PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI MEDIA DADU KURA-KURA PINTAR PADA KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK MAMBA'UL ULUM PANJUNAN WARU SIDOARJO

SKRIPSI

Oleh

Ainur Rochmah

D78214012

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PIAUD

JANUARI 2019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: AINUR ROCHMAH
NIM	: D78214012
Prodi/ Fakultas	: Pendidikan Islam/ PIAUD/ Tarbiyah dan Keguruan
Judul	:PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI MEDIA DADU KURA-KURA PINTAR PADA KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK MAMBA'UL ULUM PANJUNAN WARU SIDOARJO

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan maupun pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 2 Januari 2019

Yang Membuat Pernyataan

METERAI TEMPEL

6000

ENAM RIBU RUPIAH

AINUR ROCHMAH

NIM. D78214013

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Nama	:	Ainur Rochmah
NIM	:	D78214012
Jurusan	:	Tarbiyah dan Keguruan
Judul	:	**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELAUI MEDIA DADU KURA-KURA PINTAR PADA KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK MAMBA'UL ULUM PANJUNAN WARU SIDOARJO**

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Surabaya, 2 Januari 2019

Pembimbing I

Dr. H. Masyhudi Ahmad, M.Pd.I

NIP.19560622186031002

Pembimbing II

Dr. Mukhoiyaroh, M.Ag

NIP.197304092005012002

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Ainur Rochmah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 30 Januari 2019

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag, M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I

Drs. Nadlir, M.Pd.I
NIP. 196807221996031002

Penguji II

Sulthon Mas'ud, S.Ag, M.Pd
NIP. 197309102007011017

Penguji III

Dr. Mukhoiyaroh, M.Ag
NIP. 197304092005012002

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ainur Rochmah
NIM : D78214012
Fakultas/Jurusan : Pendidikan Dasar Islam/ PIAUD
E-mail address : aira.hany11@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI MEDIA DADU KURA-KURA PINTAR PADA KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK MAMBA'UL ULUM PANJUNAN WARU SIDOARJO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 9 Februari 2019

Penulis

(AINUR ROCHMAH)

ABSTRAK

Ainur Rochmah. **D78214012**. Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Media Dadu Kura-Kura Pintar Pada Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Mamba'ul Ulum Panjunan Waru Sidoarjo.

Pembimbing : (1) Dr. H. Masyhudi Ahmad, M.Pd.I, (2) Dr. Mukhoiyaroh, M.Ag

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak pada kelompok A di TK Mamba'ul Ulum melalui media dadu kura-kura pintar, yang di latar belakangi hasil pengamatan peneliti bahwa keterampilan berbicara pada anak kelompok A di TK Mamba'ul Ulum Panjunan masih rendah. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kurang menarik, strategi yang digunakan oleh guru masih cenderung monoton atau *teacher center*, kurangnya media pembelajaran, dan pembelajaran masih terpaku kepada Lembar Kerja Anak (LKA) dibanding kegiatan yang membuatanak menjadi bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Untuk rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana aktivitas guru dalam penerapan media dadu kura-kura pintar pada anak kelompok A di TK Mamba'ul Ulum Panjunan, bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan media dadu kura-kura pintar terhadap peningkatan keterampilan berbicara pada anak kelompok A di TK Mamba'ul Ulum Panjunan, dan bagaimana peningkatan hasil dalam penerapan media dadu kura-kura pintar dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada anak kelompok A di TK Mamba'ul Ulum Panjunan.

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dengan waktu penelitian selama 2 minggu pada akhir bulan oktober dan awal bulan november. Pada penelitian ini, menggunakan 2 siklus karena penelitian pada siklus 1 hasil keterampilan berbicara anak kurang dari 75% sehingga perlu adanya refleksi dan perbaikan pada siklus 2.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan keterampilan berbicara pada anak kelompok A di TK Mamba'ul ulum telah tercapai dan adanya peningkatan mulai pra penelitian. Peneliti melakukan tindakan pada siklus I sebanyak 8 anak yang tuntas, pada siklus II sebanyak 12 anak yang tuntas. Penerapan dan peningkatan keterampilan berbicara anak dengan media dadu kura-kura pintar sebagai stimulasi anak mampu terampil dalam berbicara dengan baik.

Kata kunci: Berbicara, Media Dadu Kura-kura Pintar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL ..... **i**
HALAMAN JUDUL ..... **ii**
HALAMAN MOTTO ..... **iii**
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI ..... **iv**
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI ..... **v**
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **vi**
ABSTRAK ..... **viii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tindakan yang dipilih 9
D. TujuanPenelitian 9
E. Lingkup Penelitian 10
F. Manfaat Penelitian 12

BAB II KAJIAN TEORI

A. Keterampilan Berbicara 13
1. Pengertian Keterampilan Berbicara 13
2. Pengertian Berbicara 13
a. Aspek-aspek Keterampilan Berbicara 15
b. Tahapan Berbicara 17
c. Tujuan Berbicara 18

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Media Dadu Kura-kura Pintar 18
1. Media 18
a. Pengertian Media 18
b. Jenis Media Pembelajaran 19
c. Fungsi Media Pembelajaran 20
2. Kura-kura Pintar 21
a. Filosofi Kura-kura 21
b. Kura-kura Dalam Pendidikan 22
c. Keterkaitan Media Dadu Kura-kura Pintar dengan Keterampilan Berbicara 23
d. Kelebihan Media Dadu Kura-kura Pintar 26
e. Cara Menggunakan Media Dadu Kura-kura Pintar 26

BAB III METODE DAN RENCANA PENELITIAN

A. Metode Penelitian 28
B. *Setting* Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian 30
C. Variabel yang diselidiki 31
D. Rencana Tindakan 31
E. Data dan Cara Pengumpulannya 36
F. Teknik Analisa Data 44
G. Indikator Kinerja 46
H. Tim Peneliti dan Tugasnya 47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 49
B. Pembahasan 84
1. Perbedaan Hasil Peningkatan keterampilan berbicara 84
2. Perbandingan Hasil Penelitian 85
3. Peningkatan keterampilan berbicara 86

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 89
B. Saran 90

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA **92**
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN **94**
RIWAYAT HIDUP **95**
LAMPIRAN-LAMPIRAN **96**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

3.1 Instrumen Pedoman Keterampilan Berbicara Anak 40

3.2 Aktifitas Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran..... 41

3.3Aktivitas Anak Dalam Kegiatan Pembelajaran..... 43

4.1 Perencanaan Kegiatan Siklus I..... 51

4.2 Hasil Observasi Aktifitas Guru Siklus I..... 59

4.3 Hasil Observasi Aktifitas Anak Siklus I 61

4.4 Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Berbicara Siklus I..... 63

4.5 Perencanaan Siklus II..... 68

4.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II..... 78

4.7 Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II 80

4.8 Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Berbicara Siklus II 82

4.9 Rekapitulasi Aktivitas Guru Dan Anak 85

4.10 Rekapitulasi Hasil Perolehan Peningkatan Keterampilan Berbicara 87

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

3.1 Model PTK..... 29

4.1 Rekapitulasi Aktivitas Guru Dan Anak..... 86

4.2 Rekapitulasi Hasil Perolehan Peningkatan Keterampilan Berbicara 87

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

1. Pernyataan Keaslian Tulisan 94
2. Riwayat Hidup..... 95
3. Surat Tugas..... 97
4. Surat Izin Penelitian 98
5. Kartu Konsultasi..... 99
6. Instrumen Validasi RPP 100
7. Instrumen Validasi Media 102
8. RPPH..... 105
9. Lembar Evaluasi Keterampilan Berbicara Pra Penelitian 117
10. Dokumentasi..... 119

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia dini, sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, dengan melalui pemberian rangsangan pendidikan, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Pendidikan usia dini adalah, suatu ide untuk membantu perkembangan anak usia dini yang dilandasi dengan pemahaman bahwa setiap anak, yang dilahirkan memiliki bakat dan kepandaian. Namun, bakat dan kepandaian itu harus digali, ibarat mutiara yang terpendam dan harus di gali, ditemukan kemudian di asah, sehingga benar-benar menjadi mutiara yang sesungguhnya. Satuan PAUD ialah layanan PAUD yang dilaksanakan pada suatu lembaga yang terdiri atas Taman Kanak-Kanak (TK) atau Roudhotul Athfal (RA), atau Bustanul Athfal (BA), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) dan satuan PAUD sejenis (SPS). Hal ini sesuai dengan ketentuan umum yang berlaku berdasarkan kurikulum 2013.[1]

Bedasarkan UU nomor 20 tahun 2003 ayat 1 menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan sebelum jenjang Pendidikan Dasar (SD) yang merupakan pembinaan untuk anak sejak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak

[1] Igrea Siswanto, *Mendidik Anak dengan Permainan Kreatif* , (Yogyakarta: Andi, 2008), 17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal.[2] Agama islam juga mengajarkan bahwa pendidikan diberikan sejak usia dini dan orang tua ikut serta dalam memberikan pendidikan kepada anaknya.

Dan dijelaskan dalam surat Al-Luqman ayat 12-15 yang berbunyi:

وَلَقَدْ ءَاتَيْنَا لُقْمَٰنَ ٱلْحِكْمَةَ أَنِ ٱشْكُرْ لِلَّهِ ۚ وَمَن يَشْكُرْ فَإِنَّمَا يَشْكُرُ لِنَفْسِهِۦ ۖ وَمَن كَفَرَ فَإِنَّ ٱللَّهَ غَنِىٌّ حَمِيدٌ ﴿١٢﴾

12.*dan Sesungguhnya telah Kami berikan hikmat kepada Luqman, Yaitu: "Bersyukurlah kepada Allah. dan Barangsiapa yang bersyukur (kepada Allah), Maka Sesungguhnya ia bersyukur untuk dirinya sendiri; dan Barangsiapa yang tidak bersyukur, Maka Sesungguhnya Allah Maha Kaya lagi Maha Terpuji"*

وَإِذْ قَالَ لُقْمَٰنُ لِٱبْنِهِۦ وَهُوَ يَعِظُهُۥ يَٰبُنَىَّ لَا تُشْرِكْ بِٱللَّهِ ۖ إِنَّ ٱلشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ﴿١٣﴾

13. *dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar".*

وَوَصَّيْنَا ٱلْإِنسَٰنَ بِوَٰلِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُۥ وَهْنًا عَلَىٰ وَهْنٍ وَفِصَٰلُهُۥ فِى عَامَيْنِ أَنِ ٱشْكُرْ لِى وَلِوَٰلِدَيْكَ إِلَىَّ ٱلْمَصِيرُ ﴿١٤﴾

14. *dan Kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua orang ibu- bapanya; ibunya telah mengandungnya dalam Keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun[1180]. bersyukurlah kepadaku dan kepada dua orang ibu bapakmu, hanya kepada-Kulah kembalimu.*

[1180] Maksudnya: Selambat-lambat waktu menyapih ialah setelah anak berumur dua tahun.

[2] Sujiono dkk, *Konsep dasar pendidikan anak usia dini.* (Jakarta:PT indeks, 2010), 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

وَإِن جَٰهَدَاكَ عَلَىٰٓ أَن تُشۡرِكَ بِي مَا لَيۡسَ لَكَ بِهِۦ عِلۡمٞ فَلَا تُطِعۡهُمَاۖ
وَصَاحِبۡهُمَا فِي ٱلدُّنۡيَا مَعۡرُوفٗاۖ وَٱتَّبِعۡ سَبِيلَ مَنۡ أَنَابَ إِلَيَّۚ ثُمَّ إِلَيَّ مَرۡجِعُكُمۡ
فَأُنَبِّئُكُم بِمَا كُنتُمۡ تَعۡمَلُونَ ١٥

15. *dan jika keduanya memaksamu untuk mempersekutukan dengan aku sesuatu yang tidak ada pengetahuanmu tentang itu, Maka janganlah kamu mengikuti keduanya, dan pergaulilah keduanya di dunia dengan baik, dan ikutilah jalan orang yang kembali kepada-Ku, kemudian hanya kepada-Kulah kembalimu, Maka Kuberitakan kepadamu apa yang telah kamu kerjakan.*

Anak Usia Dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses berkembang, dalam perkembangan yang bersifat unik. Mereka, memiliki pola pertumbuhan, dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak, dan harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Berdasarkan Undang-Undang tentang sistem pendidikan nasional yang berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini yang berbunyi "Pendidikan anak usia dini, diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar".[3]

Anak adalah suatu asset dalam suatu keluarga, dan sekolahan adalah salah satu lingkungan yang membantu keluarga dalam keterampilan, terutama keterampilan berbicara. Berbicara adalah alat komunikasi utama untuk, menyampaikan sesuatu kepada orang lain, dan berbicara itu memiliki keterampilan yang berbeda untuk, menyampaikannya, terutama oleh anak usia dini. Berbicara merupakan, tahap awal yang ditunjukkan oleh anak usia dini.

