

**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA
MELALUI PERMAINAN TUKAR NAMA KELOMPOK A
DI TK DESA TRANGSAN KECAMATAN GATAK SUKOHARJO
TAHUN AJARAN 2011-2012**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun Oleh:
FITRI MAYASARI
A 520080025

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2012**

ABSTRAK

UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA MELALUI PERMAINAN TUKAR NAMA KELOMPOK A DI TK DESA TRANGSAN KECAMATAN GATAK SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2011-2012

Fitri Mayasari, A520080025, Program studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012, 88 halaman

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa melalui permainan tukar nama. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini yaitu anak kelompok A TK Desa Trangsan Kecamatan Gatak Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara. Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian mengenai kemampuan berbahasa menunjukkan adanya peningkatan dan perubahan terhadap kemampuan berbahasa anak yang sebelumnya kurang aktif dalam merespon saat berkomunikasi menjadi lebih aktif atau memberi respon yang baik dalam berkomunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa, sebelum tindakan sebesar 44.7%, siklus I sebesar 57.4%, siklus II 72.5%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui permainan tukar nama dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Kata kunci : *Kemampuan berbahasa, permainan tukar nama*

PERSETUJUAN
UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA
MELALUI PERMAINAN TUKAR NAMA KELOMPOK A
DI TK DESA TRANGSAN KECAMATAN GATAK SUKOHARJO
TAHUN AJARAN 2011-2012

Diajukan Oleh:

FITRI MAYASARI

A 520080025


Disetujui dan Dipertahankan di Hadapan

Dewan Penguji Skripsi Sarjana S-1

Pembimbing I


Aryati Prasetyarini, M.Pd

Pembimbing II


Drs. Mulyadi SK, SH, M.Pd

PENGESAHAN

UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA

MELALUI PERMAINAN TUKAR NAMA KELOMPOK A

DI TK DESA TRANGSAN KECAMATAN GATAK SUKOHARJO

TAHUN AJARAN 2011-2012

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

FITRI MAYASARI

A 520080025

Telah Dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 02 November 2012

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

Aryati Prasetyarini, M.Pd

()

Drs. Mulyadi SK, SH, M.Pd

()

Dra. Surtikanti, SH, M.Pd

()

Surakarta, 12 November 2012

Disahkan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan



Drs. M. Sofyan Anif, M.Si

NIK. 547

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan sehari-hari dapat kita lihat bahwa anak usia dini senang sekali dengan bermain. Dimana saja mereka berada, pasti tidak lepas dengan bermain. Hal itu disebabkan karena bermain itu sangat menyenangkan. Tidak hanya di rumah saja, di lingkungan sekolah pun dapat dijadikan tempat bermain yang menyenangkan. Menurut pendapat Spodek (1991) sebagaimana dikutip oleh Soemarti Padmonodewo (2000:102), bermain merupakan suatu fenomena yang sangat menarik perhatian para pendidik, psikolog ahli filsafat dan banyak lagi sejak beberapa dekade yang lalu. Mereka tertantang untuk lebih memahami arti bermain dikaitkan dengan tingkah laku manusia.

Bermain berpengaruh pada perkembangan anak usia dini, diantaranya anak usia Taman Kanak-Kanak. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat menstimulasi kegiatan dan perkembangan kognitif, psikologis, dan bahasa serta komunikasi. Oleh karena itu, kegiatan bermain berperan bagi pengembangan semua potensi yang dimiliki anak usia Taman Kanak-Kanak. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Dengan kegiatan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah, bereksplorasi menciptakan sesuatu dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerjasama dalam kelompok, yang berarti akan menumbuhkan minat intelektual mereka dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

Beberapa aspek yang perlu dikembangkan dalam penelitian ini yaitu salah satunya bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Melalui berbahasa seseorang/anak akan dapat mengembangkan kemampuan bergaul dengan orang lain. Maka dari pada itu, kemampuan berbahasa sangat perlu dikembangkan agar anak dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungannya. Tanpa bahasa seseorang/anak tidak dapat berkomunikasi dengan orang lain. Anak dapat mengekspresikan pikirannya menggunakan bahasa sehingga orang lain dapat menangkap apa yang dipikirkan oleh anak. Komunikasi komunikasi antar anak dapat membangun hubungan sehingga tidak mengherankan bahwa bahasa dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan seorang anak.

