

**PENGARUH PERMAINAN SANDIWARA TERHADAP  
KECERDASAN BAHASA DI BA AISYIYAH IX SAMBIREMBE  
KALIJAMBE SRAGEN TAHUN 2012/2013**

**NASKAH PUBLIKASI**

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
guna mencapai derajat sarjana S-1  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



**Disusun Oleh:**

**YUNITA IKA ALFIA**

**A520090039**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2013**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl.A. Yani Tromol Pos I – Pabelan, Kartasura Telp.(0271)717417, Fax : 715448 Surakarta 57102  
Website: <http://www.ums.ac.id> Email: [ums@ums.ac.id](mailto:ums@ums.ac.id)

---

**Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah**

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Drs. Haryono Yuwono, SE (Pembimbing I)  
NIK : 205  
Nama : Junita Dwi Wardani, SE, M.Ed (Pembimbing II)  
NIK : 200.1303

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : YUNITA IKA ALFIA  
NIM : A520090039  
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)  
Judul Skripsi : PENGARUH PERMAINAN SANDIWARA TERHADAP  
KECERDASAN BAHASA DI BA AISYIYAH IX SAMBIREMBE  
KALIJAMBE SRAGEN TAHUN 2012/ 2013

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 1 Juli 2013

Pembimbing I

**Drs. Haryono Yuwono, SE**

NIK : 205

Pembimbing II

**Junita Dwi Wardani, SE, M.Ed**

NIK : 200.1303

**SURAT PERNYATAAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Bismillahirrahmanirrohim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Yunita Ika Alfia

NIM : A 520 090 039

Fakultas/Jurusan : FKIP / Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Jenis : Skripsi

Judul : "Pengaruh Permainan Sandiwara Terhadap Kecerdasan Bahasa di BA Aisyiyah IX Sambiremba Kalijambe Sragen Tahun 2012/2013"

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan/mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan UMS, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, Juli 2013

Yang Menyatakan

  
Yunita Ika Alfia

## ABSTRAK

### PENGARUH PERMAINAN SANDIWARA TERHADAP KECERDASAN BAHASA DI BA AISYIYAH IX SAMBIREMBE KALIJAMBE SRAGEN TAHUN 2012/2013

YUNITA IKA ALFIA, NIM. A520090039, Jurusan Pendidikan Guru  
Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013, 90 halaman.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh dan seberapa besar pengaruh permainan sandiwara terhadap kecerdasan bahasa anak. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B di BA Aisyiyah IX Sambirembes Kalijambe Sragen yang berjumlah 30 anak yaitu 13 anak perempuan dan 17 anak laki-laki. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah dengan uji *independentsampel t-test* dengan bantuan program SPSS 16.0 *for windows*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pembelajaran permainan sandiwara terhadap kecerdasan bahasa pada anak prasekolah di BA Aisyiyah IX Sambirembes Kalijambe Sragen tahun 2012/2013, hal ini dapat dibuktikan bahwa “permainan sandiwara lebih dapat mengembangkan kecerdasan bahasa dibanding penggunaan metode lain di BA Aisyiyah IX Sambirembes Kalijambe Sragen tahun 2012/2013, hal tersebut nampak dari nilai rata-rata kecerdasan bahasa anak sebelum permainan sandiwara 29,4333 dan setelah dilakukan pemberian pembelajaran permainan sandiwara kecerdasan bahasa anak mengalami peningkatan sebesar 36,3667. Kesimpulan ini berdasarkan uji-t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $14,688 > 2,045$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh permainan sandiwara terhadap kecerdasan bahasa anak di BA Aisyiyah IX Sambirembes Kalijambe Sragen Tahun 2012/2013, terbukti kebenarannya.

**Kata kunci:** *permainan sandiwara, kecerdasan bahasa*

## **PENDAHULUAN**

Anak pada usia Taman Kanak-Kanak sudah mulai mengerti konsep-konsep serta hubungan antar konsep. Sebelum anak memiliki kata-kata untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya, anak belajar bahasa dari orang dewasa. Oleh karena itu orang dewasa yang berada di lingkungan anak harus memberikan pengaruh yang positif terhadap tumbuh kembang pada anak, karena hal tersebut mampu mempengaruhi anak, terutama bagi masa depan anak itu sendiri.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada anak kelompok B di BA Aisyiyah IX Sambirembe Kalijambe Sragen Tahun 2012/2013 mengalami masalah pada kemampuan bahasa anak, diantaranya: anak kurang mampu memahami isi percakapan, sehingga anak untuk menanggapi umpan balik pada kegiatan sangat pasif, serta anak kurang mampu mengekspresikan pendapatnya dan partisipasi anak dalam pembelajaran tidak terlihat.