[3] Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2009), 6-7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimiliki anak, untuk memunculkan sebuah potensi secara optimal. Aspek perkembangan tersebut adalah, aspek nilai moral dan agama, aspek sosial emosional, aspek kognitif, aspek fisik motorik dan aspek bahasa.Dari kelima aspek tersebut, aspek bahasa merupakan, aspek yang sangat dominan dalam keterampilan berbicara. Bahasa merupakan, sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain.[4] Melalui bahasa, anak dapat berlajar mengungkapkan segala suatu bentuk perasaan dalam hatinya, sehingga orang lain dapat mengetahui apa yang dirasakan oleh anak. Menurut Sunarto dan Agung Hartono perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni umur anak, kondisi lingkungan, kecerdasan anak, status sosial ekonomi dan kondisi fisik.[5]

Bahasa merupakan sebuah alat komunikasi yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena bahasa sebagai alat untuk menyatakan pikiran, dan perasaan keadaan orang lain. Berbagai hasil penelitian menunjukkan usia dini merupakan, masa peka yang sangat penting bagi pendidikan anak karena, pada masa ini memerlukan rangsangan dan stimulasi yang tepat supaya kemampuan anak dapat berkembang secara optimal, termasuk dalam kemampuan berbahasa.[6] Melalui bahasa, anak dapat belajar mengungkapkan segala suatu bentuk perasaan dalam hatinya sehingga, orang lain dapat mengetahui apa yang

[4] E Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga, 1978). 176.
[5] Hartono Sunarto, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008).139.
[6] Suyanto Slamet, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005). 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dirasakan anak. Agar anak mampu berbahasa dengan baik maka, diperlukan kemampuan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis. Anak usia prasekolah, memerlukan peningkatan kosakata dan tata bahasa. Menurut Bowler and Link, "pada usia 3 tahun menggunakan banyak kosa kata dan kata tanya seperti apa dan siapa. Pada usia 4 tahun anak mulai bercakap-cakap, memberi nama, alamat, usia dan mulai memahami waktu. Perkembangan bahasa anak semakin meningkat pada usia 5 tahun dimana anak sudah dapat berbicara dengan lancar menggunakan berbagai kosa kata baru. Untuk memiliki kosa kata yang sesuai dengan usia anak, sangatlah penting dengan cara, membiasakan anak untuk belajar berbicara". Kemampuan berbicara, termasuk dalam mengungkapkan bahasa secara verbal. Hal ini sesuai dengan kompetensi dasar, dalam kurikulum 2013 khususnya, dalam pengembangan bahasa yakni, memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal). Berbicara juga termasuk dalam bahasa ekspresif karena, dengan berbicara anak dapat mengungkapkan bahasa, dengan bahasa juga anak dapat menyatakan apa yang di fikirkan dan apa yang di inginkan anak.[7]

Keterampilan berbicara pada masa ini sangat penting karena berbicara merupakan alat komunikasi bagi manusia. Seorang anak biasanya telah mampu mengembangkan keterampilan berbicaranya melalui percakapan sehari-hari dengan orang-orang disekitarnya. Dalam bercakap-cakap diperlukan kemampuan berbahasa baik secara reseptif maupun ekspresif. Kemampuan

[7]Nurbiana, Dhieni dkk, *Metode pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008). 3-5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

reseptif meliputi kemampuan mendengarkan dan memahami bicara orang, sedangkan kemampuan bahasa ekspresif meliputi kemampuan menyatakan perasaan, gagasan, dan kebutuhan kepada orang lain.

Bicara adalah sebuah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan suatu maksud. Melalui berbicara maka, akan terjadi komunikasi antara anak satu dengan anak lainnya. Berbicara pada anak, perlu dikembangkan dan dilatih secara terus menerus agar, perkembangan anak terutama dalam hal berbicara dapat berkembang secara optimal.

Pengembangan potensi anak, khususnya dalam bidang bahasa dapat dilakukan dengan bermain sambil belajar, melalui kegiatan bermain anak dapat memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar berbicara secara menyenangkan.

Sedangkan menurut Rita menyebutkan bahwa anak TK berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang mempunyai karakteristik unik. Salah satu karakteristik tersebut adalah, mempunyai rasa ingin tahu yang sangat besar dan antusias terhadap sesuatu yang ada disekelilingnya. Pada usia 3-5 tahun, anak selalu bertanya, memperhatikan, dan membicarakan semua hal yang di dengar maupun yang dilihatnya. Contohnya, ketika melihat suatu hal yang menarik perhatiannya, maka secara spontan anak langsung bertanya kepada orang tuanya atau orang yang ada disekelilingnya. Rasa ingin tahu tersebut akandiungkapkan, melalui kata-kata atau yang disebut berbicara. Secara umum ada lima tujuan keterampilan berbicara dalam pengembangan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbicara anak, yaitu memiliki perbendaharaan kita yang cukup sehingga dapat digunakan untuk berkomunikasi sehari-hari, masa mendengarkan dan memahami kata-kata serta kalimat, mampu menggunakan bahwa yang baik, dan anak berniat untuk menghubungkan antara bahasa lisan dan tulisan.

Berdasarkan pengamatan observasi dan wawancara yang dilakukan bahwa keterampilan berbicara pada anak kelompok A di TK Mamba'ul Ulum Panjunan yang terdiri dari 15 siswa, bahwa anak mampu berbicara dengan baik yakni 40% sedangkan 60% anak belum mencapai kemampuan berbicara seperti yang diharapkan (hasil terlampir). Hal ini dibuktikan bahwa anak masih malu ketika berbicara di depan kelas serta belum mampu meyampaikan (ide, gagasan, dan perasaan) dalam komunikasi dengan teman-temannya, dan anak masih kesulitan dalam menjawab pertanyaan dari guru atau menjawab pertanyaan dengan jawaban-jawaban yang tidak tepat. Anak juga tidak dapat menceritakan pengalamannya dikarenakan kemampuan berbicara anak tidak lancar.

Adapun beberapa faktor juga yang melatar belakangi kurangnya keterampilan dan kemampuan berbicara pada anak antara lain, yakni strategi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran masih cenderung monoton atau *teacher center*, sehingga anak cenderung hanya mendengarkan saja terkadang bermain sendiri. Faktor yang kedua yakni, kurangnya media pembelajaran. Faktor yang ketiga yakni pembelajaran masih terpaku kepada Lembar Kerja Anak (LKA) dibanding kegiatan yang membuat anak senang dan tertarik mengikuti pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk mengatasi suatu permasalahan tersebut, solusi yang akan digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada kelompok A3 di TK Mamba'ul Ulum Panjunan dengan menggunakan media dadu kura-kura pintar. Melalui media ini, anak-anak dapat mengungkapkan sesuatu dengan berbicara sesama teman, atau guru dengan bantuan media dadu kura-kura pintar.Media ini sangat efisien sekali, karena disamping menarik bagi anak media ini juga membantu menstimulasi kemampuan anak untuk berbicara dengan baik dan optimal. Gambar-gambar yang ditempel di punggung kura-kura pintar akan membentuk sebagai rentetan cerita sehingga membantu anak untuk beimajinasi dan anak juga dapat merangsang untuk berbicara dengan baik dan jelas.

Dengan demikian, untuk mencapai ketuntasan > 80% maka peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Media Dadu Kura-Kura Pintar Pada Kelompok A di Taman kanak-kanak Mamba'ul Ulum Panjunan Waru Sidoarjo"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam penerapan media dadu kura-kura pintar terhadap peningkatan keterampilan berbicara pada anak kelompok A di TK Mamba'ul Ulum Panjunan?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan media dadu kura-kura pintar terhadap peningkatan keterampilan berbicara pada anak kelompok A di TK Mamba'ul Ulum Panjunan?
3. Bagaimana peningkatan hasil dalam penerapan media dadu kura-kura pintar dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada anak kelompok A di TK Mambaul Ulum Panjunan?

C. Tindakan yang dipilih

Penelitian Tindakan Kelas (PTK), untuk pemecahan masalah dan tindakan yang dipilih yaitu penerapan keterampilan berbicara dengan menggunakan media dadu kura-kura pintar. Tujuan dari media dadu kura-kura pintar ini adalah agar kemampuan berbicara anak dapat meningkat dan anak mampu berbicara dengan baik.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam penerapan media dadu kura-kura pintar terhadap peningkatan keterampilan berbicara pada anak kelompok A di TK Mamba'ul Ulum Panjunan.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan media dadu kura-kura pintar terhadappeningkatan keterampilan berbicara pada anak kelompok A di TK Mamba'ul Ulum Panjunan.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil dalam penerapan media dadu kura-kura pintar dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada anak kelompok A di TK Mambaul Ulum Panjunan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Lingkup Penelitian

Agar hasil penelitian ini lebih mendalam dan permasalahan yang dikaji tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka penelitian membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Subjek penelitian hanya siswa kelompok A3 di TK Mamba'ul Ulum yang diteliti dengan jumlah 15 siswa, yang terdiri dari sepuluh laki-laki dan lima perempuan.
2. Penelitian ini mengungkapkan tentang keterampilan berbicara melalui media dadu kura-kura pintar.
3. Kompetensi Inti
   1.1 Menerima ajaran agama yang di anutnya.
   1.2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, jujur, mampu menyesuaikan diri, santun dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, atau teman.
   1.3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan indra (melihat, meraba,mendengar, merasa, menghirup), menanya dan mengumpulkan informasi dan mengolah informasi dan mengasosiasikan informasi melalui kegiatan bermain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1.4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

4. Kompetensi Dasar

1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.

2.2 Memiliki sikap ingin tahu.

2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan.

3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).

3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal atau non verbal)

3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.

5. Indikator Pencapaian Pembelajaran

1.1 Anak mampu mengetahui nama-nama binatang.

2.2 Anak mampu memiliki sikap ingin tahu.

2.7 Anak mampu memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar saat menunggu giliran untuk bermain dadu kura-kura pintar.

3.6 Anak mampu mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, suara) binatang darat.

3.11 Anak mampu memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal atau non verbal)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3.12 Anak mampu mengenal keaksaraan awal melalui bermain.

F. Manfaat Penelitian atau Signifikasi Penelitian

Manfaat yang dapat di ambil dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat secara teoritis
   a. Peneliti ini diharapkan memberikan sebuah modal referensi bagi guru dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada anak-anak.
   b. Sebagai pendorong dalam melaksanakan pendidikan dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada anak.
2. Manfaat secara praktis
   a. Menginspirasi dan membangkitkan kreativitas guru dalam menyediakan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak.
   b. Membantu dan mendorong semangat belajar anak dalam mengembangkan keterampilan berbicara.
   c. Dapat memberikan kesempatan pada anak untuk ikut serta dalam proses belajar mengajar.
   d. Dapat meningkatkan minat untuk melakukan kegiatan belajar mengajar.
   e. Dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik.
   f. Dapat memberikan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya media dadu kura-kura pintar untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan adalah kepandaian untuk menyelesaikan tugas dengan cepat dan benar. Keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas seperti motorik, berbahasa, sosial emosional, kognitif dan afektif. Keterampilan berbicara merupakan suatu alat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan atau mengkomunikasikan pikiran, ide, maupun perasaan. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia KBBI berbicara adalah "beromong, bercakap, berbahasa, mengutarakan isi pikiran, melisankan sesuatu yang dimaksudkan" Bicara merupakan bentuk komunikasi yang paling efektif, penggunaannya paling luas dan paling penting".[8]

Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang dan dipengaruhi oleh keterampilan menyimak melalui kegiatan komunikasi dua arah atau tatap muka yang dilakukan secara langsung.

