

PUZZLE DAN SULING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BICARA ANAK DI TPA *EARLY GROW* MALANG

Adinda Ulfa Permatasari; Farah Farida Tantiani
Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Malang, Malang
adindaulfa.permata@gmail.com, farah.farida.fppsi@um.ac.id

ABSTRACT

The increasing number of dual earner family causes the parents entrusting their children to the Day Care. In order to be the optimal partner for parenting, the day care management must provide services to optimize the development of each child, includes children with special needs. In this preliminary study, data collection was carried out in an Early Grow (EG) day care in Malang, where one of his children seemed to have a developmental delay, especially in expressive language. This study conducted to examine the intervention using available toys in the day care in order to improve the expressive language of the child. The intervention given in the form of a puzzle and flute game. This activity was held for 17 meetings. In the last phase of the exercise, the subject has begun to tell about what he did, began to ask by controlling his tone of voice, able to compile puzzles quickly and dare to ask when not knowing where the puzzle pieces are right. From the results of the program implementation it can be suggested that children who experience developmental delay, especially in expressive language, can be given a social play program with simple equipment, such as puzzles and musical instruments that stimulate children's oral movements.

Keywords: expressive language, children day care, play

ABSTRAK

Banyaknya pasangan suami istri yang bekerja menyebabkan anak-anak mereka dititipkan di Tempat Penitipan Anak (TPA), sehingga pengurus TPA pun harus menyediakan pelayanan untuk mengoptimalkan perkembangan tiap anak tersebut. Pelayanan ini termasuk juga pada anak-anak yang berkebutuhan khusus. Dalam penelitian pendahuluan ini, pengambilan data dilakukan di sebuah TPA *Early Grow* (EG) di kota Malang yang salah satu anaknya tampak memiliki keterlambatan bicara dengan memberikan intervensi berupa permainan *puzzle* dan suling, yang merupakan permainan di TPA tersebut. Kegiatan ini dilakukan selama 17 kali pertemuan. Pada latihan tahap terakhir, subjek sudah mulai bercerita tentang apa yang dilakukannya, mulai bertanya dengan mengontrol nada bicaranya, mampu menyusun *puzzle* dengan cepat dan berani bertanya saat tidak mengetahui letak potongan *puzzle* yang benar. Dari hasil pelaksanaan program dapat disarankan agar pada anak-anak yang mengalami hambatan dalam kemampuan komunikasi dapat diberikan program bermain sosial dengan perlengkapan sederhana yang ada di TPA tersebut, seperti *puzzle* dan alat musik yang melatih gerakan oral anak.

Kata kunci: kemampuan bicara anak; tempat penitipan anak; bermain

PENGANTAR

Tempat Penitipan Anak (TPA) atau *TPA Early Grow* ini merupakan Lembaga pendidikan dan penitipan anak yang sudah berdiri sejak tahun 2011. Anak-anak yang dititipkan di TPA ini, mulai dari balita usia 1 tahun hingga 9 tahun, yang terdiri dari 3 perempuan dan 9 laki-laki. Jumlah

pendamping pada TPA terdapat 3 orang, diantaranya 1 berperan sebagai kepala sekolah sekaligus pengasuh, dan 2 lainnya sebagai pengasuh anak-anak.

Dari anak-anak yang dititipkan di TPA ini, tampak yang cukup menarik adalah dalam permasalahan perkembangan bahasa anak. Perkembangan bahasa yang kurang optimal mengakibatkan anak sulit dalam berkomunikasi dengan orang lain. Hasil observasi di lokasi pada tanggal 24-28 Mei 2018 diketahui bahwa pada anak-anak usia 2 - 4 tahun saat melakukan kegiatan bermain lego masih ada yang suka mengeluarkan air liur, serta ada 3 anak yang tidak bisa diajak berkomunikasi. Saat ditanya oleh pengasuh, anak tidak bisa menjawab tetapi mendengarkan dan memperhatikan pengasuh, sedangkan anak kedua saat ditanya oleh pengasuh, hanya mendengarkan dan mengulang kembali perkataan yang ditanyakan. Tampaknya ia juga kurang dapat memusatkan perhatiannya pada kegiatan yang sedang dilangsungkan. Selain itu, terdapat satu anak yang saat diarahkan untuk diam ditempat saat kegiatan bernyanyi tidak bisa diam ditempat sehingga pengasuh cenderung memaksa anak saat mengajak berbicara. Secara keseluruhan, dari hasil observasi diketahui terdapat kurang lebih 5 anak mulai usia 3- 6 tahun yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi. Menurut hasil observasi selama kegiatan pembelajaran, belum terdapat kegiatan khusus melatih anak-anak yang mengalami kesulitan bicara. Salah satu anak

