

MODEL PERFORMANSI MAJALAH ANAK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BERBAHASA LISAN ANAK USIA PRASEKOLAH

Nurchasanah

Abstract: Children magazines as learning materials at kindergarten need to be evaluated in terms of their quality because they give big influence on child development. Taking this assumption, the study aims to describe (a) instructional models in children magazines, (2) instructional models for spoken language in children magazines, (3) instructional models for spoken language interesting to children, and (4) instructional models which help improve children's linguistic creativity. The study uses a qualitative and pre-experimental design. Results of the study indicate that instructional models in children magazines are complete enough in terms of their structural elements, but contents of each element turn out to be inconsistent. The tasks presented for various purposes are varied enough. For learning the spoken language, there are 11 models presented; but only 3 of them are truly appealing to children. Among these 3 models, the one that helps improve creativity in spoken language is describing pictures helped by oral questions.

Key words: children magazines, linguistic creativity, spoken language, preschool children.

Majalah diartikan sebagai surat kabar berkala, surat kabar yang terbit mingguan, bulanan, dan sebagainya (Poerwodarminto, 1976). Sebagai media cetak berkala, majalah memiliki andil besar sebagai sarana peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi masyarakat pembacanya karena majalah memuat berbagai informasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang relatif

Nurchasanah adalah dosen Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang

baru.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, majalah sering difungsikan sebagai media pembelajaran, mulai tingkat yang paling rendah, di Taman Kanak-Kanak, sampai ke tingkat paling tinggi, di perguruan tinggi. Bahkan, di lingkungan keluarga, majalah sering difungsikan sebagai sarana belajar di rumah.

Hasil penelitian dasar Nurchasanah tahun 1999 dengan judul *Model Interaksi Edukatif untuk Menciptakan Kreativitas Berbahasa Indonesia Siswa TK Kota Malang* dan penelitian dasar tahun 2002 dengan judul *Model Interaksi Keluarga untuk Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Anak Usia Prasekolah* membuktikan bahwa majalah merupakan salah satu sarana pembelajaran yang digunakan di sekolah maupun di keluarga. Dalam situasi formal (di kelas) maupun nonformal (di keluarga), majalah dianggap merupakan sarana pembelajaran yang paling menarik karena tampilannya cukup bervariasi, baik dari segi model pembelajarannya, gambarnya yang berwarna-warni, maupun tampilan bahasanya yang mudah diikuti anak. Selain itu, majalah merupakan media belajar yang mudah dijangkau oleh sekolah dan keluarga karena harganya relatif murah dan tersedia di mana-mana. Karena itu, bukan hal yang mengejutkan kalau sekarang omset majalah, terutama majalah anak semakin lebih besar.

Berdasarkan Nurchasanah tersebut, TK di Kota Malang banyak yang berlangganan majalah anak. Untuk itu, siswa dikenai biaya lebih kurang Rp 5.000,00 setiap bulan. Bahkan, banyak keluarga yang berlangganan majalah sebagai media belajar anak. Kondisi demikian sangat menarik bagi peneliti untuk melihat lebih jauh performansi majalah anak dari strategi yang berpengaruh besar terhadap kompetensi hasil belajar, khususnya kompetensi berbahasa lisan. Dengan melihat performansinya, akan dapat diketahui letak kemenarikan dan kelebihan majalah.

Dilihat dari isinya, majalah anak yang selama ini difungsikan di TK memuat berbagai kompetensi dasar yang harus dikuasai anak, di antaranya kompetensi berbahasa, daya pikir, dan keterampilan. Ketiga kompetensi ini disajikan dengan berbagai variasi strategi pembelajaran. Namun demikian, sampai saat ini belum diketahui secara pasti model yang dapat difungsikan oleh guru untuk meningkatkan kompetensi berbahasa lisan anak dan diminati anak. Pada umumnya, guru hanya menyajikan majalah itu sebagai model dan sekaligus sebagai media pembelajaran tanpa mempertimbangkan kesesuaiannya dengan anak. Akibatnya anak-anak sering merasa jenuh

belajar karena model pembelajaran, isi, dan latihan-latihannya selalu berulang dari edisi yang satu ke edisi berikutnya.

Majalah anak sebagai salah satu media pembelajaran di TK paling tidak harus memenuhi tiga syarat, yaitu (1) edukatif, (2) teknis, dan (3) estetika. Dari segi edukatif, sarana pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum dan didaktik metodik. Artinya, sarana pembelajaran harus sesuai dengan tingkat kemampuan anak, dapat mendorong kelancaran dan keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Dari segi teknis, sarana pembelajaran harus memenuhi syarat, kebenaran ditinjau dari konsep ilmu, ketelitian, keawetan, ketahanan, kejelasan teknik, kemudahan pemakaian, keamanan, ketepatan ukuran, dan kontabilitas (keluwesan). Dari segi estetika, sarana pembelajaran harus memenuhi syarat estetis, ukurannya sesuai, dan warna serta kombinasinya serasi (Depdikbud, 1992/1993).