2. Pengertian Berbicara

Berbicara adalah "sebuah keterampilan bahasa yang mampu berkembang pada kehidupan anak, yang dilalui melalui keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara anak

[8] Depdiknas. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, ed 3. (Jakarta : Unversitas terbuka. 2005). 165

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dipelajari."[9] Berbicara merupakan "suatu bentuk penyampaian bahasa dengan menggunakan organ wicara".

Berbicara bukanlah sekedar pengucapan kata atau bunyi, akan tetapi berupa suatu alat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan, atau mengkomunikasikan pikiran, ide, maupun perasaan. Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang oleh keterampilan menyimak.

Tarigan mengungkapkan bahwa keterampilan berbahasa dalam bahasa Indonesia meliputi empat aspek, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat aspek tersebut, disebut juga sebagai "catur tunggal" keterampilan berbahasa, karena dari keempat aspek tersebut merupakan suatu kesatuan, saling berhubungan, dan tidak dilepaskan, namun berbeda antara dengan hal yang lainnya dan juga berbeda dari segi prosesnya. Sehubungan dengan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa, berbicara merupakan hal yang sangat penting bagi anak, sehingga perlu di stimulasi agar keterampilan berbicara anak dapat berkembang dengan baik.

Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan bahwa berbicara pada umunya dapat diartikan sebagai, penyampaian maksud (ide, pikiran, gagasan, atau isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga, maksud itu dapat dipahami oleh orang lain. Begitu pentingnya berbicara bagi anak, maka anak harus distimulasi agar dapat terampil dalam berbicara. Keterampilan berbicara yang dimaksud menurut

[9] Henry Guntur danTarigan, *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa* (Bandung: Angkasa, 2008), 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendapat-pendapat sebelumnya dapat diartikan sebagai, kecakapan anak dalam mengungkapkan ide tersebut dapat dilihat dari kemampuan anak dalam mengeluarkan pendapatnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan, suatu hal yang sangat penting bagi anak. Keterampilan berbicara merupakan, kemampuan anak dalam menyampaikan maksud melalui kata-kata tentang ide, gagasan, dan perasaan yang ada dalam diri anak. Anak belajar bersosialisasi dengan lingkungan melalui berbicara, sehingga berbicara menjadi alat komunikasi dan sumber informasi bagi anak. Melalui berbicara anak dapat mengenal lingkungan dan dunianya serta dapat merangsang aspek perkembangan yang dimiliki anak.

a. Aspek-aspek Keterampilan Berbicara Anak

Perkembangan bahasa 3-5 tahun adalah dimana anak sudah dapat berbicara dengan baik. Anak mampu menyebutkan nama panggilan orang lain, mengerti perbadingan dua hal, memahami konsep timbal balik dan dapat menyanyikan lagu sederhana, anak juga mampu menyusun kalimat sederhana. Pada usia ini, anak mulai senang mendengarkan cerita. sederhana dan mulai bercakap- cakap, banyak bertanya seperti apa, mengapa, bagaimana, dan anak juga dapat mengenal tulisan sederhana.

Aspek-aspek yang berkaitan dengan keterampilan berbicara adalah sebagai berikut :

1) Kosa kata

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Seiring dengan perkembangan anak dan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya, kosa kata anak berkembang dengan pesat.

2) Sintak (tata bahasa)

Walaupun anak belum mempelajari tata bahasa akan tetapi melalui contoh-contoh berbahasa yang didengar dan dilihat anak di lingkungannya, anak telah dapat menggunakan bahasa lisan dengan susunan kalimat yang baik. Misalnya: "Rita memberi makan kucing" bukan melainkan " Kucing Rita makan memberi".

3) Sematik

Sematik adalah, penggunaan kata yang sesuai dengan tujuannya. Anak Taman Kanak-kanak sudah dapat mengekspresikan keinginan, penolakan dan pendapatnya dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang cepat. Misalnya: "Tidak mau" untuk menunjukkan penolakan.

4) Fonem (bunyi kata)

Anak Taman Kanak-kanak sudah memiliki kemampuan untuk meningkatkan bunyi yang didengarnya menjadi suatu kata yang megandung satu kata yang mengandung arti. Misalnya: I, b, u menjadi ibu.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aspek keterampilan berbicara anak dibedakan menjadi empat aspek yakni, kosa kata, sintak (tata bahasa), sematik, dan fonem (bunyi kata).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Tahapan Berbicara

Tahapan secara umum terbagi atas dua periode besar, yakni: periode Prelinguistik dan periode Linguistik (1-5 tahun). Mulai periode linguistik ini hasrat anak untuk mengucapkan kata-kata yang pertama, dimana saat paling menakjubkan bagi orang tua untuk mengetahui perkembangan bicara anak.

Menurut Susanto, bahwa tahapan berbicara anak ada 4 tahap yaitu:

1. Tahap Pralinguistik (0 - 1 tahun)
   a. Tahapan pralinguistik pertama

      Tahapan ini dimulai dari bulan pertama hingga pada bulan ke enam, dimana anak mulai menangis, tertawa dan menjerit.

   b. Tahap pralinguistik kedua

      Tahapan ini pada dasarnya tahap kata tanpa makna yang di mulai dari bulan ke enam hingga 1 tahun.
2. Tahap Linguistik
   a. Tahap Holafrastik (1 Tahun)

      Pada tahapan ini, anak mampu berbicara dalam satu kata. Perbendaharaan kata anak hingga mencapai kurang lebih 50 kosa kata.

   b. Tahap Frasa (1-2 Tahun)

      Kemampuan berbicara anak pada tahap frasa ini mencapai dua susunan kata. Pada tahap ini, kemampuan berbicara anak dapat mencapai 50-100 kosa kata.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Tahap Pengembangan Tata Bahasa (3-5 Tahun)

   Pada tahapan ini anak sudah mampu untuk berbicara dalam satu kalimat namun masih belum beraturan.

4. Tahap tata bahasa menjelang dewasa (6-8 tahun)

   Tahapan ini ditandai dengan berbicara mulai hal-hal yang sederhana sampai masalah yang kompleks.

c. Tujuan Berbicara

Berbicara merupakan bentuk komunikasi verbal yang memiliki maksud dan tujuan tertentu. Tujuan berbicara yakni memberitahu, menghibur, melapor, meyakinkan seseorang.

Tujuan utama berbicara yaitu menyampaikan informasi yang berupa gagasan kepada pendengar. Sedangkan tujuan secara khusus adalah untuk member informasi, menyatakan diri, mencapai tujuan, mengekspresikan, menghibur daln lain sebagainya.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, tujuan dari berbicara merupakan untuk memberikan informasi kepada orang lain agar tujuan pembicaraan tersampaikan.

B. Media Dadu Kura-Kura Pintar

1. Media

a. Pengertian Media

Menurut Djamarah dan Zain, kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata *medium*, yang secara harfiah berarti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perantara atau pengantar.[10] Medium dapat diartikan sebagai wahana penyalur pesan, artinya media merupakan, suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Media juga sebagai bentuk alat untuk menyalurkan suatu informasi atau pesan yang berkaitan dengan pembelajaran dan pengetahuan.

Dalam Kamus Bahasa Indonesia media dapat diartikan, sebagai cara kerja yang bersistem untuk memudahkan tujuan yang ditentukan. Menurut Gerlach dan Ely mengatakan, bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.[11]

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat atau suatu sarana yang dipakai untuk memudahkan suatu kegiatan untuk mencapai suatu tujuan.

b. Jenis Media Pembelajaran

Jenis media yang digunakan dalam pembelajaran sangat banyak dan variatif.Oleh karena itu, media-media tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan kesamaan ciri-ciri.

Jenis media dapat dibagi menjadi tiga kelompok yaitu:[12]

1) Media Auditif

[10] Syaiful Bahri, Djamarah dan Zain. *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 136.
[11] Azhar, Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2008). 3.
[12] Syaiful Bahri, Djamarah, dan Zain aswan. *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). 140.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media auditif adalah media yang mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, tape, piringan hitam, dan speaker.

2) Media visual

Media visual adalah, media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini menampilkan gambar diam seperti, film *strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, cetakan, film bisu dan film kartun.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan gabungan dari media auditif dan media visual. Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, seperti televisi.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai, mengelompokkan fungsi media pembelajaran menjadi 4 kelompok antara lain:[13]

1) Dengan menggunakan media, pembalajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak.
2) Metode mengajar lebih bervariasi menjadikan siswa menjadi tidak bosan dan betah untuk belajar.
3) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena siswa dapat mengamati, mendemonstrasikan, memerankan dan lain sebagainya.

Menurut Djamarah dan Zain mengatakan bahwa tentang fungsi media antara lain:[14]

[13] Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2008).24.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Media berfungsi sebagai penjelas dari keterangan terhadap sesuatu bahan yang disampaikan oleh guru.
2) Media dapat menciptakan suatu permasalahan yang dapat dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh anak dalam proses belajarnya. Disini media adalah salah satu fungsi sebagai sumber pertanyaan atau dapat menstimulasi belajar anak.
3) Media sumber belajar anak dapat membantu tugas guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada garis besarnya, media berfungsi sebagai pemberi motivasi dan mampu meningkatkan minat anak untuk belajar baik dilingkungan sekolah maupun diluar sekolah. Dengan menggunakan media, kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan kemampuan anak yang akan dikembangkan dapat tercapai dengan baik.

2. Kura-kura Pintar

a. Filosofi Kura-kura

Kura-kura merupakan hewan bertempurung, dan berkaki empat yang lambat jalannya. Kura-kura mempunyai beberapa filosofi yakni:[15]

1) Alon-alon asal kelakon atau bisa dibilang biarpun lambat asal selamat. Ini termasuk bisa diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan.

[14] Syaiful Bahri, Djamarah dan Zain. *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 153.

[15] F, Fuad. Jurnal filosofi kura-kura yang dapat diterapkan dalam K-3, (online), (http://nationalgegraphic.co.id. Diakses tanggal 30 April 2018 pukul 10:54)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Perisai tempurung yang kuat. Kura-kura mempunyai tempurung yang sangat kuat yang dapat digunakan sebagai perlindungan dari bahaya. Tempurung kita bisa berupa sebuah rumah, keluarga, cerita, pendidikan dan lain sebagainya.
3) Fokus pada tujuan

   Di dalam merencanakan sesuatu, fokuskan tujuan yang akan dicapai agar dapat terlaksana dengan maksimal.
4) Kesabaran merupakan kelebihan utama seekor kura-kura. Untuk mencapai sebuah tujuan, kita juga membutuhkan sebuah kesabaran agar dapat menghadapi proses, waktu dan berbagai rintangan.
5) Lihat, dan rasakan prosesnya.
6) Temukan kecepatan pribadimu sendiri dan jangan menjadi minder karenanya. Kita harus intropeksi diri akan kemampuan yang kita miliki, jangan sampai kita berangan-angan terlalu jauh sehingga tujuan hanya sebuah angan belaka.

Kura-kura yang lambat mungkin tidak akan cocok dengan kehidupan dunia yang bergerak seperti cepat seperti saat ini. Namun, kura-kura adalah guru yang baik, yang mampu menghargai setiap waktu yang dia punya dan mampu menghargai berbagai kesempatan yang ada sepanjang waktu.

b. Kura-kura Dalam Pendidikan

Di Hanoi Vietnam terdapat “museum pendidikan” yang disetiap sudutnya terdapat legenda tentang kura-kura. Memasuki halaman

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Museum di Hanoi Vietnam terdapat sendang atau kolam air yang dinamakan "Sendang Kejernihan Sorgawi" (*Well Of Heavenly Clarity*). Disamping sendang terdapat dua buah bangunan yang memanjang dan di dalam bangunan tersebut terdapat deretan patung kura-kura yang sedang menyangga prasasti. Sepintas mirip dengan batu nisan yang berjumlah 116 buah.

Pada tahun 1484, raja Le Thanh Tong memerintahkan pembuatan patung-patung untuk mengenang dan memberikan penghargaan kepada para pelajar yang telah belajar dengan keras. Nama-nama dan asal kelahiran orang terwisuda di Universitas ini ditorehkan secara abadi pada batu prasasti sebagai penghormatan karena mereka lulus dari 82 ujian. Setidaknya ada 1307 terwisuda dan namanya tertoreh di prasasti ini. Selain itu prasasti menuliskan nama-nama para penguji.