Menurut Santrock (2011) anak usia 6 tahun dapat meningkatkan kosa-kata rata-rata sekitar 14.000 kata, lalu menjadi rata-rata sekitar 40.000 kata di usia 11 tahun. Sementara dari hasil observasi, salah seorang anak di TPA, yaitu MC, yang berusia 6 tahun masih kesulitan memahami beberapa kosakata baru dan makna kalimat kompleks. Pada umumnya memang kemajuan dalam kosa- kata dan tata- bahasa dalam bicara berlangsung selama anak-anak telah memasuki masa sekolah sehingga mendorong anak saat berbicara dan berbahasa dengan merangkai kata yang benar agar orang lain memahami ucapannya sehingga terjalin komunikasi dengan baik. Penjelasan lain menurut Nirwana (2011), perkembangan kecerdasan linguistik anak berusia 1 - 6 tahun seharusnya sudah mampu berbicara dengan lancar, akan tetapi tidak semua anak mampu melalui tugas perkembangan

bahasanya dengan baik. MC masih sering berbicara dengan pelafalan kata-kata yang tidak jelas dan membuat orang lain tidak mengerti maknanya.

Berdasarkan penjelasan masalah yang dialami oleh MC dalam hal masih kesulitan menjalin komunikasi. Peneliti menggali informasi masalah terkait gangguan artikulasi bicara spesifik pada anak usia 6 tahun terkait pembuatan program. Informasi yang diperoleh dari observasi selama 25 – 30 Mei selama kegiatan sehari-hari di TPA, pengasuh lebih memberikan perhatian kepada MC pada saat kegiatan belajar seperti menulis, menggambar, mewarna. Namun belum secara khusus untuk melatih kemampuan bicara MC seperti melatih pelafalan huruf setiap kata. Jumlah tenaga pengasuh pada TPA terbatas sehingga untuk selalu berkomunikasi dan mengawasi MC terbatas. MC termasuk anak yang kurang menjalin komunikasi dengan pengasuh dan teman-teman di TPA. MC lebih pendiam dan jarang untuk berbicara dibandingkan teman-temannya namun terkadang suka berteriak-teriak.

MC juga cenderung kurang percaya diri saat menjawab pertanyaan terlihat dari lambannya suara yang dikeluarkan sedangkan saat MC bermain sendiri lebih menunjukkan suara yang keras. Menanggapi masalah yang dialami subjek dibutuhkan adanya penanganan terkait gangguan artikulasi bicara. Salah satu metodenya adalah melalui permainan. Bermain sangat penting bagi perkembangan kognitif dan sosio emosional pada anak sehingga mendorong anak untuk aktif terampil berlatih berbicara dengan cara-cara yang menyenangkan. Bermain merupakan penekanan utama ditujukan pada anak-anak untuk mengembangkan cara berpikir dan pemahaman mereka melalui interaksi sosial (Vygotsky, dalam Santrock, 2011). Pemilihan kegiatan pada program ini yaitu bermain bersama yang diharapkan mampu mendorong anak agar tidak jenuh dan merasa tertekan untuk berlatih terampil berbicara. Menurut Wiyani (2014) untuk mengoptimalisasi perkembangan bahasa pada anak usia dini salah satunya dengan mengadakan kegiatan bermain sosial, karena pada saat bermain, kegiatan ini menuntut anak untuk dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan anak lainnya. Sementara dalam kegiatan bermain MC masih jarang melakukan kegiatan bermain sosial,

maka salah satu kegiatan bermain sosial yang dipilih untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah permainan *puzzle* dan suling.

