesukaanku” dengan urut, "Namaku Fadel aku membawa mainan kesukaanku robot yang dibelikan mamaku di dekat tempat mamaku kerja, aku senang" (CL 23, CW 3-4, P15).

Pada pertemuan berikutnya, dengan permainan, Yy kemudian menceritakan kegiatannya dengan urut, "Yoya pas mau cuci tangan jatuh, bajuku kotor, takut dimarahi mama" (CL 23, CW -2-4, P15).. selanjutnya Ki bercerita, "Namaku Kiandra umurku mau 5 th, aku paling suka bermain hujan seru, soalnya aku punya semua, jas hujan pink, payung princess, sepatu boot, dibelikan mamaku sama ayahku" (CL 23, CW 5-8,, P15). Anak-anak juga dapat mengutarakan pendapat pendapat seputar jalan cerita, hal ini terlihat pada saat anak-anak mampu memberikan pendapat atas pernyataan dari peneliti. "Yoya jatuh karena jalannya licin, supaya tidak jatuh sebaiknya jalannya harus apa ya? " Ki menjawab “hati-hati bunda!” dan Syf menjawab, "lewat jalan yang ga licin bunda!" (CL 25, CW 1-14, P15).

3) Verifikasi

Melalui beberapa pertemuan dan kegiatan, peneliti meningkatkan kemampuan anak pada aspek kefasihan/kelancaran. Setiap peneliti memperkenalkan *permainan tematik* yang baru, peneliti selalu membiasakan anak untuk dapat dan mampu menceritakan kembali secara urut. Anak-anak telah mampu berbicara dengan lancar melalui kegiatan bercerita berdasarkan pengalaman bermain yang didapat. Hal ini terlihat pada saat anak-anak dapat menceritakan kegiatan atau permainan tersebut dengan baik. Ketika peneliti mereview semua permainan beberapa anak dapat menceritakan dengan semangat dan runut karena permainan tersebut yang paling disukainya.. Anak-anak juga dapat menjawab pertanyaan peneliti dan tim. Setiap selesai, kegiatan permainan tematik peneliti selalu meminta anak untuk bercerita semampu mereka dan menjawab pertanyaan sederhana. Indikator selanjutnya adalah anak mampu memberikan komentar atau pendapat kepada orang lain seputar jalan cerita. Hal ini terlihat pada saat anak dapat memberikan pendapat agar melakukan atau tidak melakukan ini atau itu, seperti Aly berkomentar kepada Ki “kamu sukanya lari duluan, larinya bareng sama aku aja apa

Ki'' atau Fd '' besok kamu bawa mobile-mobilannya dua ya, nti aku pinjam satu soalnya aku mau bawa robot aja'' (CL 23, CW 1-14, P19).

Dalam pelaksanaan tindakan agar aspek ini dapat berjalan dengan baik, sebaiknya peneliti dapat memberikan tindakan yang lebih bervariasi agar anak-anak lebih cepat memahami dan dapat mengembangkan aspek ini dengan waktu yang relatif singkat serta tidak cepat bosan. Pelaksanaan kegiatan permainan tematik dalam rangka mengembangkan kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun terbagi kedalam tiga bagian, yaitu kegiatan pra permainan, kegiatan inti (memainkan), kegiatan setelah bermain; kegiatan bercerita, kegiatan tanya jawab dan kegiatan penutup.

Kegiatan pra bercerita dilakukan oleh peneliti untuk membangun apersepsi anak terhadap permainan yang akan dimainkan. Pada kegiatan apersepsi ini peneliti banyak bertanya kepada anak-anak tentang pengalaman terkait permainan yang pernah dialami bersama keluarga. Peneliti juga menggunakan kegiatan pra permainan dengan bernyanyi sesuai tema dan untuk mereview kegiatan yang telah dilakukan pada hari sebelumnya. Hal ini terlihat dari kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti tentang berlangsungnya permainan. Pada kegiatan permainan inti, peneliti mengikuti jalannya permainan anak-anak dengan beberapa kali bertanya sebagai *support* semangat kepada anak-anak "sudah dapat berapa Syafie..? cari lebih banyak lagi, Syafie pasti bisa!!" (CL 23, CW 1-14, P7-8).

Pada kegiatan *recalling*, anak-anak diminta bercerita sederhana semampu mereka, lalu menjawab beberapa pertanyaan peneliti dan tim, kemudian mengulang kosa kata baru kepada anak, yaitu kata benda, kata kerja dan kata keterangan waktu maupun tempat. Setelah permainan inti dilakukan, pada hari yang berbeda peneliti juga mengajak anak-anak untuk berdiskusi dan tanya jawab tema permainan. Peneliti mencoba memberikan pertanyaan kepada anak-anak yang bersifat *open-ended* question yang dapat merangsang berbagai jawaban dari anak. Hal ini terlihat pada saat anak-anak mampu memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.