Pada gerbang utama yang diberi nama "*great synthesis*" terdapat ruangan besar. Diruangan ini terdapat patung perunggu burung bangau yang sedang bertengger di atas kura-kura. Kura-kura merupakan salah satu hewan kepercayaan orang Vietnam. Hewan ini menjadi perlambang untuk kebijaksanaan dan panjang umur.[16]

c. Keterkaitan Media Dadu Kura-kura Pintar dengan Keterampilan Berbicara

Kura-kura pintar adalah media pembelajaran yang berbentuk hewan yang mana di dalamnya ada rangkaian gambar yang dapat disusun

[16] Purnawan. Jurnal Hanoi Museum Pendidikan Di Vietnam, (online), 2015. (http://www.journalkompasiana.com). Diakses tanggal 30 April 2018 pukul 11:54

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjadi sebuah cerita sehingga dapat memudahkan dan merangsang anak-anak berbicara secara runtun dan jelas. Berbagai media pembelajaran yang telah diperjual belikan di pasaran, hal ini dilakukan agar orang tua dan lembaga yang berkompeten di dalamnya mudah untuk memperolehnya. Pada dasarnya, media yang berbentuk kura-kura sudah ada, akan hanya masih terbatas pada sebuah permainan *puzzle* dan pengenalan angka melalui media kura-kura.

Media kura-kura ini dipilih karena disamping bentuknya yang unik, lucu, ternyata mempunyai nilai lebih dibidang pendidikan. Kura-kura mengajarkan kita tentang sebuah perjuangan dalam mencapai cita-cita, kesabaran dan komitmen yang tinggi.

Kura-kura juga mempunyai nilai filosofi yang sesuai diterapkan dalam pendidikan anak usia dini seperti:

1) Alon-alon asal kelakon atau bisa dibilang biarpun lambat asal selamat. Ini termasuk bisa diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan.
2) Perisai tempurung yang kuat. Kura-kura mempunyai tempurung yang sangat kuat yang dapat digunakan sebagai perlindungan dari bahaya. Tempurung kita bisa berupa sebuah rumah, keluarga, cerita, pendidikan dan lain sebagainya.
3) Fokus pada tujuan

   Di dalam merencanakan sesuatu, fokuskan tujuan yang akan dicapai agar dapat terlaksana dengan maksimal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Kesabaran merupakan kelebihan utama seekor kura-kura. Untuk mencapai sebuah tujuan, kita juga membutuhkan sebuah kesabaran agar dapat menghadapi proses, waktu dan berbagai rintangan.

5) Lihat, dan rasakan prosesnya.

   Dalam kegiatan pembelajaran anak usia 4-5 tahun dibutuhkan kesabaran dan ketelatenan yang cukup tinggi sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

6) Temukan kecepatan pribadimu sendiri dan jangan menjadi minder karenanya.

   Biasakan anak bangga akan kemampuannya sendiri dan tidak bergantung pada orang lain.

Disini peneliti menggunakan terobosan baru dengan membuat media dadu kura-kura pintar yang disajikan dengan menggunakan penggalan ilustrasi gambar binatang. potongan gambar yang berbentuk kartu apabila disusun dan dirangkai dapat mengungkapkan suatu kalimat. Disinilah peranan media dadu kura-kura pintar dimana akan membantu anak meningkatkan keterampilan berbicara.

Penggunaan media dadu kura-kura pintar ini dapat membantu memberikan gambaran imajinasi anak, sehingga anak dengan mudah memahami suatu konsep yang akhirnya dapat dituangkan dalam pembicaraan. Penggunaannya pun dapat disesuaikan dengan tingkat usia anak yakni 4-5 tahun.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media dadu kura-kura pintar ini, yang terbuat dari kain flannel dibentuk menjadi bentuk hewan kura-kura dan memiliki warna yang beragam penggunaannya disesuaikan dengan tema yang akan dibahas di kelompok A3.

d. Kelebihan Media Dadu Kura-kura Pintar

Adapun kelebihan media dadu kura-kura pintar mempunyai yakni:

1) Anak lebih tertarik karena bentuk media dan warnanya yang beragam.
2) Media dapat dipergunakan dengan berbagai macam permainan dan disesuaikan dengan tema.
3) Dapat menghindarkan dari rasa bosan.
4) Membantu penerimaan pesan dan imajinasi anak, sehingga anak dapat mengungkapkan gagasannya lewat berbicara.
5) Anak dapat terlibat langsung dengan mempegerakan media kura-kura pintar.

e. Cara Menggunakan Media Dadu Kura-kura Pintar

Adapun cara menggunakan media dadu kura-kura pintar adalah sebagai berikut:

1) Lemparkan dadu sehingga keluar angka.
2) Ambil salah satu gambar binatang pada punggung media dadu kura-kura yang membentuk lingkaran sesuai dengan angka yang keluar.
3) Guru dan siswa bercakap-cakap tentang nama binatang, ciri-ciri binatang, dan makanan binatang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Gambar dapat diganti sesuai dengan keinginan anak sehingga anak bebas untuk berekspresi mengungkapkan idenya dengan berbicara yang dibantu dengan media kura-kura pintar.
5) Lakukan secara berulang-ulang.

Adapun aktifitas guru dalam menggunakan media dadu kura-kura pintar adalah sebagai berikut:

1) Guru melakukan kegiatan awal (salam, doa, absen dan apersespsi).
2) Guru menjelaskan tentang aturan main.
3) Guru memberikan contoh cara bermain dadu kura-kura pintar.
4) Guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang sudah dilakukan.

Sedangkan aktifitas anak dalam kegiatan ini adalah:

1) Respon anak ketika guru melakukan kegiatan awal (salam, doa, absen dan apersepsi)
2) Respon anak selama mendengarkan penjelasan dari guru.
3) Respon anak secara serentak dalam menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh guru.

Dari penjelasan di atas, media dadu kura-kura pintar cukup efektif digunakan, dan cukup menarik bagi anak. Kegiatan juga melibatkan interaksi guru dan anak secara langsung, dengan bermain dadu kura-kura pintar anak tidak terasa kalau mereka berbicara sambil bermain sehingga kemampuan anak untuk berbicara dapat meningkat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III
METODE DAN RENCANA PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengambil judul "Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Media Dadu Kura-kura Pintar Pada Kelompok A di Taman Kanak-kanak Mamba'ul Ulum Panjunan Waru Sidoarjo". Menurut Arikunto, dkk. Penelitian tindakan kelas ialah, "penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktek pembelajaran yang ada dikelasnya."[24]

Menurut Kusuma dan Dwigatama, "penelitian tindakan kelas atau disebut dengan *Classroom Action Research* (CAR) merupakan, suatu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga belajar anak bisa dapat semakin meningkat."[25]

Dari kedua pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa, Penelitian Tindakan Kelas mempunyai tujuan yang sama yakni, memperbaiki kinerja guru untuk memperbaiki kualitas pendidikan dengan cara merencanakan, melaksanakan, observasi, dan refleksi.

---

[24] Arikunto, Suharsimi, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. 2010. (Jakarta: Sinar Grafika Mediacita) .58

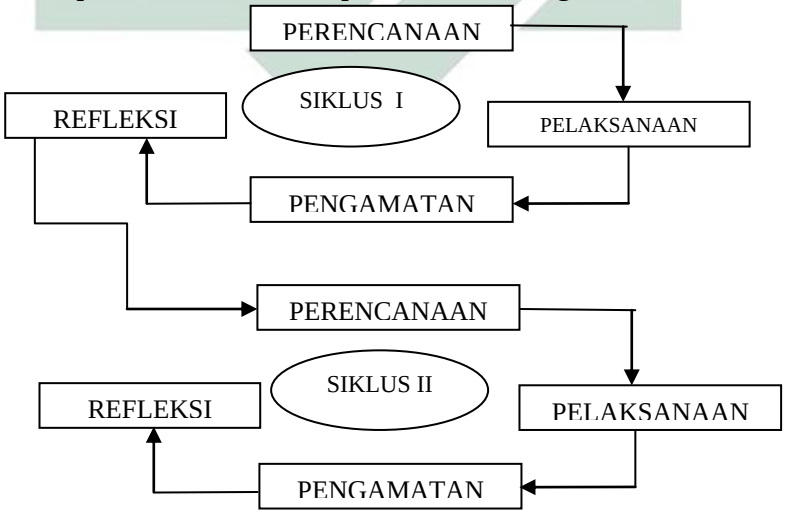
[25] Kusuma, Wijaya. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Indeks). 9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Arikunto, dkk.[26] Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

1. Meningkatkan mutu isi, proses, masukan, serta hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah.
2. Membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya dalam mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan di dalam dan di luar kelas.
3. Meningkatkan sikap profesional pendidik dan tenaga kependidikan.
4. Menumbuh kembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah sehingga tercipta sikap proaktif di dalam melakukan perbaikan mutu pendidikan dan pembelajaran secara berkelanjutan (*sustainable*).

Pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, model yang digunakan dari Kemmis dan MC Taggart, yakni "berbentuk spiral dari siklus satu ke siklus berikutnya". Dan dari setiap siklus terdapat empat tahap yang harus dilakukan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi dan refleksi. Adapun desain penelitian tindakan spiral adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model PTK

[26]Arikunto, Suharsimi, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. 2010. (Jakarta: Sinar Grafika Mediacita).61

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Alasan menggunakan penelitian tindakan kelas yang sifatnya deskriptif kualitatif adalah, karena kita sebagai guru perlu melakukan penelitian tindakan di tempat mengajar untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak melalui media dadu kura-kura pintar.

B. *Setting* Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

1. Tempat Penelitian

   Tempat pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di Kelompok A3 di TK Mamba'ul Ulum Panjunan Waru Sidoarjo.

2. Waktu Penelitian

   Penelitian dilaksanakan pada akhir bulan Oktober dan awal bulan November tahun ajaran 2017-2018 pada saat pembelajaran aktif, karena PTK terdapat siklus maka dibutuhkan waktu berhari- hari untuk melaksanakan penelitian.

3. Siklus Penelitian

   Penelitian tindakan kelas ini dilakukan 2 siklus untuk melihat media dadu kura-kura pintar dalam upaya peningkatan keterampilan berbicara. Setiap siklus mengikuti prosedur, tindakan, pengamat serta refleksi.

4. Karakteristik subyek penelitian

   Subyek penelitian yang akan dianalisis yaitu seluruh siswa Kelompok A3 di TK Mamba'ul Ulum dalam satu kelas terdapat 15 siswa. penelitian dilakukan di dalam Kelompok A3 karena peneliti sudah mengetahui karakteristik siswa A3 dan penerapan media dadu kura-kura pintar belum pernah diterapkan di dalam sekolah. sehingga peneliti berharap

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan diterapkannya media dadu kura-kura pintar dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal.

C. Variabel yang diselidiki

Variabel yang diamati dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel *Input* : Siswa-siswi Kelompok A3 di TK Mamba'ul Ulum Panjunan Waru Sidoarjo Tahun ajaran 2017-2018
2. Variabel Proses : Dadu Kura-kura Pintar
3. Variabel *Output* : Peningkatan keterampilan berbicara

D. Rencana Tindakan

Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti melaksanakan beberapa tindakan, adapun tindakan yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Rencana Tindakan

   Peneliti akan menggunakan tindakan dengan menerapkan media dadu kura-kura pintar pada kelompok A3 di TK Mambaul Ulum Panjunan, setelah diterapkannya media dadu kura-kura pintar di harapkan terjadi peningkatan hasil belajar pada siswa. Dalam pelaksanaan penelitian, kegiatan yang akan dilakukan antara lain:

   1) Meminta izin kepada kepala sekolah dan guru kelas TK A3 untuk melaksanakanpenelitian.
   2) Melakukan musyawarah bersama guru kelas tentang tata cara pelaksanaan penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Pelaksanaan penelitian

Pelaksanaan Tindakan tindakan kelas ini dengan menggunakan model penelitian Kemmis & Mc Taggart. Setiap siklus dalam penelitian ini dilaksanakan pada 1 pertemuan, yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Perencanaan, peneliti menyiapkan segala komponen dalam pelaksanaan penelitian.
b. Tindakan, pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan tindakan yang telah telah dirumuskan pada RPPH.
c. Pengamatan, mengamati tindakan dan melihat hasil atau dampak dari tindakan yang telah dilakukan.
d. Refleksi, dengan mengajak dan mengevaluasi hasil penelitian.

