

**PENGARUH BERMAIN BONGKAR PASANG (ORANG-ORANGAN
KERTAS) TERHADAP KEMAMPUAN BICARA ANAK
KELOMPOK A TK PERTIWI WANACALA BREBES
TAHUN AJARAN 2017/2018**

Cahya Ilmi Ramadhani, Purwadi, Ratna Wahyu Pusari

ABSTRAK

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah rendahnya kemampuan bicara anak di kelompok A TK Pertiwi Wanacala Brebes. Anak-anak juga belum dapat berbicara secara lancar, ada juga yang masih malu ketika berbicara. Hal ini terlihat ketika guru meminta anak-anak untuk menceritakan tentang keadaan rumah masing-masing anak, anak-anak terlihat bingung dengan kata-kata yang hendak diucapkannya. Hal ini disebabkan karena sebagian besar anak-anak masih rendah motivasinya untuk menjawab pertanyaan. Peneliti membatasi penelitian ini tentang masalah pengaruh bermain bongkar pasang (orang-orangan kertas) terhadap kemampuan bicara anak kelompok A TK Pertiwi Wanacala Brebes tahun ajaran 2017-2018.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain bongkar pasang (orang-orangan kertas) terhadap kemampuan bicara anak kelompok A TK Pertiwi Wanacala Brebes tahun ajaran 2017/2018.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *Pre Experimental Design* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah anak kelompok A TK Pertiwi Wanacala Brebes tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 17 anak. Sampel yang diambil hanya 10 anak dengan menggunakan teknik sampling *purpose*. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi.

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan bicara anak masih rendah yakni 40,9. Sedangkan saat *posttest* rata-rata nilai kemampuan bicara anak naik menjadi 81,3. Analisis uji t mendapat hasil $t_{hitung} (16,642) > t_{tabel} (1,81)$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Jadi, terdapat pengaruh bermain bongkar pasang (orang-orangan kertas) terhadap kemampuan bicara anak kelompok A TK Pertiwi Wanacala Brebes tahun ajaran 2017/2018.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka saran yang disampaikan oleh peneliti khususnya bagi guru adalah permainan bongkar pasang dapat digunakan sebagai cara guru untuk membuat keaktifan anak meningkat karena anak memainkan peran dalam permainan bongkar pasang. Disarankan pula untuk memadukan permainan bongkar pasang dengan permainan lain atau dengan media lain agar hasil lebih maksimal. Keterbatasan penelitian ini salah satunya melibatkan sampel yang terbatas, yakni hanya 10 anak, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan pada sampel yang besar, kemudian hanya tertuju pada satu kemampuan anak, sehingga belum diketahui apakah penelitian ini juga memberikan pengaruh terhadap kemampuan yang lain.

ABSTRACT

The encouraging background of this study is the low level of speech impairment of children in the A TK Pertiwi Wanacala Brebes group. Children also can not speak fluently, some are still embarrassed when talking. This is seen when the teacher asks the children to tell about the circumstances of each child's house, the children look confused with the words he was about to pronounce. This is because most children are still low motivated to answer questions. Researchers restricted this study to the problem of the influence of playing pairs of unloading (the puppets of paper) on the ability to talk children A group TK Pertiwi Wanacala Brebes academic year 2017-2018.

The purpose of this research is to know the influence of playing pairs of unloading (the puppets of paper) on speech ability of children group A TK Pertiwi Wanacala Brebes academic year 2017/2018.

This type of research is quantitative research in the form of Pre Experimental Design with One Group Pretest-Posttest Design design. The population of this study is the children of group A Kindergarten Pertiwi Wanacala Brebes academic year 2017/2018 which amounted to 17 children. Samples taken only 10 children by using purposive sampling technique. The data in this research is obtained through observation and documentation.

The pretest result shows that the average of speech ability of children is still low that is 40,9. While the average posttest value of speech ability of children rose to 81.3. The t test analysis received a t test (16,642) > ttable (1.81), thus it can be concluded that there is a difference between the pretest and posttest values. Thus, there is the influence of playing pairs of unloading (the puppets of paper) on the ability to talk children A group TK Pertiwi Wanacala Brebes academic year 2017/2018.