Permasalahan yang dihadapi guru di sekolah TK Desa Trangsari yaitu kemampuan bahasa anak masih kurang, anak lebih sering berdiam diri dan tidak berbicara selama anak tersebut di ajak komunikasi, anak cenderung lebih memilih

diam pada saat guru memberi pertanyaan. Misalnya pada saat guru memberi pertanyaan kepada anak, sudah sarapan belum nak? anak hanya diam saja dan tidak mau menjawab pertanyaan dari guru.

Berdasarkan observasi sementara, ditemukan faktor-faktor penyebab munculnya masalah, yaitu metode yang diterapkan oleh guru kurang variatif dan tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran di sekolah menjadi kurang diminati oleh anak dan akibatnya menjadi kurang aktif. penyebab lainnya yaitu anak yang kemampuan bahasa anak masih kurang yaitu dipengaruhi oleh kurangnya komunikasi yang baik antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa yang lainnya di sekolah. Penyebab lainnya yaitu kurangnya interaksi anak dengan orangtua pada saat di rumah.

Untuk membantu mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak di sekolah, maka permainan tukar nama dipilih sebagai solusi dalam mengatasi kurangnya kemampuan bahasa anak, dimana dalam permainan ini anak diajak untuk mengenal nama dengan menggunakan kartu nama, selain itu untuk menambah perbendaharaan kosa kata anak, selain itu permainan tukar nama tersebut dapat merangsang kecerdasan bahasa, dan juga terdapat banyak kosakata-kosakata sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Di usia dini, anak sangat kritis belajar bahasa. Anak-anak memerlukan dorongan, rangsangan, dan penyemangat agar dapat terlibat dalam percakapan. Termasuk di dalamnya saling mendengar satu sama lain, bergantian bicara, serta bertukar ide dan informasi dengan orang lain. Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penulis mengangkat judul “Upaya Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Tukar Nama Kelompok A di TK Desa Trangsari Kecamatan Gatak Kabupaten Sukoharjo”.

Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kemampuan berbahasa melalui permainan tukar nama.

2. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan bahasa dalam permainan tukar nama kelompok A di TK Desa Trangsari.

LANDASAN TEORI

Kemampuan Berbahasa

Menurut Schoun dalam Suharsono (2002:93) salah satu kecerdasan yang khas manusiawi adalah kemampuan manusia bercakap–cakap dalam bentuk bahasa. Kemampuan berbahasa, termasuk bahasa Indonesia, adalah jenis kemampuan yang memungkinkan manusia berhubungan, saling mengerti dan mengenal antara satu dengan yang lainnya. Tetapi bahasa juga merupakan cara yang paling baik untuk mengekspresikan diri, ide–ide, perasaan, sikap hidup, analisa, penalaran dan juga kritik. Apa artinya, sebuah ide yang cemerlang jika orang yang memilikinya tidak mampu mengekspresikannya dalam bentuk bahasa, baik tulisan maupun lisan. Kemampuan adalah kesanggupan kecakapan, kekuatan berusaha diri sendiri.

Bahasa adalah sarana komunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk tulisan, lisan, atau gerak dengan menggunakan kata–kata, kalimat bunyi, lambang, gambar atau lukisan. Dengan bahasa semua manusia dapat mengenal dirinya, sesama manusia, alam sekitar, ilmu pengetahuan, dan nilai–nilai moral atau agama.