Majalah anak ditinjau dari performansinya memiliki karakteristik khas yang berbeda dari majalah untuk orang dewasa. Performansi majalah anak dapat ditinjau dari berbagai segi, yaitu: (1) segi bahasa, (2) segi isi, dan (3) segi tekniknya. Dari segi bahasa, majalah anak memiliki ciri (1) kosakata yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan anak, dan (2) kalimatnya sederhana. Dari segi isi, majalah anak (*Cerdas*) disusun dengan memperhatikan program kegiatan TK dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. (1) Isi majalah anak harus sesuai dengan program kegiatan belajar dalam rangka pembentukan perilaku yang meliputi pengembangan moral Pancasila, agama, perasaan/emosi, kemampuan bermasyarakat. (2) Isi majalah anak harus sesuai dengan program kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kemampuan dasar, yang meliputi pengembangan kemampuan berbahasa, daya pikir, daya cipta, keterampilan dan jasmani. Dari segi teknis, majalah anak banyak menggunakan permainan sebagai sarana pembelajaran, banyak menggunakan gambar yang berwarna-warni, dan pembelajarannya memiliki berbagai model yang disesuaikan dengan perkembangan psikologis anak. Dalam penelitian ini, yang dilihat adalah performansi model pembelajarannya.

Pada umumnya, majalah anak yang digunakan di TK diciptakan untuk anak TK. Hal ini tercermin dari kata pengantarnya, seperti majalah *Media Bermain Kreatif (MBK)*, *Pintar Dakwah*, *Cikal*, *Cerdas*, dan sebagainya. Karena itu, performansi model pembelajarannya pun disesuaikan dengan perkembangan psikologis anak TK.

Dalam kata pengantar majalah *MBK* dinyatakan bahwa model pembelajaran yang banyak digunakan adalah permainan. Permainan memang cocok untuk anak TK karena dengan bermain, anak-anak akan merasa senang. Rasa senang sangat diperlukan oleh anak dalam belajar karena membuat suasana belajar penuh gairah dan responsif. Majalah lain juga banyak menggunakan permainan sebagai sarana pembelajaran. Hanya saja, jenis variasi pemainannya menurut pengamatan peneliti belum diketahui karena memang belum pernah diteliti. Karena itu, peneliti bermaksud mendeskripsikan model pembelajaran dalam majalah tersebut.

Sebagai metode pembelajaran dalam majalah anak, secara psikologis permainan diperlukan bagi anak. Berdasarkan teori relaksasi, Van Horn, dkk. (1993) menjelaskan bahwa permainan digunakan sebagai sarana istirahat untuk mengisi energi yang terkuras sehabis melakukan aktivitas. Menurut teori konstruksi (Vygotsky), Van Horn, dkk. (1993) juga mengatakan bahwa permainan merupakan kreasi situasi imajinatif yang menjembatani anak dengan dunia luar (masyarakat). Melalui permainan, anak dapat belajar mengatasi kesulitan yang dihadapinya.

Permainan merupakan aktivitas yang memiliki karakteristik yang khas. Permainan biasanya dilaksanakan atas dasar motivasi yang bersifat intrinsik. Pelaku permainan melaksanakan kegiatan itu untuk mencari kesenangan. Di samping itu mereka juga memperoleh sesuatu yang mungkin tidak mereka sadari, misalnya pengetahuan, pengalaman bersosialisasi, keterampilan, dan sebagainya. Yang jelas, permainan merupakan suatu kegiatan yang pada umumnya disenangi oleh manusia, terutama anak-anak.

Johnson, Christie, dan Yawsky (1997) menerangkan bahwa di samping sesuai motivasi intrinsik anak, permainan juga memiliki ciri: (1) pelaku permainan bebas menentukan pilihan, (2) berorientasi pada proses, bukan hasil, dan (3) bersifat menyenangkan. Sifat-sifat itulah yang menyebabkan banyak orang tua, guru, dan masyarakat sering menggunakan permainan sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, rasa sosial, dan mental anak.

Gulsmutks, Montesori, dan Froebel (dalam Debdikbud, 1992) mengatakan bahwa manfaat permainan bagi anak-anak tidak dapat diragukan lagi. Bahkan, mereka menganjurkan digunakannya permainan sebagai alat pendidikan yang utama. Alasan mereka sebagai berikut. (1) Permainan merupakan alat penting untuk menumbuhkan sikap sosial dalam hidup bermasyarakat. Dengan bermain, anak-anak mengenal bermacam-macam aturan

dan tingkah laku. (2) Permainan merupakan alat untuk mengembangkan fantasi dan bakat. (3) Permainan dapat mendatangkan perasaan senang. (4) Permainan beregu atau kelompok dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan disiplin karena anak-anak harus menaati peraturan.

