

**PENINGKATAN KREATIVITAS BERBAHASA LISAN MELALUI
PERMAINAN PERMATA TERSEMBUNYI PADA ANAK
TAMAN KANAK-KANAK WALISONGO KECAMATAN
KARANGMALANG KABUPATEN SRAGEN
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna mencapai derajat
Sarjana S-1

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



SULISTYAWATI

A53H111104

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2014**

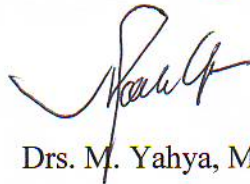
PERSETUJUAN

**PENINGKATAN KREATIVITAS BERBAHASA LISAN MELALUI
PERMAINAN PERMATA TERSEMBUNYI PADA ANAK
TAMAN KANAK-KANAK WALISONGO KECAMATAN
KARANGMALANG KABUPATEN SRAGEN
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

Diajukan oleh :
SULISTYAWATI
A53H111104

Disetujui Untuk dipertahankan
Dihadapan Dewan Penguji Skripsi S-1

Pembimbing I



Drs. M. Yahya, M.Si

Tanggal : 2014



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

Jl. A. Yani mol pols I-Pabelan, Kartasura Tlp. (0271) 717417 Fax : 715448 Surakarta 57102

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini Pembimbing Skripsi :

Nama : Drs. M. Yahya. M.Si

NIK : 147

Telah membaca dan mencermati Naskah Artikel Publikasi Ilmiah yang merupakan ringkasan skripsi dari mahasiswa :

Nama : Sulistyawati

Nim : A53H111104

Program Studi : PAUD PSKGJ

Judul Skripsi :PENINGKATAN KREATIVITAS BERBAHASA LISAN MELALUI
PERMAINAN PERMATA TERSEMBUNYI PADA ANAK TAMAN
KANAK-KANAK WALISONGO KECAMATAN
KARANGMALANG KABUPATEN SRAGEN TAHUN
PELAJARAN 2013/2014

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 12 Maret 2014

Pembimbing

Drs./M. Yahya. M. Si
NIK. 147

Surat Pernyataan Artikel Publikasi Ilmiah

Bismillahirrohmaanirrohiim

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Sulistyawati

Nim : A53H111104

Program Studi : PAUD PSKGJ

Jenis : Skripsi

Judul Skripsi :PENINGKATAN KREATIVITAS BERBAHASA LISAN MELALUI
PERMAINAN PERMATA TERSEMBUNYI PADA ANAK TAMAN
KANAK-KANAK WALISONGO KECAMATAN
KARANGMALANG KABUPATEN SRAGEN TAHUN
PELAJARAN 2013/2014

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti kepada perpustakaan UMS atas penulisan penelitian saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan/mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan (database) , mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk soft copy untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan UMS , tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap menyantumkan nama saya sebagai penulis atau 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 penelitian ini.

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

Surakarta, 12 maret 2014

Yang menyatakan



Sulistyawati
A53H111104

ABSTRAK

PENINGKATAN KREATIVITAS BERBAHASA LISAN MELALUI PERMAINAN PERMATA TERSEMBUNYI PADA ANAK TAMAN KANAK-KANAK WALISONGO KECAMATANKARANGMALANG KABUPATEN SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2013/2014

Sulistyawati, A53H111104, Prodi Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta 2014.

Pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi perkembangan anak selanjutnya, sebab PAUD merupakan fondasi bagi dasar kepribadian anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas berbahasa lisan anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B, melalui permainan permata tersembunyi di Taman Kanak-Kanak Walisongo, Kecamatan Karangmalang Kabupaten Sragen. Penelitian ini bersifat tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B yang terdiri dari 16. Data yang dikumpulkan adalah dengan observasi dan catatan lapangan dengan Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Teknik analisis data dengan deskriptif frekuensi. Hasil penelitian kemampuan berbahasa maupun kreativitas anak berkembang memuaskan, dengan peningkatan yang signifikan 56,3% menjadi 85,9% atau sekitar (85,9%-56,3%) sudah mampu menunjukkan keberhasilan pembelajaran tersebut. Kinerja guru berdasarkan hasil observasi sudah memuaskan, sesuai dengan metode pembelajaran yang ada. Sehingga berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas bahasa lisan dapat ditingkatkan melalui permainan permata tersembunyi pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Walisongo, Kecamatan Karangmalang, Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014.

Kata kunci: *Kreativitas Berbahasa Lisan. Permainan Permata Tersembunyi*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana penting dalam kehidupan manusia untuk berkomunikasi, dengan bahasa manusia dapat mengeluarkan ide-ide dan pendapatnya sehingga terjalin komunikasi dengan manusia lain. Perkembangan pemakaian bahasa pada anak dipengaruhi oleh meningkatnya usia anak. Semakin anak bertambah umur, maka akan semakin banyak kosa kata yang dikuasai dan

semakin jelas pelafalan atau pengucapan katanya. Kemampuan berkomunikasi dengan baik, benar, efektif, dan efisien adalah tuntutan.