Pada kegiatan penutup, peneliti mengajak anak untuk berdoa dengan berhikmat atas rasa terima kasih kita kepada ayah bunda dan rasa syukur kita kepada Allah SWT atas kebaikan yang diberikan hari ini sehingga dapat berkumpul dan bermain bersama teman di sekolah. Kemampuan anak terlihat meningkat karena melalui kegiatan penutup ini peneliti bertujuan menanamkan nilai-nilai baik

ke dalam diri anak yang akan dibawa ke hikmatannya hingga kelak dewasa. Diharapkan ketika sampai di rumah anak-anak dapat bercerita dengan urutan yang benar, menggunakan kosakata yang tepat dan menyusun kalimat yang tepat serta memahami apa yang disampaikan dengan baik. Pada kegiatan penutup ini peneliti memberikan *reward* kepada anak yang telah dapat melaksanakan dan mau mengikuti kegiatan dengan baik, dan diakhiri dengan yel-yel Arkids bisa.

Media yang digunakan dalam permainan ini sangat beragam sesuai dengan tema yang dimainkan, namun peneliti berusaha untuk menggunakan sumber belajar dari alam sebagai media belajarnya. Alam terbuka sebagai tempat anak mengeksplorasi keingintahuannya sebagai salah satu ciri anak-anak, selain itu media dari alam tidak terbatas oleh satu bahasan pembicaraan selalu memunculkan pertanyaan baru sehingga konsep berpikir anak terbangun yang akan mendorong anak ingin berbicara, jika sudah demikian maka kemampuan berbicaranya akan meningkat.

Berdasarkan hasil wawancara pada siklus I dan siklus II, catatan wawancara, catatan lapangan dan catatan dokumentasi maka dapat terlihat bahwa bermain di luar ruangan dalam bentuk permainan dapat meningkatkan kemampuan bicara anak usia 4-5 tahun di TK Ar Rahman Kids di Tangerang Selatan.

C. Interpretasi Hasil Analisis

Sebagaimana disampaikan pada interpretasi hasil analisis bahwa penelitian ini dikatakan berhasil jika persentase mencapai 71%, berdasarkan hasil analisis data pada pra penelitian didapatkan hasil 51%, kemudian pada siklus I persentase data penelitian yang diperoleh sebesar 68,7 %, namun belum mencapai 71% sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus 2. Pada siklus 2 persentase mencapai 83,8 % dengan perolehan data tersebut telah terjadi peningkatan cukup signifikan dari kemampuan bicara anak pada pra penelitian ke siklus I dan dari siklus I ke siklus 2. Dengan demikian hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa pendekatan bermain di luar ruangan dalam bentuk permainan tematik dapat meningkatkan kemampuan berbicara, diterima. Adapun data peningkatan kemampuan bicara anak dapat disajikan dalam bentuk

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh peningkatan sebesar 68,7 % pada siklus I dan 83,8% pada siklus II sedangkan pada prapenelitian hanya didapatkan 51%. Hasil secara kualitatif membuktikan bahwa melalui bermain di luar ruangan

dapat meningkatkan kemampuan bicara anak yang meliputi aspek lafal yang tepat, aspek kosakata, struktur kalimat, pemahaman dan kefasihan/kelancaran. Melalui bermain di luar ruangan dalam bentuk permainan tematik anak-anak diberikan berbagai materi dan kegiatan untuk mengembangkan aspek berbcaranya. Materi-materi tersebut berupa kemampuan anak-anak untuk mengucapkan lafal dengan tepat, bertambahnya kosakata anak yang meliputi kata benda, kata kerja dan kata keterangan waktu maupun tempat.

Aspek selanjutnya adalah struktur kalimat dimana anak-anak dapat mengucapkan kalimat dengan struktur yang tepat yaitu dengan menggunakan dua kata, tiga kata dan empat kata. Aspek selanjutnya adalah pemahaman dimana anak-anak mampu menjawab berbagai pertanyaan sederhana dari peneliti dan mengerti dua perintah yang diberikan secara bersamaan.

Aspek yang terakhir adalah kefasihan/kelancaran, dalam aspek ini anak-anak mampu mengutarakan pendapat, dapat menceritakan pengalaman yang telah dilakukannya atau dilihatnya. Materi-materi tersebut diberikan melalui kegiatan bercerita, tanya jawab, tebak gerakan, bermain peran dan unjuk ekspresi. Oleh karena itu, peneliti dan tim memutuskan untuk menghentikan penelitian pada siklus II.

D. Temuan Teoritik

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan selama 10 kali pertemuan, telah terlihat peningkatan yang baik pada aspek perkembangan kemampuan bicara anak di di TK Ar Rahman Kids di Tangerang Selatan. Hal ini dapat terlihat pada setiap aspeknya, yaitu pada aspek lafal yang tepat, kosakata, kefasihan, struktur kalimat dan kefasihan/kelancaran.