Pendapat di atas tampaknya selaras dengan pandangan Stone (1995) yang mengatakan bahwa permainan merupakan sarana untuk membantu perkembangan sosial anak. Dalam bermain, anak-anak belajar bernegosiasi, memecahkan konflik, permasalahan, bertenggang rasa, berlatih bersabar, bekerja sama, tolong menolong, dan sebagainya.

Permainan juga dapat membantu perkembangan emosi anak (Storm dalam Stone, 1995). Dia membuktikan adanya hubungan antara permainan dengan berkurangnya rasa cemas. Bagi anak, bermain merupakan tempat pelarian yang nyaman dan tempat mereka mengontrol dunia mereka dan pikiran. Peranan anak dapat dipahami dengan baik dan tercipta konteks yang aman untuk perkembangan emosi mereka.

Untuk melihat gambaran model pembelajaran dalam majalah anak digunakan *metode analisis interaksi*. Metode analisis interaksi ini ada yang menekankan pada aktivitas guru dan murid. Untuk melihat model pembelajaran dalam majalah anak, aktivitas guru dan murid perlu dilihat. Sebab, keduanya berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar. Karena itu, model analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *model analisis Muslich, dkk.* (1987). Model ini yang menekankan pada keaktifan guru dan murid yang tercermin dalam pembelajaran pada majalah anak.

Analisis model pembelajaran dalam majalah dapat dilihat dari dua sisi, yaitu (1) struktur pembelajaran dan (2) model tugas yang disajikan dalam majalah tersebut. Struktur pembelajaran membicarakan tentang pola penyajian komponen-komponen pembelajaran beserta urutannya. Sementara itu, model tugas membicarakan tentang bentuk pelatihan yang harus dikerjakan siswa sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Struktur pembelajaran majalah anak terdiri atas tiga komponen, yaitu (1) bagian awal, (2) bagian inti, dan (3) bagian akhir pembelajaran. Bagian awal menyajikan penjelasan arah dan tujuan yang harus dicapai siswa setelah melaksanakan tugas-tugas tertentu. Bagian inti berisi model pelatihan (tugas-tugas) yang harus dikerjakan siswa sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Sementara itu, bagian akhir pembelajaran berisi balikan atas tugas-tugas yang dikerjakan siswa di bagian inti pembelajaran. Dengan analisis interaksi itu akan diketahui kreativitas anak jika memanfaatkan majalah seba-

gai sarana pembelajaran di kelas, khususnya kreativitas mereka dalam berbahasa lisan.

Kreativitas berbahasa lisan anak usia prasekolah berbeda dengan orang dewasa. Kreativitas mereka tidak dapat diukur dari kualitas kebenaran bahasa yang diungkapkan, maupun variasi, dan kebaruannya. Kreativitas mereka masih dalam taraf yang sederhana. Kemauan mereka berbahasa, mengungkapkan gagasan, dan perasaan secara lisan, sudah menunjukkan bahwa mereka kreatif. Kreativitas berbahasa mereka dapat terlihat dari indikator-indikator berikut: (1) kemauan bertanya, (2) kemauan menjawab pertanyaan, (3) kemauan bercerita, (4) kemauan menginformasikan sesuatu kepada orang lain, teman, atau guru.

Kreativitas anak ini diharapkan dapat muncul dengan memanfaatkan majalah anak sebagai sarana pembelajaran di kelas. Yang menjadi persoalan berkaitan dengan hal itu adalah model pembelajaran dalam majalah yang bagaimanakah yang dapat meningkatkan kreativitas berbahasa lisan anak. Dengan dasar permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan (1) model pembelajaran yang digunakan dalam majalah sebagai sarana pembelajaran anak usia prasekolah, (2) model pembelajaran dalam majalah yang difungsikan sebagai sarana pembelajaran berbahasa lisan, (3) model pembelajaran berbahasa lisan yang diminati anak, dan (4) model pembelajaran berbahasa lisan yang dapat meningkatkan kreativitas berbahasa anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain *kualitatif* dan *praeksperimen*. Data penelitian berupa model struktur pembelajaran dan tugas-tugas yang disajikan dalam performansi majalah anak yang digunakan sebagai media pembelajaran di TK kota Malang. Objek penelitian berupa majalah anak berjumlah 5 majalah yang diambil dari 5 kecamatan yang ada di kota Malang. Masing-masing Kecamatan diwakili 1 majalah yang persentase pemakaiannya tertinggi di kecamatan tersebut. Kelima majalah tersebut adalah majalah (1) *Cerdas*, edisi 10 (Tim, 2004-2005), (2) *Mimo*, edisi 10 (Tim empat, 2004-2005), (3) *Rajin Dakwah*, edisi II (Tim, 2004-2005), (4) *Citra TK*, edisi 11 (Tim, 2004-2005), dan (5) *Anak Kreatif*, edisi 11 (Tim asuhan Kak Kresno, 2004-2005).