Menurut Dr Howard Garder (2004: 51) yang dimaksud dengan kecerdasan bahasa yaitu kecerdasan anak dalam mengolah kata. Contohnya, keterampilan yang dimiliki anak dalam menceritakan atau menggambarkan sesuatu dengan kata-kata. Kecerdasan bahasa termasuk di dalamnya kemampuan seorang anak dalam menggunakan bahasa dengan berbagai banyak variasi. Anak dengan kecerdasan bahasa yang tinggi, umumnya ditandai dengan kesenangannya pada kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan bahasa seperti: membaca, menulis, menyusun kata-kata, dan sebagainya. Kecerdasan erat kaitannya dengan kemampuan yang dapat diartikan sebagai: kecakapan, kekuatan, berusaha dengan diri sendiri (Depdiknas, 2001: 27).

Bahasa merupakan sarana yang penting di dalam kehidupan. Bahasa dapat diartikan sebagai alat komunikasi, bahasa juga merupakan alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada seseorang sekaligus juga berfungsi untuk memahami pikiran dan perasaan orang lain (Depdiknas, 2006: 19).

Menurut (Moeslichatoen, 2004:35) bahwa kemampuan bahasa menjadi dasar utama untuk kehidupan sehari-hari. Bahasa memegang peran penting dalam kehidupan manusia umumnya dan dalam kehidupan berkomunikasi khususnya. Bahasa memberikan sumbangan yang pesat dalam perkembangan anak menjadi manusia yang dewasa. Dengan bahasa anak akan dapat memperoleh pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan daya nalar, sosial, dan emosionalnya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada anak kelompok B di BA Aisyiyah IX Sambirembe Kalijambe Sragen Tahun 2012/2013 mengalami masalah pada kemampuan bahasa anak, diantaranya: anak kurang mampu memahami isi percakapan, sehingga kemampuan anak untuk menanggapi umpan balik pada kegiatan masih sangat pasif, anak kurang mampu mengekspresikan pendapatnya dan partisipasi anak dalam pembelajaran tidak terlihat.

Oleh karena itu peran guru sangatlah penting dalam memilih metode atau kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik tema yang diajarkan. Bermain berpura-pura atau sandiwara (*Play Pretend*) untuk anak-anak merupakan salah satu cara untuk menstimulasi imajinasi dan membuat anak dapat menyelesaikan problem. Permainan sandiwara bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh dan seberapa besar pengaruh permainan sandiwara terhadap kecerdasan bahasa anak di BA Aisyiyah IX Sambirembe Kalijambe Sragen Tahun 2012/2013. Mengingat masih rendahnya kecerdasan bahasa pada anak dan pentingnya metode yang tepat untuk meningkatkan kecerdasan bahasa tersebut, maka diadakan penelitian mengenai pengaruh permainan sandiwara terhadap kecerdasan bahasa dengan judul: "PENGARUH PERMAINAN SANDIWARA TERHADAP KECERDASAN BAHASA DI BA AISYIYAH IX SAMBIREMBE KALIJAMBE SRAGEN TAHUN 2012/2013".

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Gay dalam Emzir (2010: 64), metode penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab-akibat). Dalam penelitian ini, peneliti memanipulasi dua variabel, mengontrol variabel yang lain yang relevan, dan mengobservasi pengaruhnya terhadap satu variabel terkait. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*.

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. *Pretest*

Pada tahapan *pretest*, peneliti mengobservasi kemampuan bahasa anak sebelum dilakukan perlakuan. Peneliti melakukan observasi dengan menggunakan instrument penelitian.

### 2. Perlakuan

Pada tahap ini peneliti memberikan perlakuan dengan metode permainan sandiwara pada subjek sebanyak 6 kali dalam tiga minggu. Adapun prosedur dalam pelaksanaan pemberian perlakuan yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut :

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
- b. Menyiapkan lokasi/tempat yang akan digunakan untuk permainan.
- c. Anak memilih permainan yang diinginkannya.
- d. Anak melakukan permainan yang telah dipilihnya.

### 3. *Posttest*

Pada tahap *posttest*, peneliti melakukan observasi terkait dengan kemampuan bahasa anak dengan menggunakan instrument yang sama pada saat dilakukan *pretest*.

Penelitian ini dilakukan di BA Aisyiyah Sambirembé Kalijambe Sragen Tahun 2012/2013 dalam waktu dua bulan yang dimulai bulan Januari dan Februari 2013. Penelitian dilakukan terhadap anak kelompok B BA Aisyiyah IX Sambirembé Kalijambe Sragen Tahun 2012/2013 sejumlah 30 anak yang terdiri dari 13 anak perempuan dan 17 anak laki-laki.

