

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan usia dini memegang peran yang sangat penting dalam perkembangan anak karena merupakan pondasi dasar dalam kepribadian anak. Anak yang berusia 5-6 tahun memiliki masa perkembangan kecerdasan yang sangat pesat sehingga masa ini disebut *golden age* (masa emas). Masa ini merupakan masa dasar pertama dalam mengembangkan berbagai kegiatan dalam rangka pengembangan potensi anak sejak usia dini. Potensi yang tidak kalah pentingnya bagi perkembangan kecerdasan anak yaitu kreativitas berbahasa lisan anak.<sup>1</sup>

Kreativitas berbahasa anak meliputi kemampuan berkomunikasi secara efektif, mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca<sup>2</sup>.

Berdasarkan pengamatan penulis, tingkat kreativitas berbahasa lisan atau daya serap anak TK Plus Wahidiyah Wates 1 Kecamatan Wates Kabupaten Kediri 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

---

<sup>1</sup>Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2013.

<sup>2</sup>Ali Nugraha, *kreativitas anak dan komunikasi* (Jakarta: Prenada Media Group, 2006), 7.12.

itu seorang guru TK harus berusaha dengan berbagai cara untuk meningkatkan kreativitas berbahasa lisan anak. Peningkatan kualitas pendidikan di TK, ditentukan beberapa faktor penentu keberhasilan, yaitu melalui Permainan Permata Tersembunyi untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahasa Lisan Anak.

Permainan Permata Tersembunyi merupakan permainan yang sangat menarik bagi anak karena permainan ini menggunakan gambar-gambar yang terdapat didalam permata. Permainan ini sangat memotivasi anak untuk mencari permata yang tersembunyi tersebut. Permainan ini dilakukan didalam dan diluar ruangan dengan menggunakan wadah plastik yang berukuran besar, didalamnya terdapat pasir dan permata-permata yang berisikan gambar-gambar.<sup>3</sup>

Permainan permata tersembunyi adalah sebuah aktivitas terobosan bahwa anak-anak menghadapi beberapa permasalahan sensorik atau liquisik ketika mereka hendak menyusupkan tangan mereka ke dalam wadah plastik yang berisi pasir dan mereka berusaha mendapatkan permata yang tersembunyi didalam wadah. Setelah anak berhasil menemukan permata yang dicarinya, anak secara tidak langsung mengeluarkan ekspresi sehingga anak terdorong untuk menceritakan benda yang telah ditemukannya.

Dalam permainan ini anak diharuskan untuk menceritakan apa yang terdapat didalam permata tersebut sehingga dapat melatih kreativitas berbahasa lisan anak.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan peran guru di TK Plus

---

<sup>3</sup>ProposalPtkPaud, <http://www.scribd.com/doc/164246242>,diaksestanggal 15/05/2014.

Wahidiyah Wates 1 Kecamatan Wates Kabupaten Kediri menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih rendah kreativitas berbahasanya, terutama bahasa lisannya hal ini terlihat anak belum mampu menyebutkan kembali 4-5 kata.

Disamping itu anak belum dapat menyebutkan benda-benda yang ada disekitarnya, serta anak belum bisa menunjukkan kreativitasnya dalam menyanyi, memimpin doa, memimpin barisan, bercerita dan berbicara dengan teman-temannya dan jika disuruh tampil di depan kelas, sangat minim sekali anak yang berani menunjukkan kreativitas berbahasanya (bahasa lisan) di depan teman-temannya.

PTK memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Diimplementasikan dengan baik artinya adalah pihak yang terlibat dalam PTK (guru) mencoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas dengan menerapkan tindakan yang bermakna yang diperhitungkan dapat memecahkan masalah atau memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengatasi pelaksanaannya untuk mengukur tingkat keberhasilannya.

Jadi, dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini, terdapat 2 unsur atau konsep yaitu :

1. Penelitian adalah aktifitas mencermati suatu objek tertentu melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data – data dan analisis untuk menyelesaikan suatu masalah.

2. Tindakan adalah suatu aktifitas yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang berbentuk siklus kegiatan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu atau kualitas proses belajar mengajar.

Fenomena di atas dapat menyimpulkan pertanyaan mengapa anak-anak belum mampu berbahasa lisan dengan baik. Dari kondisi tersebut sudah selayaknya seorang guru TK untuk melakukan usaha perbaikan, salah satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah memilih salah satu strategi pembelajaran yang tepat. Peneliti berencana menggunakan pembelajaran melalui Permainan Permata Tersembunyi untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahasa Lisan Anak

Dari uraian di atas peneliti merasa perlu mengadakan penelitian tentang “Meningkatkan Kreativitas Berbahasa Lisan Anak Melalui Permainan Permata Tersembunyi di TK Plus Wahidiyah Wates 1 Kecamatan Wates Kabupaten Kediri”.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pelaksanaan metode bermain yang dapat meningkatkan kreativitas berbahasa lisan anak pada kelompok B di TK Plus Wahidiyah Wates 1 Kec. Wates Kab. Kediri?
2. Adakah peningkatan kreativitas berbahasa lisan anak melalui permainan permata tersembunyi pada kelompok B di TK Plus Wahidiyah Wates 1 Kec. Wates Kab. Kediri?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini secara umum adalah:

1. Untuk mengetahui upaya meningkatkan kreativitas berbahasa lisan anak pada kelompok B di TK Plus Wahidiyah Wates 1 Kec. Wates Kab. Kediri khususnya kegiatan permainan permata tersembunyi.
2. Untuk mengetahui kemampuan kreativitas berbahasa lisan anak pada kelompok B TK Plus Wahidiyah Wates 1 Kec. Wates Kab. Kediri.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat pengetahuan ilmiah dan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dalam meningkatkan kreativitas berbahasa lisan anak pada kelompok B melalui permainan permata tersembunyi di TK Plus Wahidiyah Wates 1 Kec. Wates Kab. Kediri.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Manfaat bagi peserta didik

- 1) Dengan mengembangkan kemampuan potensi yang ada pada diri peserta didik khususnya dalam permainan permata tersembunyi.
- 2) Dengan menggunakan media yang bervariasi dalam proses kegiatan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keaktifan berbahasa lisan anak sehingga akan lebih menyenangkan, efektif dan efisien.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Dari hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui berbagai media yang bisa menarik minat anak dan tujuan pembelajaran.
- 2) Dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, yang mana proses kegiatan pembelajaran sebelumnya dianggap kurang efektif dan menyenangkan.

c. Manfaat bagi kepala sekolah

- 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kinerja pembelajaran.
- 2) Dari perbaikan terhadap proses kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik untuk upaya meningkatkan mutu lembaga di TK Plus Wahidiyah Wates 1 kec.Wates Kab.Kediri.

d. Manfaat bagi sekolah

Bermanfaat untuk meningkatkan prestasi TK Wahidiyah Wates 1 yang dapat dilihat dari meningkatnya kreativitas berbahasa lisan anak kelompok B.