1. Kosakata

Tiel (2010) menyatakan apabila seorang anak akan mengatakan atau memahami sesuatu, ia harus mempunyai daftar kata-kata atau *vocabulary* yang cukup memadai, yang dengan kata lain kita bisa mengatakan : (a) Anak mempunyai cukup kata-kata agar bisa memproduksi dan memahami (bahasa aktif dan pasif); (b) Menemukan kata-kata yang tepat (memanggil kata dari daftar

memori); (c) Memahami apa yang diucapkan (pengertian katimat). Dalam hal ini anak-anak harus memiliki kosakata yang banyak sehingga akan mampu berbicara dengan baik dan menggunakannya dengan tepat. Hal ini telah tercapai pada saat pembelajaran dengan kegiatan bermain di luar ruangan karena di dalam kegiatan tersebut telah memperkenalkan berbagai kosakata yang harus dikuasai oleh anak. Kosakata ini tefah mefiputi kata benda, kata kerja, dan kata keterangan. Anak-anak di Ar Rahman Kids telah mampu mengenal dan mengucapkan kosakata dengan benar, seperti contoh, anak mampu mengucapkan “Dokter sedang memeriksa pasien”.

2. Aspek lafal yang tepat

Harmer (2014) dan Nunan dalam Abdurrahman menyatakan bahwa terdapat tiga komponen berbicara yaitu : (1) Komponen artikulasi, berkenaan dengan kejelasan pengujaran kata, (2) Intonasi yaitu berkenaan dengan nada, dan (3) Kelancaran, yaitu berkenaan dengan kecepatan wicara. Kelancaran dalam hal ini adalah anak mampu mengucapkan kalimat dengan lancar dan tidak terbata-bata. Hal ini dapat terlihat melalui kegiatan menceritakan permainan yang telah dilakukannya.

Menurut Arsjad dan Mukti bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka anak-anak akan dapat dikatakan mampu berbicara dengan baik apabila mampu mengucapkan kata-kata dengan artikulasi yang tepat. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, anak-anak di Ar Rahman Kids telah mampu berbicara dengan baik, karena telah mampu mengucapkan suara huruf-huruf vokal dan konsonan dengan tepat kecuali huruf "r, menjadi l", "s, menjadi c", dan masih ada yang “g menjadi th” serta dapat menirukan bunyi-bunyi benda yang ada di sekitarnya dan menirukan beberapa suara hewan-hewan.

3. Struktur kalimat

Menurut Tiel dalam Wulandari (2012), Pada fase ini anak akan belajar membangun kalimat dengan baik, yaitu: anak akan berbicara dengan urutan kata-kata secara benar dalam sebuah kalimat, kalimat dalam bentuk lengkap dan tidak ada kata yang tertinggal, anak akan memahami perbedaan suatu kalimat, misalnya kalimat bertanya, kalimat berempati, kalimat mengharap atau kalimat menyangkal. Anak-anak akan belajar membangun kalimat dengan benar, yaitu dengan menggunakan susunan subjek, predikat, objek dan keterangan.

Menurut Jalongo (2011), percakapan yang dilakukan telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya. Anak-anak mampu membandingkan dua hal. Menurut Dhieni, bahwa di dalam berbahasa terdapat aspek pragmatik berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam mengekspresikan minat dan maksud seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Anak-anak belajar menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Selama penelitian berlangsung, peneliti mengamati bahwa anak-anak telah mampu menggunakan kalimat dengan struktur kalimat yang tepat. Hal ini terlihat pada saat anak-anak mampu menceritakan kegiatan yang baru saja dilakukan dengan susunan kalimat yang tepat. Misalnya "Kynan membawa mobil pemadam". Penggunaan bahasa ini untuk menyampaikan minat dan maksud dengan susunan bahasa yang lengkap.

4. Pemahaman

Berninger & Wolf's book, Beverly Wolf (2018) menyatakan *"Asking questions before and after a reading assignment not only helps sharpen oral language skills, it also helps students think about what they're reading and absorb information from the words."* (Berninger & Wolf, 2018). Jika diterjemahkan bahwa mengajukan pertanyaan sebelum dan sesudah tugas membaca tidak hanya membantu mempertajam keterampilan berbahasa lisan, tetapi juga membantu siswa berpikir tentang apa yang mereka baca dan menyerap informasi dari kata-kata.

Pada saat penelitian berlangsung, peneliti menemukan bahwa anak-anak telah mampu dan memahami penggunaan bahasa. Anak-anak terlihat mampu

memahami perintah sederhana, mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru maupun peneliti. Dalam hal ini aspek pemahaman anak-anak Ar Rahman Kids telah berkembang dengan sangat pesat.

5. Kefasihan/Kelancaran.

Dalam aspek ini, anak-anak akan dikatakan mampu berkomunikasi dengan baik apabila mereka dapat menggunakan bahasa dengan baik dalam arti mengetahui makna yang dimaksud dalam perkataannya dan dapat menjawab pertanyaan yang diajukan kepadanya, tentang “apa, siapa, bagaimana”. Sebagaimana pendapat Janette B. Benson dan Marshall M. Haith (2015), keduanya sepakat dengan pernyataan;

Over the preschool years, children play increasingly active roles in conversations. For example, they provide (1) more of the elements of a complete narrative (i.e., the who, what, where, when, why, and how of events), (2) more descriptive details, and (3) more evaluative information, thereby adding texture to their narratives. (Haith & Benson, 2015: 64).

Jika diterjemahkan: Anak-anak usia prasekolah memainkan peran dengan percakapan yang semakin aktif. Sebagai contoh, dalam percakapannya sudah mulai memasukkan unsur (1) lebih banyak elemen narasi secara lengkap (mis., siapa, apa, di mana, kapan, mengapa, dan bagaimana peristiwa), (2) lebih deskripsinya lebih detil dan (3) informasi lebih evaluatif, sehingga menambah tekstur narasi mereka.