Data penelitian dianalisis secara kualitatif (Bogdan dan Biklen, 1982) untuk mendeskripsikan (1) model pembelajaran dalam majalah anak, (2) model pembelajaran berbahasa lisan dalam majalah anak, dan (3) model pembelajaran yang diminati anak. *Prosedur* yang digunakan sebagai berikut: pengecekan keabsahan data, pertabelan dan pengkodean data, pengklasifikasian data, pengidentifikasian data, pengolahan data, penentuan hasil, dan penafsiran hasil.

Hasil penelitian yang berupa model pembelajaran berbahasa lisan yang diminati anak selanjutnya diuji di kelas (TK. B) untuk mengetahui efektivitasnya. Uji model ini menggunakan desain *praeksperimen* (Lembaga Penelitian UM, 1997) dengan prosedur (1) observasi prakondisi (prates), (2) *treatment* (perlakuan) model, (3) pascates (kondisi akhir), (4) uji beda prates dengan pascates, dan (5) penentuan hasil (model yang dianggap dapat meningkatkan kreativitas berbahasa lisan anak). Untuk melihat perbedaan hasil antara prates dengan pascates, dalam penelitian ini digunakan istilah melihat perkembangan hasil karena penelitian ini bersifat kualitatif.

HASIL PENELITIAN

Sesuai dengan tujuan penelitian ini, ada empat hasil penelitian. Keempat hasil penelitian itu disajikan berikut.

Model Pembelajaran Majalah Anak sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Prasekolah

Model pembelajaran dalam majalah anak yang dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran di TK dilihat dari unsur strukturnya cukup lengkap, walaupun ada sebagian model yang tidak lengkap unsur strukturnya. Dari 117 model pembelajaran yang dianalisis, ada 107 (91,452%) model yang lengkap unsurnya dan 10 (8,548%) model tergolong tidak lengkap unsurnya. Secara rinci, model yang memiliki unsur struktur (1) awal, inti, dan akhir pembelajaran berjumlah 107 (91,482%); (2) awal dan inti pembelajaran berjumlah 5 (1,799%); (3) inti dan akhir pembelajaran berjumlah 3 (2,564%); dan inti pembelajaran saja berjumlah 2 (1,799%). Namun demikian, jika dilihat dari komponen perwujudan isi setiap unsur strukturnya tergolong tidak konsisten.

Dilihat dari model tugas-tugasnya (bagian inti), majalah anak memiliki variasi (1) mengembangkan penalaran, mencakup membilang lambang bilangan dan benda, menafsirkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan, mengukur panjang, berat, dan isi, melihat kalender, dan mengingat nama benda; (2) mengembangkan kompetensi berbahasa, mencakup kompetensi menulis (melengkapi kata/kalimat, menebali kata, menjiplak huruf, dan menuliskan nama-nama benda), kompetensi berbicara (*cloze* bergambar, menceritakan gambar dibantu pertanyaan, menyajikan cerita berbentuk komik, menirukan pembacaan kalimat, mewarnai gambar sesuai dengan bacaan, melengkapi kata dengan huruf lalu mengucapkannya, menyebutkan ciri benda yang tergambar, menentukan letak benda secara lisan sesuai dengan gambar, dan mengurutkan gambar kemudian menceritakannya), kompetensi mendengarkan (mendengarkan dan membedakan bunyi dibantu dengan gambar serta menjiplak kata yang diperdengarkan, menirukan urutan kata dan pembacaan kalimat yang diperdengarkan, dan mewarnai gambar sesuai dengan petunjuk yang didengar), kompetensi membaca (*cloze* bergambar dan menyajikan cerita dalam bentuk komik dan dongeng), dan diksi (menunjukkan gerakan berdasarkan gambar dan mewarnai dengan petunjuk serta mengamati dan mewarnai gambar sesuai dengan petunjuk posisinya); (3) mengembangkan keterampilan dan rasa seni, mencakup menggambar dan mewarnainya, menganyam, menggunting, membuat stempel, menyajikan lagu, mencari jejak, menebak gambar, dan membuat garis; (4) mengembangkan moral dan agama, mencakup menyanyikan doa dan surat pendek, mengenal huruf hijaiyah, menghafalkan kata bahasa arab, menandai gambar yang sesuai dengan sikap, dan menghubungkan gambar dengan gambar lain yang sesuai dengan tujuan; (5) mengembangkan diri dan sosial, mencakup bermain peran dan menandai gambar yang disukai siswa; (6) mengembangkan kognisi tentang alam sekitar, mencakup memasang gambar, menceritakan gambar dibantu pertanyaan, menjawab pertanyaan berdasarkan gambar dan melingkari gambar yang dipilih, menyebutkan sebanyak-banyaknya suatu benda/binatang berdasarkan gambar dibantu dengan pertanyaan, memasang benda yang digambar berdasarkan pertanyaan, memberi tanda pada gambar yang memiliki ciri tertentu, dan menyebutkan kegunaan benda tertentu yang tergambar; (7) mengembangkan pengetahuan umum, mencakup menyajikan humor, informasi bagi guru dan siswa, perilaku (memasangkan gambar sebab akibat), informasi lintas nusantara, cepat tepat, dan penyajian bahasa Inggris; dan (8) mengembangkan seni, mencakup melihat

dan menyebutkan jam berapa berdasarkan gambar serta memberi tanda tertentu jika merasa senang/sedih pada gejala alam yang tergambar.

