



UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK MELALUI KEGIATAN MEMBUAT MAZE BERBANTUAN MEDIA *LOOSE PART*

¹⁾ Pratiwi Rizki Pratama
TK PKP Jakarta Islamic School
pratiwi@tkpkpjis.sch.id

Artikel history

Diterima : 20 Juni 2023
Direvisi : 19 Juli 2023
Disetujui : 26 Juli 2023

Kata Kunci: permainan maze, media pembelajaran *loose part*, kemampuan bahasa ekspresif, pendidikan anak usia dini

Keywords: maze games, loose part learning media, expressive language skills, early childhood education

Abstrak

Kemampuan literasi dibutuhkan oleh setiap anak sebagai salah satu kemampuan pada abad ke-21, salah satu hal yang menunjang tersebut adalah anak dituntut untuk dapat ekspresif dalam mengungkapkan sesuatu terutama pada usia dini. Diperlukan suatu tindakan untuk dapat menunjang hal tersebut salah satunya adalah pada anak usia dini melalui proses pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak yaitu melalui kegiatan membuat maze menggunakan media pembelajaran *loose part* yaitu media permainan bersifat edukatif yang ada di sekitar anak berupa bahan-bahan terbuka, dapat terpisah, disatukan kembali. Tujuan penelitian ini adalah sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas pada siswa kelompok B TK PKP Jakarta Islamic School tahun ajaran 2022/2023. Hasil temuan menunjukkan pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak yaitu dari jumlah persentase 41,67% menjadi 91,77%. Dengan demikian, meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun perlu memperhatikan strategi pembelajaran yang sesuai berdasarkan tingkat pemahaman, metode pembelajaran yang digunakan, serta media pembelajaran yang dapat bervariasi, menarik, dan merangsang kreativitas anak dalam bermain.

Abstract

Literacy skills are needed by every child as one of the abilities in the 21st century. One of the things that supports this is that children are required to be expressive in expressing things, especially at an early age. Action is needed to support this, one of which is in early childhood through a learning process that is able to improve children's expressive language skills, namely through the activity of making mazes using loose part learning media, namely educational game media around the child in the form of open materials. , can be separated, put back together. The aim of this research is an effort to improve children's expressive language skills. This research is classroom action research on group B students at PKP Jakarta Islamic School Kindergarten for the 2022/2023 academic year. The findings showed that in cycle I and cycle II there was an increase in children's expressive language

abilities, namely from a total percentage of 41.67% to 91.77%. Thus, improving the expressive language skills of children aged 5-6 years requires paying attention to appropriate learning strategies based on the level of understanding, learning methods used, as well as learning media that can be varied, interesting and stimulate children's creativity in playing.

Koresponden: pratiwi@tkpkpjis.sch.id
artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi
CC BY SA
2023



PENDAHULUAN

Literasi merupakan salah satu kemampuan yang dibutuhkan pada abad ke-21 (Suwandi, 2020). Kemampuan literasi akan mempengaruhi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak. Pengembangan literasi pada anak usia 5-6 tahun akan membantu anak untuk meningkatkan kemampuan dasar yang dibutuhkan pada jenjang berikutnya. Oleh karena itu, literasi perlu dikembangkan sejak usia dini melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan bermakna.

Literasi pada anak usia dini sangat erat kaitannya dengan perkembangan kemampuan berbahasa anak, dimana pada usia 5-6 tahun anak harus mampu memahami bahasa dan menyampaikan bahasa, yang berkaitan dengan proses keaksaraan awal (Shaleh, Batmang, & Anhusadar, 2022). Kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia 5 – 6 tahun menurut Permendikbud 137 tahun 2014 salah satunya adalah mampu mengomunikasikan ide, pikiran/gagasan, serta perasaannya secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media.