Hasil penelitian yang dapat dilihat adalah bahwa kemampuan anak-anak pada aspek kefasihan/kelancaran telah berkembang dengan baik. Hal ini terlihat dari kemampuan anak untuk menceritakan permainan yang telah dilakukannya dengan urut dan dapat mengutarakan pendapat kepada orang lain. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dipastikan bahwa kemampuan anak pada aspek kefasihan/kelancaran telah berkembang dengan baik.

E. Pembahasan Temuan Penelitian

Hasil data secara kualitatif membuktikan bahwa pendekatan bermain di luar ruangan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengucapkan lafal dengan tepat, membantu anak untuk mengenal perbendaharaan kata benda, kata kerja dan kata

keterangan tempat/waktu, kemampuan anak untuk berbicara dengan struktur kalimat yang tepat, kemampuan anak pada aspek pemahaman dan kemampuan anak pada aspek kfasihan/kelancaran pada saat berbicara.

Melalui kegiatan bermain di luar ruangan anak-anak diberikan materi tentang pengenalan bunyi-bunyi benda yang ada di sekitar, suara hewan dan mengenal bunyi vokal maupun konsonan. Anak-anak juga dikenalkan pada kosakata sederhana yaitu pengenalan kata benda, kata kerja dan kata keterangan waktu/tempat, mampu berbicara dengan struktur kalimat yang tepat dengan menggunakan dua kata, tiga kata dan empat kata, serta mampu mengutarakan pendapat pada orang lain, dapat menyampaikan pesan yang dipernah di dengarnya. Materi yang diberikan sangat penting untuk mengembangkan kemampuan bicara anak. Pemberian materi dilakukan dengan berkegiatan dalam bentuk permainan, berdiskusi, tanya jawab, menebak gerakan, dan menyusun huruf menjadi kata bermakna.

Beberapa temuan aspek peningkatan kemampuan berbicara pada saat pemberian tindakan:

1. Lafal yang tepat

Peningkatan kemampuan anak pada aspek lafal yang tepat terlihat pada saat anak-anak mampu menirukan ucapan sebagaimana instruksi guru. Anak-anak juga telah mampu mengucapkan lafal vokal yaitu a,i,u,e,o dengan baik. Hal ini terlihat pada anak mampu mengikuti peneliti dalam mengucapkan huruf-huruf vokal tersebut. Selain itu, anak juga telah mampu mengucapkan huruf konsonan, namun pada huruf-huruf 'R', 'Y' dan 'S' anak-anak masih belum mampu mengucapkannya dengan baik. Kemampuan tersebut senada dengan pendapat dari Sonawat dan Francis bahwa anak-anak sudah mampu mengucapkan huruf-huruf dengan baik namun belum mampu mengucapkan huruf 'r" dan 's' dengan pengucapan yang benar.

2. Kosakata

Peningkatan pada aspek kosakata dapat terlihat pada saat anak-anak dapat mengucapkan kata benda, kata sifat, kata kerja dan kata keterangan waktu/tempat dengan baik. Anak-anak dapat mengucapkan kata benda melalui benda-benda yang ada dalam gambar, misalnya meja, kursi, lampu.dll. Selanjutnya anak-anak juga telah mampu mengucapkan kata kerja misalnya sedang cuci tangan, sedang bermain, sedang mencari dan sedang berlari melalui aktivitas yang dilakukan oleh dirinya dan

teman kelasnya dan tebak gerakan pada saat kegiatan. Hal ini sependapat dengan Tiel (2016) bahwa anak-anak telah mampu menyertakan kata sandang, kata sifat maupun keterangan untuk menyampaikan maksudnya (Tiel, 2016).

3. Struktur kalimat

Peningkatan pada aspek struktur kalimat terlihat pada saat anak-anak mampu berbicara dengan menggunakan struktur kalimat yang tepat. Pada awalnya anak hanya mampu mengucapkan kalimat dengan dua kata seperti, "Syifa minum", selanjutnya anak dapat menggunakan tiga kata seperti "Syifa sedang minum" dan pada akhirnya dapat mengucapkan "Syifa sedang minum air di botolnya sendiri bun". Hal ini sejalan dengan pendapat dari Sonawat (2018) bahwa pada usia empat tahun anak-anak telah dapat menggunakan tata bahasa yang benar dalam sebuah kalimat (Sonawat, 2018), sedangkan menurut Jamaris anak usia empat tahun anak telah dapat menggunakan kalimat dengan baik dan benar. Senada dengan itu, Tiel (2016) juga menyatakan bahwa pada fase ini anak akan belajar membangun kalimat dengan baik, yaitu: anak akan berbicara dengan urutan kata-kata secara benar dalam sebuah kalimat, kalimat dalam bentuk lengkap dan tidak ada kata yang tertinggal (Tiel, 2016).