Permainan *puzzle* dan suling merupakan media bermain yang dapat digunakan menstimulasi anak dalam kegiatan bermain sosial. Adapun tahapan yang harus dilakukan dalam pelaksanaan permainan ini adalah menyusun *puzzle* sesuai dengan menempatkan gambar yang benar, setelah itu mengenali nama-nama gambar yang ada pada *puzzle* dengan ejaan yang benar. Selain bermain *puzzle*, permainan suling juga digunakan sehingga ada latihan dalam meniup untuk melatih organ oral anak dalam memproduksi suara. Pendamping akan mencontohkan cara memainkannya. Kemudian di akhir mendampingi anak untuk menyebutkan gambar pada *puzzle* dengan artikulasi yang benar. Setelah kedua media dimainkan, anak di latih berulang-ulang untuk mengucapkan kosa kata dan ejaan huruf-huruf dengan benar. Teknik ini dapat digunakan untuk semua kalangan. Oleh karena latar belakang ini, peneliti merasa program stimulasi berbentuk bermain *Puzzle* dan Suling dapat dilakukan untuk meningkatkan kelancaran bicara pada anak usia 6 tahun di *TPA Early Grow* kota Malang.

METODE

Penelitian pendahuluan ini akan menggunakan penelitian yang sifatnya *quasi* eksperimen (Seniati dkk, 2015). Penggunaannya adalah dengan pengukuran berulang dengan variable bebas berupa penggunaan permainan *puzzle* dan suling serta variable terikatnya adalah artikulasi kata yang dikeluarkan oleh anak selama mengikuti permainan yang diberikan. Pertemuan dilakukan selama 17 kali. Lokasi pelaksanaan penelitian adalah di *TPA Early Grow* Malang. Pemberian stimulasi dilakukan selama 3 minggu, namun selama satu minggu pertama tidak dilakukan setiap hari, melainkan hanya dua hari sekali. Program dilaksanakan setelah libur Panjang Idul Fitri selesai dan memasuki awal bulan Juli 2018. Untuk hari-hari selanjutnya dilakukan lebih rutin yaitu setiap hari. Program pemberian stimulus ini dilakukan 15-30 menit setiap harinya. Adapun rancangan pemberian program dirangkum dalam table berikut.

Table 1. Rancangan Pemberian Program

Pertemuan ke-	Tahapan	Rincian Kegiatan	Tujuan
Pertemuan 1, 2, 3	Tahap I (Pembentukan) Pengenal media permainan berupa <i>puzzle</i> dan penggunaan suling, serta menjelaskan cara penggunaan media	Menyajikan <i>puzzle</i> dengan gambar (buah, sayuran, dan transportasi) serta mencontohkan cara penyusunan <i>puzzle</i> Menyajikan suling dan mencontohkan cara penggunaannya	a. Anak mampu bertanya dan menjalin komunikasi b. Anak tertarik untuk menggunakan media permainan c. Menambah kosakata baru dengan mengenali media permainan d. Melatih motorik anak dengan media permainan
Pertemuan 3, 4, 5, 6	Tahap II (Prosedur) Membuat penggunaan <i>puzzle</i> dan suling lebih bervariasi, menyebutkan gambar pada <i>puzzle</i> dengan memperhatikan artikulasi bicara	Penyusunan <i>puzzle</i> dengan benar dengan jangka waktu yang cukup Memainkan <i>puzzle</i> dan suling dalam waktu yang bersamaan. Pertama menyusun terlebih dahulu <i>puzzle</i> kemudian memberikan waktu jeda untuk meniup suling, lalu mengajak anak untuk menyebutkan gambar pada <i>puzzle</i> Membuat pengejaan nama gambar pada <i>puzzle</i> dengan menuliskan huruf satu persatu	a. Anak mampu untuk bermain sendiri menggunakan <i>puzzle</i> dan suling b. Anak mampu menyebutkan gambar pada <i>puzzle</i> c. Anak mampu berbicara dengan artikulasi yang benar d. Anak memahami pelafalan huruf yang benar
Pertemuan 7, 8, 9, 10	Tahap III (Kegiatan) Memainkan <i>puzzle</i> dan suling secara bersama-sama, dan melakukan tebak-tebakan pada gambar dalam <i>puzzle</i>	Memainkan <i>puzzle</i> dan suling bersama dengan teman di sekitarnya Meniup suling dengan keras sebelum menyebutkan gambar Melakukan tanya jawab antar teman mengenai isi gambar pada <i>puzzle</i>	a. Anak mampu membiasakan diri dengan penggunaan media permainan b. Anak mampu bermain dengan baik dan tenang bersama temannya c. Anak mampu berkomunikasi dengan jelas kepada orang lain d. Anak mampu menyesuaikan diri di lingkungannya
Pertemuan 11, 12, 13	Tahap IV (Kegiatan Lanjutan) Memainkan <i>puzzle</i> dan suling dengan bersaing bersama teman sebaya Pemberian <i>reward</i> pada anak saat mampu	Bersaing dengan teman sebaya dalam menyusun <i>puzzle</i> , meniup suling dengan keras dan indah Menyebutkan satu persatu gambar dengan jelas dan	a. Anak mampu mengontrol emosi dalam bermain bersama teman b. Anak bersemangat mengucapkan artikulasi dengan benar