Based on the results of this study, the suggestions submitted by researchers, especially for teachers is a game unloading pairs can be used as a way of teachers to make the child's activity increased because the child plays a role in the game unloading pairs. It is also advisable to combine the game unloading with other games or with other media for maximum results. The limitation of this study involves only a limited sample of only 10 children, so the results can not be generalized to large samples, then only on one child's ability, so it is not known whether this study also has an effect on other capabilities.

A. PENDAHULUAN

Pada usia lima tahun anak sudah dapat membuat pertanyaan, kalimat negatif, kalimat tunggal, kalimat majemuk, serta bentuk penyusunan lainnya. Serta diharapkan mampu mengungkapkan bahasa atau berbicara dengan tingkat capaian perkembangan yaitu anak bisa

menjawab pertanyaan tentang keterangan atau informasi, anak mampu menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, beberapa, bagaimana, siapa, kemudian anak mampu menceritakan kejadian atau pengalaman secara sederhana.

Karena anak telah belajar penggunaan bahasa dalam berbagai situasi sosial yang berbeda. Melalui pembendaharaan kosa kata tersebut, potensi perkembangan berbicara anak dapat dikembangkan dengan optimal. Triharso (2013:1) mengatakan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Dengan bermain, anak akan lebih leluasa menyampaikan imajinasinya dalam bentuk ujaran yang bermakna atau berbicara.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan bicara anak bermain bongkar pasang, Ismail (2009:199) mengatakan bahwa “bongkar pasang adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian, yang bermanfaat untuk melatih kecerdasan inteligensi anak”.

Kelebihan media bongkar pasang antara lain gambar bersifat konkret karena melalui gambar siswa dapat melihat dengan jelas sesuatu, gambar dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu karena tidak semua objek benda dapat dibawa ke dalam kelas, serta gambar dapat menarik minat dan perhatian siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada anak kelompok A TK Pertiwi Wanacala Brebes, didapatkan hasil bahwa ternyata anak kelompok A TK Pertiwi Wanacala Brebes masih banyak yang mengalami kesulitan dalam hal bicara. Contohnya seperti

ketika anak-anak diminta menjawab pertanyaan dari guru mereka terlihat masih bingung ketika hendak menjawab pertanyaan tersebut.

Anak-anak juga belum dapat berbicara secara lancar, ada juga yang masih malu ketika berbicara. Hal ini terlihat ketika guru meminta anak-anak untuk menceritakan tentang keadaan rumah masing-masing anak, anak-anak terlihat bingung dengan kata-kata yang hendak diucapkannya. Hal ini disebabkan karena sebagian besar anak-anak masih rendah motivasinya untuk menjawab pertanyaan. Hal tersebut juga diperparah dengan guru yang belum menggunakan media, jadi hal ini membuat motivasi anak untuk latihan berbicara semakin rendah. Dari hasil observasi ini dapat disimpulkan bahwa perkembangan berbicara anak belum berkembang secara optimal.

Sedangkan tercantum dalam Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Nomor 137. Rendahnya motivasi anak untuk menjawab dan bertanya pada kegiatan pembelajaran, sehingga anak malu dan ragu untuk menyampaikan pengalamannya secara sederhana dan guru belum menggunakan berbagai media saat pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran di dalam atau di luar kelas.

Mengingat kurangnya kemampuan anak dalam berbicara maka untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini penulis menggunakan media bermain bongkar pasang. Dengan media bongkar pasang diharapkan anak dapat mengembangkan kemampuan berbicara secara mandiri maupun kelompok dengan baik melalui

bermain bongkar pasang Adapun dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media bermain bongkar pasang terhadap kemampuan berbicara anak.

B. KAJIAN TEORITIS

1. Pengertian Bicara

Kemampuan bicara (dalam arti memproduksi 'suara' yang benar) bahkan baru mulai tampak berkembang dengan baik pada saat anak memasuki sekolah, yaitu sekitar usia 6-7 tahun. Walaupun demikian, sesungguhnya sebelum usia sekolah itu, anak-anak telah memiliki kemampuan bahasa yang baik, sebagai contoh adalah anak usia 1 tahun.

