

**Permainan *Matching* untuk Kemampuan Berbicara
Anak Usia 4-5 Tahun
(Kajian Pustaka)**



Oleh :

Turobu Syifa

1615102016

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Skripsi

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2017

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN

PANITIA UJIAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Permainan *Matching* untuk Kemampuan Berbicara
Anak Usia 4-5 Tahun

Nama Mahasiswa : Turobu Syifa

Registrasi : 1615102016

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Tanggal Ujian : 13 Februari 2017

Pembimbing Materi



Indah Juniasih, M.Pd

NIP.198006082005012007



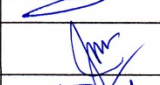

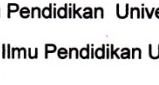
Pembimbing Metodologi



Dr. Hapidin, M.Pd

NIP.196412061991031002

PANITIA UJIAN SARJANA

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggung Jawab)*		7 - 3 - 2017
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggung Jawab)**		3 - 3 - 2017
Dr. Yuliani Nurani, M.Pd (Ketua Penguji)***		23/02/2017
Dra. Yenina Akmal, M.Hum (Anggota)****		22/02/2017
Dr. Yuliani Nurani, M.Pd (Anggota)****		23/02/2017

* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

** Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

*** Ketua Program Studi PG-PAUD Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

**** Anggota

Permainan *Matching* untuk Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun (Kajian Pustaka)

Oleh : Turobu Syifa

ABSTRAK

Kajian pustaka ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bermain *matching* dengan kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun meliputi kemampuan komunikasi dan kognitif anak usia dini. Metode yang digunakan adalah kajian pustaka. Analisis yang digunakan dalam kajian pustaka adalah analisis kualitatif, dengan mempertimbangkan bahwa tidak dilakukan langsung dilapangan, dan fokus kajian pada analisis teori yang dilakukan secara mendalam.

Implikasi kajian pustaka ini adalah kemampuan berbicara tidak matang dengan sendirinya melainkan perlu stimulasi dari lingkungan terutama dari orangtua dan guru. Salah satu rangsangan yang dapat diberikan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak agar lebih optimal adalah melalui permainan beragam yang melibatkan kognitif dan organ bicaranya seperti permainan *matching*. Kegiatan permainan *matching* dapat dilakukan menggunakan benda nyata. Kegiatan tersebut selain dapat merangsang kemampuan berbicara anak juga dapat mengembangkan kognitif anak.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan dibawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Turobu Syifa

No.Reg : 1615102016

Prodi : PG PAUD

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "Permainan *matching* Untuk Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 tahun"

Adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil kajian pustaka pada 2017.
2. Bukan merupakan hasil duplikasi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung akibat yang ditimbulkan jika pernyataan ini tidak benar.

Jakarta, 11 Februari 2017

Yang membuat pernyataan



Turobu Syifa

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk ibu yang selalu ada dan sangat kuat menerjang badai sebesar apapun sendirian demi anak-anaknya. Yang rela meluangkan waktunya untuk menangis memohon kemudahan bagi setiap langkah anaknya. Yang telah selalu menerima kekuranganku dan mengorbankan apapun yang dimilikinya untuk kami. Serta untuk suami dan anakku yang telah memberi dukungan materil maupun moril sehingga karya ini dapat diselesaikan.

Ketika kau merasa sulit, mohon maafilah pada orang tua terutama ibumu, karena sekecil luka yang kita ukir akan menjadi halangan sepanjang kehidupan. Setetes airmatanya yang mengalir karena bahagia, akan membuka seribu jalan kebahagiaan. Jaga selalu keramat berjalanmu yang akan kau rindukan ketika telah tiada.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkanhanya kepada Allah SWT yang telah memberikan begitu banyak nikmat dan karuniaNya dalam kehidupan. Shalawat dan salam juga penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang setia hingga akhir jaman yang senantiasa mencurahkan rahmat dan kasih sayangnya sampai saat ini.

Dengan segala rahmat, kasih sayang dan segala kemudahan yang telah Allah SWT berikan, penulis mengucapkan syukur Alhamdulillah karena akhirnya dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul Permainan *Matching* untuk Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis selama penyusunan skripsi ini dari awal hingga selesai, khususnya kepada:

1. Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Jakarta beserta Staff.
2. Ibu Dr. Yuliani Nurani, M.Pd Ketua Prodi PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

3. Ibu Indah Juniasih, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengoreksi, memberi kritik dan saran positif secara intens.
4. Dr. Hapidin, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu untuk mengoreksi, memberi kritik dan saran positif secara metodologi dalam penyusunan proposal ini
5. Ibu Martini Meilani, M.Pd selaku dosen pembimbing klinik penyelesaian studi yang telah bersedia selalu hadir mendampingi, mengoreksi, dan memberi masukan positif kepada kami.
6. Segenap dewan dosen di Prodi PG-PAUD yang telah memberikan banyak pengetahuan baru.
7. Staf tata usaha Fakultas Ilmu Pendidikan dan tata usaha Prodi PG-PAUD yang selalu membantu, melayani, dan memberikan informasi yang berhubungan dengan akademik.
8. Keluarga tercinta, Bapak Drs. H. Malik Ibrahim (Alm) dan Ibu Hj. Nani Nabihah sebagai orang tua, adik-adiku Alfi Zamzami dan Kamila Maula Serta Suami dan Anakku Arip Supriyadi dan Muhammad Azmi Rafif yang telah bersedia berbagi waktu dan memberi kesempatan, dukungan, bantuan moril dan materil serta doa yang selalu terucapkan dalam setiap waktu

Terima kasih untuk semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas segala doa, semangat, waktu, dan dukungan. Permohonan maaf juga tidak lupa peneliti sampaikan

jika ada kesalahan dan hal-hal yang tidak berkenan kepada semua pihak yang terkait, selama dalam penyusunan skripsi ini. Semoga dapat memberikan manfaat dan menginspirasi.

Jakarta, Februari 2017

Penulis

Turobu Syifa

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Kajian	2
C. Proses Pengumpulan Data	3
D. Proses Analisis	3
BAB II DATA TEORI	
A. Deskripsi Teori	
1. Hakikat Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini	
a. Pengertian Kemampuan	7
b. Pengertian Berbicara	10
c. Pengertian Kemampuan Berbicara	12
d. Peran Berbicara dalam Komunikas	15
e. Tahapan-Tahapan Perkembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun	21
f. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berbicara ..	24
2. Hakikat Permainan <i>Matching</i>	
a. Pengertian Bermain dan Permainan	30
b. Pengertian <i>Matching</i>	32
c. Pengertian Permainan <i>Matching</i>	34
d. Jenis-jenis Permainan <i>Matching</i>	37

BAB III ANALISIS PERBANDINGAN 46
BAB IV KESIMPULAN DAN REKOMENDASI 53
DAFTAR PUSTAKA 55

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk mempersiapkan mental anak-anak menuju pendidikan selanjutnya. Pengertian pendidikan anak usia dini dalam wikipedia adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Perkembangan anak usia dini meliputi enam aspek, yaitu Kognitif, bahasa, fisik motorik, motorik halus, nilai agama dan moral, serta seni. Aspek bahasa meliputi mendengar, berbicara, membaca dan menulis, dan menyimak. Berbicara merupakan kecakapan yang penting dan paling berpengaruh dalam kehidupan untuk menyampaikan informasi maupun perasaan dan gagasan individu kepada individu lainnya. Berbicara juga merupakan kunci untuk diterima dalam kelompok sosial. Dengan kemampuan berbicara baik, anak dapat menyampaikan informasi yang diterima dengan baik pula dan mudah diterima serta dipahami individu disekitarnya. Oleh karena itu sangat penting

mengoptimalkan kemampuan berbicara pada anak usia dini terutama saat anak masuk usia prasekolah.

Kemampuan berbicara berkaitan erat dengan kemampuan kognitif dan stimulus yang diterimanya. Sebagian orang dewasa menganggap lucu kata-kata yang keluar dari mulut anak lalu menirukannya untuk mengajak anak bicara sehingga anak menganggap kata yang diucapkannya sudah benar karena orang dewasa disekitarnya menerima dan menggunakan kata yang sama dengan apa yang anak ucapkan.

Pada dasarnya laju perkembangan kemampuan bicara anak unik seperti halnya pola perkembangan anak yang dapat dioptimalkan dengan beragam cara. Berdasarkan karakteristik anak usia 4-5 tahun yang masih senang bermain, guru dapat mengkreasi stimulus menggunakan permainan untuk memunculkan minat anak ikut serta dalam suatu kegiatan yang sudah dirancang sedemikian rupa tanpa membuat anak merasa tertekan.

Dalam lembaga, kegiatan pengembangan kemampuan berbicara anak sering dilatih dengan membaca buku bergambar atau menceritakan pengalaman anak didepan kelas, namun anak terkadang merasa malu dan enggan berbicara atau sangat sedikit mengeluarkan kata.

Kebiasaan masyarakat Indonesia menonton tayangan televisi berpengaruh besar terhadap tingkat kemampuan literasi anak. Berdasarkan data BPS, jumlah waktu yang digunakan anak Indonesia

dalam menonton televisi adalah 300 menit per hari. Jumlah ini terlalu besar dibanding anak-anak di Australia yang hanya 150 menit per hari dan di Amerika yang hanya 100 menit per hari. Sementara di Kanada 60 menit per hari.

Pada saat ini, literasi masyarakat Indonesia urutan 64 dari 65 negara. Dengan menonton tayangan televisi, anak akan jarang berbicara dengan orang didekatnya karena fokus pada tayangan atau acara kesayangannya yang sedang berlangsung.