4. Pemahaman

Peningkatan pada aspek pemahaman dapat terlihat pada saat anak-anak mampu menjawab pertanyaan sederhana yang diajukan oleh peneliti dan mengerti dua perintah yang diberikan secara bersamaan. Pada setiap pertemuan, peneliti selalu memberikan pertanyaan pada anak-anak dengan pertanyaan yang bersifat *open-ended question*, oleh sebab itu anak-anak selalu antusias untuk menjawab pertanyaan dari peneliti. Anak-anak juga terlihat mengerti dan memahami perintah sederhana yang diberikan oleh peneliti, misalnya anak diminta untuk mencari halaman kemudian menceritakan isinya, meminta anak untuk bergaya kemudian anak yang lain menebak dengan susunan kalimat yang benar, serta memberikan instruksi pada saat mewamai. Hal ini senada dengan pendapat dari Sonawat (2018) bahwa anak usia 4-5 tahun dapat memahami pembicaraan orang lain, anak dapat memahami 3 perintah atau petunjuk.

5. Kefasihan/kelancaran

Peningkatan pada aspek kefasihan/kelancaran dapat terlihat pada saat anak mampu menceritakan kegiatan yang dilakukannya, mampu menyampaikan pesan dengan baik dan mampu mengutarakan pendapat kepada orang lain. Dalam setiap *tema kegiatan*, peneliti selalu meminta anak untuk dapat menceritakan permainan yang dilakukannya hari ini, selanjutnya pada akhir siklus II peneliti meminta anak-anak untuk menilai mana permainan yang paling disukainya kemudian menyampaikan alasannya.

Pada saat berlangsung permainan peneliti juga selalu memancing anak-anak untuk dapat merespon kejadian. Anak-anak terlihat antusias dan telah menunjukkan kemampuannya dalam menyampaikan pendapat maupun dalam bercerita pengalaman permainan yang telah dilakukannya. Hal ini sejalan dengan pendapat dari ASLH dalam Abdurrahman bahwa salah satu komponen berbicara adalah kelancaran yang berkenaan dengan kecepatan berbicara dan akan mengatur kecepatan berbicara. Dalam hal ini kelancaran dalam berbicara sangat dipengaruhi oleh tingkat kognitif seseorang. Dalam hal ini anak-anak telah mampu berbicara dengan lancar dan tidak terbata-bata. Senada dengan hal itu Sonawat juga menyatakan bahwa pada usia 4-5 tahun anak-anak dapat menceritakan sebuah cerita sederhana dan melakukan percakapan panjang.

Melalui kegiatan bermain di luar ruangan ini, kemampuan berbicara anak terlihat meningkat dengan baik. Hal ini senada dengan pendapat Nation dan Mcalister (2010) yang meyakini bahwa pengalaman yang didapat di luar kebiasaan akan mampu memotivasi anak didik untuk berbicara. Ketika anak didik diajak ke luar kelas atau sekolah ia akan menganalisa keadaan lingkungan tersebut sehingga konsep berpikirnya jauh lebih kaya yang akan memicu anak untuk aktif berbicaranya pula, ini akan bermanfaat untuk latihan berbahasanya dan guru bisa melihat pengaruhnya terhadap kemampuan bahasanya (Nation & Macaliter, 2010: 197). Di sisi lain melalui pengalaman yang seru anak-anak akan mempunyai kecenderungan untuk ingin selalu bercerita kepada orang terdekatnya sehingga akan melalui seringnya menceritakan pengalaman akan dapat belajar berbicara lancar dan meningkatkan kemampuan bahasanya, yaitu dengan mengenal kosakata baru, berekspresi, sajak, dialog dan struktur dari bahasa verbal-nya. Hal ini senada dengan pendapat Adelia (2012) mengatakan “pembelajaran *outdoor* merupakan salah satu teknik pembelajaran yang menekankan pada pengalaman seseorang yang diperoleh melalui tindakan/aktivitas di lapangan

(Adelia, 2012). Melalui kegiatan bermain di luar ruangan juga mengajarkan bermain di luar ruangan

Hal ini sesuai dengan keadaan di lapangan bahwa kemampuan anak-anak dalam membangun kosakata, dapat berkomunikasi efektif dapat meningkat dengan baik ketika seseorang melakukan kegiatan melalui pengalaman seru yang menarik dan menyenangkan. Adapun pendekatan tindakan yang diberikan adalah melalui bermain di luar ruangan tehnik yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak adalah melalui pendekatan permainan itu sendiri yang mana medianya beraneka ragam sesuai dengan tema permainan yang dilakukan, media atau sumber belajar pendukungnya bisa berupa benda dari pabrik mobil-mobilan, boneka, alat masak-masakan,dll. dan media dari alam sekityar seperti batu, tanah liat, daun,dll.

