

Penerapan Media Papan Permainan Berputar Interaktif Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini

Indah Nurhikmah^{1✉}, Rohmalina², Diantifani Rizkita³

¹ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

³ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ nurhikmahindah2@gmail.com, ² rohmalina @ikipsiliwangi.ac.id,

³ diantifanirizki@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 21/06/2024; Direvisi: 01/07/2024; Disetujui: 10/07/2024

ABSTRAK

KATA KUNCI

Media Papan Permainan Berputar Interaktif; Berbasis Karakter; Kemampuan Berbicara

Kemampuan berbicara anak masih cukup rendah dan masih terdapat kosakata yang digunakan oleh guru belum mampu dimengerti oleh anak, dimana guru hanya menggunakan metode bercerita menggunakan buku dalam mengembangkan berbicara anak sehingga pembelajaran kurang efektif, hal ini membuat anak mudah bosan dan asik bermain sendiri selama pembelajaran berlangsung, oleh karena itu diperlukan penerapan media papan permainan berputar pada kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak. Maka dari itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses penerapan media papan permainan berputar interaktif berbasis karakter dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada anak kelompok B. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan analisis data deskriptif. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah lima orang anak kelompok B di TK Kartika X-14 dan teknik pengumpulan data kualitatif yaitu menganalisis data yang sudah terkumpul dan hasil observasi dan dokumentasi yang menyajikan data berbentuk deskriptif. Analisis data pada penelitian ini mengumpulkan analisis data deskriptif. Berdasarkan penelitian ini bahwa dengan adanya peningkatan dalam penerapan media papan permainan berputar interaktif berbasis karakter dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak kelompok B. Dari hasil akhir penelitian terhadap lima anak kelompok B terdapat dua anak yang kemampuan berbicaranya mulai berkembang dan terdapat tiga anak yang kemampuan berbicaranya sesuai harapan

ABSTRACT

KEYWORDS

Spinning Board Game; Character; Speaking Ability

Children's speaking ability is still quite low, and there is still vocabulary used by teachers that cannot be understood by children. Teachers only use the method of telling stories using books to develop children's speaking, so that learning is less effective. This makes children easily bored and enjoys playing alone for a long time. Learning is taking place; therefore, it is necessary to apply rotating board game media to learning activities to improve children's speaking skills. Thus, this research aims to find out how the process of implementing character-based interactive rotating board game media improves speaking skills in group B children. The research method used is descriptive-qualitative with descriptive data analysis. The subjects of this research were five group B children at Kindergarten Kartika. Data analysis in this research collects descriptive data. Based on this research, an increase in the application of character-based interactive rotating board game media can help children improve their speaking abilities in group B. From the final results of the research on five group B children, there were two children whose speaking skills began to develop, and three children whose speaking abilities met expectations.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk meletakkan dasar-dasar pertumbuhan dan perkembangan fisik (motorik halus dan kasar), kecerdasan (kemampuan berpikir, kreatifitas, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap, perilaku dan agama), bahasa dan komunikasi yang disesuaikan dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak usia dini. Salah satu aspek perkembangan yang harus dicapai sejak anak usia dini adalah kemampuan berbahasa. Kemampuan ini diperlukan sebagai dasar bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain, baik dengan teman sebayanya maupun dengan orang yang lebih dewasa dari segi usianya.