Menurut hasil Survey Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) yang dilaksanakan Biro Pusat Statistik (BPS) tahun 2012, jumlah penyandang disabilitas di Indonesia sebanyak 6.008.661 orang. Dari data tersebut 472.855 termasuk orang penyandang disabilitas rungu wicara. Angka ini mungkin akan menurun apabila orangtua memiliki kewaspadaan dan strategi untuk mengoptimalkan kemampuan berbicara anak. Anak yang jarang berkomunikasi dengan orang dewasa disekitarnya dan hanya melihat tayangan televise akan mengalami kesulitan mengucapkan kata-kata karena tidak memahami makna kata yang dibicarakan atau merasa tidak terbiasa dengan cara komunikasi di lingkungannya. Bahasa keseharian anak terpengaruh dari bahasa yang paling sering disimak. Anak dapat diajarkan berbicara menggunakan permainan agar terasa menyenangkan dan anak tidak merasa tertekan dalam menerima stimulus.

Berdasarkan data tersebut, penulis memiliki gagasan untuk membuat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak dengan melibatkan kognitifnya agar anak mampu berkomunikasi melalui bahasa lisan dengan baik, yakni menggunakan permainan *matching* dimana anak harus mencari kesamaan sesuatu dan mengungkapkannya dengan kalimat.

B. Tujuan Kajian

Tujuan dari kajian Permainan *Matching* terhadap kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara anak dengan menggunakan permainan *matching*. Menarik kesimpulan dari hasil kajian untuk digunakan sebagai bahan masukan pengembangan ide dalam membuat atau menciptakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara.

C. Proses Pengumpulan Data

Kajian dilakukan menggunakan study literatur, data dikumpulkan berdasarkan literatur yang terkait dengan kajian kemampuan berbicara dan kajian permainan *matching*. Kajian untuk aspek kemampuan berbicara dikemukakan oleh bowler dan Linke (metode pengembangan bahasa), Hurlock (Metode pengembangan bahasa), dan Henry Guntur Tarigan (berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa).

Teori mengenai bermain dan permainan dikemukakan oleh Fragen (Playing and exploring education through the discovery of order).

Pengertian mengenai permainan *Matching* dikemukakan oleh Sussan Sperry Smith.

Data yang dibutuhkan untuk mendapatkan informasi dikumpulkan dari kajian yang terkait dengan kemampuan berbicara dan permainan *matching*. Kajian tersebut meliputi tentang pengertian kemampuan, pengertian berbicara, peran kemampuan berbicara dalam komunikasi, tahap perkembangan berbicara anak usia 4-5 tahun, pengertian bermain dan permainan, pengertian *matching*, dan macam-macam permainan *matching*. Data yang terkumpul kemudian dikaji dan dianalisis, kemudian dapat dilihat dalam Bab II.

D. Proses Analisis

Kajian ini dianalisis menggunakan analisis kualitatif. Fokus kajian dijabarkan dan dibandingkan dengan teori untuk analisa. Analisa kajian ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu:

1. Tahap I

Analisis teori, teknik yang dominan dilakukan dalam penelitian kajian teori. Tahap I merupakan kegiatan analisis teori yang menentukan kriteria yang digunakan dalam kajian permainan *matching* terhadap kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun. Analisis teori berada pada Bab II, setelah data atau teori ditampilkan serta diberi deskripsi, penulis mencantumkan analisis.

Komponen yang dikaji meliputi:

- a. Hakikat Kemampuan Berbicara
 - 1) Pengertian Kemampuan
 - 2) Pengertian Berbicara
 - 3) Peran Berbicara dalam Komunikasi
 - 4) Tahapan-tahapan kemampuan berbicara
- b. Hakikat Permainan *Matching*
 - 1) Pengertian Bermain dan Permainan
 - 2) Pengertian *Matching*
 - 3) Macam-macam Permainan *Matching*

2. Tahap II

Mengkaji kemampuan berbicara anak melalui permainan *matching* untuk mengeksplorasi permainan *matching* yang cocok untuk anak usia 4-5 tahun. Analisis yang dikembangkan pada tahap II dapat dilihat pada Bab III. Kajian dilakukan terhadap aspek dan teori dalam kemampuan berbicara serta aspek dan teori dalam permainan *matching*. Berdasarkan kajian analisis teori dan aspek dalam kemampuan berbicara dan permainan *matching* penulis mencoba membuat atau memberikan masukan atau rekomendasi pada pengembangan permainan *matching* terhadap kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun.

BAB II

Data dan Analisis

Format pelaporan yang digunakan dalam Bab II ini adalah format deskriptif naratif. Mengkaji teori-teori dan aspek-aspek kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun kemudian dideskripsikan. Mendeskripsikan kajian teori-teori permainan *matching*.

A. Hakikat Kemampuan Berbicara

1. Pengertian Kemampuan

Kemampuan merupakan hal yang sudah ada didalam diri setiap manusia sejak lahir. Manusia memiliki kemampuan apabila ada dorongan didalam dirinya untuk dapat melakukan sesuatu. Dalam wikipedia, kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Dengan kata lain, kemampuan merupakan penilaian atas apa yang dapat dilakukan oleh seseorang.

Kemampuan merupakan tahapan dalam pengetahuan atau keterampilan dalam area yang khusus. Wortham mendefinisikan kemampuan sebagai *Ability refers to the current level knowledge or*

*skill in a particular area*¹. Hal ini berarti bahwa kemampuan merupakan tahapan pengetahuan seseorang dalam bidang tertentu. Seseorang memiliki keahlian atau pengetahuan atau keterampilan secara bertahap, dimulai dari level yang rendah menuju ke level yang lebih tinggi. Bagi anak perlu adanya stimulus untuk menaikkan level keterampilannya.

Menurut Mohammad Zain kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri.² Meskipun pada dasarnya seseorang tidak memiliki kebiasaan atau bakat melakukan suatu hal namun berjuang untuk menguasai suatu kebiasaan maka disebut dengan kemampuan. Seorang anak dapat dikatakan memiliki kemampuan jika memiliki kecakapan. Kekuatan anak berjuang untuk melakukan sesuatu sampai mampu juga bisa dikatakan kemampuan. Dengan kata lain anak memiliki kemampuan jika ia memiliki kecakapan dan kekuatan atau ketegaran mencapai suatu hal dengan usahanya sendiri.

Sedangkan menurut Sri Hadiati, mendefinisikan kemampuan lebih pada keefektifan orang tersebut dalam melakukan segala macam pekerjaan. Yang artinya kemampuan merupakan dasar dari

¹ Sue Wortham, *Assesment in early childhood education*, (New Jersey : Person, 2005), p.28.

²<http://www.Milmanyusdi.blogspot.com>, diakses pada tgl 4 Februari 2017 pukul 19.00

seseorang tersebut melakukan sebuah pekerjaan.³ Anak dapat dikatakan memiliki kemampuan apabila setiap yang ia kerjakan memiliki dasar atau alasan. Kemampuan dapat terbentuk melalui latihan-latihan untuk membentuk dasar kebiasaan pada diri anak. Anak yang memiliki suatu kemampuan dapat menentukan cara paling efektif untuk menyelesaikan suatu pekerjaan.

Dalam wikipedia, kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.⁴ Seorang anak dikatakan memiliki kemampuan apabila dapat menyelesaikan beragam tugas atau pekerjaan yang diberikan sesuai tahap perkembangannya. Kemampuan anak dapat diukur dengan karakteristik tugas perkembangan masing-masing usia. Kapasitas kemampuan setiap anak berbeda seperti halnya pola perkembangan anak yang beragam.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas yang mendefinisikan tentang kemampuan, maka kemampuan dapat diartikan sebagai daya, perilaku, keterampilan dan tahap pengetahuan yang dimiliki seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Kemampuan menunjukkan suatu tindakan dalam diri yang menghasilkan

³<http://www.lidtesis.com/pengertian-kemampuan>, diakses tgl 5 februari 2017 pukul 20.00

⁴<https://www.Wikipedia.org/wiki/kemampuan>, diakses tgl 5 februari 2017 pukul 20.07

tindakan yang dapat terus berkembang seiring dengan latihan dan pengalaman yang diperoleh anak dalam hidupnya. Anak dapat dikatakan memiliki kemampuan apabila menyelesaikan suatu tugas dengan cara yang efektif.

2. Pengertian Berbicara

Berbicara merupakan salah satu cara untuk berkomunikasi, maka anak sebagai makhluk sosial harus mampu berbicara untuk menyampaikan suatu maksud atau pikirannya. Menurut Tarigan Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan kata-kata, mengekspresikan, menyatakan pikiran, gagasan dan perasaan.⁵ Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa seseorang dapat dianggap berbicara apabila kata-kata yang diucapkan kepada lawan bicaranya dapat dipahami anak atau orang lain. Berbicara bukan hanya sekedar kemampuan anak mengucapkan kata-kata, tetapi juga menunjukkan ekspresi dan perasaannya terhadap kata yang diucapkan, misalnya mengernyitkan dahi saat ia berkata-kata sambil marah atau tersenyum sambil menceritakan pengalaman menyenangkan dan lucu.

⁵ Henry Guntur Tarigan, Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa, (Bandung : Universitas terbuka, 2008), p.16

Pendapat hampir sama juga diungkapkan oleh Sabarti dkk yang menyatakan berbicara adalah peristiwa atau proses penyampaian gagasan secara lisan.⁶ Banyak cara anak menyampaikan gagasan namun belum tentu dapat dikatakan berbicara. Berbicara merupakan alat penyampaian gagasan melalui lisan yang melibatkan banyak organ tubuh yang berhubungan dengan keluarnya suara antara lain mulut, pita suara, dan diafragma, sebab itu penyampaian pesan atau gagasan menggunakan alat atau media lain tidak dapat dikatakan berbicara karena tidak melibatkan organ bicara.