Pada usia TK (4-6 tahun), perkembangan kemampuan berbahasa anak ditandai oleh berbagai kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mampu menggunakan kata ganti saya dalam berkomunikasi.
- 2) Memiliki berbagai perbendaharaan kata kerja, kata sifat, kata keadaan, kata Tanya dan kata sambung.
- 3) Menunjukkan pengertian dan pemahaman tentang sesuatu.
- 4) Mampu mengungkapkan pikiran, perasaan dan tindakan dengan menggunakan kalimat sederhana.
- 5) Mampu membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar.

Jamaris (2005:32) menyebutkan ada dua karakteristik kemampuan bahasa anak usia Taman Kanak–Kanak, yaitu :

- 1) Karakteristik kemampuan bahasa anak usia 4 tahun
- 2) Karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5- 6 tahun.

Menurut Martini Jamaris (2006:25) Beberapa prinsip yang harus menjadi perhatian guru maupun orang tua. Beberapa prinsip yang dimaksud adalah:

- 1) Pendidik lebih mengutamakan pengembangan penguasaan kosa kata.
- 2) Mendeteksi/melacak kemampuan awal anak dalam berbahasa. Prinsip ini dilakukan agar pendidik dapat memperhatikan perkembangan bahasa anak secara individual. Hasil kegiatan ini diharapkan dapat diperoleh kemampuan berbahasa anak serta mengelompokkan berdasarkan kemampuan yang relative sama.

- 3) Merencanakan kegiatan bermain dan alat permainan sederhana melalui kegiatan bercakap-cakap, bercerita atau menyampaikan cerita (*story telling*), membacakan cerita (*story reading*) dan bermain peran (*role play*).
- 4) Mengkomunikasikan kegiatan keberbahasaan anak pada orang tua termasuk kegiatan melalui permainan membaca permulaan.
- 5) Menentukan sarana permainan yang diambil dari lingkungan sekitar dan dikenal anak.
- 6) Menggunakan perpustakaan anak sebagai sarana yang dapat merangsang dan menumbuhkan minat baca anak.
- 7) Menata lingkungan kelas dengan berbagai kosa kata dengan benda yang memungkinkan anak melihat dan berkomunikasi tentang benda-benda itu.
- 8) Menggunakan gambar-gambar sederhana yang dikenal anak untuk menggunakan berbagai bentuk kata atau kalimat sederhana.

Adapun cara mengembangkan kemampuan berbahasa anak adalah sebagai berikut:

- 1) Gunakan bahasa yang benar
- 2) Gunakan kalimat dan kata yang tidak bermakna ganda
- 3) Gunakan selalu kalimat pendek
- 4) Hindari kata-kata kotor dan kasar jika tidak ingin anak menirunya
- 5) Gunakan bahasa yang jelas, tidak cepat-cepat dan dengan gerak mulut (bibir dan lidah) yang tegas sehingga mudah dikenali dan diikuti anak
- 6) Jika menemukan kesalahan pada kata/kalimat dalam bahasa anak, segera luruskan dengan cara mengulang ucapannya secara benar.

Permainan Tukar Nama

Menurut Hans Daeng (dalam Ismail, 2009:17) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Selanjutnya Ismail (2009: 26) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

Permainan tukar nama yaitu aktifitas yang dilakukan beberapa anak dan orang lain untuk merangsang anak mengenal nama mereka sendiri, teman, orang tua serta nama orang lain yang menggunakan media kertas, spidol dan benang. Permainan yang merangsang kecerdasan bahasa ini merangsang pula kinestetik anak, karena anak cenderung ingin meniru tulisan yang ada.

Permainan tukar nama dipilih sebagai upaya peningkatan kemampuan berbahasa dalam mengatasi kurangnya kemampuan bahasa anak, dimana dalam permainan ini anak diajak untuk mengenal nama dengan menggunakan kartu nama, selain itu untuk menambah perbendaharaan kosa kata anak, selain itu permainan tukar nama tersebut dapat merangsang kecerdasan bahasa, dan juga terdapat banyak kosakata-kosakata sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Manfaat yang bisa diambil dari sebuah permainan menurut Tedjasaputra (2007:65) adalah sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan aspek bahasa. Dengan bermain anak belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya maupun memahami apa yang diucapkan oleh teman, sehingga hubungan dapat terbina dan dapat saling tukar informasi.
- 2) Mengembangkan aspek fisik yaitu : anak diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh, sehingga membuat anak-anak sehat dan otot-otot tubuh akan tumbuh menjadi kuat.
- 3) Mengembangkan aspek motorik kasar dan motorik halus.
- 4) Mengembangkan aspek sosial yaitu : bermain mampu menjadi media bagi anak untuk mempelajari budaya setempat, peran-peran jenis kelamin yang ada didalam masyarakat.
- 5) Mengembangkan aspek emosi atau kepribadian yaitu melalui bermain seorang anak dapat melepas ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari.
- 6) Mengembangkan aspek kognisi.
- 7) Mengasah ketajaman pengindraan.
- 8) Mengembangkan ketrampilan olahraga dan menari.
- 9) Media terapi, yaitu: saat bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah sesuatu yang secara alamiah sudah terberi pada seorang anak.
- 10) Media intervensi, yaitu: bermain digunakan untuk melatih konsentrasi, melatih konsep-konsep dasar seperti warna, ukuran, bentuk, besarnya, arah, keruangan, melatih ketrampilan motorik kasar, halus dan sebagainya.

Menurut Musfiroh (2005: 204), beberapa aktivitas yang dapat dipergunakan untuk merangsang kecerdasan bahasa anak. Aktivitas yang dimaksud adalah permainan merangsang minat membaca dan menulis, merangsang kepekaan struktur, pengembangan kosakata serta merangsang minat bersastra dan berbicara.

Menurut Musfiroh (2005:98), permainan tukar nama ini dirancang untuk mengenal nama dengan menggunakan kartu nama, selain itu untuk menambah perbendaharaan kosa kata anak, permainan tukar nama tersebut dapat merangsang

kecerdasan bahasa, dan juga terdapat banyak kosakata-kosakata sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Prinsip-prinsip Permainan Tukar Nama

1) Tingkat Perkembangan anak

Permainan perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, baik dalam segi perkembangan kognitif, bahasa, maupun psikososial.

2) Stimulasi perkembangan anak

Permainan hendaknya diatur dengan tujuan untuk menstimulasi perkembangan anak. Oleh sebab itu, harus memberikan kesempatan yang luas untuk eksplorasi, interaksi sosial, komunikasi, dan peningkatan kemampuan koordinasi gerakan motorik.

3) Menghindarkan anak cedera

Permainan harus ditata sedemikian rupa sehingga dapat menghindarkan anak dari kemungkinan cedera. Penempatan alat-alat, pemilihan alat permainan dan pengaturan ruangan perlu memperhatikan keselamatan kalian.

Berkaitan dengan permainan Pellegrini dan Saracho, 1991 (dalam Wood, 1996: 3) permainan memiliki sifat sebagai berikut:

- 1) Permainan dimotivasi secara personal, karena memberi rasa kepuasan.
- 2) Pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) ketimbang pada tujuannya.
- 3) Aktivitas permainan dapat bersifat nonliteral.
- 4) Permainan bersifat bebas dari aturanaturan yang dipaksakan dari luar, dan aturanaturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya.
- 5) Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya.

Menurut Hidayat (1980:5) permainan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Adanya seperangkat peraturan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh para pemain.
- 2) Adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan.

Permainan ini merangsang anak mengenal nama mereka sendiri. Permainan yang merangsang kecerdasan bahasa ini merangsang pula kinestetik anak, karena anak cenderung ingin meniru tulisan yang ada. Karena berkaitan dengan nama mereka, anak-anak cenderung memberikan perhatian yang besar.

Alat dan bahan:

Kertas karton ukuran 5 x 12 cm yang bertuliskan nama panggilan anak, seperti Rudi dan Ina. Kertas dibuat sejumlah anak.

Cara bermain:

- 1) Kalungi nama dengan kertas yang bertuliskan namanya. Biarkan mereka melihat tulisan namanya .
- 2) Panggil satu demi satu anak – anak tersebut ke depan. Biarkan mereka melihat nama temannya. Lakukan hingga semua anak mendapat giliran.
- 3) Tanyakan apakah mereka mau bertukar nama. Jika mau, persilahkan anak mencari pasangan dan saling bertukar nama.
- 4) Panggil kembali nama anak. Anak yang membawa nama temannya akan maju.
- 5) Biarkan anak tertawa terpingkal – pingkal, karena merasa lucu. “ masak Inanya jadi laki – laki ? “ (karena Ina bertukar nama dengan Udin) atau “kok, Ani jadi gendut ? “ (karena Ani bertukar nama dengan Emi)
- 6) Lakukan hingga semua anak memperoleh giliran
- 7) Setelah selesai, persilahkan anak mengembalikan nama itu pada yang punya.

Pengembangan : Permainan dapat dilanjutkan dengan mencari nama dalam kotak .

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau (*Classroom Action Research*), yaitu bentuk penelitian praktis yang dilaksanakan oleh guru untuk menemukan solusi dari permasalahan yang timbul di kelasnya agar dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran di kelas (Dasna,2007:2). Bisa juga dikatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencernaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto,2007:3).

Menurut Hopkins (1993) proses penelitian ini berbentuk siklus (*cycles*) mengacu pada model Elliott. Siklus ini berlangsung beberapa kali sehingga tercapai tujuan yang diinginkan. Siklus kerja dalam penelitian ini sesuai dengan model yang diberikan oleh Kemmis dan Taggart (1998) yang terdiri dari empat kegiatan pokok, yaitu (1) Perencanaan (*Plan*), (2) Pelaksanaan (*Act*), (3) Pengawasan (*Observe*), dan (4) Refleksi (*Reflect*), (Sutama,2005:10).

Penelitian ini merupakan penelitian kelas kolaboratif. Suatu penelitian yang bersifat proaktif situasional, kondisional dan kontekstual berdasarkan permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di TK Desa Trangsari.

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan penedekatan pembelajaran yang efektif dan menjamin diperolehnya manfaat lebih baik. Penelitian melibatkan sejak (1) Dialog awal, (2) Perencanaan tindakan, (3) Pelaksanaan tindakan, (4)Observasi dan Monitoring, (5) Refleksi.

Sekolah yang dipilih untuk dijadikan tempat penelitian tentang upaya peningkatan kemampuan berbahasa melalui permainan tukar nama ini adalah Kelompok A Di TK Desa Trongsan, Gatak, Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012. Pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan secara bertahap direncanakan akan dilaksanakan pada semester gasal bulan Oktober-November 2011 Tahun Ajaran 2011/2012. Subyek penelitian ini adalah guru kelas dan siswa kelompok A TK Desa Trongsan Kecamatan Gatak Kabupaten Sukoharjo.

Data dalam penelitian ini adalah mengenai pelaksanaan pembelajaran yang diperoleh dari beberapa sumber data. Data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh dari beberapa sumber, yaitu:

1. Informasi tentang berbagai pertanyaan yang diberikan oleh peneliti, informasi dapat membantu dalam penelitian. Informasi dapat diperoleh dari kepala TK, guru, serta murid kelompok A TK Desa Trongsan Gatak.
2. Dokumen, merupakan sumber informasi untuk mengkaji peristiwa terdahulu yang berhubungan dengan peristiwa saat ini yang sedang diteliti. Dokumen dalam penelitian ini yaitu data anak didik, profil TK serta data guru.
3. Tempat dan peristiwa merupakan sumber data dari penelitian. Tempat penelitian dilakukan di TK Desa Trongsan Kecamatan Gatak Kabupaten Sukoharjo, peristiwanya adalah proses pembelajarannya.

Langkah analisis data dimulai dengan menemukan kategori atas data yang telah dikumpulkan, langkah ini merupakan suatu langkah pondamental dalam penelitian kualitatif. Selanjutnya kedua komponen tersebut dihubungkan dengan memberikan proposisi hingga diperoleh sebuah pola hubungan yang sangat padat. (L.J. Moleong, 2002:199).

Analisa data dimulai dengan meneliti data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu: wawancara, observasi atau pengamatan selama proses pembelajaran. Analisis data tersebut dilakukan dengan berbagai tahap antara lain:

1. Menjumlah skor yang dicapai anak pada setiap butir amatan.
2. Membuat tabulasi skor observasi peningkatan kemampuan berbahasa anak.

Reduksi data merupakan kegiatan merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya serta membuang hal yang tidak perlu. (Sugiyono, 2006:338). Reduksi data dilakukan melalui pemilihan data, penyederhanan data serta transformasi data kasar dari hasil catatan lapangan. Data ini kemudian dijadikan bahan yang akan dianalisis untuk mengetahui dan menentukan hasil penelitian.

Penyajian data adalah teknik penyajian data yang terorganisi, tersusun dalam pola hubungan, sehingga semakin mudah untuk dipahami. Penyajian data ini

merupakan hasil wawancara dengan teman sejawat setelah selesai melaksanakan pembelajaran kemudian disusun menjadi sebuah diskripsi sehingga mudah untuk dipahami dan dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan.

Penarikan kesimpulan merupakan pengambilan keputusan yang didukung dengan bukti yang valid dan konsisten. Dalam penelitian ini penarikan kesimpulan dilakukan oleh peneliti bersama dengan teman sejawat sebagai mitra dalam berkolaborasi. Penarikan kesimpulan dilaksanakan dengan cara diskusi dengan teman sejawat mengenai keaktifan anak dalam pembelajaran dan hasil belajar anak yang berupa kemampuan berbahasa. Kesimpulan yang di dapat bila menunjukkan keaktifan anak selama pembelajaran meningkat dan kemampuan berbahasa anak juga meningkat berarti usaha yang dilakukan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini berhasil. Sebaliknya bila keaktifan anak dalam pembelajaran menurun atau tetap dan kemampuan anak dalam berbahasa tetap atau bahkan menurun maka dikatakan Penelitian Tindakan Kelas ini tidak berhasil.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Kondisi Awal

Rendahnya kemampuan berbahasa pada anak didik kelompok A TK Desa Trangsan dapat dilihat ketika anak diberi tugas oleh guru, anak masih malu-malu dan tidak mau maju karena tidak mengerjakan tugas dari guru. Jumlah anak kelompok A yang baru bisa berbahasa hanya 5 anak saja atau hanya 44,7% dari 14 anak.

Kemampuan berbahasa di TK Desa Trangsan yang rendah menjadi pangkal peneliti dengan guru kelas sebagai mitra yang mengimplementasikan kemampuan berbahasa dengan permainan tukar nama, dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa di TK Desa Trangsan Kecamatan Gatak Kabupaten Sukoharjo.

Siklus I

Setelah melaksanakan tindakan kelas siklus I melalui permainan tukar nama, anak-anak terlihat masih bingung dan belum mengerti cara melakukan permainan ini karena guru belum terperinci dalam menjelaskan cara permainannya. Guru kelas yang melaksanakan tindakan pun juga merasa belum terbiasa dengan memanfaatkan media kartu. Kemampuan berbahasa anak setelah di implementasikan permainan tukar nama anak yang mampu 7 anak atau 57,4 %.

Berdasarkan hasil analisis tersebut peneliti dan guru merasa bahwa hasil penelitian ini belum maksimal. Oleh sebab itu peneliti dan guru sepakat untuk membuat perencanaan untuk tindakan siklus pada siklus berikutnya.