Dalam hal komunikasi, bahasa sangat penting bagi semua orang. Melalui bahasa seseorang atau anak-anak bisa mengembangkan kemampuan bersosial (*social skill*) dengan orang lain. Kemudian model bahasa lisan yang kedua adalah berbicara. Berbicara adalah bahasa lisan yang bebas dibuat dan dirancang untuk menyampaikan subjek tertentu, seperti kesehatan, pendidikan, situasi sosial. Sedangkan menurut Ade (2018) percakapan secara bebas bersifat kolaboratif dengan menggunakan berbagai macam fungsi kebahasaan (mencari informasi, mengungkapkan pendapat dan mengevaluasi). Pembelajaran keterampilan berbicara merupakan salah satu proses merangsang anak untuk menggunakan bahasa lisan secara baik dan benar. Keterampilan berbicara dalam lingkungan sosial mampu dimulai dengan kemampuan bercakap. Oleh sebab itu tanpa adanya kemampuan bercakap seseorang tidak akan mampu berinteraksi dengan orang lain. Begitupun dengan seorang anak yang mampu menunjukkan pemikirannya melalui berbahasa, sehingga orang lain mampu mengerti hal apa yang sedang dipikirkan oleh seorang anak. Agar interaksi sesama anak berjalan dengan baik sehingga diperlukan bahasa yang mampu membentuk hubungan dengan baik, dan tidak heran apabila bahasa dipandang sebagai salah satu indikator kesuksesan bagi anak. Seorang anak yang lebih pandai berbicara mungkin merupakan cerminan dari anak yang cerdas. Dalam kemampuan bercakap terdiri dari empat aspek, yaitu: keterampilan mengucapkan, keterampilan memahami, keterampilan bercakap, dan keterampilan mencatat. Keterampilan berbicara merupakan komponen dari aspek berbahasa. Berbicara memperlihatkan suatu bahasa yang dipahami oleh setiap orang dan suatu keterampilan bercakap yang diperlukan dalam berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Bercakap juga termasuk dalam kegiatan produktif dan ekspresif.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti menemukan beberapa masalah yang melatarbelakangi judul ini, antara lain : (1) Beberapa anak masih sulit untuk bertanya kepada guru seperti timbal balik anak ke guru kurang karena kurangnya respon anak kepada guru. (2) Ada beberapa anak yang masih sulit berbicara dengan lancar kepada temannya maupun kegurunya, salah satu contoh ketika anak diminta untuk maju ke depan kelas. (3) Ada beberapa anak yang memang sulit bercerita dengan bahasanya sendiri karena anak belum percaya terhadap gurunya jadi anak merasa takut dan bingung. (4) Ada beberapa tidak mengerti perkataan guru karena anak yang sulit memahami pada saat guru sedang berbicara. (5) Ada beberapa anak yang masih sulit untuk memahami Bahasa yang disampaikan guru. (6) Ada beberapa anak yang kesulitan dalam merespon ketika guru mengajukan pertanyaan. Dengan adanya permasalahan di atas maka peneliti berinovasi mengembangkan media pembelajaran guna membantu dalam proses belajar kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun. Untuk dapat menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan untuk anak, maka peneliti menggunakan media papan permainan berputar interaktif berbasis karakter untuk membantu anak dalam kemampuan berbicara pada anak kelompok B, media yang menarik dan menyenangkan agar pembelajaran berlangsung anak antusias. Dengan adanya media papan permainan berputar interaktif berbasis karakter bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak kelompok B. Sejalan

dengan itu menurut Arsyad, (2011) media papan permainan berputar mampu membantu guru dalam menyampaikan materi secara mudah kepada anak, maka dari itu anak berani mengungkapkan pendapat di depan kelas dan memberikan kemudahan kepada anak untuk lebih memahami apa yang guru tanyakan dengan menggunakan media yang paling tepat untuk menarik perhatian anak dengan memberikan pengetahuan belajar anak berbeda dan bervariasi sehingga lebih menstimulus minat anak dalam belajar.

Papeber (Papan Permainan Berputar) ini berbentuk papan lingkaran dua dimensi dan bisa meningkatkan kemampuan berbicara pada anak. peningkatannya bertahap dari setiap pertemuannya, dan terdapat anak berbeda-beda dalam kemampuan peningkatannya, ada anak meningkat di dalam mengungkapkan pendapatnya dari setiap pertemuannya anak berani dan lebih percaya diri dan ada anak yang meningkat di dalam mengenal karakter baik dan buruk dan mengungkapkan pendapatnya dengan bahasa yang baik dan benar. Papan permainan berputar interaktif di desain sedemikian rupa agar memudahkan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam media papeber terdapat gambar-gambar hewan pada lingkaran yang telah dibagi menjadi 11 bagian. Papeber mampu digunakan agar membantu anak lebih aktif dan interaktif dalam pembelajaran. Pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang dimana anak tidak hanya melihat dan mendengar saja namun anak mampu berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran. Pembelajaran interaktif akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, aktif dan kreatif sehingga anak tidak akan mudah bosan. Dengan papeber ini anak lebih interaktif lebih menekankan anak untuk bertanya dan dengan gambar-gambar dengan media ini membantu anak lebih responsive atau membuat anak lebih aktif bertanya.