Anak dengan kemampuan berbicara yang baik dapat dengan mudah mengkomunikasikan segala sesuatu yang berkaitan dengan perasaan, dan keinginannya kepada orang-orang yang ada disekitarnya. Selain itu anak yang memiliki kemampuan berbicara yang baik akan lebih mudah diterima anggota kelompok dibandingkan dengan anak yang memiliki kemampuan berbicaranya terbatas.

Menurut Hurlock, bicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud.⁷ Artinya, bicara merupakan bahasa oral

⁶<http://www.mediapustaka.com>, diakses tgl 5 febuari 2017 pukul 20.15

⁷ Elizabeth Hurlock, *Perkembangan Anak* Jilid 1, (Jakarta : Erlangga, 1999), p.176

yang digunakan manusia untuk mengutarakan maksud dan tujuan tertentu agar lawan bicaranya memahami makna pembicaraan tersebut. Anak memahami kata-kata tersebut bukan karena telah sering mendengar atau menduga-duga. Dengan kata lain, berbicara berarti bahasa oral yang digunakan untuk menyampaikan suatu maksud, pikiran, perasaan maupun gagasan dengan artikulasi atau kata agar orang lain menangkap maksud informasi yang diberikan.

3. Pengertian Kemampuan Berbicara

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya bahwa kemampuan merupakan daya, perilaku, keterampilan dan tahap pengetahuan yang dimiliki seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Kemampuan menunjukkan suatu tindakan dalam diri yang menghasilkan tindakan yang dapat terus berkembang seiring dengan latihan dan pengalaman yang diperoleh anak dalam hidupnya. Jika dikaitkan dengan pengertian berbicara maka kemampuan berbicara merujuk pada pengertian baru yaitu keterampilan menyampaikan suatu gagasan, perasaan, maupun pikiran menggunakan artikulasi atau kata kepada orang lain dan dapat terus berkembang seiring dengan latihan dan pengalaman yang diperoleh anak dalam hidupnya. Anak dikatakan mampu berbicara jika kata-kata yang diucapkannya dapat anak pahami maknanya bukan sekedar mengucapkan apa yang telah didengar.

Nuraeni mengungkapkan bahwa kemampuan berbicara merupakan faktor yang sangat mempengaruhi kemahiran seseorang dalam penyampaian informasi secara lisan.⁸ Pendapat tersebut menjelaskan bahwa kemampuan berbicara seseorang cukup berpengaruh pada informasi. Hal ini tentu akan berdampak buruk karena memungkinkan timbulnya kerancuan informasi.

Berbicara merupakan bahasa lisan yang dihasilkan organ tubuh dalam bentuk suara. Melalui berbicara terjalin suatu interaksi dengan orang lain yang disebut sebagai komunikasi. Komunikasi tersebut berguna untuk menyampaikan gagasan, pikiran, perasaan, dan pesan kepada orang lain agar tercapai kesepahaman.

Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Madar yang menyatakan bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi, artikulasi atau pengucapan kata-kata untuk mengekspresikan, menjelaskan, menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.⁹ Berbicara dapat dipahami bukan hanya karena kata atau pengucapannya yang jelas. Ekspresi saat menyampaikan kata-kata, gagasan dan perasaan juga mempengaruhi pemahaman

⁸ Nuraeni, Pembelajaran Bahasa Indonesia SD dan Apresiasi Bahasa dan Sastra Indonesia, (Yogyakarta: BPG, 2002), p.87

⁹ Maidar dan Mukti, Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia (Jakarta : Erlanga, 2001), p.17

orang lain. Dengan ekspresi, berbicara menjadi lebih menyenangkan dan mudah ditangkap maknanya.

Hafi mengungkapkan bahwa kemampuan berbicara sebagai kemampuan produktif yang menuntut banyak hal yang harus dikuasai anak, meliputi aspek kebahasaan dan non kebahasaan.¹⁰ Aspek kebahasaan adalah pengucapan atau artikulasi yang jelas, intonasi yang tepat dan pemilihan kata, pengucapan kata yang sistematis serta ekspresi wajah yang tepat. Sedangkan aspek nonkebahasaan adalah wawasan yang dimiliki serta sikap saat sedang berbicara. Seseorang dikatakan berbicara apabila pelafalan suatu kata dapat didengar jelas dengan intonasi yang tepat. penggunaan ekspresi dalam berbicara akan mempermudah orang lain memahami maksud dari pembicara. Sikap dan wawasan juga dapat mempengaruhi ketertarikan pendengar terhadap orang yang sedang berbicara.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara adalah kesanggupan seseorang untuk menyampaikan pendapat, ide, gagasan, perasaan dan pesan dengan menggunakan intonasi yang tepat serta ekspresi sesuai perasaan dari kalimat tersebut. Pembawaan diri terkait tata krama

¹⁰ Isnaini Yuliana Hafi, Reproduksi Siswa dalam Keterampilan Berbahasa (Yogyakarta:IKIP,2000), p.91

dalam melakukan hal-hal tersebut juga merupakan bagian dari kemampuan berbicara.

4. Peran Berbicara dalam Komunikasi

Meskipun anak belum mencapai usia satu tahun, anak mulai memahami bahwa bicara merupakan alat komunikasi yang lebih diterima dibanding dengan sekedar tangisan, isyarat, dan celoteh. Saat orang dewasa berbicara anak berusaha menangkap maksud dan mimik orang dewasa tersebut. Segera setelah anak mampu berbicara, anak akan berusaha mengucapkan kata sesuai pembelajaran lingkungannya.

Bicara merupakan bagian dari bahasa yang merupakan alat komunikasi antar manusia. Komunikasi sendiri menurut Llyoyd (1990) adalah pemindahan suatu arti melalui suara, tanda, bahasa tubuh, dan simbol. Bahasa adalah simbol yang teratur untuk mentransfer arti tersebut.¹¹ Dengan kata lain, komunikasi merupakan beragam cara yang dilakukan manusia untuk mentrasfer makna suatu hal yang dimaksudkan baik dengan kata-kata, simbol, maupun isyarat. Gambar maupun simbol yang tidak dapat dimengerti tidak dapat dikatakan komunikasi karena

¹¹ Nurbiana Dhieni & Azizah Muis, *Hakikat Pengembangan Bahasa*, (Jakarta-Universitas Negeri Jakarta), 2013

berdasarkan teori, komunikasi harus dipahami kedua pihak. Isyarat juga merupakan komunikasi selama antara pembicara dengan yang diajak bicara saling memahami.

Pada dasarnya komunikasi memang tidak hanya dilakukan secara verbal karena tidak semua manusia diciptakan mampu berbicara. Isyarat, tanda, dan simbol-simbol juga dapat dikatakan komunikasi selama kedua pihak sepakat dengan maknanya. Anak yang lahir dengan kondisi umum, harus diajarkan berbicara untuk mempermudah pergaulannya dilingkungan.

Peranan berbicara bagi kehidupan berkomunikasi anak sangat penting. Berbicara menjadikan anak memiliki perkembangan sosial emosional yang baik. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Hurlock mengenai peran berbicara bagi anak dalam berkomunikasi, yakni sebagai berikut¹²Pertama, berbicara dapat membuat anak menjelaskan kebutuhan dan keinginan anak. Tidak semua orang memahami apa yang menjadi kebutuhan dan keinginan anak ketika anak berkomunikasi menggunakan isyarat atau bahasa tubuh. Ketidak pahaman orang lain tersebut dapat membuat anak putus asa. Pengungkapan secara lisan tentang kebutuhan dan keinginan anak kepada orang lain dapat memperkecil keputusan yang

¹²*Op.Cit*, p.128

dialami anak karena orang dewasa terkadang tidak memahami bahasa isyarat atau celotehan anak. Kedua, berbicara membuat anak menjadi pusat perhatian. Semua anak senang menjadi pusat perhatian. Ketika anak berbicara, anak dapat menarik perhatian anak lain disekitarnya dan perhatian orang dewasa. Anak mendapatkan hal tersebut dengan mengajukan pertanyaan, menggunakan kata-kata, pantangan, menggunakan kata-kata yang tidak lazim, atau sekedar mendominasi percakapan. Dengan menjadi pusat perhatian, anak merasa lebih merasa dianggap ada dan diterima dilingkungannya. Ketiga, berbicara menjadikan kelompok sosial menerima anak. Hal itu menjadikan anak memerankan peran kepemimpinannya. Kemampuan berkomunikasi dengan orang lain dengan penuh pemahaman memiliki arti yang sangat penting untuk menjadi anggota kelompok sosial. Anak yang mampu berkomunikasi dengan baik diterima oleh kelompok sosial dan mempunyai kesempatan memerankan kepemimpinannya dibandingkan anak yang kurang mampu berkomunikasi. Umumnya, kelompok sosial mengucilkan anak dengan kemampuan berbicara dibawah rata-rata karena mereka kurang memahami maksud pembicaraan dengan anak tersebut. Keempat, berbicara membuat anak mendapat penilaian oleh anggota kelompok sosialnya dari apa yang dikatakan dan seberapa