Model Pembelajaran Berbahasa Lisan dalam Majalah Anak

Ada sebelas model pembelajaran berbahasa lisan dalam majalah anak. Model tersebut memiliki variasi bentuk, yaitu: (1) menceritakan gambar dibantu dengan pertanyaan, (2) menyajikan cerita dalam bentuk komik, (3) *cloze* bergambar, (4) *cloze* bergambar dibantu dengan nama-nama gambar yang tersedia dalam kolom khusus, (5) menirukan pembacaan kalimat dan menebali kalimat, (6) mewarnai gambar sesuai dengan bacaan, (7) melengkapi kata dengan huruf sesuai dengan gambar, lalu mengucapkannya, (8) menyebutkan ciri-ciri benda (binatang) yang terlihat dalam gambar, (9) menentukan letak benda tertentu secara lisan sesuai dengan gambar, (10) mengurutkan gambar, kemudian menceritakannya, dan (11) menyajikan dongeng.

Dari beberapa model pembelajaran berbahasa lisan di atas, model pembelajaran *menyajikan cerita dalam bentuk komik (2)*, *cloze bergambar (3)*, dan *menyajikan dongeng (11)* tidak jelas arahnya. Ketiga model tersebut tidak disertai petunjuk pengerjaan tugas. Namun demikian, model ini bisa dan sering dimanfaatkan untuk pembelajaran berbahasa lisan dan membaca.

Dilihat dari kegiatan yang harus dilakukan siswa model pembelajaran *mewarnai gambar sesuai dengan bacaan (6)* tidak termasuk pembelajaran berbahasa lisan, tetapi lebih condong pada pembelajaran seni dan Keterampilan. Namun, dilihat dari kompetensi dasar dan indikator yang dicantumkan di awal pembelajaran model itu mengarah pada pembelajaran berbahasa lisan.

Model Pembelajaran Berbahasa Lisan yang Diminati Anak

Ada tiga model pembelajaran berbahasa lisan yang diminati anak, yaitu (1) mengurutkan gambar kemudian menceritakannya, (2) menyebutkan ciri-ciri benda (binatang) yang terlihat dalam gambar, dan (3) menceritakan gambar dibantu dengan pertanyaan.

Model Pembelajaran Berbahasa Lisan yang dapat Meningkatkan Kreativitas Berbahasa Anak

Untuk melihat dapat atau tidaknya meningkatkan kreativitas berbahasa lisan anak, ketiga model yang diminati anak di atas diuji efektivitasnya di kelas (TK B). Sebelum dilakukan uji model, dilakukan kegiatan observasi prakondisi (prates). Gambaran uji model dengan desain praeksperimen dijelaskan sebagai berikut.

1. Observasi prakondisi (prates)

Observasi prakondisi dilaksanakan dengan tema pembelajaran “keluarga” dengan sarana pembelajaran gambar tentang keluarga. Jumlah siswa pada saat observasi ada 14 anak yang duduk dalam tiga kelompok. Setelah dilakukan observasi kegiatan belajar-mengajar, diperoleh simpulan hasil bahwa dari 14 anak yang hadir, ada 10 anak yang mau menjawab pertanyaan guru tentang nama setiap anggota keluarga masing-masing dan 4 anak tidak mau menjawab pertanyaan guru. Mereka belum bisa bercerita sendiri tanpa bantuan pertanyaan dari guru.

2. *Treatment* (perlakuan model)

Treatment model berarti memberi perlakuan model yang diujikan di kelas untuk melihat efektivitas model bagi peningkatan kreativitas berbahasa lisan anak. *Treatment* dilaksanakan di kelas yang sama dengan kelas observasi prakondisi dengan jumlah siswa yang sama pula. *Treatment* dilakukan dalam tiga tahap karena ada tiga model pembelajaran berbahasa lisan yang harus diuji efektivitasnya. Hasil *treatment* digambarkan sebagai berikut.

3. Hasil *treatment*

a) Hasil *treatment* tahap I

Model yang diuji efektivitasnya pada *treatment* tahap I adalah *mengurutkan gambar kemudian menceritakannya*. Berdasarkan *treatment* yang dilakukan, model ini ternyata dirasakan masih sulit bagi siswa TK. Dari 14 anak yang ada, hanya 3 anak yang mau bercerita di depan kelas. Ini pun masih memerlukan bantuan pertanyaan pancingan dari guru. Tampaknya mereka merasa kesulitan menceritakan gambar berseri karena gambar semacam ini menuntut anak untuk bisa bercerita sesuai dengan alur gambar.

b) Hasil *treatment* tahap II

Model yang diuji efektivitasnya pada *treatment* tahap II adalah menyebutkan ciri-ciri binatang yang terlihat dalam gambar. Setelah *treatment* dilakukan, anak-anak mulai menampakkan kemampuan mereka dalam berbahasa lisan walaupun masih dibantu pertanyaan pancingan dari guru.