Dengan berbantuan karakter media yang di gunakan dalam permainan agar membangun rasa empati anak sejak dini dan mengenal karakter baik yang bisa di contoh dalam kehidupan sehari-hari dan mengenalkan karakter yang buruk yang tidak baik di contoh agar anak bisa membedakan mana yang baik dan buruk nya yang anak terapkan dalam kesehariannya. Menurut Srihayati (2016) Permainan dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan anak dalam membedakan mana yang baik dan kurang baik dengan berinteraksi kepada teman-temannya, misal terdapat seorang anak yang bermain curang dalam permainan, dan kebanyakan temannya akan memberikan hukuman moral seperti ejekan dengan tidak melibatkan anak yang bermain curang ke dalam permainan. Permainan mampu menumbuhkan sikap kejujuran, sportivitas dan saling membantu sesama teman. Berdasarkan Vauziah & Rohmalina (2020) penanaman karakter dibangun melalui pembiasaan dan keteladanan dari keluarga. Maka dari orang tua sangat berperan penting untuk menanamkan karakter dari usia pra sekolah. Dengan adanya pendidikan karakter melalui anak mampu mengenal karakter baik dan benar dan bisa di terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat tiga hal yang penting mengenai akhlak mulia yang harus ditanamkan pada anak sejak dini. Ketiga hal tersebut antara lain: (1) anak memiliki sifat jujur, (2) anak memiliki sifat amanah, dan (3) membiasakan anak berbicara dengan baik kepada orang dewasa maupun orang yang lebih muda. Sebagian besar dalam pembentukan karakter anak selain dari lingkungan keluarga dan sekolah, yaitu juga dari lingkungan masyarakat yang lebih dominan dan berpengaruh penting pada pengembangan karakter pada anak. Walaupun dalam lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah anak dibentuk untuk memiliki karakter yang baik namun jika diterapkan di lingkungan masyarakat lebih dominan maka akan menimbulkan karakter anak yang kurang baik, oleh sebab itu akan mempengaruhi karakter anak yang tidak baik pula. Dari kedua faktor tersebut akan dapat sangat berpengaruh dalam keberhasilan pada pembentukan karakter anak. Dengan adanya penerapan media papan berputar interaktif yang dapat membantu anak dalam pembelajaran karakter dalam belajarnya selalu diterapkan nilai-nilai baik