Dari hasil observasi bahwa anak di sentra rancang bangun TK PKP Jakarta Islamic School dari 12 anak, 5 diantaranya berkembang sesuai harapan dan 7 anak mulai berkembang. Hal ini dibuktikan oleh guru saat anak menceritakan hasil karya main pembangunan yang telah dibuat, terlihat ada yang diam saat ditanya, hanya menyebutkan 1 atau 2 kata saja. Ketika gurumemberikan pertanyaan pemantik pun, anak lama menjawabnya seperti bingung dan belum bisa menceritakan hasil karya yang telah dibuat. Menurut Hurlock (2008) faktor yang mempengaruhi kemampuan bahasa ekspresif anak adalah kesehatan, kecerdasan, keadaan sosial ekonomi, jenis kelamin, keinginan berkomunikasi, ukuran keluarga, urutan kelahiran, hubungan dengan teman sebaya dan kepribadian.

Berdasarkan hasil refleksi guru, sekolah baru tiga bulan menggunakan kurikulum merdeka, pertamakali dianalisis melalui kegiatan main pembangunan yang dipilih kurang inovatif/kreatif terlihat anak kurang antusias main pembangunan, selain itu guru mengalami keterbatasan referensi karena sulit menemukan rujukan mendesain dan mengimplementasikan merdeka belajar dan belum sesuai konsep kurikulum merdeka ini disebabkan karena beberapa faktor yang dialami guru seperti latar belakang pendidikan guru, guru kurang mengikuti pelatihan, guru belum memiliki pengalaman pembelajaran dengan konsep kurikulum merdeka. Selain itu, guru belum maksimal menguasai pertanyaan pemantik, karena belum terbiasa memberikan pertanyaan pemantik kepada anak.

Hal lainnya yang melatari adalah guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah atau penugasan sehingga pembelajaran cenderung bersifat monoton, guru terkendala dengan bahan ajar yang masih terbatas, dan yang terakhir media, guru belum menyediakan media yang bervariasi hanya terbatas kepada balok. Media pembelajaran yang kurang inovatif akan menyulitkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Debeturu & Wijayaningsih, 2019; Ningsih & Mahyuddin 2021). Hal inilah yang menyebabkan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran.

Kurangnya motivasi dan semangat belajar anak, akan berdampak pada rendahnya tingkatkemampuan anak (Mulyani et al., 2020; Nasution et al., 2020, Pebriana 2017). Hal ini juga akan berdampak pada rendahnya hasil belajar anak (Koedoes et al., 2020; Triutami et al., 2014).Maka guru harus memperhatikan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan agar anak dimudahkan dalam belajar dan pembelajaran bermakna untuk anak.

Berdasarkan hal tersebut, adapun yang perlu dilakukan selanjutnya adalah identifikasi masalah pembelajaran yang terjadi pada sentra rancang bangun, mencari alternatif solusi dari berbagai sumber, baik dari literatur, wawancara dengan kepala sekolah, rekan sejawat dan orang tua murid, menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi yaitu rendahnya kemampuan literasi peserta didik usia 5 - 6 tahun di sentra rancang bangun, perangkat yang disusun adalah modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran dan asesmen penilaian serta instrumen refleksi, pelaksanaan rencana aksi yang dilakukan sebanyak 2 siklus pembelajaran di kelas yang sama, merekam proses pembelajaran yang dilakukan dan mengedit video tersebut sesuai dengan sintaks model pembelajaran yang dilakukan, melakukan analisis hasil pembelajaran untuk menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran, melakukan refleksi pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

Tantangan yang dihadapi guru saat melaksanakan praktik pembelajaran yaitu model pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak inovatif, metode - metode pembelajaran yang digunakan oleh guru bersifat membosankan dan kurang variative, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk mengilustrasikan materi pelajaran yang bersifat abstrak dan rendahnya kemampuan bahasa ekspresif anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yakni suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas (Machali, 2022). Penelitian ini dilaksanakan di TK PKP Jakarta Islamic School. Tahap-tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan selama kurang lebih tiga bulan yaitu sejak bulan Maret sampai dengan bulan Mei 2023. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelompok B TK PKP Jakarta Islamic School semester 2 tahun pelajaran 2022/2023 sebanyak 12 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan sebagai subjek penerima tindakan.