Dilihat dari jumlahnya, anak-anak yang mau bercerita dengan memanfaatkan media ini cukup banyak. Dari 14 anak yang hadir, 10 anak mau bercerita di depan kelas, 4 anak tidak mau bercerita, bahkan ada 3 anak yang ingin bercerita lagi. Itu pun masih tersendat-sendat dan akhirnya dibantu pertanyaan dari guru.

c) Hasil *treatment* tahap III

Model yang diuji efektivitasnya pada *treatment* tahap III adalah menceritakan gambar disertai dengan pertanyaan. Setelah *treatment* dilakukan, cukup banyak anak-anak yang mau dan berani bercerita di depan kelas, tetapi masih memerlukan bantuan pertanyaan pancingan dari guru dan bahkan dibantu dengan peragaan. Dari 14 anak yang ada, hanya 2 anak yang tidak mau bercerita. Dari 12 anak yang mau bercerita, ada 4 anak yang mau bercerita sendiri tanpa bantuan pertanyaan dari guru. Keempat anak itu pun belum bisa merangkaikan cerita dengan baik sehingga menjadi cerita yang utuh. Kemampuan mereka terbatas pada kemampuan menyebutkan bagian-bagian gambar yang terlihat.

Setelah hasil *treatment* diketahui sebagaimana diuraikan di atas, langkah berikutnya adalah melakukan uji beda. Gambaran hasil uji beda diuraikan sebagai berikut.

4. Perkembangan hasil

Setelah dilakukan *treatment* dan diketahui hasilnya, kegiatan yang dilakukan adalah melihat perkembangan hasil. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat ada tidaknya perkembangan hasil setelah dilakukan *treatment* model. Untuk melihat perkembangan itu, langkah yang dilakukan adalah dengan cara membandingkan hasil antara kondisi awal kreativitas berbahasa lisan anak dengan kondisi akhir setelah dilakukan *treatment* model. Ada tiga model pembelajaran yang dilihat efektivitasnya setelah diberi perlakuan tertentu, yaitu (1) *mengurutkan gambar kemudian menceritakannya*, (2) *menceritakan ciri-ciri binatang yang terlihat dalam gambar*,

dan (3) *menceritakan gambar dibantu dengan pertanyaan*. Gambaran perkembangan hasilnya dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.2. Perkembangan Hasil

Siswa	Hasil Observasi				Hasil Treatment											
	Prakondisi (Prates)				Model I				Model II				Model III			
	Mp	Bt	Bc	If	Mp	Bt	Bc	If	Mp	Bt	Bc	If	Mp	Bt	Bc	If
1	1								1							
2	1				1				1							1
3	1								1					1		
4														1		
5	1				1				1					1		
6	1				1				1					1		
7	1								1							1
8	1								1							1
9																
10	1									1				1		
11	1									1				1		
12	1									1				1		
13														1		
14																

Catatan:

Mp : Menjawab Pertanyaan Bt : Bertanya
 Bc : Bercerita sendiri If : Menginformasikan sesuatu

Berdasarkan tabel uji beda di atas dapat dijelaskan perkembangan hasilnya sebagai berikut.

Model I : Mengurutkan gambar kemudian menceritakannya

Model *mengurutkan gambar kemudian menceritakannya* dianggap tidak dapat meningkatkan kreativitas berbahasa lisan anak karena dari 14 anak yang hadir, hanya 3 anak yang mau bercerita di depan kelas. Itu pun harus dibantu dengan pertanyaan dari guru. Sementara itu, kondisi awal hasil observasi menunjukkan bahwa anak yang mau bercerita dengan pancingan pertanyaan dari guru sebesar 10 anak dan yang tidak mau bercerita 4 anak. Berarti, hasil *treatment* lebih rendah bila dibandingkan dengan kondisi awal hasil observasi. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa model ini tidak dapat meningkatkan kreativitas berbahasa lisan anak.