Sesungguhnya mereka belum dapat berbicara dengan baik dan benar, penguasaan kata-katanya pun masih satu-satu. Akan tetapi, dengan kemampuan bahasanya yang mulai berkembang ia telah dapat mengetahui dan memahami apa yang dikatakan orang dewasa kepadanya. Walaupun belum bisa menjawab, tetapi mereka telah mampu melakukan apa yang telah diharapkan, mereka juga mulai dapat mengungkapkan keinginannya dengan cara mereka sendiri, misalnya dengan gerakan.

Pendapat yang diungkapkan oleh Tarigan dalam (Suhartono, 2005: 20), bahwa bicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Haryadi dan Zamzani (dalam Suhartono, 2005: 20), mengemukakan berbicara hakikatnya merupakan suatu proses

berkomunikasi, sebab di dalamnya terjadi pesan dari suatu sumber ke sumber lainnya. Berbicara merupakan alat komunikasi terpenting dalam berkelompok anak belajar bagaimana berbicara dengan baik dalam berkomunikasi dengan orang lain (Rita Eka Izzaty , 2008: 109).

Menurut Suhartono (2005: 23) yang dimaksud dengan bicara anak adalah suatu penyampaian maksud tertentu dengan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa supaya bunyi tersebut dapat dipahami oleh orang yang ada dan mendengar disekitarnya. Menurut Tarigan (2008:16) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengespresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.

Menurut Wahyuni dan Ibrahim (2012:31) berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologi, neurologis, semantik dan linguistik sedemikian ekstensif secara luas sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol manusia. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah alat komunikasi manusia untuk menyampaikan pesan berupa pendapat atau keinginan melalui sebuah bunyi kepada manusia lain dengan maksud agar orang lain memahami atau paling tidak mendengar pesan tersebut.

2. Pengertian Bermain

Dahlan dalam jurnal Amelia (2015) mengungkapkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan

yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Sejalan dengan pendapat Dahlan, Syamsudin dalam jurnal Amelia (2015) menyatakan bahwa bermain tidak hanya melatih perkembangan fisik, tetapi juga otak/intelektual.

Stimulasi otak yang terjadi saat anak bermain akan mengembangkan aspek-aspek kognitif seperti kemampuan memecahkan masalah anak, kemampuan bahasa, asah logika, serta konsep-konsep dasar lainnya. Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak, dapat dengan menggunakan alat ataupun tanpa alat permainan, dilakukan dimana saja, kapan saja.

3. Pengertian Bongkar Pasang

Bongkar Pasang adalah suatu jenis alat permainan yang bisa membantu membangun koordinasi mata, tangan, dan untuk belajar tentang konsep pemasangan. Bongkar Pasang terbuat dari karton tebal dan kayu keping. Sujiono (2005:48). Bongkar Pasang untuk keperluan permainan anak dalam bentuk sederhana bisa terdiri dari dua, tiga bentuk berupa permainan bongkar pasang dan mengacak (Prasetyono, 2007: 287).

Patmonodewo (Muzalim, 2010:46), mengemukakan bahwa “kata bongkar pasang berasal dari Bahasa Inggris (Puzzle) yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media bongkar pasang merupakan media yang sederhana yang dimainkan dengan dibongkar dan dipasang”. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa media bongkar pasang merupakan alat permainan edukatif yang dapat

merangsang berbagai kemampuan anak (aspek perkembangan anak), permainan ini dimainkan dengan cara membongkar kepingan bongkar pasang lalu memasang (mencocokkan) berdasarkan pasangannya, baik permainan bongkar pasang dua dimensi atau tiga dimensi.

Ismail (2009:199) mengatakan bahwa “bongkar pasang adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian, yang bermanfaat untuk melatih kecerdasan intelegensi anak”. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa media permainan bongkar pasang memiliki manfaat yang sangat besar, dikarenakan dengan permainan ini anak dapat menyatukan kembali posisi gambar pada tempatnya yang sesuai.

Permainan bongkar pasang melibatkan koordinasi mata dan tangan, sehingga cocok bagi anak-anak. Muzamil (2010:78) menyatakan bahwa bentuk permainan bongkar pasang, yaitu bongkar pasang konstruksi (*constructional puzzle*), bongkar pasang batang (*puzzle stick*), bongkar pasang rantai, bongkar pasang huruf, bongkar pasang hijaiyah, bongkar pasang buah-buahan, bongkar pasang orang-orangan, bongkar pasang binatang, bongkar pasang transportasi, bongkar pasang ligika, bongkar pasang logo, bongkar pasang duplo, bongkar pasang *building block*, bongkar pasang *jigsaw*, dan bongkar pasang papan pasak.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pertiwi Wanacala Brebes tahun

Ajaran 2017-2018 yakni tanggal 9-17 november 2017.