	berbicara dengan artikulasi yang benar	lantang hingga temannya mengerti Memberikan batasan waktu untuk anak berkompetisi	c. Anak merasa senang dan tidak terbebani melakukan permainan d. Anak mampu melafalkan huruf-huruf dengan benar
Pertemuan 14, 15	Tahap V (Pengakhiran) Evaluasi program, dan tindak lanjut	Memberikan penjelasan kepada anak tujuan dari permainan <i>puzzle</i> dan suling Memberikan waktu kepada anak untuk merasakan perkembangan bicaranya Memberikan evaluasi dan saran kritik untuk perkembangan belajar selanjutnya	a. Terungkapnya hasil yang ingin dicapai dalam permainan <i>puzzle</i> dan suling b. Anak mampu berkomunikasi dengan bahasa yang jelas dan dimengerti orang lain c. Anak mampu mengontrol diri saat di lingkungan

HASIL

Program terhadap MC dilaksanakan sejak tanggal 2 Juli 2018 hingga tanggal 6 Juli 2018 dan dilaksanakan setiap 2 hari sekali. Lalu setelah itu dilaksanakan lagi pada tanggal 9 Juli 2018 dan dijalankan setiap hari hingga tanggal 20 Juli 2018. Selanjutnya anak menggunakan media permainan sendiri tanpa jadwal yang ditentukan

Awalnya MC belum bisa menyusun *puzzle* sendiri, tapi setelah dimainkan berulang-ulang serta diberi petunjuk ia mulai mampu menyelesaikan sendiri. Selama bermain *puzzle* di minggu pertama MC mampu mengenali dan mau menyebutkan nama-nama buah, akan tetapi ada beberapa huruf yang tidak bisa diucapkan dengan benar diantaranya “s, r, p, l”. Kemudian di hari kedua MC diberikan permainan suling supaya ditiup oleh anak, awalnya MC meniup dengan pelan sehingga suara suling tidak terdengar, setelah diberikan contoh suling mulai ditiup lebih keras oleh MC dengan nada yang masih terbata-bata. Saat pertama MC di ajak bermain ia sering menyerah dan sering marah saat tidak bisa menyelesaikan tugasnya. Selain itu, MC sering menangis dan berteriak-teriak saat mainannya dipakai oleh teman lain. Namun pada minggu kedua saat diajak main suling dan berlomba menyusun *puzzle* dia lebih terlihat mengontrol emosinya. Setelah berlangsung 3 minggu hingga saat ini MC masih terlihat belum begitu jelas berbicara dengan cepat, tetapi terlihat sedikit kemajuan saat