Siklus II

Setelah melaksanakan tindakan kelas siklus II dengan menggunakan permainan tukar nama, anak-anak sudah mulai menikmati permainan ini, tidak bingung lagi dan suasana kelas menjadi seru dan lebih menyenangkan. Guru kelas pun juga sudah mulai terbiasa menggunakan kata-kata. Beberapa anak ada yang masih malu-malu (tidak mau maju), namun sebagian besar anak semangat maju dalam permainan tersebut.

Kemampuan berbahasa anak pada siklus I yang mampu terdapat 7 anak atau 57,4%. Setelah dilaksanakan tindakan II anak mampu terdapat 10 anak atau 72,5%. Tindakan kelas siklus I ke tindakan siklus II terjadi peningkatan 15,1%.

Dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan berbahasa anak dari sebelum tindakan sampai dengan siklus ke-II menunjukkan peningkatan. Sebelum tindakan 44,7%, siklus I mencapai 57,4%, siklus II mencapai 72,5%. Selama proses penelitian, tindakan yang dilakukan oleh guru kelas pada proses pembelajaran yaitu mengimplementasikan pembelajaran dengan permainan tukar nama untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok A TK Desa Trangsang.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Penggunaan permainan tukar nama dapat meningkatkan kemampuan berbahasa di TK Desa Trangsang Kecamatan Gatak Kabupaten Sukoharjo. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan prosentase kemampuan berbahasa dari sebelum tindakan sampai dengan siklus II. Sebelum tindakan 44,7%, Siklus I mencapai 57,4% dan Siklus II 72,5%.

Saran

1. Kepada Kepala Sekolah
 - a. Kepala sekolah harus menjadi pemimpin yang baik dan penggerak peningkatan pembelajarannya di sekolah
 - b. Kepala sekolah mengadakan evaluasi untuk menilai kinerja guru-guru demi peningkatan kualitas keprofesionalannya
 - c. Kepala sekolah harus selalu membantu mengupayakan berbagai cara untuk meningkatkan proses pembelajaran
 - d. Sarana prasarana yang baik dan lengkap akan sangat membantu dalam proses pembelajaran, Sehingga dapat berjalan dengan optimal.

2. Kepada Guru Kelas

- a. Guru kelas hendaknya dapat memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, menarik agar anak antusias dalam belajar
- b. Guru kelas hendaknya bisa menjalin komunikasi yang baik dengan anak, sehingga hubungan antara guru dengan anak bisa lebih dekat dan bisa mempermudah dalam proses kegiatan belajar mengajar
- c. Penggunaan metode maupun metode strategi yang bervariasi

3. Kepada Peneliti Berikutnya

Peneliti berikutnya dapat melakukan yang serupa dengan penelitian ini tetapi dalam materi dan pendekatan yang berbeda. Peneliti lain dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai salah satu wacana untuk mengadakan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar reni dan Hawadi. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak Mengenal Sifat,Bakat,dan Kemampuan Anak*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan & Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Montolalu. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh,Tadzkiroatun. 2005. *Bermain sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdikbuk.
- Nugraha Ali dan Neni Ratnawati. 2003. *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak*. Jakarta: Puspa Swara.
- Padmonodewo, Soemarti. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Suharsono. 2002. *Melejitkan IQ , IE , dan IS*. Jakarta.
- Umiyati, Sri.2012.*Upaya Peningkatan Membaca Melalui Pemanfaatan Penggunaan Media Gambar Pada Anak Kelas B TK Aisyiyah VI Kalijambe Tahun 2011-2012*. Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Widyastuti. 2012. *Upaya Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Perminan Tata Huruf di TK Pertiwi Duwet I Kecamatan Wonosari Klaten Tahun Ajaran 2010-2011*. Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*.Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Zulaickah,Retno.2012.*Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Cerita Dengan Alat Peraga Gambar di TK MDI I Pandeyan Boyolali*. Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Zulkifli. 1993. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

www.whandi.net/index.php

www.infoskipsi.com/Tip-Trik/instrumen