3. Siklus I

a. Perencanaan (*Planning)*

Pada tahap ini peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut:

1) Menyusun rencana pembelajaran harian (RPPH) sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
2) Mempersiapkan alat dan sumber pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu media dadu kura-kura pintar.
3) Mempersiapkan lembar kerja siswa (LKS).
4) Mempersiapkan instrumen penilaian untuk mengukur tingkat kemampuan berbicara anak.
5) Menyusun instrument observasi untuk guru dan siswa selama proses pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pelaksanaan (*Acting)*

Pada tahap pelaksanaan peneliti melaksanakan pembelajaran pada keterampilan berbicara anak melalui media dadu kura-kura pintar. Kegiatan pelaksanaan yang dilakukan sebagai berikut:

1) Guru memberikan motivasi kepada siswa, agar siap dalam memulai materi yang akan diajarkan.
2) Guru melakukan apersepsi mengenai pengaitan materi dengan materi sebelumnnya atau mengaitakan materi dengan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.
3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan.
4) Guru memperkenalkan kepada siswa mengenai media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yakni dadu kura-kura pintar.
5) Guru melakukan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).
6) Menyiapkan lembar pengumpulan data dengan bantuan guru yang mengajar. Peneliti melakukan penelitian pada semua proses pembelajaran serta aktivitas yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam melakukan pembelajaran.
7) Melaksanakan tes unjuk kerja untuk semua siswa pada akhir siklus.

c. Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap pengamatan ini, peneliti melakukan pengamatan mengenai semua proses pelaksanaan pembelajaran yang sedang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berlangsung. Pengamatan yang dilakukan peneliti di antaranya, sebagai berikut:

1) Mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, yang bertujuan mengetahui keaktifan siswa selama proses pembelajaran menggunakan dadu kura-kura pintar.
2) Mengamati dan mencatat semua gejala yang muncul, baik yang mendukung maupun yang menghambat dalam pembelajaran tersebut.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini peneliti dan guru mengevaluasi seluruh tindakan yang dilakukan berdasarkan hasil observasi. Hasil observasi yang telah diperoleh, selanjutnya dianalisis untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan mencari kendala-kendala apa saja yang terjadi selama pembelajaran dengan menggunakan media dadu kura-kura pintar. Jika ternyata hasil yang diperoleh belum berhasil maka akan dilakukan siklus selanjutnya.

4. Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada siklus kedua ini dimaksudkan sebagai, bentuk perbaikan dari siklus pertama. Tahapan pada siklus II sama halnya dengan tahapan pada siklus I yaitu diawali dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

a. Perencanaan (*Planning)*

Tahap perencanaan siklus II diawali dengan refleksi dan analisis penelitian terhadap hasil peningkatan keterampilan berbicara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

padasiklus I, dengan mengidentifikasi masalah, menganalisa masalah, dan mencari alternatif pemecahan masalah.

Dari hasil tersebut peneliti akan melakukan hal-hal sebagai berikut:

1) Menyusun rencana perbaikan pembelajaran di siklus II dengan melihat kekurangan yang ada pada siklus I.
2) Menyiapkan instrumen pengumpulan data, yaitu: lembar pengamatan aktivitas siswa dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran.
3) Menyiapkan media dadu kura-kura pintar.
4) Mempersiapkan instrumen penilaian untuk mengukur tingkat keterampilanberbicara anak.

b. Pelaksanaan (*Acting)*

Tahap pelaksanaan siklus II, peneliti melaksanakan skenario pembelajaran seperti yang dilaksanakan di RPPH, yaitu guru melaksanakan pembelajaran mengenai keterampilan berbicara dengan media dadu kura-kura pintar berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus I.

c. Pengamatan (*Observing*)

Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media dadu kura-kura pintar seperti pada siklus I.

Pengamatan yang dilakukan peneliti di antaranya, sebagai berikut:

1) Mengamati aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran pada siklus II.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Mengamati dan mencatat semua gejala yang muncul, baik yang mendukung maupun yang menghambat dalam pembelajaran pada siklus II.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini peneliti dan guru mendiskusikan dan menganalisis hasil observasi yang telah diperoleh.Setelah dianalisis, peneliti beserta guru merangkum hasil observasi dan menyimpulkan pelaksanaan pembelajaran melalui media dadu kura-kura pintar dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak setelah melaksanakan rangkaian kegiatan mulai dari siklus I sampai siklus II.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

a. Sumber Data

Data adalah semua keterangan seseorang yang berasal dari dokumen-dokumen baik dalam bentuk statistik maupun bentuk lainnya, guna keperluan penelitian yang dimaksud, data dalam penelitian tindakan berfungsi sebagai landasan refleksi.Data mewakili tindakan dalam arti bahwa data itu memungkinkan peneliti untuk mengontruksi tindakan yang terkait. Oleh karena itu pengumpulan data tidak hanya keperluan hipotesis, akan tetapi melainkan sebagai alat untuk menjembatani antara tindakan dan refleksi dalam penelitian tindakan.

Pada penelitian tindakan kelas terdapat dua jenis data yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Adanya data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ini dapat digunakan untuk menggambarkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perubahan yang terjadi seperti perubahan kinerja guru atau siswa, dan perubahan suasana kelas.[27]

a. Data Kualitatif

Data yang berhubungan dengan karakteristik berwujud pertanyaan atau berupa kata-kata. Data yang termasuk kualitatif adalah:

1) Materi yang disampaikan dalam Penelitian Tindakan Kelas.
2) Media yang dipakai dalam Penelitian Tindakan Kelas.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu berupa angka-angka. Data yang termasuk dalam kuantitatif adalah:

1) Data jumlah siswa TK A3.
2) Data presentase ketuntasan minimal.
3) Data nilai siswa.
4) Data prosentase aktivitas guru dan siswa

c. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diambil atau dilakukan peneliti adalah, teknik observasi, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data tersebut, dilakukan oleh peneliti diupayakan agar mendapatkan data yang valid, maka peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara diantarannya, sebagai berikut:

[27] Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, (Bogor:Ghalia Indonesia, 2008), 121

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Observasi/ Pengamatan

Observasi adalah, pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan.[28]

Sukmadinata mengatakan, bahwa ada beberapa macam bentuk observasi yang dilakukan oleh peneliti, yaitu:

a. Observasi partisipatif, yakni peneliti melakukan observasi dan ikut serta dalam kegiatan yang sedang berjalan.
b. Observasi khusus, observasi yang dilakukan ketika peneliti melakukan tugas khusus, khusus seumpamanya memberikan bimbingan.
c. Observasi pasif, peneliti hanya bertindak sebagai pengumpul data, mencatat kegiatan yang sedang berjalan.

Dari macam-macam bentuk observasi di atas, observasi yang digunakan oleh peneliti adalah observasi pastisipatif karena peneliti adalah observasi partisipatif karena peneliti juga ikut berperan aktif dalam melakukan observasi di sekolah melalui kegiatan belajar mengajar. Adapun data yang di ambil pada waktu observasi adalah kegiatan anak, dan kegiatan berbicara dengan menggunakan media dadu kura-kura pintar. Sedangkan alat yang digunakan untuk observasi adalah berupa lembar observasi untuk instrumen data.

[28] Joko Subagyo, *Metode Penelitian,dalam Teori dan Praktek,* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 62.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah instrument untuk mengumpulkan data tentang peristiwa yang telah didokumentasikan.Dapat dikatakan juga bahwa dokumentasi dapat dijadikan alat untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan yang relevan, laporan kegiatan, foto-foto, dan sebagainya.[29]

Adapun kegiatan yang di dokumentasikan adalah, kegiatan anak dalam bentuk foto, RPPH, RPPM, instrument data (lembar observasi aktifitas anak, lembar observasi aktifitas guru dan lembar observasi kegiatan berbicara dengan media dadu kura-kura pintar serta data anak).

3. Instrumen pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data adalah, alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.

Dalam penelitian ini, instrument observasi dikembangkan berdasarkan kisi-kisi pedoman penyusunan lembar observasi yang berasal dari, difinisi yang telah ditetapkan merujuk pada kemampuan dasar anak dalam kurikulum 2013 dan landasan teori. Adapun variabel yang akan dilakukan penilaian hasil belajar adalah, instrument keterampilan berbicara dan aktivitas guru serta aktivitas anak dalam

[29] E. Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2010), 67.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan pembelajaran. (Data kemampuan berbicara, aktivitas guru, dan anak terlampir)

Tabel 3.1
Instrumen Pedoman Keterampilan Berbicara Anak

No	Aspek Yang Diamati	Skor				Rubrik
		1	2	3	4	
1	Anak mampu berbicara dengan kalimat sederhana sampai membentuk 6 kata.					4= Anak mampu berbicara secara baik dan benar dengan mengugkapkan lima sampai enam kata (Sapi suka makan rumput atau kucing tidak suka makan rumput). 3= Anak mampu berbicara secara baik dan benar dengan mengungkapkan tiga sampai empat kata (Burung ada dalam sangkar atau sapi mandi di sungai). 2= Anak mampu berbicara secara baik dan benar dengan mengungkapkan dua kata (Ikan berenang). 1= Anak mampu berbicara secara baik dan benar dengan mengungkapkan satu kata (Kucing, harimau, kelinci dll).
2	Anak mampu berbicara dengan jelas, lancar dan sesuai objek sesuai objek pembicaraan.					4= Anak mampu berbicara dengan jelas dan sesuai dengan objek pembicaraan tanpa bantuan dari orang lain. 3= Anak mampu berbicara dengan jelas dan lancar tanpa bantuan orang lain namun tidak sesuai dengan objek pembicaraan. 2= Anak mampu berbicara dengan jelas dan sesuai dengan objek namun masih kurang lancar tanpa bantuan orang lain. 1= Anak masih kurang mampu berbicara dengan jelas, lancar dan sesuai objek pembicaraan dengan bantuan orang lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah semua data observasi kemampuan berbicara anak diperoleh selama siklus berlagsung, kemudian data tersebut diolah menjadi nilai rata-rata, dikategorikan sebagai berikut (Permendikbud No. 137 dan No. 146 tahun 2014)

1. BB = Belum Berkembang (Nilai skor 1)
2. MB = Mulai Berkembang (Nilai skor 2)
3. BSH = Berkembang Sesuai Harapan (Nilai skor 3)
4. BSB = Berkembang Sangat Baik (Nilai skor 4)