Metode pengumpulan data dilakukan melalui teknik bservasi dan dokumentasi. Metode tes digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa sebelum penelitian, selama penelitian dan setelah penelitian dilaksanakan. Observasi yang digunakan adalah observasi sistematis, yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: lembar observasi dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan peneliti sebagai pedoman melakukan observasi atau pengamatan guna memperoleh data yang akurat dalam pengamatan. Lembar observasi juga digunakan untuk memonitor dan mengevaluasi setiap tindakan agar kegiatan observasi tidak terlepas dari konteks permasalahan dan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan praktik pembelajaran dalam penelitian ini, yang dilakukan oleh guru adalah dengan mengutamakan sintaks pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL). Penerapan model *project based learning* menggunakan masalah dunia nyata sebagai situasi pendukung untuk anak belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahannya, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial (Lismaya, 2019). Anak dapat belajar secara aktif, berpikir kritis, dan memiliki keterampilan intelektual dalam pemecahan masalah.

Dalam penelitian ini juga menggunakan media permainan maze. Maze adalah sebuah permainan dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan (Kuswanto & Suyadi, 2020). Permainan maze merupakan permainan yang dapat merangsang imajinasi anak-anak. Permainan ini menuntut anak untuk mengikuti jalur yang telah ada. Bermain maze selain menyenangkan juga meningkatkan keterampilan. Pemilihan permainan maze melihat kemampuan anak dan harus bervariasi agar anak tidak bosan dan perkembangan mengenai keruangan lebih terasah. Permainan maze memiliki manfaat yang sangat berarti bagi anak usia dini, yaitu: (1) melatih koordinasi mata dan tangan; (2) melatih kesabaran; (3) mengembangkan pengetahuan; (4) melatih konsentrasi; (5) melatih motorik; (6) melatih kemampuan bahasa ekspresif anak. Permainan maze dapat mengembangkan seluruh aspek dan potensi yang dimiliki oleh anak karena permainan maze dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Pada penelitian ini juga menggunakan media pembelajaran berupa *loose parts*, yaitu merupakan media permainan bersifat edukatif yang ada di sekitar anak berupa bahan-bahan terbuka, dapat terpisah, disatukan kembali, digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain sesuai dengan cara dan ketentuan yang berlaku berdasarkan tingkat aspek kecerdasan anak (Marwiyah, 2022). Bahan yang dapat dipergunakan dengan mandiri maupun dikombinasikan dengan bahan lain. Bahan ini dapat berasal dari bahan alami maupun sintetis. Contohnya: batu, tunggul, pasir, kerikil, kain, ranting, kayu, palet, bola, ember, keranjang, krat, kotak, batang kayu, batu, bunga, tali, ban, bola, cangkang dan bijipolong. Anak dapat membangun suatu tempat maupun membuat suatu kegiatan melalui imajinasi mereka dengan bahan-bahan yang telah tersedia.

Adapun secara keseluruhan dari langkah-langkah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah tertera pada Tabel 1 berikut ini.

Table 1: Proses Pembelajaran

Kegiatan	Keterangan
Pemilihan metode pembelajaran yang variatif	Strategi yang dilakukan guru dalam pemilihan metode pembelajaran adalah dengan memahami karakteristik peserta didik dan karakteristik materi. Disini guru memilih metode pembelajaran yang akan digunakan adalah Tanya-Jawab diskusi dan praktek langsung dan juga guru memilih metode pendekatan saintifik, STEAM, pembelajaran berfikir tingkat tinggi HOTS lalu penggunaan TPACK.
Pemilihan media pembelajaran	Strategi yang dilakukan guru dalam pemilihan media pembelajaran adalah dengan memilih media pembelajaran yang dirasa tepat dan sesuai dengan materi pelajaran juga sesuai karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang menstimulus sangat variatif adalah <i>loose parts</i> .
Penentuan solusi	Menentukan solusi dari masalah yang dialami berdasarkan hasil jurnal dan saran dari dosen pembimbing yaitu memilih permainan maze.
Perancangan bahan ajar	Guru merancang bahan ajar yang variatif dan inovatif dengan mengintegrasikan metode pendekatan saintifik, STEAM, pembelajaran berfikir tingkat tinggi HOTS, penggunaan TPACK, dan media loosepart untuk kegiatan bermain. Guru juga menentukan capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran dan indikator ketercapaian pembelajaran.
Pengaplikasian metode ajar	Mengaplikasikan TPACK dengan membuat konten video