dan membantu anak agar mampu menerapkannya dalam keseharian anak dengan terlihatnya sikap dan perilaku yang baik. Pembelajarannya melalui permainan sebagai salah satu bentuk permainan anak-anak untuk mengasah kosa-kata anak dalam bercakap dan memahami karakter. Dengan permainan sudah sangat jarang dimainkan dalam pembelajaran anak agar terciptanya anak tidak bosan dan agar anak senang saat belajar sambil bermain. Karena dengan menggunakan media papan berputar ini untuk menciptakan pembelajaran sambil bermain yang dilakukan yaitu melibatkan aktivitas fisik, kerjasama bersama temannya, mengenal karakter baik dan buruk, serta melatih anak agar berani mengungkapkan pendapatnya di depan kelas dengan melalui kemampuan berbahasanya seperti sambil bernyanyi dan menjawab pertanyaan guru maupun temannya. Maka dari itu penelitian memiliki tujuan untuk melihat apakah terdapat peningkatan berbicara pada anak atau tidaknya melalui penerapan media papan permainan berputar interaktif berbasis karakter.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu penelitian deskriptif kualitatif. Pada deskriptif kualitatif menyatakan mengenai studi kepustakaan dimana terdapat beberapa kegiatan: (1) metode pengumpulan data, (2) observasi, (3) wawancara (4) dokumentasi, (5) mengolah bahan penelitian (Hartinah 2013). Sejalan dengan itu, menurut Danandjaja (2014) menyatakan bahwa penelitian kualitatif perolehan data didapat bukan hanya berdasarkan persepsi peneliti saja namun juga berdasarkan fakta-fakta konseptual atau fakta teoretis. Pada penelitian ini data yang diambil mengacu pada hasil penelitian, lalu dideskripsikan atau ditelaah kembali oleh peneliti. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 5 orang anak. Teknik pengumpulan data ini melalui teknik observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan penelitian ini adanya peningkatan bahwa dengan adanya penerapan media papan permainan berputar interaktif berbasis karakter dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak kelompok. Berdasarkan hal tersebut, teknis analisis data yang di gunakan peneliti yakni analisis data kualitatif yaitu menganalisis data yang sudah terkumpul dan hasil observasi dan dokumentasi yang menyajikan data berbentuk deskriptif. Pada penelitian ini peneliti dapat mendeskripsikan dan menganalisa sumber-sumber yang berkaitan dengan kemampuan bahasa anak dan dapat di tarik kesimpulan mengenai apakah papan permainan berputar mampu berperan dalam pengembangan kemampuan berbicara pada anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru dan kepala lembaga TK Kartika X-14, bahwa penerapan media papan permainan berputar interaktif berbasis karakter dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak pada kelompok B, kegiatan pembelajaran ini untuk membantu meningkatkan kemampuan berbicara anak dengan berbasis karakter untuk mengenal karakter baik dan buruk untuk di terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat sebagian anak yang masih kesulitan dalam berbicara dengan lancar, contohnya ketika anak diminta untuk bercerita di depan kelas, dan terdapat anak yang sulit memahami dan menanggapi setiap pembicaraan yang guru sampaikan. Dengan adanya permasalahan di atas maka peneliti berinovasi mengembangkan media pembelajaran untuk membantu dalam proses belajar kemampuan berbicara pada kelompok B. Dengan adanya permasalahan di atas maka peneliti berinovasi mengembangkan media pembelajaran untuk membantu dalam proses belajar kemampuan berbicara pada kelompok B. Untuk dapat menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan untuk anak, maka peneliti

menggunakan media papan permainan berputar interaktif berbasis karakter untuk membantu anak dalam kemampuan berbicara anak yang menarik dan menyenangkan. Menurut Arsyad (2011) tujuan dari papeber untuk membantu guru untuk menyampaikan pesan secara lebih mudah kepada anak sehingga membuat anak berani mengungkapkan pendapat di depan kelas dan agar memberikan pemahaman kepada anak untuk lebih memahami apa yang guru tanyakan dengan menggunakan media yang paling tepat untuk menarik perhatian anak dengan cara memberikan beberapa pengalaman belajar yang berbeda dan lebih bervariasi sehingga membuat anak lebih menstimulus pada minat belajar.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu memperoleh peningkatan yang signifikan dari sebelum observasi dan sesudah observasi, untuk memberikan pengetahuan baru kepada anak dengan cara dilakukan secara aplikatif sehingga membuat anak lebih mampu berinteraksi dengan teman-temannya secara langsung. Melalui interaksi berikut anak mampu melakukan kegiatan dalam berbicara dan mampu mendengarkan sehingga dapat memungkinkan anak untuk mendapatkan kosa kata baru, dengan menggabungkan kosa kata baru sehingga anak mampu memberikan pernyataan dan pertanyaan. Selanjutnya menurut Moeslichatoen, (2004) menambahkan bahwa, “anak juga akan mengembangkan berbicara jika ia mempelajari kosa kata yaitu menguasai nama benda, mempunyai ide, melaksanakan tindakan”. Penerapan media papan permainan berputar interaktif berbasis karakter untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada kelompok B, bahwa terdapat diperoleh hasil kemampuan berbicara pada kelompok B, diantaranya terdapat tiga anak yang masuk kedalam kriteria kemampuannya belum berkembang (BB), dan sebanyak dua anak masuk kedalam kriteria kemampuannya mulai berkembang (MB), Berkembang sesuai harapan (BSH).