besar pembicaraan tersebut dapat dipahami oleh kelompoknya. Penilaian tersebut mempengaruhi kedudukan anak sebagai anggota kelompok sosialnya. Anak pada masa ini senang menceritakan pengalaman yang dialami secara langsung misalnya pengalaman tamasya. Anak dengan banyak pengalaman umumnya akan mudah diterima dan diajak berbagi cerita oleh temannya untuk sekedar berbincang ataupun diskusi. Teman dengan pengalaman yang sama membuat anak merasa saling terhubung. Kelima, berbicara membuat anak mampu menceritakan kembali komentar serta kesan yang dapat membentuk dasar bagi penilaian diri. Saat anak berbicara, orang dewasa dan teman sebayanya menyimak serta tertarik untuk memberikan respon. Jika kemampuan bercerita anak sudah bagus, orang disekitarnya akan memberi respon positif kemudian anak dapat menceritakan kembali komentar yang ia dapat tentang perasaan dan perkataan serta kesan menyenangkan. Komentar dan tanggapan tersebut dapat membentuk dasar bagi penilaian diri. Keenam, berbicara mampu membuat anak mendapat nilai prestasi baik. Anak yang kemampuan berbicaranya berada dibawah rata-rata teman sekelasnya cenderung diniai lebih rendah. Hal tersebut juga membuat anak cenderung memperoleh nilai dibawah kemampuan intelektualnya. Anak yang mampu berbicara dengan baik akan

mudah menyampaikan kembali informasi yang telah ia dapatkan sehingga dianggap lebih menguasai pembelajaran dibanding anak yang kemampuan bicaranya rendah dan jarang berbicara. Ketujuh, berbicara membuat anak mampu mempengaruhi pikiran dan perasaan orang lain. Berbicara dapat mempengaruhi pikiran dan perasaan orang lain dari komentar yang menghina atau pujian dan perkataan menyenangkan lainnya. Anak dengan kemampuan berbicara harus diarahkan dan dilatih untuk mengucapkan kata yang sopan dan baik sehingga kemampuan bicaranya tidak menyakiti perasaan orang lain. Dengan kata yang sopan, anak akan lebih diterima lingkungan karena tidak ada yang tersakiti dengan ucapannya. Kedelapan, berbicara mampu membuat anak mempengaruhi teman sebayanya untuk berbuat sekehendaknya. Anak yang berbicara cukup baik dan penuh keyakinan dapat mempengaruhi teman sebaya untuk berbuat sekehendaknya dibandingkan anak yang berbicara ragu-ragu. Salah satu karakteristik anak yang akan menjadi pemimpin adalah kemampuan bicara anak lebih baik dibanding anak lainnya. Anak dengan kemampuan berbicara yang baik, mudah diterima dilingkungan dan memiliki banyak teman sehingga apapun yang diucapkan didengar oleh temannya. Anak akan mudah membuat

anak lain dalam pengaruhnya dengan memberi perintah atau larangan layaknya orang dewasa.

Berdasarkan pendapat tersebut, berbicara memiliki pengaruh terhadap penyesuaian sosial dan pribadi anak. Berbicara menjadi sarana berbahasa bagi anak untuk berinteraksi dengan lingkungan agar dapat diterima dan dipahami anak lain. Dengan kemampuan berbicara yang baik, anak dapat memberikan kesan baik dilingkungannya sehingga diakui dalam kelompok. Berbicara juga membantu anak mendapatkan prestasi disekolah karena dengan kemampuan berbicara diatas rata-rata, anak dapat dinilai lebih unggul dibanding anak dengan kemampuan berbicara dibawah rata-rata.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, berbicara memiliki pengaruh terhadap penyesuaian sosial dan pribadi anak. Berbicara menjadi sarana berbahasa bagi anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Hal tersebut membuat anak mampu memainkan peranan sebagai anggota lingkungan sosialnya. Penerimaan lingkungan sosial terhadap anak menjadikan anak memiliki konsep diri yang baik. Konsep diri dan penerimaan lingkungan jelas berdampak baik terhadap perkembangan anak. Selain itu, berbicara dapat meningkatkan prestasi anak disekolah,

karena dengan kemampuan komunikasi yang baik, anak akan lebih mudah memahami topik yang dibicarakan guru dan menyampaikan tanggapannya.

5. Tahapan - Tahapan perkembangan kemampuan Berbicara anak usia 4-5 Tahun

Anak adalah individu yang sedang tumbuh dan berkembang dalam pembentukan dirinya yang utuh. Tumbuh kembang anak meliputi aspek fisik dan aspek psikologis. Salah satu aspek yang berkembang dan sangat penting untuk kehidupan anak adalah kemampuan berbicara. Dengan berbicara anak dapat mengaktualisasikan dirinya seperti mengungkapkan keinginannya dalam bentuk yang dapat dipahami oleh orang lain.

Bowler dan Linke (1996) memberikan gambaran tentang kemampuan bahasa anak usia 3-5 tahun. Menurut mereka anak pada usia 3 tahun menggunakan banyak kosa kata dan kata tanya, seperti apa dan siapa. Pada usia 4 tahun anak mulai bercakap-cakap, memberi nama, alamat, usia, dan mulai memahami waktu. Perkembangan anak semakin meningkat pada usia 5 tahun dimana anak sudah dapat berbicara lancar dengan menggunakan

beberapa kosa kata baru.¹³ Pada dasarnya anak mulai mampu berbicara saat menginjak usia satu tahun dan terus berkembang seiring waktu dan pengaruh lingkungannya. Anak usia 4-5 tahun sudah mampu berbicara lancar dan menggunakan beberapa kosa kata baru. Diusia 4 tahun, Anak pada umumnya mampu memberitahu nama, alamat, usia dan memahami konsep waktu sederhana seperti besok, sekarang, dan kemarin. Memasuki usia 5 tahun, anak mampu menggunakan bahasa yang lebih kompleks dan beragam.

Sejalan dengan pendapat bowler dan Linke diatas, Hurlock menyatakan tahapan perkembangan anak selama tahun pertama dan tengah tahun kedua pasca lahir menggunakan empat bentuk komunikasi prabicara, yakni : (1) tangisan, (2) ocehan, (3) isyarat, (4) ekspresi emosional.¹⁴ Berdasarkan pendapat tersebut, tahapan perkembangan kemampuan bicara anak dimulai sejak anak belum mampu berkomunikasi dengan kata atau kalimat sempurna, seorang bayi berkomunikasi dengan tangisan untuk menyatakan keinginannya, baik karena lapar, haus, tidak nyaman, atau lelah. Selanjutnya masuk pada tahap ocehan dan celoteh, yaitu bunyi eksploratif yang disebabkan oleh perubahan mekanisme bunyi

¹³ *Op. Cit*, p. 5.16

¹⁴ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta : Erlangga, 1999),p.177

suara. Ocehan bayi merupakan kegiatan bermain menyenangkan bagi mereka. Selanjutnya ocehan bayi berkembang menjadi celoteh. Celoteh merupakan bunyi-bunyi ucapan pasti namun belum berarti seperti “da, ma, ba, ta”.

Dalam Dhieni, Buku Materi Pokok Metode Pengembangan Bahasa ada dua tipe perkembangan bicara anak, yakni : (1) *Egocentric Speech*, terjadi ketika anak berusia 2-3 tahun, dimana anak berbicara kepada dirinya sendiri. Perkembangan berbicara anak dalam hal ini sangat berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya, (2) *Socialized speech*, terjadi ketika anak berinteraksi dengan temannya ataupun lingkungannya. Hal ini berfungsi untuk mengembangkan kemampuan adaptasi sosial anak. Berkenan dengan hal tersebut, terdapat lima bentuk *socialized speech* yaitu (1) saling tukar informasi untuk tujuan bersama, (2) penilaian terhadap ucapan atau tingkah laku orang lain, (3) perintah, permintaan, ancaman, (4) pertanyaan, (5) jawaban.¹⁵ Berdasarkan pendapat tersebut, ada dua tahap perkembangan bicara anak, yaitu *egocentric speech* yakni anak bicara pada diri sendiri, biasanya dilakukan saat anak sedang bermain sendiri dengan boneka atau mobilannya, walaupun anak

¹⁵ Nurbiana Dhieni, Metode Pengembangan Bahasa edisi 1, (Banten : Universitas Terbuka, 2013), p. 5.16

berbicara dengan temannya, ia hanya menceritakan tentang dirinya dan pengalaman atau khayalannya. Selanjutnya *socialized speech* yakni anak bicara dengan orang dewasa atau teman sebaya disekitarnya. Pembicaraan dalam tahap ini pada umumnya menghasilkan feedback berupa pertukaran informasi. Pada tahap ini anak juga mulai menilai ucapan anak lainnya dan memberi respon berupa pertanyaan atau jawaban dari pertanyaan yang diajukan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, berbicara dimulai sejak anak belum mampu mengucapkan kata yakni ketika bayi, dimana komunikasi anak pada orang dewasa dilakukan dengan tangisan untuk memberitahu dirinya membutuhkan sesuatu, selanjutnya anak mampu bercelotoh dan mulai belajar berbicara. Ketika menginjak usia empat tahun, anak mulai mampu memberikan keterangan mengenai data dirinya terkait nama, usia, alamat, dan nama orangtua. Selain itu anak mulai memasuki tahap *socialized speech* yakni tahap berbicara yang melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya yang memunculkan tanggapan-tanggapan berupa pertanyaan sanggahan, dan jawaban.

6. Faktor – faktor yang mempengaruhi Kemampuan Berbicara

Anak terlahir tidak langsung mampu berbicara layaknya orang dewasa. Seiring berjalannya waktu akan semakin matang pula kemampuan anak. Kondisi lingkungan juga berperan penting terhadap kecakapan bicara. Mereka meniru dan merekam bunyi dan suara yang didengar di lingkungannya. Semakin banyak anak mendengar orang dewasa disekitarnya berbicara, banyak pula kosakata yang dikuasai anak. Faktor fisik turut mempengaruhi semakin sempurnanya organ bicara serta kerja otot-otot untuk melakukan gerakan-gerakan isyarat. Demikian juga pada anak, bertambahnya umur anak maka semakin matang pertumbuhan fisik dan organ bicaranya.