Tabel 3.2
Aktivitas Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran

No	Aktivitas Guru	Skor				Rubrik
		1	2	3	4	
1	Guru melakukan kegiatan awal (salam, doa, absen, dan apersepsi)					4= Guru menyampaikan salam, doa, absen dan apersepsi dengan suara yang jelas dan semangat. 3= Guru menyampaikan salam, doa, absen tanpa apersepsi dengan suara yang jelas dan semangat. 2= Guru menyampaikan salam, doa, tanpa absen dan apersepsi dengan suara jelas namun kurang semangat. 1= Guru tidak melakukan kegiatan awal (salam, doa, absen, dan apersepsi)
2	Guru menjelaskan aturan main					4= Guru menjelaskan tentang aturan main dan cara bermain secara jelas, terperinci dan berurutan dengan menenangkan anak terlebih dahulu. 3= Guru menjelaskan tentang aturan main dan cara bermain secara jelas,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

						terperinci namun tidak berurutan dengan menenangkan anak terlebih dahulu. 2= Guru menjelaskan tentang aturan main dan cara bermain secara terperinci dan tidak berurutan dengan menenangkan anak terlebih dahulu. 1= Guru menjelaskan tentang aturan main dan cara bermain masih kurang jelas, kurang terperinci dan tidak berurutan tanpa menenangkan anak terlebih dahulu.
3	Guru memberi contoh cara bermain dadu kura-kura pintar					4= Guru mendemontrasikan kegiatan media dadu kura-kura pintar secara urut dan jelas. 3= Guru mendemontrasikan kegiatan menggunakan media kura-kura pintar secara urut namun masih kurang jelas. 2= Guru mendemontrasikan kegiatan menggunakan media dadu kura-kura pintar tidak urut dan tidak jelas. 1= Guru tidak mendemontrasikan kegiatan menggunakan media dadu kura-kura pintar kepada anak-anak
4	Guru melakukan tanya-jawab tentang kegiatan yang sudah dilakukan					4= Guru memberikan 4 pertanyaan sesuai dengan tema 3= Guru memberikan 3 pertanyaan sesuai dengan tema 2= Guru memberikan 2 pertanyaan sesuai dengan tema 1= Guru memberikan 1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

						pertanyaan sesuai dengan tema

Tabel. 3.3
Aktivitas Anak Dalam Kegiatan Pembelajaran

No	Aktivitas anak	Skor				Rubrik
		1	2	3	4	
1	Respon anak ketika guru melakukan kegiatan awal (salam, doa, absen, dan persepsi)					4= 15 anak merespon selama guru melakukan kegiatan awal (salam, doa, absen, dan persepsi). 3= 10 anak merespon selama guru melakukan kegiatan awal (salam, doa, absen, dan persepsi). 2= 7 anak merespon selama guru melakukan kegiatan awal (salam, doa, absen, dan persepsi). 1= 5 anak merespon selama guru melakukan kegiatan awal (salam, doa, absen, dan persepsi).
2	Respon anak selama mendengarkan penjelasan guru					4= 15 anak mendengarkan penjelasan guru dengan tenang, ikut serta menentukan aturan bermain. 3= 10 anak mendengarkan penjelasan guru dengan tenang, ikut serta menentukan aturan bermain. 2= 7 anak mendengarkan penjelasan guru dengan tenang, ikut serta menentukan aturan bermain. 1= 5 anak mendengarkan penjelasan guru dengan tenang, ikut serta menentukan aturan bermain.
3	Respon anak selama memperhatikan guru memberi contoh cara bermain dadu kura-kura pintar					4= 15 anak merespon selama guru memberikan contoh bermain dadu kura-kura pintar. 3= 10 anak merespon selama guru memberikan contoh bermain

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

						dadu kura-kura pintar. 2= 7 anak merespon selama guru memberikan contoh bermain dadu kura-kura pintar. 1= 5 anak merespon selama guru memberikan contoh bermain dadu kura-kura pintar.
4	Respon anak secara serentak dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru.					4= 15 anak serentak menjawab pertanyaan dari guru. 3= 10 anak serentak menjawab pertanyaan dari guru. 2= 7 anak serentak menjawab pertanyaan dari guru. 1= 5 anak serentak menjawab pertanyaan dari guru.

Khusus untuk aktivitas guru dan anak setelah semua data pada setiap pertemuan dikumpulkan kemudian data tersebut diolah menjadi rata-rata. Nilai rata-rata aktivitas guru dan anak kemudian dikategorikan sebagai berikut:

76 – 100= Sangat Baik

51 – 75 = Baik

26 – 50 = Cukup

0 – 25 = Kurang

F. Teknik Analisa Data

Analisa data adalah, upaya yang dilakukan oleh guru yang berperan sebagai peneliti untuk merangkum secara akurat data yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang dapat dipercaya dan benar.Analisa data juga merupakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelanjutan dari pengelolahan data yang lebih bermakna, dalam hal ini peneliti menggunakan teknik analisis statistik deskriptif.[30]

Sedangkan analisis deskriptif merupakan, suatu cara menggambarkan persoalan berdasarkan data yang dimiliki dengan cara menata data tersebut sedemikian rupa agar dapat dipahami dengan mudah tentang karakteristik data, dijelaskan dan berguna untuk keperluan selanjutnya. Jadi, dalam hal ini terdapat aktifitas atau proses pengumpulan data, dan pengelolahan data berdasarkan tujuannya.

Selanjutnya data di analisis dengan menggunakan rumus distribusi frekwensi tunggal sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : Angka prosentase

f : Kemampuan yang dicapai

N : jumlah kemampuan maksimal

Adapun keterangan tingkat keberhasilan adalah sebagai berikut :

(76% – 100%) 4 = Sangat Baik

(51% – 75%) 3 = Baik

(26% – 50%) 2 = Cukup

(1% – 25%) 1 = Kurang

Adapun data tentang lembar aktifitas guru menggunakan kategori :

1 = Kurang

[30] Suharsimi, Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. 2010. (Jakarta: Sinar Grafika Mediacita). 54

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Wiharsunu mengatakan "perhitungan dilakukan dengan menghitung jumlah kemampuan berbicara sesuai dengan kemampuan dasar yang digunakan oleh peneliti.Sedangkan prosentase dilakukan dengan membandingkan jumlah kemampuan yang dicapai dengan kemampuan maksimal dengan menggunakan angka dari 100".

Setelah data terkumpul kemudian data dianalisis dengan menggunakan teknik analisa statistic deskriptif yang dilakukan berdasarkan panduan penilaian di kelompok A3 Taman kanak-kanak Mamba'ul Ulum Waru Sidoarjo. Hasil analisis akan dijadikan sebagai pertimbangan pelaksanaan tindakan siklus berikutnya.

Penelitian dapat dikatakan berhasil dengan tuntas apabila 75% dari jumlah anak mendapatkan minimal bintang tiga pada masing-masing Kompetensi Dasar (KD).

G. Indikator Kinerja

Indikator kinerja merupakan suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan penelitian tindakan kelas dalammeningkatkan atau memperbaiki proses belajar mengajar di kelas.[31]

Penelitian tindakan kelas dengan penggunaan media dadu kura-kura pintar untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelompok A3 di TK

[31]Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), 128.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mamba'ul Ulum Panjunan Waru Sidoarjo ini dinyatakan berhasil apabila telah mencapai indikator sebagai berikut:

1. Penelitian ini dipandang selesai bilamana keterampilan berbicara memperoleh bintang tiga.
2. Nilai rata-rata siswa mencapai ≥ 75.
3. Ketuntasan belajar siswa mencapai 75%.
4. Skor perolehan hasil observasi aktivitas guru dan siswa minimal berkriteria baik minimal 75%.

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini berkolaborasi dengan guru kelas A3 dan mahasiswa sebagai peneliti. Tugas guru yakni mendampingi peneliti untuk menerapkan media permainan dadu kura-kura pintar untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak.

Adapun rincian tugas guru dan mahasiswa adalah sebagai berikut.

1. Identitas Guru

   Nama : Ni'matur Rizqiyah, S. Sos

   Jabatan : Guru Kelas A3

   Tugas : Bertanggung jawab atas semua jenis kegiatan pembelajaran, mengamati pelaksanaan pembelajaran, dan terlibat dalam perencanaan, observasi, dan merefleksikan hasil dari siklus-siklus yang telah dilakukan.

2. Identitas Peneliti

   Nama : Ainur Rochmah

   NIM : D78214012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Status :Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya

Tugas :Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, menyusun instrumen penelitian, membuat instrumen penilaian, membuat lembar observasi, berdiskusi dengan guru kelas, dan menyusun hasil laporan penelitian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian skripsi ini membahas tentang proses penelitian yang dilakukan selama di lapangan dari awal hingga diperoleh data penelitian melalui observasi atau pengamatan aktivitas anak pada akhir pembelajaran pada setiap siklus. Data lembar observasi aktivitas anak digunakan untuk mengetahui kemampuan berbicara anak TK A Mamba'ul Ulum. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus dilaksanakan selama 2 hari. Adapun tahapan-tahapan yang digunakan sebagai berikut :

1. Pra Tindakan

Berdasarkan observasi sebelum tindakan, keterampilan berbicara anak pada TK A3 Mambaul Ulum panjunan masih banyak anak yang belum maksimal. Sebagaimana data yang diperoleh dari TK A3 Mamba'ul ulum bahwasannya 40% anak sudah mampu berbicara secara baik, sedangkan 60% anak masih belum bisa berbicara seperti yang diharapkan. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang cenderung monoton atau *teacher center*, keterbatasan media pembelajaran dan kurangnya pemberian kesempatan guru kepada anak untuk berbicara mengenai materi atau kegiatan yang dilaksanakan pada waktu pembelajaran.(Hasil pra tindakan terlampir)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Siklus pertama

a. Tahap Perencanaan

Dalam menyusun rencana tindakan pada siklus 1 dilaksanakan dengan teman sejawat dengan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) sebagaimana yang terlampir dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) melalui media kura-kura pintar yang meliputi: menerapkan jadwal pelaksanaan penelitian proses pembelajaran, menyiapkan pedoman observasi dan menyiapkan daftar nilai hasil pengamatan.

Pengamatan ini dilakukan pada saat pembelajaran dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir yang dilakukan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.1

Perencanaan kegiatan siklus 1

Alokasi waktu	RPPH 1	RPPH 2
Kegiatan Awal (20 Menit)	- Bersalaman dengan para guru - Meletakkan tas di tempatnya - Berbaris dan Ikrar bersama - Salam dan doa serta menghafalkan asmaul husna - Menyanyikan lagu "Nama – Nama Binatang"	- Bersalaman dengan para guru - Meletakkan tas di tempatnya - Berbaris dan Ikrar bersama - Salam dan doa serta menghafalkan asmaul husna - Menyanyikan lagu "Nama – Nama Binatang"
Materi Pagi (15 Menit)	- Calistung sesuai tema	- Calistung sesuai tema
Pijakan Lingkungan (10 Menit)	- Menyiapkan alat dan bahan main - Guru menata kegiatan main	- Menyiapkan alat dan bahan main - Guru menata kegiatan main
Pijakan sebelum main (15 Menit)	- Guru mempercakapkan dan menjelaskan tentang tema dengan kegiatan yang akan dilakukan - Guru mengarahkan/ membimbing anak melakukan kegiatan	- Guru mempercakapkan dan menjelaskan tentang tema dengan kegiatan yang akan dilakukan - Guru mengarahkan/ membimbing anak melakukan kegiatan
Pijakan selama main	- Menyebutkan nama-nama binatang darat - Mengenalkan macam-macam makanan darat - Mewarnai gambar binatang darat (Kambing) - Menebali kata kambing	- Menirukan suara binatang darat - Menebali kata kucing - Menjiplak gambar kucing
Pijakan setelah main	- Merapikan mainan - Recalling - Menyampaikan kegiatan besok - Berdoa/ pulang	- Merapikan mainan - Recalling - Menyampaikan kegiatan besok - Berdoa/ pulang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahapan ini, peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media dadu kura-kura pintar, sebagai bahan intervensi tindakan dan dibantu oleh teman sejawat (Ni'matur R) dalam melakukan pengamatan pada anak TK A Mamba'ul Ulum Panjunan Waru Sidoarjo. Siklus 1 terdiri dari 2 pertemuan, dengan pengamatan yang dilakukan guru mulai kegiatan awal sampai pijakan setelah bermain, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1) Pertemuan I

Hari/ Tanggal : Senin 29 Oktober 2018

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada hari Senin, adapun proses pembelajaran ini mengacu pada RPPH yang dilaksanakan di TK A Mamba'ul Ulum dengan menggunakan pembelajaran sentra. Guru mengajak anak untuk berbaris di halaman untuk membaca ikrar bersama. Setelah barisan anank-anak rapi kemudian anak-anak di ajak masuk ke kelas, salam, doa dan menghafalkan asmaul husna sampai kegiatan *circle time*. Pada materi pagi anak-anak diajak untuk calistung sesuai tema terlebih dahulu. Pada pijakan lingkungan, guru menyiapkan media yang diperlukan untuk pembelajaran hari ini serta menata kegiatan main. Setelah selesai guru mempercakapkan dan menjelaskan tentang tema pada hari ini yaitu tentang nama-nama binatang darat, anak-anak mendengarkan penjelasan dari guru namun diantara mereka ada juga yang berbicara sendiri dengan teman.Namun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tiba-tiba salah satu anak yang bernama Caca bertanya “Ibu guru bawa mainan? Yeah kita diajak bermain sama ibu guru”. Setelah itu guru memperlihatkan media dan menjawab “Hayo, ibu membawa mainan apa ini?” lalu caca menjawab “Itu mainan kura-kura ya”, lalu ibu guru menjawab “Iya, ini kura-kura, tapi lebih benarnya dadu kura-kura pintar, karena nanti kita akan bermain kura-kura ini dengan dadu”.