Dengan kemampuan berbicaranya yang optimal dan pembendaharaan kosa katanya yang banyak dan mampu mengaflikasikan karakter baik, dan mampu menggabungkan huruf-huruf alfabet secara tepat, dan dua orang anak yang mulai berkembang, dengan kemampuan berbicaranya dan pembendaharaan katanya belum banyak, akan tetapi anak sudah mulai berkembang di setiap pertemuannya begitu pula dengan mengenal karakter baik maupun buruknya, dan cara menggabungkan huruf secara lisan ke dalam tulisan mulai berkembang secara baik. Pada pelaksanaan observasi pertama yang dilakukan peneliti yaitu lima orang anak kelompok B di TK Kartika X-14, Disini peneliti melaksanakan kegiatan pembelajarannya dengan melalui media papan permainan berputar interaktif berbasis karakter untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada kelompok B, dengan diawali mengenalkan gambar-gambar yang terdapat di papan berputar ini dengan memberikan pertanyaan tanya jawab, agar anak berani mengungkapkan pendapatnya masing-masing dengan melalui media papan berputar.

Peneliti dengan melaksanakan pembelajaran melalui media ini mengaitkan karakter yang akan dikenalkan karakter baik dalam buruknya dalam setiap gambar tersebut, maupun pada saat mengungkapkan pendapatnya dengan berbicara yang baik, anak bermain secara bergiliran dengan urutan nomer dan anak yang sudah melakukan menjawab pertanyaan dan mendengarkan karakter dari gambar tersebut anak dilanjut dengan menggabungkan huruf pada gambar yang ia putar dengan susun huruf dengan kedua kotak yang sudah di sediakan begitupula dengan kertas hurufnya agar anak mengenal apa yang mereka ucapkan dengan tulisan atau gabungkan huruf tersebut dan setelah semuanya kebagian anak di beri pertanyaan yaitu buat kalimat gambar hewan yang ia putar itu contohnya seperti” Saya melihat harimau di kebun binatang”, dan dengan metode bermain dalam memainkan papan permainan ini agar anak pada saat memberi pertanyaan anak tidak tertekan dan agar bisa belajar sambil bermain agar anak tidak bosan, dan pembelajar-

ran bervariasi yang menyenangkan. Berikut hasil kegiatan penerapan media papan permainan berputar interaktif berbasis karakter untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada kelompok B :