Model II : Menceritakan ciri binatang yang terlihat dalam gambar

Model *menceritakan ciri binatang* juga dianggap tidak dapat meningkatkan kreativitas berbahasa lisan anak. Dalam model ini tidak disertai pertanyaan-pertanyaan pancingan. Padahal, anak baru bisa bercerita setelah mereka dipancing dengan pertanyaan dari guru. Selain itu, hasil *treatment* tidak jauh berbeda dengan hasil observasi prakondisi siswa. Hasil akhir menunjukkan bahwa dari 14 anak yang ada, 10 anak mau bercerita dengan pancingan pertanyaan dari guru dan 3 anak mendapatkan kesempatan 2 kali bercerita. Ini berarti mereka bisa berbahasa lisan dalam taraf menjawab pertanyaan dari guru. Sementara itu, hasil observasi prakondisi menunjukkan bahwa anak yang mau bercerita dengan pancingan pertanyaan dari guru sebesar 10 anak dan 4 anak tidak mau bercerita. Ini berarti, hasil *treatment* sama atau boleh dikatakan tidak jauh berbeda dengan hasil observasi prakondisi kemampuan berbahasa anak. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa model *menceritakan ciri binatang* tidak dapat meningkatkan kreativitas berbahasa lisan anak jika tidak dipancing dengan pertanyaan dari guru.

Model III : Menceritakan gambar dibantu dengan pertanyaan

Model *menceritakan gambar dibantu dengan pertanyaan* dianggap model yang paling tepat dengan kondisi anak prasekolah. Anak-anak TK baru bisa bercerita bila dibantu dengan pertanyaan pancingan dari guru. Ada pula sebagian kecil anak yang berani bercerita sendiri, walaupun tersendat-sendat. Hasil *treatment* menunjukkan bahwa dari 14 anak yang ada, 12 anak mau bercerita, 4 anak berani bercerita sendiri tanpa bantuan pertanyaan dari guru walaupun tersendat-sendat. Sementara itu, hasil observasi prakondisi menunjukkan bahwa 10 anak mau bercerita dengan bantuan pertanyaan dari guru dan 4 anak tidak mau bercerita. Perbandingan tersebut membuktikan bahwa kondisi akhir lebih baik daripada kondisi awal siswa. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa model *menceritakan gambar dibantu dengan pertanyaan* dapat meningkatkan kreativitas berbahasa lisan anak.

BAHASAN HASIL

Setelah dilakukan pengamatan terhadap kegiatan *treatment* dan hasilnya, ada beberapa catatan yang dapat dikemukakan. Pertama, kemampuan berbahasa lisan anak-anak usia prasekolah terbatas pada kemampuan men-

yebutkan unsur-unsur yang terlihat dalam gambar. Mereka belum bisa merangkai unsur-unsur yang terlihat dalam gambar menjadi cerita yang utuh. Misalnya, saat mereka dihadapkan pada gambar berseri, mereka hanya bisa menyebutkan setiap unsur gambar, mereka belum bisa merangkai gambar yang satu dengan yang lain sehingga membentuk alur cerita yang utuh. Kesulitan ini terjadi ditafsirkan karena gambar berseri memiliki tingkat kesulitan yang tinggi bila dibandingkan dengan gambar tematis. Gambar berseri menuntut anak untuk dapat bercerita mengikuti alur gambar, sehingga perhatian anak tidak bisa terfokus pada gambar tertentu.

Kedua, anak-anak prasekolah baru bisa bercerita bila dibantu oleh pertanyaan pancingan dari guru. Guru selalu mengawali kegiatan pembelajaran dengan beberapa pertanyaan yang dapat mengarahkan anak untuk bisa bercerita. Ini terjadi saat dilakukan *treatment* tahap I, II, maupun III. Dengan demikian, dapat ditarik simpulan bahwa pertanyaan menjadi kunci yang dapat menggerakkan anak untuk dapat bercerita. Tanpa pertanyaan, siswa merasa sulit untuk bercerita.

Ketiga, kemampuan berbahasa lisan anak usia prasekolah terbatas pada kemampuan menjawab pertanyaan. Ini merupakan timbal balik dari kegiatan guru yang selalu mengawali kegiatan dengan pertanyaan pancingan karena anak-anak sulit bercerita kalau tidak dipancing dengan pertanyaan atau peragaan dari guru.

Keempat, kemampuan bercerita anak prasekolah didasarkan atas data gambar yang konkrit yang secara visual terlihat mata. Sebagian ada yang kesulitan mengimajinasikan sesuatu berdasarkan gambar. Misalnya, saat ditanya tentang jumlah telinga gambar singa, sebagian anak menjawab bahwa "jumlah telinga singa satu". Ini memang benar karena gambar singa dalam posisi miring, sehingga yang terlihat hanya satu telinga. Dengan melihat pengalaman itu dapat disarankan perlunya gambar yang sempurna (terlihat semua komponen gambar) untuk anak prasekolah.

Kelima, anak usia prasekolah lebih berani dan bersemangat bercerita jika pembelajaran dilakukan secara berkelompok (berpasangan). Teman pasangan bercerita merupakan pemicu yang dapat merangsang anak untuk mau bercerita. Ada kemungkinan bahwa pasangan bercerita menjadi pesaing dalam bercerita, sehingga masing-masing merasa tidak mau dikalahkan oleh pasangan mereka. Pasangan bercerita dapat juga menjadi contoh bagi yang lain. Karena itu, bercerita secara berpasangan sangat tepat digunakan di kelas-kelas awal belajar berbicara. Ini terbukti saat *treatment* ketiga. Pada saat

ini, hasil belajar anak mengalami perkembangan.