Sebagaimana pendapat Husamah (2013) yang menyatakan bahwa sumber belajar di luar ruangan akan semakin memperkaya wawasan, pengetahuan dan bahasa anak, karena belajar tidak terbatas oleh dinding kelas. (Husamah, 2013: 9). Dalam hal ini bermain di luar ruangan ternyata sangat sesuai digunakan untuk mengajarkan berbicara karena di dalam mendorong kekayaan kosakata dan mendengar serta mengucapkan secara langsung suara benda atau mahluk di luar kelas sehingga dapat meningkatkan kemampuan bicara anak. Selain itu bermain di luar ruangan juga dapat membuat anak-anak bersemangat karena disajikan dengan kegiatan baru yang selalu berbeda dan menarik. Anak-anak dapat meningkatkan kosakata karena di dalam permainan tersebut terdapat kosakata yang diulang-ulang oleh guru. Anak-anak juga mampu menceritakan kegiatan dengan baik karena sifat kebaruan dan perbedaan permainan dari yang biasa dilakukan di sekolah atau di rumah mendorong anak untuk antusias bercerita meski masih sederhana namun sudah dalam urutan struktur kalimat yang dapat difahami.

Pada saat kegiatan bermain di luar ruangan dilakukan selama 10 kali pertemuan, kemampuan anak terlihat meningkat dengan pesat. Anak dapat bercerita dengan baik dan mampu mengenal kosakata sederhana dengan baik, mampu menyampaikan pesan dengan baik, menjawab pertanyaan dan memahami perintah dengan baik. Berdasarkan uraian di atas maka dapat dikatakan bahwa melalui bermain di luar ruangan dapat meningkatkan kemampuan bicara dengan memberikan berbagai kegiatan yang dapat merangsang kemampuan bicara anak. Kegiatan yang berlangsung

dialami secara langsung oleh anak-anak akan membantu anak untuk lebih percaya diri pada saat anak bercerita atau menjawab di depan teman atau ketika maju ke depan kelas dan mendapat apresiasi guru. Aspek-aspek yang dijadikan acuan dalam penelitian ini mengalami peningkatan selama 10 kali tindakan berbeda dalam 2 siklus. Hal ini dapat dilihat dari aspek-aspek dimana anak dapat berbicara dengan lafal yang tepat, mampu mengenal dan mengucapkan kata benda, kata kerja dan kata keterangan. Dapat berbicara dengan menggunakan struktur kalimat yang tepat, mampu menjawab pertanyaan sederhana, mengerti dua perintah yang diberikan secara bersamaan, serta kefasihan/kelancaran yang meliputi kemampuan untuk mengutarakan pendapat kepada orang lain, dapat menyampaikan pesan yang telah diberikan dan dapat menceritakan pengalaman bermain yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif diperoleh persentase peningkatan kemampuan bicara anak melalui kegiatan bermain di luar ruangan pada siklus I sebesar 68,7 % dan 83,8 % pada siklus II. Hasil peningkatan tersebut merupakan pencapaian yang sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan kemampuan berbicara anak melalui metode bercerita dengan media *rotatoon* sebagaimana yang dilakukan dalam penelitian Rosalina Dwi Pratiwi (2016) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Bercerita Dengan Menggunakan Media Gambar Seri Bergulung (*Rotatoon*). Penelitian *Action Research* ini dilakukan pada Anak TK A di Kabupaten Kediri yang diketahui pada data awal ditemukan prosentase kemampuan berbicara anak TK A tersebut hanya sebesar 37,50% sehingga menurut peneliti diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuannya melalui metode bercerita dengan media *rotatioon*. Dengan mengalami dua siklus upaya tersebut mendapatkan hasil peningkatan kemampuan berbicara naik menjadi 83% dari yang ditargetkan sebesar 71%. (Pratiwi, D, 2016)

Keberhasilan penelitian upaya meningkatkan kemampuan berbicara melalui kegiatan bermain di luar ruangan ini juga tercatat lebih tinggi dibandingkan dengan upaya meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui *Digital Storytelling* sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Dwi Nami Karmila (2018) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Usia 5-6 Tahun Melalui *Digital Storrtelling*. Penelitian dilakukan oleh Karmila di salah satu TK Kabupaten Salatiga. Metode penelitian menggunakan teknik observasi dan wawancara ini

berhasil meningkatkan rata-rata kemampuan bicara anak didiknya mencapai 40% dari siklus I sebesar 56,33% menjadi 81,33% pada siklus II. (Karmila, 2018).

Perbandingan keberhasilan penelitian ini menjadi cukup signifikan peningkatannya ketika disandingkan dengan penelitian Muhammad Sunaryanto (2015) dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Media Poster (Sunaryanto, 2015), dalam penelitian ini Poster sebagai media yang dipilih untuk meningkatkan kemampuan berbicara mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mediaposter dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak setelah dilakukan tindakan. Hasil penelitian ini yaitu pada pratindakan 23,7%. Setelah dilakukan tindakan siklus I terjadi peningkatan yaitu 46,7%. Karena siklus I belum tercapai indikator yang diharapkan Selanjutnya diadakan siklus II dengan hasil yang dicapai yaitu 75,56% sesuai dengan indikator yang telah ditentukan yaitu 75%. (Sunaryanto, 2015). Mengenai tempat selama siklus berlangsung hanya di tempat yang sama dengan posisi yang sama dan material yang sama meski berbeda tema, sehingga dengan waktu yang berturut dengan tehnik yang sama cenderung kurang mengoptimalkan kecerdasan yang lain. Namun penggunaan *media poster* diyakini memang efektif untuk menarik minat anak dalam mendapatkan pengetahuan.

