

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Penggunaan Metode Bermain dapat Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Berbahasa Lisan Anak di TK Plus Wahidiyah Wates I Kecamatan Wates Kabupaten Kediri**

Pada dasarnya setiap anak memiliki delapan intelegensi/kecerdasan. Menurut Ormstein dan Gardner dalam Udin S. Winataputra, kedelapan intelegensi tersebut adalah intelegensi bahasa/linguistik, logis matematis, visual spasial, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, musikal, dan naturalis.<sup>1</sup> Hanya saja, sering tidak semuanya terasah dengan baik oleh orang tua, pendidik di sekolah, atau sistem pendidikan (kurikulum) nasional, sehingga kurang berkembang. Padahal dengan mengembangkan seluruh potensi intelegensi anak sejak dini, berarti kita memberi anak jalan untuk lebih mudah mencapai puncak sukses kelak di kemudian hari.

Seluruh potensi otak harus diberdayakan untuk mencapai kompetensi tertentu baik untuk kegiatan pembelajaran di sekolah atau pendidikan di rumah. Seluruh potensi otak diberi kesempatan yang sama melalui berbagai aktifitas dan stimulus yang diberikan dan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing individu. Guru perlu mengembangkan suatu program pembelajaran yang dapat

---

<sup>1</sup> Udin S. Winataputra, et. al., *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), 5.4.

memberdayakan dan mengembangkan intelegensi-intelegensi tersebut yang dimiliki setiap anak didik untuk mencapai kompetensi tertentu dalam suatu kurikulum sehingga pada akhirnya anak didik menjadi cerdas karena seluruh intelegensinya berkembang secara berimbang.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan atau yang disebut PAKEM. Hal ini sejalan dengan Undang-undang Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 yang menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>2</sup>

Kedudukan guru dalam kegiatan ini tidak boleh mendominasi, akan tetapi bertindak sebagai fasilitator dan moderator yaitu memantau dan memberikan bimbingan, serta mengamati dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Masitoh, bahwa tugas guru TK bukan hanya mengajar tetapi yang lebih penting adalah bagaimana memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan juga belajar anak.<sup>3</sup>

Menurut Soegeng Santoso dalam buku *Dasar-dasar Pendidikan TK* dijelaskan bahwa guru yang mendidik anak perlu memiliki sifat yang sesuai

---

<sup>2</sup>UU Sisdiknas.

<sup>3</sup> Masitoh, et. al., *Strategi Pembelajaran TK* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), 5.3.

dengan harapan masyarakat, disenangi anak, dan dapat dijadikan panutan. Khususnya untuk guru pendidikan anak usia dini dituntut untuk mampu memberikan berbagai permainan.<sup>4</sup>

Menurut Badru Zaman, proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi anak dipengaruhi oleh berbagai unsur, antara lain guru yang memahami secara utuh hakikat, sifat dan karakteristik anak, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan anak, sarana belajar anak yang memadai, tersedianya berbagai sumber belajar yang menarik dan mendorong anak untuk belajar, dan lain-lain.<sup>5</sup>

Sedangkan menurut Soegeng Santoso, proses pembelajaran tersebut juga dipengaruhi oleh suasana belajar yang kondusif artinya suasana belajar yang tenang dan cukup tersedia media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar sambil bermain, menyenangkan, dapat membuat anak kerasan, tidak membosankan, dan anak bebas bergaul sehingga proses sosialisasi dapat berlangsung dengan baik.<sup>6</sup>

Ada beberapa penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan anak usia TK, sebagaimana yang dijelaskan Moeslichatoen dalam buku *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, yaitu:

1. Penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak, antara lain:

---

<sup>4</sup> Soegeng Santoso, *Dasar-dasar Pendidikan TK* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), 2.4.

<sup>5</sup> Badru Zaman, et. al., *Media dan Sumber Belajar TK* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), 1.1.

<sup>6</sup> Santoso, *Dasar-dasar*, 2.21.

- a) Bermain secara soliter, yaitu anak bermain sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru, contohnya: menari, meloncat-loncat, atau berlari.
  - b) Bermain secara paralel, yaitu bermain sendiri-sendiri secara berdampingan dan tidak ada interaksi antara anak yang satu dengan anak yang lain. Anak senang dengan kehadiran anak lain tapi belum terjadi keterlibatan diantara mereka. Selama bermain secara paralel anak sering menirukan apa yang dilakukan oleh anak lain yang berdekatan, dengan demikian anak akan belajar berbagi tema bermain yang dimiliki anak lain.
  - c) Bermain asosiatif, yaitu anak bermain bersama dalam kelompoknya, contoh: menepuk-nepuk air beramai-ramai, bermain bola bersama, dan bermain pasir bersama.
  - d) Bermain secara kooperatif, yaitu anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain.
2. Kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak, antara lain:
- a) Bermain bebas dan spontan, yaitu kegiatan bermain yang lebih bersifat eksploratif artinya tidak memiliki peraturan dan aturan main.
  - b) Bermain pura-pura, yaitu bermain yang menggunakan daya khayal dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu, dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.
  - c) Bermain dengan cara membangun atau menyusun, yaitu anak

menggunakan imajinasinya membentuk suatu bangunan mengikuti daya khayalnya, contoh: membuat bangunan dari tanah liat, atau membuat gunung, terowongan, dan rumah dari pasir.