- a) Re (6 tahun) pada saat melakukan penggunaan penerapan media papan permainan berputar interaktif Re ini sudah biasa mengungkapkan pendapatnya akan tetapi masih sedikit pembendaharaan kosa katanya dan kesulitan dalam mengungkapkan pendapatnya, Re ini sudah mampu membedakan mana karakter baik dan buruk nya, sehingga pada saat mengungkapkan pendapatnya Re ini berbicara dengan baik. Re ini dapat menyusun huruf pada saat ada pertanyaan tentang gabungan huruf gambar tersebut ini bisa menyelesaikannya dengan tepat.
- b) Fl (6 tahun) pada saat melakukan penggunaan penerapan media papan permainan berputar interaktif Fl ini sudah biasa mengungkapkan pendapatnya akan tetapi masih sedikit pembendaharaan kosa katanya dan kesulitan dalam mengungkapkan pendapatnya, Fl ini belum mampu membedakan mana karakter baik dan buruk nya, sehingga pada saat mengungkapkan pendapatnya Fl ini berbicara dengan emosionalnya dengan kata-kata yang kurang baik. Fl ini dapat menyusun huruf pada saat ada pertanyaan tentang gabungan huruf gambar tersebut ini bisa menyelesaikannya dengan tepat.
- c) Ib (6 tahun) pada saat melakukan penggunaan penerapan media papan permainan berputar interaktif Ib ini sudah biasa mengungkapkan pendapatnya dan pembendaharaan kosa katanya yang banyak dan mampu mengungkapkan pendapatnya dengan tepat, Ib ini sudah mampu membedakan mana karakter baik dan buruk nya, sehingga pada saat mengungkapkan pendapatnya Ib ini berbicara dengan baik. Ib ini sedikit belum bisa membedakan huruf-hurufnya sehingga sering kebalik, menyusun huruf pada saat ada pertanyaan tentang gabungan huruf gambar tersebut ini belum bisa menyelesaikannya dengan tepat.
- d) Al (6 tahun) pada saat melakukan penggunaan penerapan media papan permainan berputar interaktif Al ini belum biasa mengungkapkan pendapatnya dan masih sedikit pembendaharaan kosa katanya dan kesulitan dalam mengungkapkan pendapatnya, Al ini sudah mampu membedakan mana karakter baik dan buruk nya, sehingga pada saat mengungkapkan pendapatnya Al ini berbicara dengan baik. Al ini dapat menyusun huruf pada saat ada pertanyaan tentang gabungan huruf gambar tersebut ini bisa menyelesaikannya dengan tepat.
- e) Fi (6 tahun) pada saat melakukan penggunaan penerapan media papan permainan berputar interaktif Fi ini sudah biasa mengungkapkan pendapatnya dan pembendaharaan kosa katanya yang banyak dan mampu mengungkapkan pendapatnya dengan tepat sehingga pada saat mengungkapkan pendapatnya Fi ini sudah mampu berbicara yang baik dan benar dan Fi ini dapat menyusun huruf pada saat ada pertanyaan tentang gabungan huruf gambar tersebut ini bisa menyelesaikannya dengan baik.

Dari hasil kegiatan observasi pertama diperoleh data bahwa terdapat anak yang belum berkembang yaitu anak Re, Al, Fl, yang masih sedikit pembendaraan kosa katanya dan anak masih ragu untuk mengungkapkan pendapatnya serta anak kesulitan membuat kalimat terkait gambar yang di papan berputar dan Fl ini belum mampu membedakan mana karakter baik dan buruk nya, sehingga pada saat mengungkapkan pendapatnya Fl ini berbicara dengan emosionalnya dengan kata-kata yang kurang baik. Sedangkan 2 orang anak lainnya bernama Fi dan Ib ini sudah mulai berkembang dimana mereka sudah mampu mengungkapkan pendapatnya tanpa ragu-ragu dan sudah banyak kosa kata yang mereka ucapkan dan sudah mengenal karakter baik dan buruk sehingga bisa di contoh di kehidupan sehari-hari dan sudah mampu menggabungkan tulisan kedalam kartu huruf

sehingga mereka mengenal gambar dan tulisanya, dan mereka sudah banyak dan bisa membuat kalimat.

Pada observasi yang kedua peneliti melaksanakan kegiatan observasi dengan melakukan pembelajaran menggunakan media papan permainan berputar interaktif berbasis karakter. Pada observasi yang kedua peneliti melaksanakan kegiatan observasi dengan melakukan pembelajaran menggunakan media papan permainan berputar interaktif berbasis karakter dengan memainkan papan berputar dengan mengenalkan gambar-gambar yang ada di papan berputar serta anak diberikan pemahaman karakter di setiap gambar nya agar di pakai di kehidupan sehari-hari dengan begitu anak belajar membedakan karakter baik dan buruk dengan begitu anak bisa memilah dan memilih bahasa yang baik dan benar, dengan begitu anak mampu mengungkapkan pendapatnya dengan seksama anak di berikan kartu huruf agar anak mampu mengenal nama- nama gambar di setiap hurufnya dalam menggabungkan hurufnya.