Kemampuan berbahasa ada empat macam, yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Kemampuan berbahasa pada anak, khususnya bahasa membaca dan menulis dalam perkembangannya penting bagi individu. Membaca merupakan salah satu media yang paling efektif untuk melihat cakrawala dunia secara obyektif, mandiri, dan kreatif. Dengan membaca, individu banyak memperoleh ilmu pengetahuan. Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata bahasa tulis. Pengetahuan dan keahlian seseorang akan dapat dikembangkan dengan akurat dan efektif melalui kegiatan menulis. Oleh sebab itu, membaca dan menulis merupakan ketrampilan berbahasa yang penting untuk diberikan kepada anak Taman Kanak-Kanak.

Kreativitas berbahasa anak meliputi kemampuan berkomunikasi secara efektif, mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca, hal ini berkaitan dengan pendapat Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati (2006: 7.12).

Berdasarkan pengamatan penulis, tingkat kreativitas berbahasa lisan atau daya serap anak di Taman Kanak-Kanak Walisongo, Kecamatan Karangmalang, Kabupaten Sragen, sangat bervariasi. Artinya ada anak yang mampu berbahasa lisan dan ada yang sedang serta ada yang sulit untuk berbahasa lisan. Padahal inti berbahasa lisan mengeluarkan ide, gagasan, atau pendapat kepada orang lain. Oleh sebab itu seorang guru Taman Kanak-Kanak harus berusaha dengan berbagai cara untuk meningkatkan kreativitas berbahasa lisan anak. Peningkatan kualitas pendidikan di Taman Kanak-Kanak, ditentukan beberapa faktor penentu keberhasilan, yaitu melalui Permainan Permata Tersembunyi untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahasa Lisan Anak.

Tujuan penelitian ini adalah Meningkatkan Kreativitas Berbahasa Lisan Melalui Permainan Permata Tersembunyi di Taman Kanak-Kanak Walisongo, Kecamatan Karangmalang, Kabupaten Sragen. Tahun Pelajaran 2013/2014.

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian yang digunakan adalah TK Walisongo Kecamatan Karangmalang Kabupaten Sragen. Penelitian ini dimulai pada semester 2 bulan Desember 2013 dan dilanjutkan tahap berikutnya tiap-tiap siklus pada bulan Januari sampai Februari 2014 pada tahun ajaran 2013/2014.

Subyek dalam penelitian ini adalah: Anak-anak kelas B di TK Walisongo Kecamatan Karangmalang Kabupaten Sragen dengan jumlah siswa adalah 16 anak.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus dengan 4 kali pertemuan pada setiap siklus.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kart Levin. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dengan bentuk siklus yang berulang. Terdapat langkah dalam PTK yang merupakan satu siklus yaitu : Penelitian terdiri atas 2 siklus, adapun setiap siklus dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas yaitu : perencanaan atau persiapan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan interpretasi, analisis data, refleksi.

Jenis data menurut Suharsimi Arikunto (2006:118) data adalah hasil pencatatan penelitian, baik yang berupa faktor ataupun angka. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Penelitian memperoleh data-data berupa keterangan dari informasi serta faktor-faktor dari responden secara lisan maupun tertulis kemudian di cari hubungannya dengan data yang ada dan disusun secara sistematis. Hasil penelitian berupa gambar se jelasnya dan selengkap nya tentang mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan Bermain Permain Tersembunyi.

Teknik pengumpulan data dengan observasi yang terdiri dari lembar penilaian butir amatan dan catatan lapangan. Membuat lembar observasi yang digunakan untuk mencatat hasil pengamatan setiap melakukan tindakan. Adapun lembar observasi ini terdiri dari nama siswa, kelompok/ semester, indikator, butiran amatan, deskriptor butiran amatan jumlah butiran amatan yang mampu dilakukan. Lembar catatan lapangan yang digunakan untuk mencatat semua kegiatan yang

menjadi yang terjadi diluar perencanaan atau pencatatan permasalahan-permasalahan yang muncul pada waktu dilaksanakan kegiatan

Kemudian menurut Anas Sudijono (2004:43) untuk menentukan keberhasilan aktivitas guru dan kreativitas berbahasa lisan anak selama proses pembelajaran diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu sebagai berikut:

$$F = \frac{N}{P} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

p = Angka persentase

100% = Bilangan Tetap

Dalam menentukan kriteria, maka dilakukan pengelompokkan atas 4 kriteria penilaian (Arikunto: 2002.246) sebagai berikut:

1. 76% - 100% tergolong baik
2. 56% - 75% tergolong cukup baik
3. 40% - 55% tergolong kurang baik
4. 40% kebawah tergolong tidak baik

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada Pra Siklus dari hasil observasi dapat diketahui, bahwa kemampuan anak dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan bahasa secara lisan yaitu dari 16 anak hanya 3-4 anak yang dapat dinilai memiliki respon yang baik seperti menyebutkan benda-benda yang ada disekitarnya, menyanyi, dan memimpin doa khususnya di depan kelas. Keberhasilannya baru mencapai 25% dari keseluruhan anak. Berdasarkan hasil observasi tersebut di atas maka diupayakan cara pembelajaran yang tepat untuk dapat meningkatkan kreativitas berbahasa lisan anak yaitu dengan melalui permainan permata tersembunyi.