Menurut Sugiyono (2010: 60) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Menurut Soegeng (2016: 89) variabel juga dapat disebut sebagai faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti.

Penelitian ini dengan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bermain bongkar pasang (orang-orangan kertas).

b. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan bicara anak pada kelompok A TK Pertiwi Wanacala Brebes tahun ajaran 2017-2018.

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu (Sugiyono, 2015: 72).

1. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

a. Teknik Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa penting yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, peraturan, kebijakan. Dokumen

yang berbentuk gambar, misalnya foto dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni berupa patung, dan lain-lain (Sugiyono, 2013). Metode dokumen ini digunakan untuk memperoleh foto penelitian, daftar nama anakkelompok A TK Pertiwi Wanacala Brebes serta data-data lain yang mendukung penelitian ini.

b. Teknik Observasi

Hadi, dalam Sugiyono (2012:145) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 157) observasi dapat dilakukan dengan dua cara yaitu observasi non sistematis dan observasi sistematis. Observasi non sistematis dilakukan dengan tidak menggunakan instrument pengamatan sedangkan observasi sistematis dilakukan dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Tujuan observasi ini adalah untuk mengetahui kemampuan kemampuan bicara anak. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati kemampuan bicara anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan permainan bongkar pasang.

2. Uji Coba Instrumen

Validitas adalah karakteristik yang sangat diperlukan

dalam hasil pengukuran (Soegeng, 2016: 150). Rumus yang digunakan untuk menghitung validitas tes dalam penelitian ini adalah rumus *product moment* (Arikunto, 2013: 87)

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

sebagai berikut:

Keterangan:

- r_{xy} : Koefesien korelasi antara variabel X dan variabel Y
- X : Skor butir
- Y : Skor total
- N : Jumlah subyek yang diteliti
- XY : Perkalian X dengan Y
- $\sum XY$: Jumlah perkalian X dengan Y
- $\sum X$: Jumlah seluruh skor X
- $\sum Y$: Jumlah seluruh skor Y
- $\sum X^2$: Jumlah dari X yang dikuadratkan
- $\sum Y^2$: Jumlah dari Y yang dikuadratkan
- $(\sum X)^2$: Jumlah X kemudian dikuadratkan
- $(\sum Y)^2$: Jumlah Y kemudian dikuadratkan

D. HASIL PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelompok A TK Pertiwi Wanacala Brebes, dengan jumlah anak 17 namun yang dijadikan sampel penelitian hanya 10 dan semuanya menjadi sampel penelitian ini. Penelitian ini menggunakan permainan bongkar pasang yang

diterapkan pada anak kelompok A TK Wanacala Brebes. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan bongkar pasang pada kemampuan bicara.

Permainan bongkar pasang adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian, yang bermanfaat untuk melatih kecerdasan intelegensi anak. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa media permainan bongkar pasang memiliki manfaat yang sangat besar, dikarenakan dengan permainan ini anak dapat menyatukan kembali posisi gambar pada tempatnya yang sesuai.

Dalam permainan bongkar pasang melibatkan koordinasi mata dan tangan, sehingga cocok bagi anak-anak. Pemberian perlakuan permainan bongkar pasang (orang-orangan) ini bertujuan agar kemampuan bicara anak semakin terlatih dan akhirnya berkembang. Karena pada permainan bongkar pasang ini secara tidak langsung anak dilatih kemampuan bicaranya. Pada permainan bongkar pasang (orang-orangan) ini anak-anak akan memerankan orang sesuai dengan permainan yang sedang dijalankan. Permainan bongkar pasang memiliki banyak manfaat, diantaranya: melatih pendengaran dan motorik halus, melatih perkembangan emosi, melatih perkembangan kognitif dalam perbendaharaan kata, huruf, maupun mengenal objek-objek tertentu.

Permainan bongkar pasang (orang-orangan kertas) juga dapat melatih konsentrasi mengamati kepingan-kepingan bongkar pasang,

melatih ketekunan anak dalam proses pembelajaran, dapat memecahkan masalah dan menyenangkan anak dalam belajar. Permainan bongkar pasang ini memiliki kelebihan, antara lain : (1) gambar bersifat konkret, karena melalui gambar siswa dapat melihat dengan jelas sesuatu, (2) gambar dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tidak semua objek benda dapat dibawah ke dalam kelas, dan (3) gambar dapat menarik minat dan perhatian siswa.

Yang diukur dalam penelitian ini adalah kemampuan bicara. Pendapat Tarigan dalam (Suhartono, 2005: 20), bahwa bicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara juga dapat disebut sebagai alat komunikasi manusia untuk menyampaikan pesan berupa pendapat atau keinginan melalui sebuah bunyi kepada manusia lain dengan maksud agar orang lain memahami atau paling tidak mendengar pesan tersebut.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasnawati, Anizar Ahmad dan Johari Efendi dengan Implementasi Permainan Bongkar Pasang Dalam Melejitkan Berbagai Aspek Perkembangan Anak Usia Dini pada PAUD IT AR-RAHMAH Banda Aceh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan bongkar pasang pada PAUD IT AR-RAHMAH Banda Aceh dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini. Dalam hal ini adalah aspek aspek agama, moral, kognitif, motorik, dan seni.

Dan penelitian penelitian Ni Kadek Widiagustiningsih yang berjudul pengaruh Metode Permainan *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Kelas B1 TK Kemala Bhayangkari 4 Gianyar menunjukkan hasil penelitian sebelum diterapkan metode permainan *Puzzle* diperoleh 3 responden (10%) mampu membaca 3 kata, 6 responden (20%) mampu membaca 4 kata, 18 responden (60%) mampu membaca 5 kata, dan 3 responden (10%) mampu membaca 6 kata sebelum diterapkan metode permainan puzzle. Setelah diterapkan metode permainan puzzle, sebagian besar responden telah mampu membaca 10 kata yang diberikan sebanyak 24 responden (80%), 3 responden (10%) mampu membaca 7 kata, dan 3 responden (10%) mampu membaca 8 kata.

Keberhasilan penelitian-penelitian di atas tentang media bongkar pasang membuat peneliti semakin bersemangat untuk membuat penelitian ini berhasil. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *Pre Experimental Design* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Jadi pada indikator-indikator pada tiap instrument diujikan sebanyak dua kali. Yakni sebelum anak kelompok A TK Pertiwi Wanacala Brebes diberi perlakuan menggunakan permainan bongkar pasang (orang-orangan kertas) dan setelah anak kelompok A TK Pertiwi Wanacala Brebes diberi perlakuan menggunakan permainan bongkar pasang (orang-orangan kertas).

Pada pertemuan pertama, penelitian ini diawali dengan peneliti yang mengobservasi kemampuan

bicara anak kelompok A TK Pertiwi Wanacala Brebes sebelum peneliti memberi perlakuan dengan menggunakan permainan bongkar pasang. Dengan sembilan indikator yang peneliti gunakan, ternyata tidak ada anak yang kemampuan bicaranya BSB (Berkembang Sangat Baik). Rata-rata siswa kemampuan bicaranya baru memasuki tahap MB (Mulai Berkembang) dan BB (Belum Berkembang).

Dalam penelitian ini ketika anak kemampuan bicaranya BSB (Berkembang Sangat Baik), maka anak tersebut mendapatkan poin 4 untuk sebuah indikator. Ketika kemampuan bicaranya BSH (Berkembang Sesuai Harapan) maka anak tersebut mendapatkan poin 3 untuk sebuah indikator. Ketika kemampuan bicaranya MB (Mulai Berkembang) maka anak tersebut mendapatkan poin 2 untuk sebuah indikator dan satu poin ketika kemampuan bicaranya BB (Belum Berkembang). Pada saat sebelum siswa mendapatkan perlakuan menggunakan permainan bongkar pasang ketika dianalisis, rata-rata nilai kemampuan bicara hanya 40,9. Dapat dikatakan bahwa hampir semua kemampuan bicara anak belum berkembang dan mulai berkembang.