MC berbicara pelan-pelan kata-kata yang dikeluarkan lebih dimengerti orang lain. Kemampuan bicara MC setelah dilakukan observasi terdengar lebih jelas setelah ia bermain meniup suling. Pelafalan kosakata dan suara yang dikeluarkan cenderung lebih keras dan tersusun lebih runtut. Untuk pemberian mainan tersebut biasanya di berikan bergantian pada hari yang berbeda, MC terlihat mengalami perubahan setelah dua minggu berturut-turut disajikan meskipun masih perlu diingatkan untuk pelan-pelan saat berbicara, dan juga menurut pengasuh yang berada dalam *TPA Early Grow* MC mau aktif bermain jika dia dalam kondisi suasana hati yang baik. Program pemberian alat permainan berupa *puzzle* (gambar buah-buahan, sayuran, alat transportasi) dan suling terhadap MC ini dilakukan dengan jam yang tidak menentu karena menyesuaikan keadaan di *TPA* dan juga jam tidur MC sendiri. Untuk lokasi atau tempat yang digunakan melatih MC biasanya di ruang audio visual atau ruang kegiatan (digunakan sebagai tempat ruang bermain anak). Supaya lebih jelas mengenai program yang dijalankan, di bawah ini terdapat rincian mengenai pelaksanaan program yang dilakukan oleh praktikan dapat dilihat pada Tabel 2.

TABEL 2 JADWAL KEGIATAN PROGRAM

Tanggal	Aspek Gerakan yang Ingin Dilatih	Cara Melatih	Alat Permainan	Hasil yang Tampak
2 Juli 2018	Mampu menyusun <i>puzzle</i> Mampu menyusun <i>puzzle</i> Mampu mengenali isi gambar-gambar pada <i>puzzle</i>	Memberikan contoh penyusunan <i>puzzle</i> yang benar Memberi contoh dengan mempraktekkan bermain bersama	<i>Puzzle</i> gambar buah-buahan	Belum bisa menyelesaikan sendiri masih meminta bantuan kerjasama Mampu mengenali serta menyebutkan semua nama-nama buah pada <i>puzzle</i>
4 Juli 2018	Mampu menyebutkan nama-nama buah dengan artikulasi yang benar Mampu berbicara dengan lantang saat menjawab	Mengajak anak menyebutkan nama buah satu persatu Mengeja kata dengan pemisahan huruf satu persatu Mengajak berbicara dengan bertatap muka melalui kontak lebih dekat Mendikte anak menirukan pelafalan nama-nama buah	<i>Puzzle</i> bergambar buah Pensil untuk mengeja huruf Spidol untuk menulis huruf	Belum mampu menyebutkan huruf “ s, r, p, l” dalam pelafalan Belum bisa berkonsentrasi penuh saat menjawab pertanyaan sering menunjukkan sikap teriak-teriak Mampu mengontrol suara yang dikeluarkan mulai jarang berteriak Mulai bisa menyebutkan huruf “s” dalam pelafalan buah salak

6 Juli 2018	Mampu mengeluarkan energi lebih banyak saat bermain Mampu meniup suling dengan keras	Mencontohkan untuk pernapasan dahulu di awal Mencoba meniup suling di hadapan anak	Penyajian mainan suling	Belum mampu meniup dengan suara yang keras
9 Juli 2018	Mampu meniup suling dengan jelas tidak terbata-bata	Mengajak anak memainkan suling bersama Memberikan penjelasan cara meniup yang benar	Penyajian suling kepada anak	Mulai mampu meniup suling dengan keras namun masih dalam jangka waktu tertentu
10 Juli 2018	Mampu bermain <i>puzzle</i> bersama dengan teman-teman	Mengajak teman seusianya bermain <i>puzzle</i> bersama Mengajak tebak-tebakan untuk mengucap nama buah dalam <i>puzzle</i>	Penyajian <i>puzzle</i> Pensil untuk menunjuk gambar saat tebak-tebakan	Mampu mengatur emosinya, sudah tidak menangis dan berteriak saat kalah bermain Mampu bersuara dengan artikulasi yang lebih jelas
11 Juli 2018	Mampu bermain suling bersama dengan temannya	Mengajak teman lainnya untuk meniup suling bersama Mengajak berlomba meniup suling dengan keras dan berintonasi	Pemberian sebuah suling	Mampu mengatur emosinya, sudah tidak menangis dan berteriak saat kalah bermain Mampu meniup suling dengan keras meskipun tidak dalam jangka waktu yang lama seperti temannya
12 Juli 2018	Mampu menyebutkan gambar-gambar saat menyusun <i>puzzle</i> dan meniup suling dengan benar	Memberikan waktu saat menyusun <i>puzzle</i> serta mengucap nama pada gambar Memberikan waktu selingan untuk anak meniup suling sebelum melafalkan nama pada <i>puzzle</i>	Penyajian <i>puzzle</i> Penyajian suling	Mampu melafalkan nama-nama buah lebih lancar setelah meniup suling Mampu menjawab dengan suara yang lebih keras
13 Juli 2018	Mampu melafalkan gambar pada <i>puzzle</i> Mampu mengenali isi gambar-gambar pada <i>puzzle</i> Mampu menyebutkan dengan kosakata yang benar	Memberikan waktu pada anak untuk memperhatikan susunan <i>puzzle</i> Menyebutkan bersama nama-nama sayuran Memberikan tebak-tebakan pada anak mengenai gambar pada <i>puzzle</i>	Penyajian <i>puzzle</i> gambar sayuran	Mampu menyusun <i>puzzle</i> dengan benar Belum bisa mengenali nama-nama seluruh sayuran dalam <i>puzzle</i> Mampu mengenali serta menyebutkan semua nama-nama sayuran pada <i>puzzle</i> namun ada beberapa kosakata yang masih sulit diucapkan