- d) Bertanding atau berolah raga, yaitu bermain dengan anak lain untuk menguji kemampuannya dengan kemampuan anak lain.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti pada guru kelas maka dapat disimpulkan sementara bahwa siswa kelompok “B” di TK Plus Wahidiyah Wates I Kecamatan Wates Kabupaten Kediri, merupakan anak yang membutuhkan perhatian khusus dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa terutama dalam peningkatan kemampuan kreativitas berbahasa lisan. Dalam menyampaikan materi kepada siswa seorang guru harus dapat menggunakan teknik yang bervariasi dan tidak monoton pada satu teknik saja, Terutama di sini peneliti menggunakan Teknik bermain guna meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa lisan.

Berdasarkan dari hasil penelitian dengan menggunakan metode bermain dapat dilihat hasil pada siklus I mencapai 75% ini berarti bahwa sebanyak 15 anak sudah berkembang sesuai harapan dalam berbahasa lisan dan 5 anak belum tuntas belajar atau mulai berkembang. Hal ini dikarenakan adanya kendala sebagai berikut :

- 1) Banyaknya anak dengan kondisi bermain bersama-sama.
- 2) Kurangnya waktu dalam pelaksanaan pembelajaran.

---

<sup>7</sup> Moeslichatoen, *Metode.*, 37.

### 3) Anak baru mengenal permainan..

Sedangkan pada siklus II mencapai 95% terlihat adanya 19 anak sudah mencapai ketuntasan belajar dan satu anak belum mencapai ketuntasan belajar.

Hal ini dikarenakan :

1. Kurang adanya konsentrasi.
2. Anak sering tidak masuk sekolah karena sering sakit.

Adapun langkah-langkah selanjutnya untuk anak tersebut akan kami tangani secara khusus.

Selain itu siswa juga lebih termotivasi apabila guru memperhatikan siswa-siswa mereka yaitu antara lain dengan cara mendekati mereka dengan penuh keakraban, keramahan dan antusias dalam memberikan reward sesuai dengan perkembangan anak, terutama kepada siswa-siswa yang semula tidak bisa, dengan metode ini maka siswa tersebut menjadi bisa. Dalam memberikan penghargaan kepada siswa, guru tidak perlu memberikan penghargaan yang mahal-mahal cukup dengan memberikan pujian yang disertai dengan tepuk tangan saat mereka dapat menjawab pertanyaan atau memberikan mereka permen atau snack yang mereka sukai. Dengan memberikan penghargaan walaupun hanya tepuk tangan atau pujian, anak akan bersemangat dalam belajar dan antusias dalam menjawab pertanyaan.

Dalam melaksanakan proses belajar mengajar, seorang guru diharapkan memperhatikan beberapa hal yang dapat mendukung proses belajar mengajar antara lain seorang guru harap memperhatikan suasana belajar yang kondusif dan

nyaman. Karena dengan memberikan suasana yang kondusif dan nyaman maka siswa akan nyaman dalam mengikuti proses belajar mengajar dan hasilnya, siswa akan semakin mudah dan gampang dalam menerima pelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu peneliti menggunakan metode bermain permata tersembunyi guna meningkatkan kreativitas berbahasa lisan siswa. Dalam hal ini peneliti menerapkannya sebagai berikut:

1. Peneliti menyampaikan dan mengenalkan jenis permainan permata tersembunyi kepada siswa. Didalam permata terdapat gambar-gambar sesuai tema yang peneliti tulis.
2. Peneliti menyembunyikan seluruh permata yang berisikan gambar-gambar di dalam pasir dan mulailah pencarian dengan menggali untuk menemukan permata tersembunyi.
3. Peneliti mengatakan (jika diperlukan, gunakan isyarat dengan jari) jumlah permata yang tersembunyi di dalam pasir. Kemudian katakan “ada lima permata tersembunyi di dalam pasir, bisakah kamu temukan semuanya?”.
4. Peneliti memberikan dorongan kepada anak untuk menyusupkan tangannya ke dalam pasir, dan mengaduk pasir itu, untuk mencari permata.
5. Menyuruh anak menceritakan sesuatu mengenai permata yang telah ditemukannya.