Cormick dan Schiefelbushch dalam Jalongo juga mengemukakan faktor yang mempengaruhi perkembangan bicara sebagai berikut : 1) Faktor neorologis mencakup perkembangan kognitif, strategi pengolahan informasi, kemampuan gerak, dan perkembangan sosial emosional. 2) Faktor fisiologi mencakup ketajaman panca indera, kemampuan otot bicara dan mekanisme bicara. 3) Faktor lingkungan mencakup variabel sosiokultural,

pengalaman, dan keadaan fisik.¹⁶ Pendapat cormick tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut : Pertama, perkembangan kognitif akan mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Perkembangan kognitif menunjukkan kemampuan dan kematangan dalam berpikir. Pada saat berbicara, anak butuh kemampuan berpikir untuk mencerna kata dan mengucapkan kata. Kedua, strategi pengolahan informasi. Anak belajar memusatkan perhatian pada saat berbicara, membedakan antara berbagai suara yang didengar dan mengingat suara dalam ingatan. Hal itu berpengaruh terhadap informasi yang diterima oleh anak. Semakin fokus anak mendengar informasi, kemampuan berbicaranya akan meningkat dan lebih mudah memahami semua informasi yang ia dapatkan. Ketiga, kemampuan gerak yang diartikan sebagai gerak organ mulut. Berbicara merupakan pengungkapan artikulasi dari berbagai kata. Oleh arena itu, agar pembicaraan dapat dimengerti orang lain, pelafalan kata merupakan hal penting. Keempat, perkembangan sosio emosional. Perkembangan kemampuan berbahasa anak dapat dilihat dari kematangan sosioemosional. Hal ini terlihat dari bahasa yang digunakan anak saat berbicara, karena bahasa didapat melalui proses sosial.

¹⁶ Mary Renck Jalongo, *Early Childhood Education Art*, (Boston : Pearson Education, 2003), p.108

Selanjutnya, faktor fisiologis yang mempengaruhi bahasa yaitu ketajaman panca indera, ketika anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi panca inderanya, maka anak akan mendapatkan kesempatan untuk mengaktualisasi dirinya. Kedua, kemampuan otot bicara (otot tenggorokan, pengontrolan terhadap bibir dan lidah). Ketiga ketidaklengkapan organ bicara mempengaruhi kemampuan dalam mengeluarkan suara.

Terakhir ada faktor lingkungan yakni mencakup pengalaman dan keadaan fisik. Keadaan fisik anak yang tidak sama dengan anak pada umumnya akan sulit diterima lingkungan sehingga anak kurang percaya diri dan bersosialisasi mengakibatkan perkembangan bicara anak terhambat. Selain itu ada beberapa organ fisik yang berpengaruh terhadap perkembangan berbicara sehingga jika tidak sempurna perkembangannya atau ada salah satunya yang tidak berfungsi dengan baik, maka terhambat pula perkembangan kemampuan bicara anak.

Dari keseluruhan faktor-faktor diatas yang mempengaruhi kemampuan berbicara yaitu faktor lingkungan maupun faktor dari dalam diri. Sama halnya dengan orang dewasa, kemampuan berbicara anak juga dipengaruhi faktor lingkungan, keluarga tempat mereka menghabiskan waktu bersama, serta faktor dari diri anak

meliputi kecerdasan anak, kepribadian anak, serta keinginan yang kuat untuk berkomunikasi.

Hurlock mengemukakan tiga kriteria untuk mengukur tingkat kemampuan berbicara anak, apakah anak berbicara benar atau hanya sekedar membeo sebagai berikut : 1) Anak mengetahui arti kata yang digunakan dan mampu menghubungkannya dengan objek yang diwakilinya. 2) Anak mampu melafalkan kata-kata yang dapat dipahami orang lain dengan mudah. 3) Anak memahami kata-kata tersebut bukan karena telah sering mendengar atau menduga-duga.¹⁷ Anak usia 1-2 tahun biasanya masih dalam tahap membeo karena terkadang mengucapkan kata yang ia sendiri belum paham makna kata yang diucapkan dan mengucapkannya hanya karena telah sering mendengarnya. Masuk usia 4 tahun, anak banyak menguasai kosakata baru dan paham seluruh maksud perkataannya serta sudah mampu berkomunikasi dengan lingkungan menggunakan bahasa yang baik dan dapat diterima.

Menurut Vygotsky (1986) ada tiga tahap perkembangan bicara anak yang berhubungan erat dengan perkembangan berpikir anak

¹⁷ Nurbiana Dhieni, Metode Perkembangan bahasa, (Banten : Universitas terbuka, 2013), p.5.18

yaitu tahap eksternal, egosentris, dan internal.¹⁸ Tahap eksternal terjadi ketika anak berbicara kepada orang lain dimana anak mendapat sumber berpikir dari luar dirinya berupa pertanyaan, pengarahan, dan informasi. Selanjutnya tahap egosentris dimana anak berbicara sesuai apa yang anak pikirkan misalnya menyebutkan nama benda sesuai pengetahuannya. Ketiga adalah tahap berbicara internal yakni anak berbicara dengan penghayatan dan pemahaman sepenuhnya terhadap apa yang ia bicarakan.

Berdasarkan pendapat diatas, kemampuan berbicara anak dipengaruhi faktor kognitif dimana anak melibatkan pemikirannya dalam berbicara dan memahami isi pembicaraan untuk mengolah informasi dan mencernanya menjadi sebuah pengetahuan baru yang dapat diceritakan ulang. Selain itu, faktor fisiologis juga berpengaruh dimana organ bicara mempengaruhi kemampuan anak berbicara. Jika belum sempurna atau tidak berkembang organ bicaranya, anak akan mengalami keterlambatan bicara. Oleh sebab itu perlu adanya pemberian stimulasi sesuai kondisi latar belakang masing-masing anak. Stimulasi hendaknya disesuaikan dengan indikator kemampuan berbicara masing-masing anak berdasarkan tahapan usianya. Lingkungan anak juga mempengaruhi

¹⁸ *Ibid*, p.10.32

kemampuan berbicaranya, anak yang mendapat dukungan dan sering diajak bicara oleh orang dewasa disekitarnya akan memiliki kemampuan berbicara yang lebih baik dibanding anak yang jarang mendapat respon bicara dari lingkungannya.

B. Hakikat Permainan *Matching*

1. Pengertian Bermain dan Permainan

Bermain dan permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan kesenangan, sebuah informasi baru dan dapat mengembangkan imajinasi anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudono dalam Sumber belajar dan Alat Permainan tahun 2000 bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberi informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.¹⁹, Hal ini sejalan dengan pendapat Fagen dalam R.A Hodgkin yang menyatakan :

*Playing and Exploring Education Through The Discovery of Order yang menyatakan play means behavioural performance that emphasize skill for interacting with physical and social environments and that occur in circumstances under which function of the exercised skill cannot be achieved.*²⁰

¹⁹ Anggani Sudono, Sumber belajar dan Alat permainan, (Jakarta : Pt. Grasindo, 2000), p.1

²⁰ R. A Hodgkin, *Playing and Exploring Education Through The Discovery of Order*, (London, 1985), p.

Maksud dari pernyataan tersebut adalah bahwa bermain merupakan perbuatan untuk mencapai keterampilan tertentu yang menggunakan kemampuan fisik serta lingkungan sosial sebagai sebuah latihan untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan bermain, fisik anak ikut terlibat sehingga perkembangan fisiknya lebih baik. selain itu dengan bermain membantu anak berinteraksi dengan lingkungan dan belajar mengenali lingkungan sekitarnya.

Motesori dalam Sudono menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya.²¹ Dengan kata lain, anak belajar melalui bermain dan lebih menangkap apapun yang ia dapat melalui bermain. Anak mempelajari segala hal dari bermain mulai dari peraturan, urutan cara bermain, dan penyebab berakhirnya permainan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas,bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan keterampilan dengan atau tanpa alat dan menimbulkan kesenangan pada anak. Bermain juga memberikan informasi baru sehingga dapat menambah pengetahuan anak. Dengan demikian maka bermain dapat digunakan oleh orang tua atau pendidik untuk mencapai

²¹*Op.Cit*, p.2

tujuan tertentu dalam pembelajaran untuk mengompimalkan aspek perkembangan anak tanpa membuat anak merasa tertekan.

2. Pengertian *Matching*

Matching mengacu pada konten pembelajaran matematika untuk anak usia dini. Smith mengungkapkan *matching is the concept of one-to-one correspondense*²² yang artinya *matching* adalah konsep korespondensi satu-satu. Pembelajaran bagi anak untuk menghubungkan sesuatu yang saling terkait. Misalnya lambang bilangan dengan jumlah benda dalam gambar, menghubungkan suatu gambar dengan gambar lainnya yang memiliki keterkaitan atau suatu benda dengan benda lainnya yang memiliki kesamaan fungsi, warna, bentuk, maupun ukuran.

Pencocokan dan proses inilah dimulai selama masa bayi yakni ketika bayi mulai melihat dan mendengar. Sebuah tangisan, tawa atau senyuman dan menerima semua tanggapan khusus kemudian anak mulai mengatur tanggapan yang didapat untuk memahami semuanya, serta untuk mendapatkan kontrol dari

²² Sussan Sperry Smith, *Early Childhood Mathematics, 4th edition, p.71*

lingkungan mereka.²³ Anak sejak bayi mulai belajar mencocokkan antara tindakan yang ia lakukan dengan respon yang didapatkan dari orang dewasa. Misalnya anak melakukan sesuatu kemudian orang dewasa tersenyum setiap anak melakukan tindakan tersebut, anak akan belajar dan memahami bahwa orang dewasa senang dengan yang anak lakukan. Atau sebaliknya, jika orang dewasa terlihat marah saat anak melakukan sesuatu, maka anak juga akan memahami seiring waktu bahwa hal tersebut tidak disenangi orang dewasa.