Persentase 3 poin lebih tinggi pada metode penelitian ini dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan Kurnia Eka Wijayanti dengan judul Peningkatan Kemampuan Berbicara Ditinjau dari Metode Bermain Peran, pada penelitian ini upaya perlakuan yang diberikan cukup berhasil selama 10 hari siklus dilakukan telah terjadi peningkatan cukup signifikan dari prosentase pre-tes sebesar 38% setelah diberikan perlakuan menjadi 80%, namun menurut peneliti mengenai tempat tidak jauh beda dengan penelitian Sunaryanto yang sama-sama hanya dilakukan pada kelas yang sama pun *setting*-an pada mainannya saja yang dirubah, tidak dilakukan pada *setting* ruangan sehingga kurang memberikan tantangan bagi anak. Dua penelitian yang dilakukan karena terbatasnya ruangan dan lahan. (Wijayanti, 2017).

Berdasarkan perbandingan diantara penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya, oleh karena itu peneliti dan kolaborator merasa hasil yang didapat sudah

cukup, sehingga peneliti dan kolaborator memutuskan untuk menghentikan penelitian pada siklus II. Hasil tersebut dapat menunjukkan kesesuaian dengan hipotesis tindakan yaitu dengan menggunakan persentase minimum sebesar 71%, maka hipotesis diterima. Dengan demikian hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa kegiatan bermain di luar ruangan dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak TK usia 4-5 tahun, diterima.

F. Keterbatasan Penelitian

Selama penelitian berlangsung, peneliti memiliki beberapa keterbatasan yang diantaranya adalah kurangnya waktu yang hanya 1 jam, tidak mudahnya menghentikan permainan karena anak-anak masih asyik bermain, kurangnya waktu di sesi berkumpul lagi: bercerita dan tanya jawab sehingga tidak semua anak mendapat giliran bercerita, namun peneliti mensiasati membagi kesempatan ananda di hari berikutnya, sebelum sesi 'berkumpul lagi' anak-anak membutuhkan jeda waktu untuk istirahat anak-anak karena jika langsung hanya sebagian anak saja yang bisa ditanya sedangkan yang lain sudah terlihat kelelahan dan segera ingin istirahat serta kondisi beberapa anak yang sakit terkadang menghambat jalannya penelitian.

BAB V**KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN****A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses peningkatan kemampuan berbicara melalui kegiatan ragam bermain di luar ruangan dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus dilaksanakan selama 5 kali pertemuan. Kegiatan yang dilakukan terdiri dari lima aspek yakni; kosakata, artikulasi, struktur kalimat, kefasihan dan pemahaman. Kegiatan yang dilakukan pada aspek kosakata yaitu menambah perbendaharaan kata 10-15 kata per pertemuan, dengan menyebutkan nama orang, nama benda, atau istilah terkait permainan. Pada aspek artikulasi anak melafalkan nama benda, nama orang, nama sesuatu dengan jelas, dan berbicara dengan jelas. Pada aspek struktur kalimat, anak dilatih menyusun kalimat dengan mengucapkan sesuai dengan tata bahasa lengkap yang sederhana minimal terdiri dari subyek-predikat-objek (SPO). Pada aspek kefasihan, anak distimulasi dan dilatih bercerita mengenai perasaan dan pengalaman bermain di sekolah. Pada aspek pemahaman, anak diberikan pertanyaan, pendapat, mengungkapkan alasan dengan bahasa sederhana. Pada siklus I ragam bermain di luar ruangan yang diberikan adalah; Petualangan Harta karun, *Outdoor Mini*

Market, Aku Tahu Jenis Daun, Mainan Kesukaanku, Liputan TV Arkids. Sedangkan pada siklus II dilakukan selama 5 kali pertemuan dengan penambahan waktu 30 menit menjadi 90 menit lama bermain. Ragam bermain yang diberikan pada siklus II meliputi; *Hewan Kecil Di Sekolahku, R.S. Arkids Husada, Hujan Seru, Pohon Hijaiyah, dan Serok Ikan.* Pelaksanaan tahapan bermain di luar ruangan terdiri dari empat sesi yaitu; apersepsi, kegiatan inti, berkumpul lagi, dan penutup.

2. Hasil analisis data didapatkan persentase sebesar 51%, pada pra tindakan. Pada siklus I didapat persentase sebesar 68,7% dan pada siklus II peningkatan persentase kemampuan berbicara anak sebesar 83,8%. Sebagaimana disimpulkan pada interpretasi hasil analisis bahwa penelitian ini dikatakan berhasil jika ada peningkatan berdasarkan standar klasikal menurut Milles sebesar 71%, dan melebihi batas minimum yang telah disepakati oleh peneliti, dan kolaborator yakni 81%. Berdasarkan data tersebut maka dapat dinyatakan bahwa melalui bermain di luar ruangan dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun di TK Ar Rahman Kids di Tangerang Selatan.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, diketahui bahwa penelitian ini dapat memberikan implikasi secara teoritis dan praktis. Implikasi teoritis dari penelitian ini adalah untuk pengembangan keilmuan pada jurusan PG-PAUD dalam rangka mengembangkan kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun. Kegiatan bermain di luar ruangan ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang sesuai dengan TK yang ada di Indonesia dengan kondisi TK yang masih hijau di sekitar sekolahnya atau yang masih memiliki lahan bermain yang cukup luas untuk dimanfaatkan keadaan lingkungan sekitarnya.