16 Juli 2018	Mampu menyebutkan nama-nama sayuran dengan artikulasi yang benar Mampu menyebutkan nama sayuran dengan artikulasi yang benar	Mengajak anak menyebutkan nama buah satu persatu Mengeja kata dengan menuliskan ejaan huruf satu persatu Memberikan waktu untuk meniup suling Mengulang pertanyaan mengenai gambar sayuran	<i>Puzzle</i> bergambar sayuran Pensil untuk mengeja huruf Memberikan suling	Belum bisa menyebutkan artikulasi dengan benar pada buah “paprika, brokoli, kapri” Mampu menyebutkan nama sayuran dengan lebih jelas pengucapan bahasa inggris Mampu mengucapkan ejaan lebih jelas setelah meniup suling Mampu menggunakan mainan sendiri tanpa di beri petunjuk
17 Juli 2018	Mampu bermain adu ketepatan artikulasi dengan teman	Memberikan waktu untuk berlomba menyusun <i>puzzle</i> Memberikan tebak-tebakan mengenai ketepatan artikulasi mengucapkan nama sayuran	<i>Puzzle</i> bergambar sayuran Pensil untuk menunjukkan gambar	Mampu bermain bersama dan lebih mengontrol emosinya tidak marah bila diganggu teman lain Mulai mampu pelan-pelan memperhatikan artikulasi bicaranya
18 Juli 2018	Mampu mengucapkan artikulasi yang benar	Bermain menyusun <i>puzzle</i> bergambar transportasi Menyebutkan satu persatu nama gambar Membenarkan kosakata yang salah dalam pengucapan	Penyajian <i>puzzle</i> gambar transportasi	Belum mampu mengenali semua nama transportasi pada gambar Belum mampu mengucapkan semua gambar dengan artikulasi yang tepat
19 Juli 2018	Mampu mengenali gambar pada <i>puzzle</i> Mampu menyebutkan gambar dengan artikulasi yang tepat	Menyusun <i>puzzle</i> bersama Menggunakan selingan waktu untuk meniup suling Mengulang-ulang huruf pada nama yang sulit diucapkan	<i>Puzzle</i> bergambar transportasi Spidol untuk menuliskan ejaan	Mampu melafalkan huruf “ p, b, dan k” dengan benar Mampu berbicara lebih luwes dalam menyebutkan gambar transportasi
20 Juli 2018	Mampu memainkan <i>puzzle</i> dan meniup suling bersama Mengucapkan kosakata dengan artikulasi yang tepat	Menyusun <i>puzzle</i> bersama-sama dengan teman Mengeja bersama dengan suara yang jelas Meminta mengucapkan nama transportasi bergiliran	Penyajian <i>puzzle</i> buah-buahan, sayuran, transportasi dan suling	Mampu menyusun setiap <i>puzzle</i> lebih rapi Mampu menjalin interaksi dengan bermain bersama temannya Mengucapkan gambar dengan suara yang keras meskipun masih ada beberapa huruf yang masih sulit

Pada mulanya, anak tersebut hanya bisa menyebutkan nama-nama gambar pada *puzzle* buah secara penuh, sedangkan pada *puzzle* dengan gambar sayuran hanya 3-4 yang disebutkan, serta pada gambar transportasi hanya diketahui 5 gambar saja. Akan tetapi di awal pemberian *puzzle* ini MC

menunjukkan kesalahan dalam pelafalan huruf-huruf saat berbicara. Akan tetapi selama seminggu pertama dilatih berulang-ulang MC perlahan mulai membenarkan artikulasi yang benar, seperti awalnya membaca “alak” menjadi salak. Dengan berlatih mengeja satu persatu pada jangka waktu yang cukup memberikan anak untuk membenarkan kata yang tidak sesuai. Selain itu, kelancaran anak mengucapkan huruf juga di dorong dengan memberikan mainan meniup suling. Dari kebiasaan anak yang dilatih untuk meniup suling, MC lebih keras saat berucap dan mulai berkata pelan-pelan menata artikulasi bicaranya. Setelah anak meniup suling terlihat perubahan vokal yang lebih jelas daripada sebelumnya. MC terlihat mengeluarkan suara pengejaan saat membaca gambar pada *puzzle* dengan jelas dan tidak terburu-buru lagi saat bicara. Selanjutnya, perkembangan yang ditunjukkan oleh MC terlihat cukup pesat. Hingga pada sesi latihan ke tujuh, ia sudah mampu menyebutkan kata dengan artikulasi benar tanpa mengeja terlebih dahulu, meskipun belum semua kata pada gambar yang ditampilkan. Untuk kemampuan MC dalam menyusun *puzzle* dengan benar, baru berhasil setelah tiga kali berulang-ulang program berjalan. Akan tetapi, setelah berlatih selama tiga kali bermain *puzzle* MC mampu mengikuti teman-teman lainnya dalam menyusun *puzzle* dengan estimasi waktu yang tidak terlalu berbeda dibandingkan sebelumnya.

Pada sesi latihan ke tujuh MC juga diajak untuk bisa berbicara pelan-pelan dengan jelas. Akan tetapi pada saat itu MC belum mampu mengontrol setiap kata yang diucapkan. Pada sesi ini anak selalu distimulasi untuk meniup suling agar melatih oral mulut untuk lebih luwes dalam berucap. Dan pada sesi latihan ke delapan, akhirnya MC sudah mampu untuk mengontrol bicaranya, tetapi masih butuh bantuan untuk mengeja setiap kata. Untuk sesi-sesi latihan selanjutnya, peneliti terus menstimulasi MC dengan sering menjalin komunikasi supaya dapat membiasakan anak untuk menambah kosakata dan melancarkan kemampuan bicara dengan benar.

Untuk kemampuan MC dalam berinteraksi di lingkungannya sudah mulai dilakukan sendiri, tetapi MC masih sering egois dan menangis setiap berebut mainan dengan temannya. Pada saat bermain menyusun *puzzle* bersama MC sudah mulai bisa bekerja sama dengan temannya. Ia juga mengurangi sikap suka berteriak-teriak dan menunjukkan lebih terkontrol emosinya. Setelah

mendengar MC banyak mendapat pujian dari pengasuh disana karena sudah bisa lebih jelas berbicara, ia lebih bersemangat dan menyukai mainan suling dan *puzzle* tersebut, sehingga mendorong anak untuk giat berlatih sendiri. Kemudian, dalam sesi latihan yang terakhir, kemampuan anak sudah cukup berkembang. Anak sudah mampu bermain menggunakan suling dan *puzzle* sendiri dan mau bermain bersama tanpa bantuan. Untuk pengucapan gambar-gambar pada *puzzle* sudah lebih jelas karena keseringan melakukan pengejaan terhadap pelafalan masing-masing benda. MC juga sudah mampu menjawab pertanyaan dengan pengucapan kosakata yang tepat dalam merangkai kalimat.

DISKUSI

Berdasarkan program yang telah dijalankan oleh praktikan berupa pemberian alat permainan *puzzle* dan suling terhadap anak usia 6 tahun yang mengalami masalah keterlambatan perkembangan, dalam hal ini bahasa ekspresif, maka dapat diamati anak tersebut telah mengalami perkembangan bahasa ekspresif yang cukup signifikan setelah diberikan program bermain *puzzle* dan suling. Sebelumnya perilaku MC suka teriak-teriak, suka bermain sendiri, suka menangis, tidak aktif bertanya, dan mengucapkan kalimat yang tidak jelas menjadi dapat lebih dikontrol saat anak melakukan kegiatan bermain, baik dilakukan sendiri ataupun kelompok. Anak mendapatkan kosakata baru dan dapat mengatur dirinya agar mampu berbicara dengan jelas. Anak mulai berani bertanya saat tidak mengerti letak potongan *puzzle* yang benar dan gambar-gambar yang belum dikenali. Anak juga memiliki antusias tinggi dalam berlatih sehingga proses pemberian stimulasi lebih cepat.

Permainan memang memiliki fungsi untuk mengembangkan aspek fisik dan social anak seperti yang diutarakan oleh Tedjasaputra (2003) mengenai manfaat bermain. Permainan seperti meniup suling dan bermain *puzzle* cukup banyak melibatkan gerak-gerak tubuh berfungsi untuk sarana menunjang kekuatan otot tubuh, perkembangan motorik kasar, serta menumbuhkan rasa percaya diri anak karena mampu melakukan gerakan yang mampu menyalurkan energi yang berlebih sehingga tidak merasa gelisah. Sehingga hal tersebut dalam membantu perkembangan bahasa dan bicara dapat mendorong anak untuk lebih berani dalam berkomunikasi. Dengan bermain bersama teman, anak juga dapat berlatih berkomunikasi, yaitu menata volume suaranya, mengemukakan isi pikirannya serta mendengarkan apa yang hendak diutarakan oleh temannya.

Hambatan dalam melakukan program ini biasanya terjadi hanya jika subjek sedang sakit. Ketika subjek mengalami kelelahan sewaktu pulang sekolah, maka subjek seperti tidak tertarik dan cenderung jenuh dalam memainkan media tersebut, sehingga mudah marah saat diganggu temannya. Ketika subjek sudah merasa jenuh, maka program bermain akan dihentikan dalam hari tersebut, digantikan dengan membiarkan MC beristirahat. Jika masih ada waktu dan kesempatan di hari itu

biasanya mengajak bermain lagi untuk melanjutkan kembali menjalankan program pada sore hari. Sedangkan waktu pelaksanaan sesuai dengan jadwal pelaksanaan sangat terbatas karena subjek melakukan kegiatan tersebut sekitar 30 menit sebelum makan siang, sehingga terkadang subjek kurang konsentrasi saat bermain *puzzle* dan suling.

KESIMPULAN

Hasil dari pelaksanaan program permainan *puzzle* dan suling secara deskriptif menunjukkan perubahan pada kemampuan bicara MC. Pada latihan tahap terakhir, subjek sudah mulai bercerita tentang apa yang dilakukannya, mulai bertanya mengontrol nada bicaranya, mampu menyusun *puzzle* dengan cepat dan berani bertanya saat tidak mengetahui letak potongan *puzzle* yang benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Nirwana, Ade Benih. (2011). *Psikologi Ibu, Bayi, dan Anak*. Yogyakarta: Nuha Medika
- Santrock, John W. (2011). *Life-Span Development, Perkembangan Masa Hidup Jilid I (Edisi Ketigabelas)*. Jakarta : Erlangga
- Santrock, John W. (2011). *Masa Perkembangan Anak Children Buku 1 (Edisi 11)*. Jakarta: Salemba Humanika
- Seniati, Liche., Yulianto, Aries & Setiadi, Bernadette, N. (2015). *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: PT Indeks.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2003). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT Gramedia
- Wiyani, Novan Ardy. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media