Setelah memperlihatkan media yang akan dipakai guru membuat kesepakatan aturan main dan menjelaskan cara bermain dadu kura-kura pintar adalah sebagai berikut:

a) Guru mempersiapkan media dadu kura-kura pintar.
b) Guru menunjukkan cara bermain dadu kura-kura pintar, yaitu dengan melemparkan dadu terlebih dahulu, kemudian mengambil gambar pada punggung kura-kura pintar sesuai dengan angka yang keluar, lalu anak diminta untuk menyebutkan nama binatang dan makanan binatang.
c) Guru meminta satu anak untuk mempraktekkannya.
d) Guru member *reward* bagi anak yang berhasil bermain dadu kura-kura pintar.

Setelah itu guru menanyakan kepada anak “hayo…sekarang siapa yang mau bermain dadu kura-kura pintar?” “saya…saya….saya..saya bu guru (sambil mengacungkan tangan masing-masing)” semua anak terlihat antusias dan senang untuk bermain dadu kura-kura pintar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selanjutnya guru membagi menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Pada pijakan selama main terbagi menjadi 3 kegiatan yaitu: Menyebutkan nama-nama binatang darat dan macam-macam makanan binatang darat, mewarnai gambar binatang darat (kambing), menebali kata kambing.

Guru memberi memotivasi agar anak-anak mau mengikuti kegiatan dengan baik. Setelah menjelaskan semua kegiatan yang dilakukan anak-anak, kemudian guru membuat kesekapatan tata tertib dan aturan bersama anak-anak yakni: anak bermain dalam kelompok sesuai dengan yang telah dijelaskan oleh guru, tidak boleh berebut mainan saat bermain, dan sabar menunggu giliran. Setelah membuat kesepakatan dan tata tertib.

Kelompok 1 mendapatkan kesempatan bermain dadu kura-kura pintar dan menyebutkan nama-nama biantang darat serta macam-macam makanan binatang darat dan membicarakannya dengan teman dan guru. Sedangkan kelompok 2 melakukan kegiatan lain yang telah disepakati yaitu mewarnai gambar binatang darat (kambing) yang di dampingi oleh guru pendamping. Untuk kelompok 3 dipersilahkan untuk menebali kata kambing.

Jam pijakan setelah main kurang 10 menit lagi dan guru memberikan aba-aba pada anak-anak bahwa waktu bermain tinggal 10 menit lagi. Rafi, Pasya, Janeta, Safa segera menyelesaikan kegiatannya karena dari 15 anak mereka yang termasuk yang agak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lamban dalam menyelesaikan tugasnya. Akan tetapi dengan motivasi guru ke empat anak tersebut dapat menyelesaikan tugasnya sesuai dengan waktunya.

Setelah semuanya selesai guru mengajak anak-anak untuk membuat lingkaran kemudian mengevaluasi hasil kegiatan anak memberikan *reward* pada anak yang telah berhasil melaksanakan tugas dengan baik dengan aturan permainan.

Kegiatan di akhiri dengan *recalling* tentang apa yang telah dilakukan anak saat melakukan kegiatan dadu kura-kura pintar baik cara bermain atau aturan mainnya. Dan dilanjutkan dengan tanya-jawab tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan serta merencanakan kegiatan besok. Setelah itu dilanjutkan dengan berdoa, salam, dan pulang.

2) Pertemuan II

Hari/ Tanggal : Selasa 30 Oktober 2018

Tindakan penelitian dilakukan pada hari selasa, adapun proses pembelajaran tetap mengacu pada RPPH yang dilaksanakan di TK Mamba'ul Ulum dengan menggunakan pembelajaran sentra. Guru mengajak anak untuk berbaris di halaman untuk membaca ikrar bersama. Setelah barisan anank-anak rapi kemudian anak-anak di ajak masuk ke kelas, salam, doa dan menghafalkan asmaul husna sampai kegiatan *circle time*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada materi pagi anak-anak diajak untuk calistung sesuai tema terlebih dahulu.Pada pijakan lingkungan, guru menyiapkan media yang diperlukan untuk pembelajaran hari ini serta menata kegiatan main yang telah ditentukan di RPPH pada hari itu. Sebelum guru menjelaskan tentang tema pada pijakan sebelum main, terlebih dahulu guru bertanya tentang nama macam-macam binatang darat pada hari sebelumnya. Setelah bercakap-cakap tentang nama-nama binatang darat kemudian guru menjelaskan tema baru yaitu menirukan suara binatang darat dan kegiatan hari ini.Anak-anak mendengarkan penjelasan guru dengan baik.

Kemudian guru menjelaskan cara bermain kura-kura pintar. Adapun langkah-langkah dalam bermain dadu kura-kura pintar adalah sebagai berikut :

a) Guru mempersiapkan media dadu kura-kura pintar dalam proses belajar-mengajar.
b) Guru menunjukkan cara bermain dadu kura-kura pintar, yaitu dengan melemparkan dadu terlebih dahulu, kemudian mengambil gambar pada punggung kura-kura pintar sesuai dengan angka yang keluar, lalu anak diminta untuk menirukan suara binatang yang diambil.
c) Guru meminta satu anak untuk mempraktekkannya.
d) Guru memberi *reward* bagi anak yang berhasil bermain dadu kura-kura pintar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah itu guru menanyakan kepada anak “siapa yang mau bermain dadu kura-kura pintar?semua anak serentak menjawab “saya mau bu guru”. Anak-anak sangat senang dan ingin segera bermain kura-kura pintar. Kemudian guru menjelaskan cara bermain dadu kura-kura pintar, guru juga menjelaskan dan mendemontrasikan cara bermain dadu kura-kura pintar, guru juga menjelaskan kegiatan lain yang akan dilakukan oleh anak. Guru menanyakan kepada anak-anak apakah sudah paham kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini. Setelah semua anak paham guru bertanya anak-anak apakah sanggup melaksanakan kegiatan sesuai dengan aturan yang telah disepakati, lalu anak-anak serentak menjawab “Sanggup bu…”

Selanjutnya guru membagi anak menjadi 3 kelompok, yang masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Pijakan selama main terbagi menjadi 3 kegiatan yaitu: Menirukan suara-suara binatang darat sesuai dengan gambar yang diambil, menebali kata kucing, menjiplak kata kucing.

Pada pertemuan kedua kelompok 1 dipersilahkan untuk melakukan kegiatan menebali kata kucing, kelompok 2 melakukan kegiatan menjiplak kata kucing, kelompok 3 mendapatkan giliran pertama untuk bermain dadu kura-kura pintar dengan menirukan suara-suara binatang darat. Kelompok 1 dan 3 selesai maka mereka bertukar kegiatan. Kelompok 1 di persilahkan bermain dadu kura-kura pintar dan kelompok 3 menebali kata kucing. Kelompok 2 masih

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melanjutkan kegiatannya. Tepat pada pukul 09.00 waktu pijakan bermain sudah habis, akan tetapi Fachri dan Anum belum selesai melakukan kegiatan menjiplak kucing dikarenakan mereka asik berbicara sendiri. Akan tetapi dengan motivasi guru kedua anak tersebut dapat menyelesaikan tugasnya denga tepat waktu.

Setelah semuanya selesai guru mengajak anak-anak untuk membuat lingkaran kemudian mengevaluasi hasil kegiatan anak memberikan *reward* pada anak yang telah berhasil melaksanakan tugas dengan baik dengan aturan permainan.

Kegiatan di akhiri dengan *recalling* tentang apa yang telah dilakukan anak saat melakukan kegiatan dadu kura-kura pintar baik cara bermain atau aturan mainnya. Dan dilanjutkan dengan tanya-jawab tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan serta merencanakan kegiatan besok. Pada kegiatan hari ini, anak-anak sudah mulai mampu bermain sesuai dengan aturan bermain sesuai dengan aturan yang telah disepakati bersama, hal ini dapat dilihat dari 15 anak yang bermain sudah ada 11 anak yang sesuai harapan dalam bermain kura-kura pintar. Setelah itu dilanjutkan dengan berdoa, salam, dan pulang.

c. Tahap Observasi dan Pengamatan

Pada tahap observasi atau pengamatan ini, peneliti melakukan pengamatan pada waktu proses kegiatan belajar-mengajar berlangsung terhadap aktivitas guru, aktivitas anak, ataupun terhadap keterampilan berbicara pada keompok A3 TK Mamba'ul Ulum. Berdasarkan hasil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

observasi pada siklus I pertemuan I dan II dapat diperoleh hasil pengamatan sebagai berikut :

1) Data aktivitas guru pada siklus 1 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2
Tabel Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Aktivitas guru										
No	**Aspek yang diamati**	**Hasil Pengamatan 1**				**Aspek yang dimati**	**Hasil Pengamatan 2**			
		1	**2**	**3**	**4**		**1**	**2**	**3**	**4**
1	Guru melakukan kegitan awal (salam, doa, absen)		√			Guru melakukan kegitan awal (salam, doa, absen)			√	
2	Guru menjelaskan aturan main			√		Guru menjelaskan aturan main			√	
3	Guru memberi contoh cara bermain dadu kura-kura pintar			√		Guru memberi contoh cara bermain dadu kura-kura pintar			√	
4	Guru melakukan tanya- jawab tentang kegiatan yang sudah dilakukan			√		Guru melakukan tanya- jawab tentang kegiatan yang sudah dilakukan			√	
Jumlah		0	2	9	0		0	0	12	0
Prosentase		68,75 %					75%			

Berdasarkan pada tabel diatas diperoleh nilai prosentase pada pertemuan yang pertama sebesar 68,75% yang dapat diketahui dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

P = $\frac{f}{N} x\ 100\%$

f = 11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

N = 16

Maka P = $\frac{11}{16} x\ 100\%$ = 68,75%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai prosentase 75% dari pertemuan yang kedua yang dapat diketahui dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

P = $\frac{f}{N} x\ 100\%$

f = 12

N = 16

Maka P = $\frac{12}{16} x\ 100\% = 75\%$

Dari hasil perhitungan data hasil pengamatan terhadap guru dalam proses pembelajaran selama siklus 1 diperoleh rata-rata $\frac{68{,}75\%+75\%}{2} =$ 71,87%

Sehingga dapat dikatakan bahwa dalam poses pembelajaran termasuk baik, karena aktivitas guru telah mengalami peningkatan yang ditandai dengan kegiatan bermain dadu kura-kura pintar berjalan dengan baik. Akan tetapi masih banyak memerlukan pembenahan dan perbaikan dalam proses belajar dengan menggunakan kura-kura pintar.

2) Hasil Observasi aktivitas anak dalam PMB selama siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.3
Tabel Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I

Aktivitas Anak										
No	**Aspek yang diamati**	**Hasil Pengamatan 1**				**Aspek yang dimati**	**Hasil Pengamatan 2**			
		1	**2**	**3**	**4**		**1**	**2**	**3**	**4**
1	Respon anak ketika guru melakukan kegiatan awal (salam, doa, absen, dan apersepsi)			√		Respon anak ketika guru melakukan kegiatan awal (salam, doa, absen, dan apersepsi)			√	
2	Respon anak selama mendengarkan penjelasan guru.			√		Respon anak selama mendengarkan penjelasan guru.			√	
3	Respon anak selama memperhatikan saat guru memberi contoh cara bermain dadu kura-kura pintar			√		Respon anak selama memperhatikan saat guru memberi contoh cara bermain dadu kura-kura pintar			√	
4	Respon anak secara serentak dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru.		√			Respon anak secara serentak dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru.			√	
Jumlah		0	2	9	0		0	0	12	0
Prosentase		68,75 %					75%			

Untuk mengetahui nilai prosentase aktivitas anak pada pertemuan pertama dapat diketahui dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} x100\%$$

f = 11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

N = 16

Maka P = $\frac{11}{16} x$ 100% = 68,75%

Sedangkan pada pertemuan kedua dapat diketahui dengan rumus :

P = $\frac{f}{N} x$ 100%

f = 12

N = 16

Maka P = $\frac{12}{16} x$ 100% = 75%

Dari hasil perhitungan data hasil pengamatan terhadap guru dalam proses pembelajaran selama siklus 1 diperoleh rata-rata $\frac{68,75\%+75\%}{2} =$ 71,87%

Rata-rata 71,87% dari proses pembelajaran pada siklus 1 diatas tergolong baik akan tetapi belum memenuhi target keberhasilan yaitu 75%. Hal ini disebabkan karena pada pertemuan pertama siklus 1 anak masih belum paham dengan cara bermain kura-kura pintar sehingga kegiatannya kurang maksimal. Sedangkan pada pertemuan kedua anak sudah mulai mengerti tentang tata cara bermain dadu kura-kura pintar, namun anak-anak tidak sabar menunggu giliran bermain dadu kura-kura pintar sehingga terjadi sedikit peningkatan keberhasilan yakni dari 68,75% menjadi 75% dan diperoleh rata-rata 71,87%.