Implikasi secara praktis dari penelitian ini adalah bahwa bermain di luar ruangan ini dapat digunakan oleh guru maupun pihak sekolah sebagai salah satu alternatif kegiatan sehingga anak-anak dapat mempelajari semua aspek bahasa tanpa terkecuali dan belajar literasi tidak hanya membaca, menulis dan berhitung saja. Dalam pelaksanaan bermain di luar ruangan, hendaknya guru mempunyai tujuan pembelajaran, yakni kemampuan apa yang hendak ditingkatkan sehingga

perencanaan yang nantinya dibuat disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai demikian pula pada tehnik pelaksanaannya. Dengan demikian guru akan mengerti dan memahami langkah-langkah yang harus dilakukan. Pelaksanaan kegiatan meliputi; kegiatan pra permainan, kegiatan inti, kegiatan berkumpul lagi, dan kegiatan penutup. Selanjutnya guru diharapkan dapat memberikan kegiatan yang bervariasi sebagai kegiatan penutup.

Pada saat bertanya kepada anak dengan harapan jawaban yang *opened* hendaknya guru membuat pertanyaan sederhana yang bisa mengantarkan nalar anak dan bisa mengembangkan pertanyaan berikut dari jawaban anak, dengan sendirinya hal ini akan membuat pemahaman anak menjadi kritis dan memancing konsep menalar bagi teman yang lain. Adapun media pendukung yang digunakan dalam kegiatan *outdoor* ini beraneka ragam menyesuaikan nama kegiatan yang dilakukan. Media bisa bersumber dari barang buatan pabrik, seperti mobil-mobilan, boneka, poster, dll., maupun media pendukung yang digunakan bersumber dari alam sekitar seperti batu, tanah, daun, dll.

Pada permainan tertentu sebaiknya guru mampu men-*setting area* menjadi tempat yang menarik untuk dimainkan anak, selain itu guru dapat men-*setting area* dengan tujuan mengembangkan semua aspek tidak hanya bahasa saja, namun juga dapat mengembangkan aspek kognitif, sosial emosional dan fisik motorik serta hendaknya menyiapkan lembar penilaian sesuai dengan tujuan peningkatan yang diharapkan. Agar lebih menarik perhatian anak, sebaiknya guru melakukan apersepsi terlebih dahulu untuk menggiring dan menjaring emosi anak-anak masuk dalam kegiatan yang akan dilakukan atau dimainkan, hal ini akan membuat anak belajar fokus dan total pada suatu hal.

Selanjutnya agar area bermain digunakan semua anak sehingga tidak ada anak-anak yang menumpuk pada satu permainan karena dianggap paling menarik, maka guru harus membagi kesempatan kepada anak-anak hal ini juga bertujuan untuk menghindarkan dari ketidakkondusifan karena saling berebut. Guru tidak boleh lelah dalam melakukan tehnik belajar dalam bentuk permainan yang membutuhkan tenaga ekstra, untuk itu dalam satu minggu sebaiknya dijadwalkan kegiatan yang bernuansa *outdoor playing* minimal 1 minggu 2 kali. Jenis permainan yang dibuat disesuaikan dengan tema dan disesuaikan dengan perkembangan yang ingin

dicapai oleh guru terhadap anak didiknya. Dengan memperhatikan implikasi di atas, maka akan memudahkan guru dalam proses pelaksanaan bermain di luar ruangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan, maka peneliti mencoba untuk mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa jurusan PAUD, bermain di luar ruangan dalam bentuk permainan tematik merupakan salah satu contoh kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun. Diharapkan mahasiswa dapat mengembangkan model-model pendekatan permainan tematik yang lebih menarik sehingga dapat lebih mengoptimalkan seluruh aspek berbahasa anak khususnya aspek berbicara.
2. Bagi guru, bermain di luar ruangan ternyata dapat dijadikan alternatif kegiatan dalam mengembangkan pembelajaran pada aspek bahasa, sehingga anak belajar bahasa tidak monoton secara klasikal saja dan tidak belajar bahasa dengan belajar membaca dan menulis saja tetapi beralih kepada yang berbeda seiring dengan perubahan kebutuhan anak sesuai zaman, karena aspek berbicara merupakan aspek yang tidak kalah penting bagi anak.
Bagi orang tua, dapat memberikan contoh dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak agar lebih baik. Orangtua dapat mengajak anak untuk intens berbicara, bertanya atau bercerita tentang kegiatan di sekolah atau bertemu teman atau hal lain dengan anak dan membantu anak menambah kosakata dan membantu anak dalam melafalkan kosakata dengan tepat, benar, serta belajar menyusun kalimat dengan tepat, benar, terstruktur dan melatih kefasihan/kelancaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan penelitian dengan menggunakan kegiatan bermain di luar ruangan aspek-aspek kemampuan bahasa yang lain maupun pada peningkatan kemampuan-kemampuan perkembangan *multiple intelligences* yang lain.