Pada Siklus 1 observasi peningkatan kreativitas berbahasa lisan melalui permainan permata tersembunyi kemudian ditabulasikan sehingga diperoleh rata-rata persentase kreativitas berbahasa lisan anak sebesar 59,3%. Persentase tersebut

belum mencapai hasil kemampuan dari skor maksimal yang diharapkan pada siklus I yaitu 60%. Peningkatan kreativitas berbahasa lisan anak melalui permainan permata tersembunyi dapat dilihat pada tabel berikut ini: Siklus I diperoleh rata-rata persentase kreativitas berbahasa lisan anak sebesar kurang dari 60% atau 11 anak dari jumlah 16 anak, artinya tindakan tersebut belum berhasil karena belum mampu mencapai skor maksimum/persentase keberhasilan 60%.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi diatas, dapat dilakukan analisa dan refleksi sebagai berikut: Kelemahan karena masih dalam awal-awal semester pertama guru dan anak belum terlalu akrab, sehingga banyak yang takut/malu dengan gurunya, kinerja guru belum optimal, penggunaan tempat manik-manik sebaiknya agak besar sehingga tidak mudah tumpah, tempat duduk anak hendaknya diatur dengan baik sehingga nyaman dan tidak saling berhimpitan, berhitung permulaan pada anak kelompok B sudah terlihat ada peningkatan jika dibandingkan pada keadaan pra siklus, selama proses pembelajaran hendaknya guru melihat cara anak melakukan pencarian permata dengan memasukkan tangan ke media permainan permata tersembunyi serta membantu mengarahkan bagi anak yang berkesulitan, Berdasarkan analisis diatas hasil yang dicapai pada siklus I belum mencapai target yang maksimal sehingga perlu dilaksanakan tindakan siklus berikutnya.

Pada siklus II berjalan baik. Kelemahan yang ada pada siklus I dapat teratasi walaupun belum maksimal dan digunakan sebagai perbaikan untuk pelaksanaan tindakan pada siklus II. Hal ini membuat kualitas pembelajaran permainan mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari tercapainya 85,9%.

Kreativitas berbahasa lisan anak dapat ditingkatkan dengan penerapan permainan menggali permata, teori tersebut sudah diterapkan dan dilaksanakan pada anak kelompok TK Walisongo Kecamatan Karangmalang Kabupaten Sragen dari siklus I dan II. Hasilnya telah membuktikan bahwa dengan penerapan permainan menggali permata dalam media biji kacang hijau dapat meningkatkan kreativitas berbahasa lisan anak. Keberhasilan peningkatannya dapat dilihat baik anak didik antara lain: 1) sebelum diadakan tindakan penelitian, anak mengalami kesulitan dalam belajar berbahasa lisan. Anak merasa bosan dan jenuh sehingga

anak sering malas apabila diajak belajar berkomunikasi. Namun setelah bermain dengan media menggali permata yang ditimbun dengan warna dan bentuk yang bermacam-macam anak lebih senang dan tertarik, anak tidak lagi mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan rekan-rekannya apalagi dilakukan sambil bermain sehingga semua anak dapat ikut berpartisipasi aktif.

Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I kemampuan rata-rata bahasa anak 56,3% meningkat pada siklus II menjadi 85,9%. Pada penilaian permainan permata tersembunyi mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 50% pada tindakan siklus II meningkat mejadi 87,9%.

Peningkatan kreativitas bahasa lisan dapat ditingkatkan melalui permainan permata tersembunyi pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Walisongo, Kecamatan Karangmalang, Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I kemampuan rata-rata bahasa anak 56,3% meningkat pada siklus II menjadi 85,9%. Pada penilaian permainan permata tersembunyi mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 50% pada tindakan siklus II meningkat mejadi 87,9%.

SIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan diatas maka dapat diimplikasikan bahwa strategi atau metode maupun media pembelajaran dapat diterapkan untuk pembelajaran guna untuk meningkatkan kreativitas berbahasa lisan melalui permainan permata tersembunyi. Permainan permata tersembunyi juga dapat perkembangan fisik motorik anak dan tak ketinggalan perkembangan kognitif, nilai-nilai agaman dan moral, serta sosial emosional anak. Dengan metode ini anak bertambah semangat dalam meningkatkan kreativitas berbahasa lisan dengan melalui permainan permata tersembunyi.

Dengan adanya kesimpulan diatas maka implikasi yang timbul dalam penelitian ini adalah Permainan permata tersembunyi juga dapat perkembangan fisik motorik anak dan tak ketinggalan perkembangan kognitif, nilai-nilai agaman dan moral, serta sosial emosional anak Dengan metode ini anak bertambah

semangat dalam meningkatkan kreativitas berbahasa lisan dengan melalui permainan permata tersembunyi.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Anas Sudijono 2004, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Jakarta.

Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati 2006, *Bermain mainan dan Permainan dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta