

PENGARUH PERMAINAN *DORE* TERHADAP KEMAMPUAN
BERBICARA ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK DHARMA
WANITA UNIVERSITAS NEGERI PADANG

ARTIKEL



Ace 16/4/2017
Suse mynne

Au kond
Dada curf

GUSMETA
NIM: 2011/1100784

Ace kompre
Pemb
Sri Hartati

JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH PERMAINAN *DORE* TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA
ANAK**

Gusmeta, Elise Muryanti, Sri Hartati

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Gusmeta untuk persyaratan wisuda periode Juni
2015 dan telah direview dan disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, April 2015

Pembimbing I,



Elise Muryanti, M.Pd
NIP. 19741220 200012 2 002

Pembimbing II



Dra Sri Hartati, M.Pd
NIP. 19600305 198403 2 001

**PENGARUH PERMAINAN *DORE* TERHADAP KEMAMPUAN
BERBICARA ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK DHARMA WANITA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

Gusmeta, Elise Muryanti, Sri Hartati

**Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Email: gusmeta.gm@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Permainan *Dore* terhadap kemampuan berbicara anak di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Universitas Negeri Padang. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis eksperimen atau penelitian *quasy experimental* (eksperimen semu) dengan menggunakan Permainan *Dore*. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata hasil kemampuan berbicara anak di kelas eksperimen yang menggunakan Permainan *Dore* lebih tinggi (86,2) dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan Permainan Kotak Pos (66,4). Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berbicara anak. Dengan demikian disimpulkan bahwa dengan menggunakan Permainan *Dore* sangat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Universitas Negeri Padang.

Kata kunci: Permainan *Dore*, Kemampuan Berbicara

Abstract

This study aims to observe the effect of Dore Game to children spoken ability in Dharma Wanita Kindergarten Padang State University. They type of research is a quantitative method to the type of experiment or research quasy experimental (quasi-experimental) by using Dore Game. Based on the results of the data analysis, the average values obtained results children spoken ability in class experiments using Dore gameinger is hinger (86.2) than the control class that uses a post box game (66.4). Based on the calculation of the t-test showed that t-test greater than t-table shows that there is a significant impact on children spoken ability. Thus concluded that by using Games Dore greatly affect to children spoken ability in Dharma Wanita Kindergarten Padang State University.

Keywords: Dore Game, Speak Ability

Pendahuluan

Taman Kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan formal pertama bagi anak, hal ini sejalan dengan Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, BAB 6 Pasal 28 ayat 3 yang menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada jalur pendidikan formal terdiri dari Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat. Berada di Taman Kanak-kanak merupakan saat pertama anak keluar dari lingkungan keluarga dan berjumpa dengan orang-orang asing baginya. Situasi ini menuntut perhatian dan strategi khusus dari guru, agar anak senang tinggal dan melakukan aktivitas di sekolah. Usia 4-6 tahun adalah umur yang efektif untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak. Taman Kanak-kanak memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada seluruh aspek perkembangan anak.

Aspek perkembangan anak terdiri dari aspek nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, serta kemandirian. Salah satu aspek penting yang dikembangkan di Taman Kanak-kanak adalah aspek perkembangan bahasa. Melalui bahasa anak dapat menyampaikan atau mengungkapkan pikiran dan perasaannya kepada orang lain. Karena anak berada dalam lingkungan yang menuntut adanya komunikasi dan interaksi dengan orang lain. Dalam berbahasa minimal terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai oleh anak, yakni menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Gleason dalam Suyanto (2005:74) menyatakan bahwa anak usia Taman Kanak-kanak mereka telah memiliki kurang lebih 8.000 kosa kata. Anak telah

menguasai hampir semua bentuk dasar tata bahasa. 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, berapa, bagaimana, siapa, kemudian anak mampu menceritakan kejadian atau pengalaman secara sederhana. Karena anak telah belajar penggunaan bahasa dalam berbagai situasi sosial yang berbeda. Melalui perbendaharaan kosa kata tersebut, potensi perkembangan berbicara anak dapat dikembangkan dengan optimal.

Lana (1986:3) mengemukakan bahwa berbicara adalah menyampaikan maksud berupa ide, isi hati serta pikiran seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga apa yang akan disampaikan dapat dipahami oleh orang lain. Melalui berbicara anak dapat mengembangkan imajinasinya dan mengungkapkan keinginannya sendiri sesuai dengan apa yang dipikirkan dan dirasakannya. Dalam mengembangkan kemampuan berbicara di Taman Kanak-kanak, diharapkan guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu memvariasikan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang menarik, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Prinsip pembelajaran anak usia dini adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Bermain di Taman Kanak-kanak diharapkan tidak hanya

dapat mengembangkan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial, emosional, serta bahasa anak. Dalam aktifitas bermain akan menuntut anak aktif secara fisik dan mental. Maka untuk mengembangkan kemampuan berbicara pada anak usia dini dapat dilakukan melalui metode bermain.

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

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas yang peneliti lakukan di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Universitas Negeri Padang diperoleh informasi bahwa perkembangan berbicara anak belum berkembang secara optimal, anak kesulitan menyampaikan gagasan atau pemikiran yang akan disampaikan atau diucapkannya. Rendahnya motivasi anak untuk menjawab dan bertanya pada kegiatan pembelajaran, kurangnya kesempatan yang anak miliki untuk berbicara di depan kelas, sehingga anak malu dan ragu-ragu untuk menyampaikan pengalamannya secara sederhana, metode pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak tidak bervariasi, sehingga kurang menarik bagi anak.

Salah satu kegiatan yang tepat untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak adalah dengan bermain *dore*. Menurut Kayvan (2009) *dore* adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan dengan banyak pemain sehingga memungkinkan anak untuk dapat leluasa berkomunikasi antar sesama anak, cara

bermainnya dengan menggunakan gerakan, gerakannya dapat disesuaikan dengan keinginan atau kemampuan masing-masing pemain, permainan *dore* dilakukan untuk mengenalkan huruf pada Anak Usia Dini. Kali ini peneliti memodifikasi permainan *dore*, pada persegi empat *dore*, terdapat gambar-gambar yang dapat menstimulus perkembangan berbicara anak. Anak akan mengambil kertas bergambar. Kertas bergambar tersebut akan menstimulus perkembangan berbicara anak. Anak akan bercerita tentang gambar yang ada pada media *dore*. Anak dapat menyampaikan pikiran, ide serta gagasannya tentang gambar yang terdapat pada *dore*. Anak akan menjawab pertanyaan yang diajukan guru saat bermain *dore*.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti merasa tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang diberi judul “pengaruh permainan *dore* terhadap kemampuan berbicara anak di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Universitas Negeri Padang”.

Metode Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu “pengaruh Permainan *Dore* terhadap kemampuan berbicara anak di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Universitas Negeri Padang”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Jenis penelitian *quasy eksperimen*. Populasi penelitian adalah Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Universitas Negeri Padang, berjumlah 60 anak yang terbagi dalam 4 kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu kelompok B1 sebagai kelas eksperimen dan kelompok B2 sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 15 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, berupa pernyataan sebanyak 9 butir pernyataan yang disusun

secara sistematis, dan alat pengumpul data digunakan tes lisan (perbuatan). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji t (t-tes). Namun sebelum itu terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil dan Pembahasan

Kesimpulan dari hasil penelitian ini, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Sebelum melakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil penelitian.

Tabel 20.
Hasil Perhitungan Pengujian Dengan t-test

No	Kelas	N	Hasil Mean	t _{hitung}	t _{tabel}	Kesimpulan
1	Eksperimen	15	86,2	3,3625	2,048	H ₀ ditolak
2	Kontrol	15	66,4			

Berdasarkan hasil analisis data *post-test* yang telah dilakukan bahwa t_{hitung} sebesar 3,3625 dibandingkan dengan α 0.05 (t_{tabel} = 2,048) dengan derajat kebebasan dk $(N_1-1)+(N_2-1)=28$. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa t_{hitung} > t_{tabel} yaitu 3,3625 > 2,048, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H₁ **diterima** dan H₀ ditolak. Dapat disimpulkan bahwa, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* kemampuan berbicara pada anak kelas eksperimen dengan menggunakan Permainan *Dore* dan kelas kontrol dengan menggunakan Kotak Pos.

Permainan *dore* merupakan permainan pada bidang datar yang memiliki gambar seperti gambar *dore*. Gambar *dore* yaitu gambar yang terdiri dari susunan

persegi empat disetiap perseginya terdapat gambar yang akan menstimulus perkembangan berbicara anak. Cahyani (2010:6) juga mengatakan bahwa pada permainan *dore* terdapat persegi empat *dore* yang dapat diletakkan gambar-gambar huruf, gambar angka, maupun gambar yang lainnya dapat disesuaikan dengan tujuan dari permainan *dore* itu sendiri.

Suryana (2013:142) menjelaskan bahwa melalui sebuah permainan anak mampu untuk bertanya, berinteraksi, berkomunikasi dengan orang lain, bersosialisasi dengan orang-orang yang berada disekelilingnya. Anak akan melakukan pembicaraan dengan orang lain. Menurut Lana (1986:3) yang mengatakan bahwa berbicara adalah menyampaikan maksud berupa ide, isi hati, serta pikiran seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan atau kata-kata sehingga apa yang akan disampaikan dapat dipahami oleh orang lain. Dengan demikian dapat dipahami bahwa kemampuan berbicara anak adalah kemampuan anak dalam menyampaikan apa yang dipikirkannya, ide, isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan.

Pada saat peneliti melakukan penelitian di kelas eksperimen yaitu kelas B1 di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Universitas Negeri Padang di kelas eksperimen dengan menggunakan permainan *dore* semua anak terlihat antusias dan semangat untuk mencobanya dalam kegiatan permainan *dore* untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak, anak akan terlibat lebih aktif dalam kegiatan permainan *dore*, anak yang akan terjun langsung dalam kegiatan permainan, sehingga dapat memberi kegembiraan pada anak. Pada media yang digunakan dalam permainan *dore* memiliki warna yang menarik minat anak.

Media permainan *dore* terdapat banyak gambar yang akan membuat anak leluasa menyampaikan apa yang dipikirkannya. Permainan *dore* dilakukan dengan dibentuknya dua kelompok, disetiap kelompok terlihat sangat antusias untuk meju melakukan permainan *dore* untuk mewakili kelompoknya dan menjadi yang pertama mengambil kertas bergambar yang terdapat pada persegi gambar *dore*. Setelah memiliki kertas anak juga ingin menjadi yang pertama menyampaikan apa yang diketahuinya tentang gambar *dore*, serta anak ingin menceritakan gambar yang dimilikinya. Saat permainan *dore* berlangsung terciptalah komunikasi antara anak dengan anak, serta anak dengan guru.

Kelas kontrol yang menggunakan permainan kotak pos yaitu kelas B2 dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak hanya sebagian yang memperhatikan guru dalam permainan kotak pos dan yang lainnya ada yang bermain, sibuk dengan aktivitasnya sendiri, ada yang untuk meju di hadapan temannya awalnya tidak mau, lalu malu-malu, dan terlihat anak kurang berminat untuk maju di hadapan teman-temannya. Hal ini terjadi karena dalam permainan kotak pos guru hanya bernyanyi tentang kotak pos, dan menepuk tangan anak, dan setelah itu anak yang kena tepuk harus mengambil kertas yang terdapat gambar dan menyampaikan apa yang dipikirkannya, lalu meletakkan kertas tersebut kedalam sebuah kotak sehingga kurang menarik minat karena menggunakan kotak dan gambar yang berukuran kecil untuk mengembangkan kemampuan berbicara pada anak, guru meminta anak untuk mengambil kertas kemudian meminta anak untuk menyebutkan atau berbicara tentang gambar yang ada pada kertas tersebut. Hal ini mengakibatkan hanya sebagian anak yang mampu dengan leluasa

menyampaikan pemikiran, ide gagasan, serta menceritakan sebuah gambar yang anak miliki. Pembelajaran seperti ini membuat anak tidak antusias dan bersemangat dalam melakukan permainan kotak pos. serta belum bisa mengembangkan kemampuan berbicara anak dengan baik karena dalam permainan kotak pos penggunaan media permainannya kurang menarik minat anak untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak.

Jadi, hasil kemampuan berbicara pada anak di kelas eksperimen lebih baik dari pada hasil kemampuan berbicara anak di kelas kontrol, dapat dilihat dari rata-rata anak kelas eksperimen yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *dore* dapat mempengaruhi

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka akan dikemukakan beberapa simpulan dan saran terhadap hasil penelitian. Dari hasil uji hipotesis didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $3,3625 > 2,048$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan berbicara yang menggunakan Permainan *Dore* dengan kelas kontrol yang menggunakan Permainan Kotak Pos. Nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi (86,2) dibandingkan kelas kontrol (66,4). Dengan menggunakan Permainan *Dore* terbukti dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berbicara anak di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat dijadikan sebagai bahan masukan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan berbicara pada

anak melalui Permainan *Dore*. Selain itu, guru juga bisa menerapkan Permainan *Dore* ini di bidang kemampuan yang lainnya seperti melatih motorik kasar, meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenalkan huruf, angka dan lainnya.

Daftar Rujukan

- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: PT Cipta Jaya.
- Echols, John M & Hasan Shadily. 2003. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia.
- kayvan Umi. 2009. *57 Permainan Kreatif Untuk Mencerdaskan Anak*. Jakarta: Trans Media.
- Lana, Agusli. 1986. *Keterampilan Berbicara*. Padang: Badan Penerbit Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FPBS IKIP Padang.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andy offset.

Persantunan

Artikel ini diolah dari Skripsi Gusmeta, dengan judul Pengaruh Permainan *Dore* Terhadap Kemampuan Berbicara Anak di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Universitas Negeri Padang. Terima kasih peneliti ucapkan kepada Ibu Elise Muryanti selaku pembimbing I dan Ibu Sri hartati selaku pembimbing II.