Berdasarkan hasil obsevasi kedua diperoleh data dimana kemampuan berbicara anak sudah mulai meningkat yaitu Re dan Al kemampuan berbicaranya meningkat dan Fl sudah mulai meningkat kemampuan berbicaranya dan mulai banyak mengenal karakter baik dan mulai mengungkapkan pendapatnya dengan Bahasa yang baik dan benar, begitu pula dengan Ib dan Fi kemampuan berbicaranya sudah berkembang sesuai harapan dan sudah berani berpendapat dan sudah banyak kosa kata yang mereka dapat, serta memberikan contoh kepada temannya bahwa karakter baik itu seperti itu, dan berani mengajukan pertanyaan di depan teman-temannya melalui media papan permainan berputar interaktif berbasis karakter. Kegiatan observasi ketiga dengan menerapkan media papan permainan berputar interaktif berbasis karakter dengan menerapkan metode masing-masing anak membuat kalimat yang berkaitan dengan gambar di papan permainan berputar anak sangat antusias permainanya anak di buat kereta panjang setelah itu masing-masing anak bergiliran sambal memutar papan permainan berputar dan ketika gambar tersebut berhenti anak buat kalimat tentang gambar tersebut dan kalo tidak berhasil ada hukumannya yaitu mencoreng muka anak memakai tepung terigu yang sudah di sediakan anak sangat antusias dan yang berhasil anak di berikan hadiah setiap anak berhasil menjawab pertanyaan, agar membuat motivasi anak dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi ketiga diperoleh data peningkatannya kemampuan berbicara pada anak kelompok B yaitu Ib, Fi dan Fl mereka sudah berani mengungkapkan pendapatnya dan mampu membedakan kata yang baik dan benar. Berdasarkan data dalam peningkatan kemampuan berbicara pada anak kelompok B, namun belum mencapai target peneliti sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan observasi keempat dan kelima yaitu dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui metode tebak ekspresi gambar memakai gambar di papan berputar dan tebak karakter gambar kepada teman-temannya jadi untuk merecolling lagi ke anak dan yang menjadi peraganya anak sendiri agar anak berani tampil di depan teman-temannya, dengan bergiliran metode ini agar anak berani berekspresi dan berbicara di depan kelas. Berdasarkan observasi ke empat dan ke lima terdapat dua anak yaitu Re dan Al mulai berkembang dengan peningkatan kemampuan berbicaranya yang sudah banyak kosa kata yang mereka ucapkan dalam setiap pertanyaan dengan melalui gambar yang berada di papan berputar. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan menerapkan media pembelajaran dengan media papan permainan berputar interaktif berbasis karakter yang dilakukan secara bertahap di setiap pertemuannya dengan menunjukan adanya hasil peningkatan kemampuan berbicara pada anak kelompok B di TK Kartika X-14. Hal ini bahwa penerapan media pembelajaran meningkatkan kemampuan berbicara pada anak kelompok B. Hal ini menunjukan peranan media papan permainan berputar interaktif berbasis karakter sangat penting. Menurut Sopiawati (dalam Ningsih, 2015) mengungkapkan pendapat bahwa "*le jeu*

représente à la fois une source de motivation, de plaisir et le moyen d'exercer de compétences linguistique". Dari pernyataan tersebut yaitu permainan merupakan kegiatan yang bisa memberikan motivasi dan melatih kemampuan bercakap pada anak dalam memahami suatu bahasa. Hal ini disetujui dari pernyataan menurut Arsyad (2011) menambahkan dalam pembelajaran dengan melalui media papan berputar ini pembelajaran dilakukan sambil bermain, agar dapat menimbulkan motivasi belajar anak, dan mampu meningkatkan kemampuan berbicara anak.