Dengan cara ini peneliti mengajarkan beberapa hal kepada siswa. Sehingga mereka memahami beberapa pengetahuan dalam sekali belajar saja. Pengetahuan ini adalah ;

1. Siswa mengetahui perlengkapan rekreasi.
2. Siswa mengetahui tata cara rekreasi.
3. Siswa mengetahui macam-macam, fungsi, dan bagian dari kendaraan

Untuk memperoleh hasil yang diharapkan, maka guru berupaya untuk mengatasi permasalahan yang ada dengan berusaha menciptakan pembelajaran yang efektif pada pelaksanaan tindakan Siklus II. Secara umum anak dapat menunjukkan minat dan rasa senang terhadap materi pembelajaran, sosialisasi dengan teman dalam proses kegiatan dan anak dapat berkomunikasi dengan guru terhadap hal-hal yang belum dimengerti oleh mereka sehingga hasil prestasi anak pada Siklus II mengalami peningkatan yang berarti.

Para ahli pendidikan anak usia dini sekarang juga meyakini bahwa bermain memiliki pengaruh positif yang penting bagi belajar dan perkembangan anak. Solehuddin juga mengemukakan dalam bukunya, “Wassermann misalnya, menekankan pentingnya bermain bagi perkembangan kognisi dan kreatifitas anak. Ia percaya kalau bermain berkontribusi terhadap pemberdayaan anak yang sesungguhnya termasuk terhadap perkembangan pengetahuan, semangat untuk mencari, kreatifitas, dan pemahaman konseptual.”<sup>8</sup>

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Soegeng Santoso bahwa:

Bermain sambil belajar pada TK sangat cocok untuk dilaksanakan oleh semua guru sebab pendidikan di TK baru bersifat pengenalan, antara lain pengenalan angka dan huruf. Realisasi pengenalan ini akan dilaksanakan pada pendidikan dasar melalui kegiatan membaca, menulis, dan berhitung. Semua pembentukan nilai dan norma, pembiasaan, pendidikan budi pekerti,

---

<sup>8</sup> M. Solehuddin, et. al., *Pembaharuan Pendidikan TK* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 5.10.



pembinaan motivasi bermain dan rasa ingin tahu, dan lain-lain yang dilakukan oleh anak TK perlu dilestarikan atau diteruskan pada pendidikan dasar.<sup>9</sup>

## **B. Peningkatan Kreativitas Berbahasa Lisan Anak Dalam Permainan Permata Tersembunyi**

Hasil pelaksanaan tindakan kelas pada pra siklus bertujuan untuk mengawali atau permulaan dalam meningkatkan hasil siswa belajar siswa, Khususnya pada kreativitas berbahasa lisan. Dengan menerapkan permainan permata tersembunyi maka diperoleh nilai ketuntasan belajar 50 % atau ada 10 anak didik dari 20 anak didik sudah tuntas belajar.

Hasil akhir pra siklus dan siklus I pelaksanaan tindakan kelas dapat dikembangkan imajinasinya. Dalam pra siklus dan siklus I ini tentunya hasil yang diharapkan belum tercapai karena mungkin ini masih tahap pengenalan dan merupakan hal yang baru bagi siswa. Memang ada beberapa siswa yang sudah mengetahui permainan permata tersembunyi, tetapi jumlah tersebut masih sangat sedikit dibandingkan jumlah siswa keseluruhan dalam kelas. Ini mungkin tergantung dari kemampuan siswa masing-masing yang berbeda.

Untuk mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan yang ditargetkan, maka peneliti melaksanakan siklus selanjutnya guna meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa lisan . Hal ini dilakukan dengan harapan kemampuan kreativitas berbahasa lisan dapat meningkat.

Setelah dilakukannya siklus I, selanjutnya yaitu siklus II maka didapatkan

---

<sup>9</sup> Santoso, *Dasar-dasar.*, 2.20.

hasil peningkatan yang memuaskan yaitu 19 anak. Hal ini berarti terdapat peningkatan 20% dari yang semula 75% menjadi 95%. Ini juga berarti bahwa metode yang diterapkan dan dilakukan oleh siswa dengan bermain permata tersembunyi mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

Melalui penerapan metode bermain dengan menggunakan permainan permata tersembunyi, diharapkan siswa lebih mudah menangkap apa yang disampaikan guru. Para siswa tidak merasa tertekan dalam belajar, melainkan para siswa merasa senang bermain permata tersembunyi tersebut. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas berbahasa lisan siswa-siswa yang ada.