pembelajaran tentang bagian-bagian pohon mangga, video cara membuat maze dan power point tentang bagian-bagian pohon mangga, Guru menggunakan media teknologi seperti proyektor, *speaker* dan laptop.

Kegiatan rencana aksi didesain dengan sebaik mungkin menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang inovatif agar para peserta didik lebih memahami materi. Guru menyiapkan alat dan media sebagai pijakan sebelum main. Selama proses pembelajaran guru mengenalkan topik pembahasan yang akan dibahas yaitu bagian-bagian pohon mangga, guru mengajak anak mengamati pohon mangga yang ada disekolah, pada apersepsi topik pembahasan, guru menunjukkan video dan *power point* tentang bagian-bagian pohon mangga, guru juga memberikan pertanyaan pemantik 5 w + 1 h yang berkaitan dengan pohon mangga.

Sebelum anak melakukan kegiatan inti, guru menunjukkan pijakan sebelum main yaitu Menampilkan video pembelajaran membuat maze bentuk pohon mangga untuk penguatan langkah – langkah cara bermain bersama kelompok. Guru mengajak anak membuatkelompok dengan teknik ice breaking, 1 kelompok 3 anak. Selain itu, guru mengajak anak untuk berdiskusi pembagian tugas siapa yang membuat akar, batang, ranting dll dengan kelompoknya membuat maze bentuk pohon mangga, dan selesai diskusi anak mengambil alas membangun, mengambil media *loose part*. Berikut beberapa kegiatan aktivitas siswa dalam penelitian ini.



Gambar 1: Aktivitas Kegiatan Siswa dalam Siklus

Sumber daya yang guru perlukan untuk melaksanakan strategi ini adalah guru mempelajari tentang model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL), konsep main pembangunan, pengetahuan tentang media *loose part*, membuat konten pembelajaran seperti video dan *power point*, membuat rencana penilaian seperti rubrik, penilaian ceklis, hasil karya, anekdot dan foto berseri, guru mencari dan menyediakan media loose part sesuai dengan jenis loose part dan menyiapkan Laptop, HP, dan proyektor, *speaker*.

Berdasarkan hasil pengamatan guru, anak – anak sangat interaktif berkomunikasi menyampaikan ide seperti aku mau buat akar, aku batangnya, aku mau buat buah mangganya kepada temannya, anak antusias memainkan maze saling berinteraksi dan anak komunikatif menjawab pertanyaan pemantik dari guru. Dampak dari rencana aksi yang sudah dilakukan yaitu dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak menyampaikan ide/gagasan secara verbal selain itu minatbelajar dan pemahaman anak tentang pohon mangga sangat baik.

Hasil dari rencana aksi yang sudah dilakukan hasilnya sangat efektif. Faktor keberhasilan dari pelaksanaan praktik pembelajaran ini antara lain didukung oleh pemilihan

tema yang berbasis lingkungan, model pembelajaran yang menarik, media pembelajaran yang inovatif, dan kegiatan pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa. Selain itu adanya dukungan dari berbagai pihak yaitu dosen, guru pamong, kepala sekolah, rekan sejawat, peserta didik. Antusias anak membuat maze dan memainkan maze, anak maksimal dalam penggunaan media *loose part* dan memahami cara penggunaan. Adapun faktor yang perlu diperbaiki antara lain guru dapat menggunakan pointer untuk menunjukkan objek yang akan diperlihatkan saat menampilkan power point dan terus berlatih terbiasa mengajukan pertanyaan refleksi kepada anak.