Menurut Utama (2010:47), variabel adalah peristiwa, kategori, varietas, jenis, atau kelas, perilaku, atribut yang menyatakan suatu konstruk dan mempunyai nilai yang berbeda tergantung pada bagaimana menggunakan dalam kegiatan khusus. Adapun variable-variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Variabel bebas (X) adalah permainan sandiwara, (2) Variabel terikat (Y) adalah kecerdasan bahasa.

Sutrisno Hadi dalam (Sugiyono, 2011:145) menyatakan bahwa observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Observasi yang digunakan adalah observasi terstruktur. Menurut Sugiyono (2013: 204), observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati. Observasi ini dilakukan apabila peneliti sudah tahu dengan pasti tentang variabel yang akan diteliti. Peneliti berada dalam situasi ketika subjek penelitian sedang diberikan perlakuan, namun peneliti hanya sebagai peneliti independen saja. Peneliti mengobservasi perkembangan kecerdasan bahasa menggunakan pedoman observasi yang telah peneliti buat terhadap anak kelompok B BA Aisyiyah IX Sambirembé Kalijambe Sragen Tahun 2012/2013.

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pedoman observasi sebagai instrument penelitian. Menurut Ridwan (2010: 36), langkah-langkah dalam penyusunan instrument dimulai dari mengidentifikasi variabel-variabel dalam rumusan judul penelitian, mencari indicator variabel, merumuskan indicator menjadi butir-butir amatan, menentukan descriptor, dan menuliskan ke dalam format pedoman observasi.

Data yang telah dikumpulkan akan dilakukan proses *editing* atau pengecekan data, setelah itu data akan melalui proses *codeing* atau pemberian kode. Dari data yang telah terkumpul kemudian dilakukan proses tabulasi ke dalam skor-skor yang telah ditentukan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji *paired sample t test* dengan bantuan program komputer SPSS 16.0 *for windows*.



## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pembelajaran permainan sandiwara terhadap kecerdasan bahasa pada anak prasekolah di BA Aiyiyah IX Sambirembe Kalijambe Sragen Tahun 2012/2013 dan hipotesis terbukti kebenarannya. Penerimaan hipotesis tersebut membuktikan bahwa pembelajaran permainan sandiwara yang dilakukan pada anak prasekolah di BA Aisyiyah IX Sambirembe Kalijambe Sragen Tahun 2012/2013 berpengaruh terhadap peningkatan kecerdasan bahasa, hal tersebut nampak dari nilai rata-rata kecerdasan bahasa anak sebelum permainan sandiwara 29,4333 dan setelah dilakukan pemberian pembelajaran permainan sandiwara, kecerdasan anak mengalami peningkatan sebesar 36,3667.

Kegiatan permainan sandiwara sangat baik untuk perkembangan kecerdasan bahasa pada anak prasekolah. Permainan sandiwara merupakan kebutuhan universal manusia, dari anak-anak hingga orang dewasa. Bagi anak-anak, permainan sandiwara tidak hanya sekedar memberi manfaat emotif tetapi juga membantu pertumbuhan mereka dalam berbagai aspek. Oleh karena itu permainan sandiwara merupakan aktivitas penting dan tidak terpisahkan dalam program pendidikan untuk anak usia dini. Permainan bagi anak memiliki manfaat yang sama pentingnya dengan aktivitas dan program pendidikan itu sendiri. Ditinjau dari berbagai aspek, manfaat tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1. Membantu pembentukan pribadi dan moral anak. Permainan sandiwara sangat efektif untuk mempengaruhi cara berfikir dan cara berperilaku anak karena mereka senang memperagakannya. Permainan sandiwara mendorong perkembangan moral anak karena beberapa sebab, yaitu sebagai berikut:
  - a. Menghadapkan anak pada situasi yang mengandung konsiderasi yang sedapat mungkin mirip dengan yang dihadapi anak dalam kehidupan.
  - b. Permainan sandiwara dapat memancing siswa menganalisis situasi, dengan melihat bukan hanya yang nampak tetapi juga sesuatu yang tersirat didalamnya, untuk menemukan isyarat-isyarat halus yang tersembunyi tentang perasaan, kebutuhan dan kepentingan orang lain.