Setelah peneliti mengambil data awal, peneliti memberi perlakuan anak kelompok A TK Pertiwi Wanacala Brebes sebanyak 4 kali. Dan setelah memberi perlakuan pada pertemuan terakhir, setiap anak kembali dinilai kemampuan bicaranya. Dan ternyata setelah dianalisis, nilai kemampuan bicara anak meningkat. Dari data awal rata-rata hanya 40,9 sedangkan pada data

akhir rata-rata kemampuan bicara anak naik menjadi 81,3. Kenaikan rata-rata nilai kemampuan bicara anak ini bukan tanpa sebab, melainkan karena pemberian perlakuan menggunakan permainan bongkar pasang (orang-orangan).

Pada saat pemberian perlakuan menggunakan permainan bongkar pasang (orang-orangan), dari pertemuan satu sampai pertemuan empat anak-anak semakin antusias dalam memainkan permainan tersebut. Tentu saja hal ini secara tidak langsung membuat anak semakin sering melatih kemampuan bicaranya dengan jalan memainkan peran pada permainan bongkar pasang (orang-orangan). Dengan permainan ini pula memudahkan guru untuk membuat keaktifan anak meningkat.

Ketika semua data di dapatkan, dilakukanlah uji normalitas sebagai syarat melakukan uji hipotesis. Uji normalitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan dengan uji *liliefors*, dan hasilnya adalah data awal dan akhir berdistribusi normal. Karena data sudah memenuhi syarat analisis data, maka dilakukanlah uji hipotesis dengan rumus *paired sample test*.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, hasilnya adalah $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka berarti rata-rata hasil kemampuan bicara anak setelah diberi perlakuan menggunakan permainan bongkar pasang lebih dari kemampuan bicara anak sebelum diberi perlakuan menggunakan permainan bongkar pasang

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil olahdata penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh bermain bongkar pasang (orang-orangan) terhadap kemampuan bicara anak pada kelompok A TK Pertiwi Wanacala Brebes tahun Ajaran 2017-2018. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t, dengan hasil $t_{hitung} (16,642) > t_{tabel} (1,81)$ jadi H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil uji t juga ini didukung dengan rata-rata dan nilai rata-rata kemampuan bicara anak. Sebelum diberi perlakuan menggunakan permainan bongkar pasang rata-rata nilai anak hanya 40,9, sedangkan setelah diberi perlakuan rata-rata nilai kemampuan bicara anak adalah 81,3. Dengan pemberian perlakuan menggunakan permainan bongkar pasang (orang-orangan) kemampuan berbicara anak meningkat, anak lebih percaya diri ketika berbicara. Dengan permainan bongkar pasang (orang-orangan) ini anak-anak semakin terlatih untuk berbicara dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Chaer. 2006. *Tatat Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. PT Rineka Cipta Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dhinie, Nurbiana. 2005. *Mengembangkan Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Haryadi dan Zamzami. (1996/1997). *Penin gkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta : Dirjen Dikti.
- Ismail, Andang, 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Misbach, Muzamil. 2010. *Fasilitas Belajar di Sekolah*. <http://economicsjournal.blogspot.com/2010/09/fasilitasbelajar.html>. (diakses 15 november 2015: 09.27 WIB).
- Meld Amal. 2015. *Pengaruh Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Fungsi Kognitif Pada Anak Tk Di Kecamatan Pinogaluman Kabupaten Bolaang Mongondow Utara*. Gorontalo: Jurnal FIKK, Universitas Negeri Gorontalo S1 Ilmu Keperawatan.
- Nurbiana Dhieni, (2009). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sunar prasetyono, Dwi. 2007. *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Jogjakarta: Think
- Rita Eka Izzaty. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta : UNY Press
- Soengeng, A.Y. 2016. *Dasar-dasar penelitian*. Yogyakarta:Magnum PustakaUtama.
- Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Nomor 137 Tahun 2014
- Sudjana, Nana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Nurani.Yuliani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.

Tarigan, Hendry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa Bandung.

Tedjasaputra, Mayke. 2001. *Bermain, Mainanan, Permainan*. Jakarta: Grasindo.

Wahyuni dan Ibrahim. 2012. *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung : PT Refika Aditama