Keenam, minat dan semangat belajar berbicara anak meningkat ketika guru memanfaatkan sarana pembelajaran (*tape recorder*) yang umumnya belum dikenal anak saat dilaksanakan *treatment* ketiga. Pada saat ini, hasil belajar anak meningkat karena minat dan semangat belajar mereka muncul. Mereka berharap suara mereka akan dapat terekam dalam sarana itu. Pengalaman ini membuktikan bahwa sarana yang baru bagi anak dapat meningkatkan minat dan semangat belajar anak.

Ketujuh, efektivitas model pembelajaran dalam majalah anak bergantung pada kreativitas guru dalam memanfaatkan majalah. Karena itu, perkembangan hasil belajar anak sebagaimana diungkapkan di atas sebenarnya juga ditentukan oleh kreativitas guru dalam memanfaatkan majalah saat *treatment* dilaksanakan.

Kedelapan, tidak semua model pembelajaran berbahasa lisan yang diminati anak dapat meningkatkan kreativitas belajar dan hasil belajar mereka. Ini terbukti, dari ketiga model pembelajaran yang diujikan di kelas, hanya satu model yang dapat meningkatkan kreativitas berbahasa lisan anak, yaitu model *menceritakan gambar dibantu dengan pertanyaan*. Model ini tampaknya sangat cocok bagi anak prasekolah karena gambar yang dipajang dalam majalah disertai dengan beberapa pertanyaan.

SIMPULAN

Hasil penelitian membuktikan bahwa model pembelajaran dalam majalah anak dilihat dari unsur strukturnya cukup lengkap. Sebaliknya, dilihat dari komponen isi setiap unsur strukturnya tergolong tidak konsisten. Sementara itu, dilihat dari model tugas-tugas (inti pembelajaran) yang disajikan cukup bervariasi, baik tugas yang berkaitan dengan pengembangan penalaran, bahasa, keterampilan dan rasa seni, moral dan agama, diri dan sosial (interpersonal), kognisi alam sekitar, pengetahuan umum, maupun pengembangan sains.

Khusus pengembangan kreativitas berbahasa lisan ditemukan sebelas model pembelajaran. Dari sebelas model tersebut, ada tiga model pembelajaran yang diminati siswa, yaitu (1) mengurutkan gambar kemudian menceritakannya, (2) menyebutkan ciri-ciri benda (binatang) yang tergambar, dan (3) menceritakan gambar dibantu dengan pertanyaan. Setelah ketiga model tersebut diuji efektivitasnya di kelas, model yang cocok bagi siswa

adalah model ketiga. Anak-anak belum bisa bercerita tanpa bantuan pertanyaan dari guru-guru. Kemampuan mereka terbatas pada kemampuan menjawab pertanyaan dan menyebutkan unsur-unsur yang tergambar. Mereka belum bisa bercerita dengan alur yang utuh dan belum bisa berimajinasi di luar gambar. Kreativitas mereka sangat bergantung pada kreativitas guru dalam memanfaatkan majalah anak. Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa tidak semua model pembelajaran yang diminati anak dapat meningkatkan kreativitas berbahasa mereka. Ini tergantung juga pada tingkat kesulitan tugas yang disajikan dalam majalah tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Bogdan, R.C. dan S.K Biklen. 1982. *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*. London: Allin and Bacon, Inc.
- Depdikbud. 1992/1993. *Petunjuk Teknis Kegiatan Belajar Mengajar di TK*. Jakarta: Depdikbud.
- Johson, J.E, Christie, J.E, dan Yawkey, T.D. 1987. *Play and Early Childhood Development*. Glenview IL.b: Scott, Foresman and Company.
- Lembaga Penelitian UM. 1997. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Malang: LP UM.
- Muslich, Masnur, Basennang Saliwangi, dan Nurchasanah. 1987. *Interaksi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Malang:FPBS IKIP Malang.
- Nurchasanah. 1999. *Model Interaksi Edukatif untuk Menciptakan Kreativitas Berbahasa Indonesia Siswa TK Kotamadya Malang*. Laporan Penelitian Dasar tidak diterbitkan. Malang: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang.
- Nurchasanah. 2002. *Model Interaksi Keluarga dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Anak Usia Balita*. Laporan Penelitian Dasar tidak diterbitkan Malang: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang.
- Poerwodarminto, W. J. S. 1996. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Stone, Sandra J. 1995. "Wanted: Advocates for Play in the Primary Grades" dalam *Young Children*, September 1995.
- Van Horn, J. Nourant, dkk. 1993. *Play at the Center of the Early Childhood Curriculum*. New York: Macmillan.

anak prasekolah, 266, 267, 268

berbahasa lisan, 254, 259, 260, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268

Kreativitas berbahasa, 259

performansi majalah, 254, 259