Menurut Shiotsu dalam *matching is the ability to recognize things that are alike. To match things, children have to recognize similarities. When matching toy block, for example, they need to be able to recognize shape, color, and size in order to decide which blocks go together.*²⁴ maksud pernyataan tersebut, pencocokan adalah kemampuan untuk mengenali hal-hal yang sama. Untuk dapat mencocokkan suatu hal, anak harus memahami persamaan. Misalnya saat bermain balok, mereka harus mampu mengenali bentuk, warna, dan ukuran untuk memutuskan balok mana yang sepadan. Dengan kata lain anak harus paham dahulu mengenai persamaan untuk dapat bermain *mathcing*. Jika anak belum

²³ http://msue.anr.msu.edu/news/matching_and_sorting_are_early_stage_of_math_development, diakses 6 Januari 2017 pukul 10.00

²⁴ Vicky Shiotsu, *Preschool Math*, (Huntington Beach : Creative Teaching Press Inc.), 2006, p.41

memahami persamaan dan perbedaan bentuk, warna, dan ukuran akan sulit bagi anak memahami pencocokkan.

Berdasarkan pendapat diatas, *matching* dimulai sejak anak masih bayi. Anak-anak terus memilah dan mengelompokkan dengan menyelenggarakan pemahaman tentang bahasa, orang, dan benda-benda di lingkungan mereka. Setiap kata dan pengalaman baru, sehingga anak mulai membangun pemahaman tentang bagaimana bagian-bagian yang berbeda dari lingkungan mereka berhubungan dengan diri mereka sendiri dan satu sama lain. Proses ini membuat rasa lingkungan adalah langkah anak pertama dalam kegiatan matematika pencocokan, menyortir dan mengklasifikasi. Untuk bermain *matching*, anak harus memahami dahulu mengenai persamaan. Jika anak belum mampu membedakan hal terkait warna, bentuk, dan fungsi akan sulit bagi mereka mengikuti alur permainan.

3. Pengertian Permainan *Matching*

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya bahwa permainan adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan keterampilan dengan atau tanpa alat dan menimbulkan kesenangan pada anak. Dengan bermain, anak mendapatkan informasi baru sehingga dapat menambah pengetahuan dan pengalaman anak. Jika dikaitkan dengan *matching*, maka

permainan *matching* merujuk pada pengertian baru yakni kegiatan meningkatkan keterampilan yang melibatkan kognitif untuk mencocokkan sesuatu yang memiliki persamaan dari segi warna, ukuran, bentuk, dan fungsinya.

Dalam Wikipedia, *matching games that require players to match similar elements. As the name implies, participants need to find a match for word, picture, or card.* Maksudnya, permainan *matching* menuntut pemain untuk mencocokkan komponen. Sesuai namanya, peserta harus menemukan kecocokan kata, gambar, atau kartu. Dengan kata lain, anak yang ikut serta dalam permainan ini dituntut untuk memahami perbedaan dan persamaan karena tujuan permainan ini adalah anak dapat menemukan kecocokan suatu komponen dalam berbagai media baik dalam bentuk kata, gambar, dan kartu.

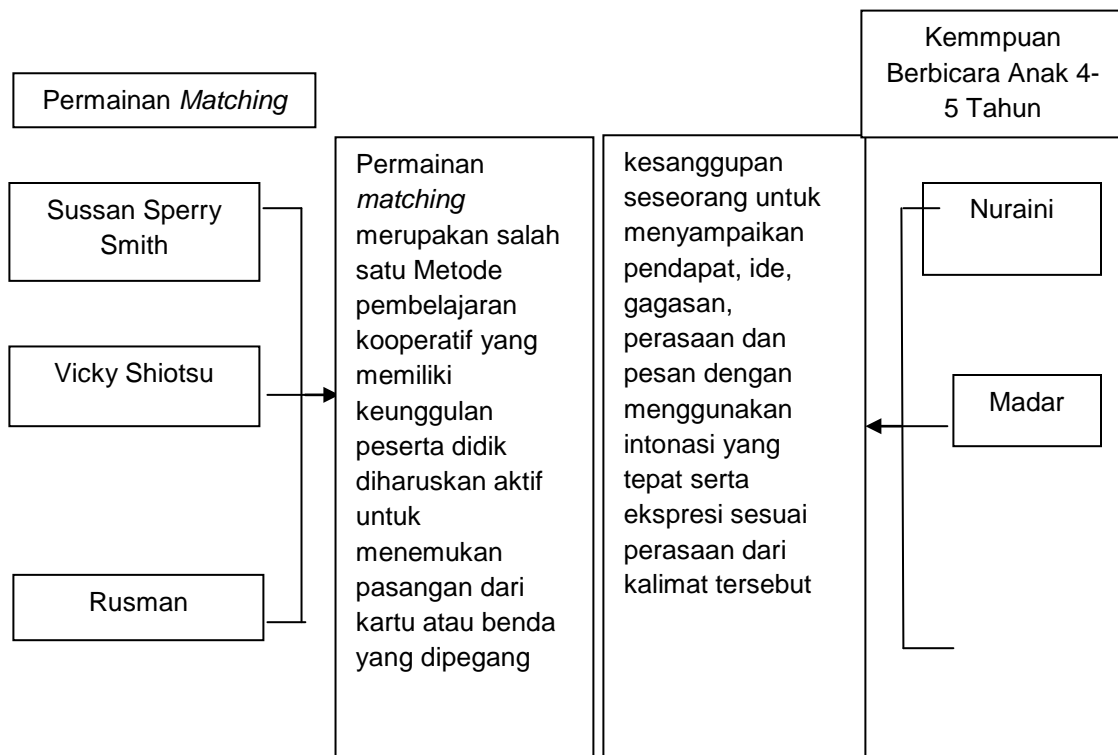
Menurut Rusman, *make a match* merupakan salah satu dari metode pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.²⁵ Dalam kegiatan ini anak dituntut untuk aktif mengikuti permainan. Anak harus memahami persamaan agar dapat mengidentifikasi dan

²⁵ <http://www.kajianpustaka.com>, diakses tgl 19 Februari 2017 pukul 21.00

menemukan pasangan kartu atau benda yang dipegangnya. Dapat berupa pertanyaan dan jawaban, gambar yang sama, benda yang sama, atau kata dengan gambar.

Berdasarkan pendapat diatas, permainan *matching* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang memiliki keunggulan peserta didik diharuskan aktif untuk menemukan pasangan dari kartu atau benda yang dipegangnya. Selain aktif, anak dituntut untuk memahami konsep persamaan. Persamaan dalam permainan ini dapat menggunakan kartu bergambar, kartu kata, dan benda nyata.

Dengan permainan *matching*, anak melibatkan kognitifnya untuk menyerap beragam informasi melalui berbicara. Berdasarkan teori dan pendapat yang telah dituliskan diatas, hal tersebut dapat digambarkan dengan bagan keterkaitan sebagai berikut.



Hafi

┌───────────┐
↓

Dengan permainan <i>matching</i> , anak dituntut aktif untuk menemukan persamaan dari kartu atau benda yang ia pegang, anak akan mengungkapkan persamaan tersebut dengan kata-kata atau kalimat berdasarkan pemahamannya. Sehingga akan memungkinkan anak untuk berlatih bicara dan menyerap informasi baru untuk menambah kosa kata yang dimilikinya dari ucapan teman-temannya.

4. Jenis-jenis Permainan *Matching*

Shiotsu membagi *matching* menjadi beragam jenis, diantaranya sebagai berikut : 1) *Pairs of Identical item*, 2) *Matching objects to their outliness* 3) *matching a picture or model* 4) *matching colors* 5) *Matching shapes* 6) *Matching colors and patterns*.²⁶ Maksudnya, anak dapat bermain *matching* dengan enam jenis. Pertama, memasangkan benda yang identik dari warna, fungsi, maupun bentuk. Misalnya anak memasangkan sepatu dengan model berbeda namun warnanya sama-sama ungu. Atau berbeda warna namun sama modelnya. Anak juga dapat memasangkan benda berbeda yang memiliki fungsi yang sama. Kedua, mencocokkan objek dengan garis tepi yakni anak menyesuaikan benda yang sesuai dengan bentuk garis atau pola garis yang sudah ada. Ketiga, memasangkan gambar atau model. Anak memasangkan

²⁶*ibid*, p.42

gambar yang sesuai dan memiliki persamaan, misalnya mencocokkan gambar bunga dengan sesama bunga dengan karakteristik yang sama baik dari kesamaan warna maupun bentuk. Keempat mencocokkan warna dimana anak dapat mencocokkan warna dengan warna yang sama baik dengan menulis maupun berbicara sambil praktek, misalnya disediakan kertas origami dengan tiga warna kemudian anak memasangkan satu persatu warna yang sama dan menyebutkannya. Kelima, mencocokkan bentuk. Anak memasangkan bentuk yang sesuai pada balok, benda nyata, maupun didalam gambar. Keenam, mencocokkan pola dan warna. Anak memilih dan mencocokkan sesuatu berdasarkan pola warna. Anak mencocokkan warna sesuai pola yang sudah dicontohkan.

Berikut merupakan contoh jenis-jenis permainan *matching* berikut langkah bermainnya.

a. *Pairs of identical item*



Permainan ini dapat dilakukan dengan beragam cara, diantaranya anak menarik garis, melingkari gambar, atau mencocokkan kartu dengan gambar yang memiliki kesamaan bentuk, warna, maupun ukuran benda didalam gambar.

Langkah bermain :

- 1) Anak mencari kecocokkan gambar yang identik yakni dengan memperhatikan warna, bentuk, dan ukuran benda didalam gambar yang ada
- 2) Anak melingkari gambar yang cocok dengan krayon atau pensil warna.
- 3) Gambar yang memiliki kecocokkan diberi lingkaran dengan warna sama.