Table 2: Perubahan Hasil

Siklus I	Siklus II
Aksi 1	Aksi 2
Anak menunjuk kemampuan bahasa ekspresif: menyampaikan ide/gagasan secara verbal melalui kegiatan main pembangunan “membuat bangunan tempat lingkungan sosial”.	Anak menunjuk kemampuan bahasa ekspresif: menyampaikan ide / gagasan secara verbal melalui kegiatan main pembangunan “membuat maze dengan kelompok.”
Dari total 12 anak, 5 anak dengan kriteria penilaian berkembang sesuai harapan mampu menceritakan hasil karya yang telah dibuat dan 7 di antaranya mulai berkembang butuh motivasi menceritakan hasil karya yang telah dibuat. Dengan demikian persentasenya adalah 41,67%.	Dari total 12 anak, 11 anak dengan kriteria penilaian berkembang sesuai harapan mampu menyampaikan ide/gagasan (komunikatif) dan 1 diantaranya mulai berkembang butuh motivasi untuk mau menyampaikan ide/gagasan. Dengan demikian persentase dari total keseluruhan adalah sebesar 91,77%.

Berdasarkan tabel di atas, dapat terlihat bahwa dengan penggunaan media *loose parts* dan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat, kemampuan bahasa anak mengalami peningkatan. Satu anak masih dengan penilaian Mulai Berkembang. Hal ini disebabkan anak yang masih butuh motivasi untuk menyampaikan ide/gagasan.

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan dari hasil praktik pembelajaran kemampuan bahasa ekspresif anak menyampaikan ide/gagasan secara verbal usia 5-6 tahun menggunakan media *loose part* dan pemilihan kegiatan main maze sudah berhasil. Berdasarkan praktik kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun perlu memperhatikan strategi pembelajaran yang sesuai guru harus memperhatikan tingkat pemahaman, metode pembelajaran yang digunakan, serta media pembelajaran yang dapat bervariasi, menarik, dan merangsang kreativitas anak dalam bermain. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan atau referensi untuk tindakan sejenis, khususnya pada meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun.

REFRENSI

Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2017). Pembelajaran Literasi. Jakarta: Bumi Aksara Hesti Cahyani and Ririn Wahyu Setyawati, “Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan.

- Kuswanto, Anggil Viyantini, & Suyadi, Suyadi. (2020). Sistematika literatur review: permainan maze dalam mengembangkan perkembangan anak usia taman kanak-kanak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 119–125.
- Laily Rosidah (2014) “Pentingnya Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 300-311.
- Lismaya, Lilis. (2019). *Berpikir Kritis & PBL:(Problem based learning)*. Media Sahabat Cendekia.
- Machali, Imam. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru. *IJAR*, 1(2).
- MARWIYAH, M. I. A. (2022). *Analisis Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Untuk Menanamkan Keterampilan 4c (Communication, Collaboration, Critical Thinking And Problem Solving, Dan Creativity And Innovation) Pada Anak Usia Dini*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Masalah Melalui PBL Untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA,” PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 2016, 158.
- PERMENDIKBUD RI Nomer 137 Tahun 2013 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun.
- Puspita, W. A. (2019). Penggunaan Loose parts Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEM. Kepala BP PAUD Dan Pendidikan Masyarakat Jawa Timur Penasehat Kepala Seksi Informasi Dan Kemitraan, 17.
- Rahardjo, M. M. (2019). How to use Loose-Parts in STEAM? Early Childhood Educators Focus Group discussion in Indonesia. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(2), 310-326.
- Shaleh, Muh, Batmang, Batmang, & Anhusadar, Laode. (2022). Kolaborasi Orang Tua dan Pendidik dalam Menstimulus Perkembangan Keaksaraan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4726–4734.
- Suwandi, Sarwiji. (2020). Implementasi Pembelajaran Abad Ke-21 Dan Tantangannya Untuk Berperan Dalam Masyarakat 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.