Oleh sebab itu, media papeber dirancang sedemikian rupa dengan baik agar pembelajaran dapat dilakukan secara optimal dengan menyiapkan berbagai strategi cara bermain sambil belajar yaitu memberikan giliran pada anak dalam bermain dengan apa yang guru harapkan agar pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada anak dan begitu pun anak senang belajar sambil bermain agar pembelajarannya disetiap harinya menyenangkan (Virgianti & Rohmalina, 2020), karena pendidikan karakter ini sangatlah penting bagi kehidupan manusia agar menanamkan nilai-nilai yang baik dan bisa di contoh oleh anak usia dini salah satunya dengan cara bermain seraya belajar. Hal yang mampu menggambarkan pada pendidikan anak usia dini yaitu "Belajar seraya bermain dan bermain seraya belajar". Maka dari itu menurut Andriani (2012) media bermain seraya belajar yaitu dengan digunakannya adalah media papan permainan berputar interaktif merupakan media permainan berupa papan berbentuk bundar dan terbagi menjadi beberapa bagian yang ada di dalamnya yaitu terdapat gambar yang merujuk pada pertanyaan untuk anak ungkapkan. Selain itu, media papeber memiliki konsep belajar seraya bermain dengan berbasis karakter, sehingga dalam penggunaan media ini dapat berperan dengan mengenal karakter baik dan buruk, dan media papeber mampu menarik cukup perhatian anak agar minat dan dapat memotivasi belajar anak sehingga lebih aktif dan interaktif, serta meningkatkan kemampuan bercakap anak agar pemahaman dalam proses pembelajaran anak sekolah dapat berjalan dengan optimal pada saat pembelajaran dimulai anak lebih menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa, penerapan media papan permainan berputar interaktif berbasis karakter untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak pada kelompok B TK Kartika X-14, pada proses pembelajaran anak senang dan antusias pada saat pembelajaran berlangsung tanpa membuat anak tertekan. Subjek penelitian terdapat lima orang anak diantaranya tiga anak laki-laki dan dua anak perempuan, belum terdapat orang anak yang belum berkembang (BB) dan terdapat tiga orang anak yang mulai berkembang secara baik (MB) dan terdapat dua orang anak berkembang sesuai harapan (BSH). Setelah dilakukannya penelitian selama lima kali pertemuan, maka hasil yang diperoleh terdapat tiga orang anak yang berkembang sesuai harapan, dengan kemampuan berbicaranya yang optimal dan pembendaharaan kosa katanya yang banyak dan mampu mengaflikasikan karakter baik, dan mampu menggabungkan huruf-huruf alfabet secara tepat, dan dua orang anak yang mulai berkembang, dengan kemampuan berbicaranya dan pembendaharaan katanya belum banyak, akan tetapi anak sudah mulai berkembang di setiap pertemuannya begitupula dengan mengenal karakter baik maupun buruknya, dan cara menggabungkan hurup secara lisan kedalam tulisan mulai berkembang secara baik Hal ini di tunjukan bahwa pembelajaran dengan media papan berputar interaktif berbasis karakter untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak pada kelompok B TK Kartika X-14, peran media ini dapat membantu guru dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak pada anak usia dini.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ade, S. M. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*.
- Andriani, T. (2012). *Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini*. *Sosial Budaya*, 9 (1), 121-136.
- Danandjaja, J. (2014). *Metode penelitian kepustakaan*. Antropologi Indonesia.
- Hartinah, S. (2013). *Metode Penelitian Perpustakaan*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Meode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Ningsih, N. S. F. (2015). Efektivitas Media Permainan Word Square dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis pada Keterampilan Membaca Siswa Kelas XII IPS SMA N 1 Depok. *Skripsi Tidak Dipublikasikan*. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Srihayati, H. (2016). Penerapan Metode Bermain Perandalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasaanak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kartika 1-4 Pekanbaru. *Primary*, 5(1), 258218.. 115-124. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1886262&val=6095&title=PENERAPAN%20METODE%20BERMAIN%20PERANDALAM%20MENINGKATKAN%20KEMAMPUAN%20BERBAHASAANAK%20USIA%205-6%20TAHUN%20DI%20TK%20KARTIKA%201-4%20PEKANBARU>
- Vauziah, N. E., & Rohmalina, R. (2020). PENERAPAN PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI DI LINGKUNGAN KELUARGA MELALUI KERJASAMA ORANGTUA DAN GURU DI PAUD AL-MUTADARISIN. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(5), 404-410. <https://doi.org/10.22460/ceria.v3i5.p%25p>
- Virgianti, F., & Rohmalina, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Audio-Visual Di Paud Melati 04 Padasuka. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(5), 496-501. <https://doi.org/10.22460/ceria.v3i5.p%25p>