- 4) Pasangan gambar lainnya dilingkari dengan warna berbeda.

b. *Matching objects to their outliness*



Sesuai dengan namanya, *matching object to their outliness* adalah permainan mencocokkan benda dengan pola garis tepi yang bentuknya sesuai.

Langkah bermain :

- 1) Guru menyiapkan pola suatu benda diatas ks kertas atau busa hati beserta benda dengan bentuk sesuai pola.
- 2) Setiap anak mendapatkan cetakan pola dan benda yang sudah guru persiapkan.
- 3) Guru memberikan instruksi permainan beserta aturannya.

- 4) Setiap anak memiliki kesempatan yang sama untuk mencoba mencocokkan benda dengan pola garis luar yang telah digambar oleh guru.

c. *Matching picture or models*



Permainan mencocokkan gambar ini sering dilakukan di lembaga pendidikan anak, permainan ini mengharuskan anak mengidentifikasi suatu gambar dalam kelompok A dengan gambar yang sesuai dalam kelompok B. Pada bab ini penulis memberi contoh mencocokkan pakaian yang digunakan dan musim yang dijalani. Adapun cara bermainnya sebagai berikut :

- 1) Anak melihat gambar pakaian yang digunakan dalam kelompok A kemudian mencari pasangan musim yang sesuai dalam kelompok B

- 2) Anak menarik garis dari gambar kelompok A ke gambar kelompok B sampai keempat gambar berpasangan
- 3) Anak menceritakan pengalaman terkait salah satu gambar yang ada, misalnya menceritakan apa yang ia gunakan saat musim hujan dan sama atau tidak dengan yang ada didalam gambar.

d. *Matching colors*

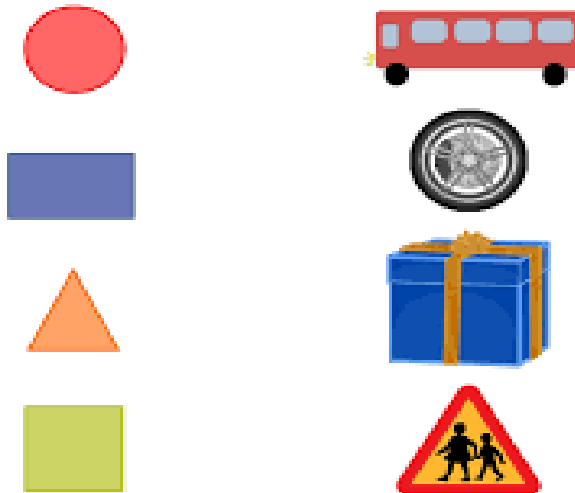


Sesuai namanya, *matching colors* merupakan permainan yang mengharuskan anak mencocokkan warna. Untuk bermain mencocokkan warna, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- 1) Anak mendapatkan lembar kerja dengan gambar yang telah dipersiapkan guru, sebagai contoh gambar ikan dengan tubuh belum sempurna.
- 2) Anak menggunting lingkaran yang ada diluar kotak gambar ikan.
- 3) Anak menempel lingkaran kedalam tubuh ikan dengan warna yang sesuai.

e. *Matching shape*

Matching Shapes



Matching shape merupakan permainan menyamakan atau mencocokkan suatu benda dengan bentuk geometri (persegi, lingkaran, dan segitiga). Permainan ini dilakukan dengan langkah sebagai berikut :

- 1) Anak menarik garis dari gambar benda ke gambar bentuk geometri
- 2) Anak mencocokkan bentuk tersebut satu persatu kemudian menceritakannya didepan kelas
- 3) Anak mengaitkan tugas pencocokkan dengan pengalamannya.
- 4) Guru dapat mengganti permainan menggunakan kartu bergambar.

f. *Matching colors and pattern*



Salah satu permainan *matching* yang menarik adalah mencocokkan warna dan pola. Dalam permainan ini anak bebs berkreasi untuk menentukan pola warna yang ingin diciptakan. Adapun langkah bermainnya adalah sebagai berikut :

- 1) Guru mempersiapkan spons berbentuk lingkaran dan cat air serta kertas buku gambar.
- 2) Guru memberikan contoh pola warna diatas kertas.
- 3) Guru memberi instruksi pada anak untuk mulai membentuk polanya
- 4) Pola warna dilakukan berulang sebanyak satu pengulangan, misalnya ungu-kuning-hijau-ungu-kuning-hijau.

- 5) Anak bebas menentukan warna pilihannya.
- 6) Anak membuat enam baris pola warna sesuai ide masing-masing
- 7) Anak yang telah selesai melakukan pola warna, dipersilahkan meletakkan karyanya didepan kelas dengan posisi berjejer agar cat tidak menempel dikertas karya lain.

BAB III

ANALISIS DAN PERBANDINGAN

Analisis keterkaitan teori atau kajian pendapat ahli mengenai masalah kemampuan berbicara dan permainan *matching* akan dilakukan pada bagian ini. Teori atau pendapat para ahli yang berada pada BAB II. Pendapat ahli mengenai kemampuan berbicara dan permainan *matching* akan dilihat lebih dalam mengenai hubungannya.

Bagian ini akan melihat maksud atau tujuan teori dan keterkaitan dari teori. Tujuan teori mengenai kemampuan berbicara dan permainan *matching* akan dilihat kemudian ditarik suatu keterkaitan atau hubungan. Penarikan keterkaitan atau hubungan akan dijadikan masukan atau rekomendasi untuk pembelajaran yang dapat dilakukan dengan sistem permainan akan dipaparkan dalam BAB IV.

Cara menghubungkan keterkaitan adalah dengan melihat analisis teori. Berikutnya melihat analisis aspek perkembangan bicara anak usia 4-5 tahun. Tahap terakhir melihat analisis keterkaitan tata cara permainan dan jenis atau permainan terhadap kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberi informasi, memberi

kesenangan maupun mengembangkan imajinasi dan keterampilan pada anak dengan latihan khusus.

Anak usia dini adalah anak yang sebagian besar waktunya digunakan untuk bermain. Dengan kegiatan bermain itulah semua aspek perkembangan anak terlibat dan dapat diberikan stimulasi agar pencapaian perkembangannya optimal. Dengan bermain potensi dalam diri anak berkembang secara alami sesuai pengalaman dan pengaruh lingkungan. Jika mendapatkan dukungan yang baik, akan baik pula perkembangan anak itu. Berdasarkan karakteristik anak usia 4-5 tahun yang senang bermain, orang tua atau pendidik dapat merancang kegiatan bermain terarah untuk mencapai tujuan tertentu dalam pembelajaran untuk mengoptimalkan aspek tertentu tanpa membuat anak merasa tertekan. Anak akan senang bila melakukan kegiatan bersama teman. Untuk itu guru harus memiliki banyak inovasi untuk membuat pembelajaran yang tidak menggunakan strategi monoton melalui media atau yang bisa digunakan untuk melatih kemampuan bicara anak.

Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan dan disukai semua anak. Dengan bermain anak dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi yang ada pada dirinya. Bermain dapat dilakukan anak secara individu ataupun berkelompok. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, berkreasi dan membantu dirinya mengenal lingkungannya. Bermain merupakan media yang sangat diperlukan untuk

menunjang perkembangan intelektual karena dapat memperkaya cara berpikir anak. Selain itu permainan dapat mengembangkan kemampuan bicara karena dengan bermain anak akan belajar berkomunikasi dengan temannya baik hanya untuk meminjam mainan maupun melakukan permainan secara berkelompok.

Permainan *matching* merupakan permainan yang menggunakan media dengan keterkaitan antara satu dengan yang lainnya yang dapat dicocokkan baik dari segi warna, ukuran, atau fungsi yang sama. Ada beragam jenis permainan *matching* berdasarkan pendapat ahli, namun penerapannya di lembaga pendidikan anak usia dini masih monoton dan selalu dengan metode yang sama, yakni menarik garis di lembar kerja untuk mencocokkan baik dari jumlah benda dengan lambang bilangan, ataupun mencocokkan bentuk. Padahal jika mengikuti teori, guru bisa menciptakan lebih banyak permainan *matching* yang menyenangkan sesuai tahap perkembangan anak. Berdasarkan pendapat Shiotsu mengenai jenis-jenis permainan *matching*, permainan yang cocok dilakukan untuk anak usia 4-5 tahun adalah *pairs of identical item*, dimana anak mencocokkan benda yang memiliki kesamaan identik dalam segi warna dan bentuk serta fungsinya. Dalam permainan ini, guru dapat melakukan stimulasi kognitif serta kemampuan berbicara anak. Karena itu, penulis memiliki ide untuk membuat permainan *matching* yang sekaligus dapat mengembangkan kemampuan

berbicara anak. Permainan dilakukan dengan anak duduk membentuk lingkaran kemudian mengumpulkan benda tidak terpakai yang anak miliki ditengah lingkaran tersebut. Setiap anak diberi kesempatan untuk mengambil dua benda secara acak kemudian menceritakan apa kesamaan dari dua benda yang diambil. Kemudian anak dengan kesempatan berikutnya berhak mengambil dua benda secara acak pula dengan menyebutkan persamaan kedua benda namun alasan yang diungkapkan harus berbeda dengan anak sebelumnya. Jika dirasa kurang, guru boleh membuat putaran kedua dan memberi kesempatan yang sama seperti pada putaran pertama. Urutan kesempatan bicara anak boleh dari sebelah kiri guru ke sebelah kanan atau sebaliknya.