- c. Permainan sandiwara mendorong siswa untuk menelaah perasaan sendiri sebelum ia mendengar respon orang lain untuk dibandingkan.
  - d. Permainan sandiwara mengembangkan raa konsiderasi yaitu pemahaman dan penghayatan atasapa yang diucapkan/dirasakan tokoh hingga akhirnya anak memiliki konsiderasi terhadap tokoh lain dalam alam nyata (Nasution, 2002: 162-163).
2. Permainan sandiwara dapat menyalurkan imajinasi dan fantasi. Anak-anak membutuhkan penyaluran imajinasi dan fantasi tentang berbagai hal yang selalu muncul dalam pikirannya. Masa usia prasekolah merupakan masa-masa aktif anak berimajinasi. Tak jarang anak mengarang suatu cerita sehingga oleh sebagian orang tua dianggap sebagai kebohongan. Hal ini menunjukkan bahwa sebenarnya, imajinasi anak-anak sedang membutuhkan penyaluran.
  3. Permainan sandiwara dapat memacu kemampuan verbal anak. Permainan sandiwara selain menghibur juga mendidik, sekaligus merangsang perkembangan komponen kecerdasan bahasa yang paling penting yakni kemampuan menggunakan bahasa untuk mencapai sasaran praktis. Selama memerakan tokoh dalam permainan sandiwara, anak belajar bagaimana bunyi-bunyi yang bermakna diajarkan dengan benar, bagaimana kata-kata disusun secara logis dan mudah dipahami, bagaimana konteks dan konteks berfungsi dalam makna. Memacu kecerdasan bahasa merupakan kegiatan yang sangat penting.

Pernyataan ini didukung oleh pendapat sejumlah ahli, bahwa diantara komponen kecerdasan yang lain, kecerdasan bahasalah yang mungkin merupakan kecerdasan yang paling universal. Permainan sandiwara mendorong anak bukan hanya senang berbicara, tetapi juga senang bercerita atau berbicara. Anak belajar tentang tata cara berdialog dan bernarasi dan terangsang untuk menirukannya. Kemampuan pragmatik terstimulasi karena dalam permainan sandiwara ada negosiasi, pola tindak-tanduk yang baik seperti menyuruh, melarang, berjanji, mematuhi larangan dan memuji.

Memacu kemampuan berbicara anak merupakan sesuatu yang penting, karena beberapa alasan, yaitu pertama anak memiliki kosa kata cenderung berhasil

dalam meraih prestasi akademik. Kedua, anak yang pandai berbicara memperoleh perhatian dari orang lain. Hal ini penting karena pada hakikatnya anak senang menjadi pusat perhatian dari orang lain. Ketiga, anak yang pandai berbicara mampu membina hubungan dengan orang lain dan dapat memerankan kepemimpinannya dari pada anak yang tidak dapat berbicara. Berbicara baik mengisyaratkan latar belakang yang baik pula. Keempat, anak yang pandai berbicara akan memiliki kepercayaan diri dan penilaian diri yang positif, terutama setelah mendengar komentar orang tentang dirinya.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pembelajaran permainan sandiwara terhadap kecerdasan bahasa pada anak prasekolah di BA Aisyiyah IX Sambiremba Kalujambe Sragen Tahun 2012/2013, hal ini dapat dibuktikan bahwa “Permainan sandiwara lebih dapat mengembangkan penggunaan metode yang lain pada anak di BA Aisyiyah IX Sambirrembe Kalijambe Sragen Tahun 2012/2013”, hal tersebut Nampak dari nilai rata-rata kecerdasan bahasa anak sebelum permainan sandiwara 29,4333 dan setelah dilakukan pemberian pembelajaran permainan sandiwara, kecerdasan bahasa anak mengalami peningkatan sebesar 36,3667. Kesimpulan ini berdasarkan uji t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $14,688 > 2,045$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh permainan sandiwara terhadap kecerdasan bahasa anak di BA Aisyiyah IX Sambiremba Kalijambe Sragen Tahun 2012/2013, terbukti kebenarannya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Effiana Yuriastien, Daisy Rrawitasari, & Ayu Bulan Febry. 2009. *Games Therapy Untuk Kecerdasan Bayi dan Balita*. Jakarta: Wahyu Media.
- Tim PT. Aspirasi Pemuda. 2005. *Ayah Bunda, 60 Plus Permainan yang Mencerdaskan Anak Usia 2-5 Tahun*.
- Tim PT. Elex Media Komputindo Kelompok. 2007. *101 Fun and Mind Stimulating Things to do With Your Kids (2-6 year)*. Jakarta: Gramedia
- Tim PT. Aspirasida Pemuda. 2003. *Multiple Intelligences Mengenal dan Merangsang Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta
- May S. Tedjosaputro. 2001. *Bermain Main dan Permainan*. Jakarta: PT. Grasendo