Untuk mengetahui kemampuan bicara anak dalam permainan *matching* ini, anak diberi kesempatan untuk mengungkapkan gagasannya mengenai persamaan dua buah benda yang diambil kemudian guru memperhatikan apakah kalimat alasan yang anak buat sudah sesuai dengan benda yang diambilnya atau belum. Apabila alasan yang anak berikan belum sesuai, guru dapat “memancing” pemikiran anak melalui pertanyaan yang akan membuat anak menjawab serta memberi alasan yang sesuai.

Permainan *matching* ini sangat baik digunakan dalam meningkatkan kemampuan berbicara, karena permainan ini menyenangkan dan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Peningkatan

kemampuan berbicara anak terlihat melalui permainan *matching* yang memberi kesempatan setiap anak untuk terlibat dalam permainan dan mendapat kesempatan berbicara dengan menceritakan atau mengeluarkan ide mengenai benda yang memiliki persamaan. Persamaan yang dikemukakan boleh mengenai kesamaan warna, bentuk, ukuran, ataupun fungsi.

Dengan mendapatkan pendidikan yang tepat sejak usia dini diharapkan segala potensi yang dimiliki anak akan berkembang dengan baik. Perkembangan kognitif sering diidentikkan dengan perkembangan kecerdasan, karena merupakan dasar bagi perkembangan intelegensi pada anak. Kemampuan kognitif seseorang berkaitan dengan bagaimana individu dapat mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan. Pengembangan kognitif bertujuan agar anak mampu mengolah hasil belajarnya, menemukan bermacam-macam pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematika, pengetahuan mengenai keterkaitan antara suatu hal dan mencocokkan, kemampuan memilih dan mengelompokkan, dan persiapan berpikir teliti. Pada kemampuan kognitif tersebut anak diharapkan dapat mengenal konsep sains dan matematika sederhana.

Konsep *matching* merupakan bagian dari dasar pembelajaran matematika yang berperan penting untuk meningkatkan kegembiraan anak

terhadap matematika yang tidak melulu berkaitan dengan angka atau lambang bilangan. Dengan bermain *matching* anak terlatih untuk berpikir kritis mencari kesamaan antara dua benda dan menjadikannya ingin terus bereksplorasi. Selain itu kemampuan berbicara anak terlatih karena setiap anak bereksplorasi, mereka akan membawa pengalamannya itu untuk dibagikan pada teman sekelas maupun dengan gurunya. Pertanyaan dari guru akan membantu kemampuan berbicara anak semakin baik.

Untuk melatih berkembangnya kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun, metode pembelajaran hendaknya dirancang secara tepat dan bervariasi sesuai karakteristik perkembangannya. Meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui permainan dapat berpengaruh cukup besar karena anak melakukan stimulasi dengan kesenangan. Adapun permainan yang digunakan disini adalah permainan *matching*.

Masa kanak-kanak merupakan waktu yang paling tepat untuk memberi berbagai stimulasi yang mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak disetiap waktu dengan kegiatan bermain. Pemberian stimulasi akan memaksimalkan kemampuan anak apabila diberikan dengan tepat dan sesuai kebutuhan anak. Pada masa ini orang tua dan guru memiliki kesempatan untuk membentuk dasar-dasar kemampuan kognitif, bahasa, fisik, sosial emosional dan moral. Keampuan merupakan keterampilan pada bidang tertentu yang didapat dari hasil belajar dan berlatih.

Kemampuan berkomunikasi merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak pada umumnya agar dapat menyampaikan suatu ide, gagasan, pemikiran, hal. Kemampuan anak dalam berbicara berbeda-beda. Oleh karena itu anak butuh pengalaman langsung melalui bermain untuk mempermudah kemampuan *matching* dan perasaan dengan cara yang dipahami orang lain yakni dengan berbicara. Anak dengan kemampuan komunikasi baik akan mendapat respon positif dari lingkungannya sehingga mereka akan mudah diterima dan belajar banyak hal melalui lingkungan.

Kemampuan berkomunikasi yang dimaksud adalah penyampaian pesan melalui berbicara atau bahasa oral. Untuk mengetahui pencocokkan antara dua benda. Kemampuan anak berbeda-beda dalam berbicara dan melakukan pencocokkan, oleh karena itu anak butuh pengalaman langsung melalui bermain untuk mempermudah kemampuannya berbicara, karena melalui permainan, anak akan terbiasa mengungkapkan sesuatu dengan bicara dan memahami. Kosakata anak juga bertambah ketika mendapatkan informasi melalui bermain. Selain itu kognitif anak ikut meningkat karena berbicara melibatkan proses berpikir dan bernalar untuk memahami dan mengungkapkan pikiran serta gagasan dalam diri anak.

BAB IV

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

1. Berbicara merupakan hal utama yang paling berpengaruh dalam kehidupan karena terkait dengan komunikasi. Anak yang mampu bicara baik akan mampu berkomunikasi dengan baik pula dengan lingkungannya.
2. Kemampuan komunikasi anak dimulai sejak anak masih bayi sebelum anak mampu mengucapkan kata. Diawali dengan tangisan, ocehan, celoteh, baru kemudian mampu berbicara.
3. Permainan *matching* yaitu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan mencari kesamaan antar benda yang diungkapkan melalui ucapan sehingga anak belajar mengembangkan kemampuan bicaranya tanpa rasa tertekan.
4. Permainan *matching* dapat digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dalam kegiatan belajar mengajar, guru dapat mengkreasi pembelajaran menggunakan permainan *matching* dan aspek sasaran yang akan dikembangkan.
5. Ada enam jenis permainan *matching*, yaitu memasang benda yang identik, mencocokkan objek dengan garis tepi, mencocokkan gambar atau model, mencocokkan warna, mencocokkan bentuk, dan mencocokkan warna dan pola.
6. Permainan *matching* yang dirancang penulis menggunakan benda-benda yang dimiliki anak kemudian satu persatu anak mendapat

kesempatan memilih benda dan berbicara mengenai persamaan atau hubungan antara dua benda yang dipilih.

7. Permainan *matching* yang dikreasikan dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak tanpa membuat anak merasa tertekan. Permainan ini melibatkan kognitif anak untuk menyerap informasi sehingga anak mampu mengungkapkannya dengan kata-kata yang dapat dimengerti orang lain sehingga perlahan-lahan kemampuan berbicara anak akan meningkat.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, masukan permainan *matching* dapat diberikan atau ditujukan pada lembaga pengajaran maupun pendidik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran peningkatan kemampuan berbicara. Gagasan dari masukan ini berdasarkan temuan hasil kajian keterkaitan.

1. Lembaga Pendidikan Anak

Lembaga Pendidikan anak dapat menerapkan sistem pembelajaran sesuai karakteristik perkembangan anak dan sistem pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dengan cara yang menyenangkan dan dapat diterima anak.

2. Pendidik Anak Usia Dini

Para pendidik dapat merancang kegiatan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak serta melibatkan peran aktif anak dalam pembelajaran. Pendidik dapat mengeksplorasi dan berinovasi menciptakan permainan sesuai kebutuhan pembelajaran anak. Pendidik menciptakan permainan yang mampu melatih kemampuan berbicara anak dan melibatkan anak.

Daftar Pustaka

Dhieni, Nurbiana, Azizah Muis, *Hakikat Pengembangan Bahasa*, Jakarta : Universitas Negeri Jakarta, 2013

Dhieni, Nurbiana, *Metode Pengembangan Bahasa Edisi 1*, Banten : Universitas Terbuka, 2013

Hafi, Isnaini Yuliana, *Reproduksi Siswa dalam Keterampilan Berbahasa*, Yogyakarta : IKIP, 2000

Hodgkin, *Playing and Exploring Education Through The Discovery of Order*, London : Methuen, 1985

Hurlock, Elizabeth, *Perkembangan Anak Jilid 1*, Jakarta : Erlangga, 1999

Jalongo, Mary Renck, *Early Childhood Education Art*, Boston : Pearson Education, 2003

Maidar, Mukti, *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*, Jakarta : Erlangga, 2001

Nuraeni, *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD dan Apresiasi Bahasa dan Sastra Indonesia*, Yogyakarta : BPG, 2002

Shiotsu, Vicky, *Preschool Math*, Huntington Beach : Creative Teaching Press Inc., 2006

Smith, Sussan Sperry, *Early Childhood Mathematics 4th Edition*, New York : Pearson Education, 2009

Sudono Anggani, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, Jakarta : Grasindo, 2000

Tarigan, Henry Guntur, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung : Universitas terbuka, 2008

Wortham, Sue, *Assesment in Early Childhood Education*, New Jersey : Pearson, 2005

http://msue.anr.msu.edu/news/matching_and_sorting_are_early_stage_of_math_development

<http://www.ldtesis.com/pengertian-kemampuan/>

<https://www.Wikipedia.org/wiki/kemampuan,>

<http://www.kajianpustaka.com/2015/03/model-pembelajaran-tipe-make-match.html?m=1>

<http://books.google.co.id?books?id=mP9uW7xd1oC&pritsc=frontcover&dq=preschool+math>

www.mediapustaka.com

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Turobu Syifa, Lahir di Jakarta pada tanggal 6 November 1992. Anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan bapak Drs. H Malik Ibrahim (alm.) dan ibu Hj. Nani Nabihah.

Pendidikan Formal yang pernah ditempuh adalah TK Madarijut Thalibin Tanjung Barat, Jakarta Selatan, lulus pada tahun 1998 , SDN 01 Lenteng Agung, Jakarta Selatan lulus pada tahun 2004. Pada tahun yang sama melanjutkan sekolah di MTS Negeri 4, Srengseng Sawah Jakarta Selatan, Lulus pada tahun 2007 dan melanjutkan sekolah di Madrasah Aliyah Negeri 2, Ciracas Jakarta Timur dan lulus pada tahun 2010. Pada tahun yang sama diterima di Universitas Negeri Jakarta (UNJ) jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini melalui jalur SNMPTN.