3) Hasil Observasi peningkatan keterampilan berbicara dapat dilihat pada tabel berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.4
Tabel Hasil Observasi Keterampilan Berbicara pada anak Kelompok A3
Taman Kanak-kanak Mamba'ul Ulum Panjunan Siklus 1

No	Nama	Indikator																Ket
		Pertemuan 1								Pertemuan 2								
		Anak mampu berbicara dengan kalimat sederhana sampai membentuk 6 kata				Anak mampu berbicara dengan jelas, lancar, dan sesuai dengan objek pembicaraan				Anak mampu berbicara dengan kalimat sederhana sampai membentuk 6 kata				Anak mampu berbicara dengan jelas, lancar, dan sesuai dengan objek pembicaraan				
		1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	
1	Mza			√				√					√				√	T
2	Mfm		√				√					√			√			TT
3	Man		√				√					√				√		TT
4	Msk			√				√				√				√		T
5	Zar				√				√				√				√	T
6	Df				√				√				√				√	T
7	Dp		√				√				√				√			TT
8	Aa			√				√				√					√	T
9	Cz			√				√				√				√		T
10	Laj		√					√			√					√		TT
11	Ja	√				√					√				√			TT
12	Ap		√					√				√				√		T
13	Saz		√				√				√					√		TT
14	Dsq			√				√				√				√		T
15	Aps			√				√				√				√		T
Jumlah		1	6	6	2	1	4	8	2	0	4	8	3	0	3	8	4	T=9
Prosentase		53,33%				66,66%				73,33%				80%				TT=6

Keterangan :

T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Perolehan rata-rata keterampilan berbicara pada pertemuan pertama dapat diperoleh dengan hasil sebagai berikut : $\frac{53,33\%+66,66\%}{2} = 59,99\%$

Sedangkan perolehan rata-rata keterampilan berbicara pada pertemuan kedua sebagai berikut :$\frac{73,33+80}{2} = 76,66\%$

Perhitungan data hasil observasi keterampilan berbicara pada siklus 1 diperoleh rata-rata sebesar : $\frac{59,33\%+76,66\%}{2} = 68,32\%$

Berdasarkan hasil perhitungan data pengamatan terhadap kemampuan berbicara dapat rata-rata 68,32. Sehingga bisa dikatakan bahwa keterampilan berbicara anak TK A3 Mamba'ul Ulum termasuk baik. Berkaitan dengan pencapaian keterampilan berbicara anak yang sesuai dengan harapan sebanyak 9 anak, sedangkan yang belum mencapai harapan sebanyak 7 anak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil peningkatan keterampilan berbicara belum mencapai target yaitu 75%.

Berikut ini adalah penjelasan secara rinci perhitungan prosentase pencapaian keterampilan berbicara.

P = $\frac{\sum \text{anak yang tuntas belajar}}{\sum \text{anak}} x\ 100\%$

Sehingga P = $\frac{9}{15} x100\% = 60\%$

Maka berdasarkan perhitungan pada siklus pertama dengan dikatakan bahwa anak keompok A3 Tk Mamba'ul Ulum Panjunan belum

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terpenuhi. Karena itu maka diperlukan untuk melakukan tindakan lebih lanjut pelaksanaan siklus kedua.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis terhadap proses pembelajaran pada siklus 1 yang dilakukan oleh peneliti dan pengamat bahwa untuk aktivitas guru sebanyak 71,87% sedangkan aktivitas anak juga sama yakni 71,87% dan keterampilan berbicara melalui bermain dadu kura-kura pintar sebanyak 68,32%, sehingga keterampilan berbicara belum memenuhi target keberhasilan yaitu dengan nilai 75%, sehingga masih memerlukan beberapa perbaikan dalam kegiatan berikut:

1. Untuk Guru
   a) Pada menjelaskan aturan bermain dan cara main, maka sebaiknya guru menenangkan anak dengan bernyanyi dan menirukan suara-suara binatang.
   b) Ekspresi dan tinggi rendah suara guru dalam menjelaskan materi perlu ditingkatkan lagi.
   c) Memberikan kesempatan waktu yang lebih banyak kepada 6 anak yang belum tuntas dalam melakukan bermain dadu kura-kura pintar.
   d) Memberikan waktu dan kesempatan kepada sesama anak untuk berbicara tentang materi pada hari tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Untuk Anak

a) Pada saat guru mengkondisikan anak untuk duduk melingkar masih ada beberapa anak yang masih berbicara sama teman.

b) Pada saat guru memberikan penjelasan cara bermain dadu kura-kura pintar, beberapa anak ada yang tidak menghiraukan, sehingga saat melakukan kegiatan bermain dadu kura-kura pintar beberapa anak terlihat belum mengerti.

c) Masih terdapat 6 anak yang masih belum dapat berbicara secara lancar dan jelas sesuai media yang telah disediakan.

3. Untuk keterampilan berbicara

Dalam kegiatan pembelajaran melalui media dadu kura-kura pintar dikatakan belum berhasil karena belum memenuhi target yang ditentukan. Hasil yang telah diperoleh pada keterampilan berbicara hanya 60% anak yang mencapai ketuntasan, sehingga masih ada 40% anak yang masih membutuhkan bimbingan, latihan, dan motivasi dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

Dengan demikian peneliti akan menindak lanjuti dalam pencapai hasil yang maksimal dengan mengadakan penelitian siklus II.

3. Siklus Kedua

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1, maka peneliti mengadakan tindakan perbaikan pada siklus II. Dengan harapan keterampilan berbicara anak dapat meningkat dan mencapai target keberhasilan yang ditentukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun langkah-langkah siklus kedua terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Berdasarkan dari hasil refleksi pada siklus 1 yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat maka direncanakan penelitian siklus ke 2 sebagai berikut :

1) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan pedoman observasi anak bersama teman sejawat (Ni'matur R).
2) Memberikan penjelasan materi tentang tema harus dengan intonasi yang jelas dan berekspresi agar anak mengerti dan paham tentang materi yang disampaikan.
3) Menyiapkan dan menata media dadu kura-kura pintar agar lebih menarik anak untuk melakukan kegiatan.
4) Guru menjelaskan secara bertahap dan mempraktekkan secara langsung tentang cara bermain dadu kura-kura pintar.
5) Guru memberikan kesempatan main pada semua anak. Untuk 6 anak yang belum tuntas diberi kesempatan waktu lebih untuk bermain kura-kura pintar serta sering diajak berbicara.
6) Guru memberi *reward* untuk semua anak yang melaksanakan kegiatan bermain dadu kura-kura pintar dengan baik dan memberi motivasi bagi anak yang belum tuntas (6 anak).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.5
Tabel Perencanaan Kegiatan Siklus II

Alokasi Waktu	RPPH 1	RPPH 2
Kegiatan Awal (20 Menit)	- Bersalaman dengan para guru - Meletakkan tas di tempatnya - Berbaris dan Ikrar bersama - Salam dan doa serta menghafalkan asmaul husna - Menyanyikan lagu "Nama – Nama Binatang"	- Bersalaman dengan para guru - Meletakkan tas di tempatnya - Berbaris dan Ikrar bersama - Salam dan doa serta menghafalkan asmaul husna - Menyanyikan lagu "Nama – Nama Binatang"
Materi Pagi (15 Menit)	- Calistung sesuai tema	- Calistung sesuai tema
Pijakan Lingkungan (10 Menit)	- Menyiapkan alat dan bahan main - Guru menata kegiatan main	- Menyiapkan alat dan bahan main - Guru menata kegiatan main
Pijakan sebelum main (15 Menit)	- Guru mempercakapkan dan menjelaskan tentang tema dengan kegiatan yang akan dilakukan - Guru mengarahkan/ membimbing anak melakukan kegiatan	- Guru mempercakapkan dan menjelaskan tentang tema dengan kegiatan yang akan dilakukan - Guru mengarahkan/ membimbing anak melakukan kegiatan
Pijakan selama main (30 menit)	- Menghubungkan gambar binatang dan makanannya - Menhitung kaki bebek dan kambing	- Menceritakan kembali tentang binatang darat - Menyusun kata sapi - Finger painting gambar kupu-kupa
Pijakan setelah main (15 menit)	- Kolase gambar kucing - Merapikan mainan - Recalling - Menyampaikan kegiatan besok - Berdoa/ pulang	- Merapikan mainan - Recalling - Menyampaikan kegiatan besok - Berdoa/ pulang

b. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap ini peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan bermain dadu kura-kura pintar sebagai bahan intervensi tindakan dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dibantu oleh teman sejawat dalam melakukan pengamatan pada anak TK A3 Mamba'ul Ulum Panjunan.

Siklus II terdiri dari 2 pertemuan, dengan pengamatan yang dilakukan guru mulai kegiatan awal sampai pijakan setelah main, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

1) Pertemuan I

Hari/ Tanggal : Senin 5 November 2018.

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada Hari Senin, adapun proses pembelajaran ini mengacu pada RPPM yang dilaksanakan di TK A3 Mamba'ul Ulum dengan menggunakan pembelajaran sentra. Guru mengajak anak berbaris di depan kelas kemudian anak diajak masuk kelas, salam, doa dan absen. Setelah itu dilanjutkan dengan materi pagi yakni calistung sesuai tema.

Pada pijakan lingkungan, guru menyiapkan media yang dibutuhkan pada hari itu. Ketika pijakan sebelum main, guru menjelaskan tentang tema pada hari ini yaitu mengenalkan nama makanan binatang darat. Anak-anak mendengarkan penjelasan dari guru dengan seksama dan tidak sabar untuk bermain dadu kura-kura pintar.

Guru memberikan motivasi pada anak agar semangat mengikuti kegiatan hari ini. Tiba-tiba Caca mengangkat tangan dan bertanya "Bu guru nanti diajak bermain dadu kura-kura pintar lagi ya bu?", "Iya... nak... kalian senang kan kalau diajak bermain dadu kura-kura pintar lagi?... serentak anak-anak menjawab "senang sekali bu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guru”.Selanjutnya guru menjelaskan serta mendemonstrasikan kegiatan bermain dadu kura-kura pintar. Adapun langkah-langkah dalam bermain kura-kura pintar adalah sebagai berikut :

a) Guru mempersiapkan dan menata media dadu kura-kura pintar agar lebih menarik anak untuk mengikuti kegiatan dalam proses belajar mengajar.
b) Guru menjelaskan materi dan menirukan suara-suara binatang agar anak mudah untuk menerima materi pembelajaran.
c) Guru menunjukkan cara bermain dadu kura-kura pintar, yaitu dengan cara menghubungkan gambar binatang dan makanannya yang ada pada perut kura-kura dengan jarum jam.
d) Guru meminta satu anak untuk mempraktekkannya.
e) Guru memberi *reward* bagi anak yang berhasil bermain dadu kura-kura pintar dengan baik dan memberi motivasi serta semangat bagi anak yang belum bisa memainkan kura-kura pintar.

Selanjutnya guru membagi anak menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Anak yang belum tuntas kemampuan berbicaranya (6 anak) dalam pembagian kelompok, digabungkan dengan anak yang sudah tuntas. Hal ini dilakukan agar kemampuan anak yang belum tuntas dapat melihat dan belajar berbicara dengan anak yang sudah tuntas, sehingga kemampuan mereka seimbang. Dengan demikian dalam satu kelompok terdapat 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak yang tuntas keterampilan berbicara dan 2 anak yang belum tuntas keterampilan berbicara.

Pijakan selama main terbagi menjadi 3 kegiatan yaitu: bermain kura-kura pintar dengan menghubungkan gambar binatang dan makanannya, menghitung gambar kaki bebek dan kambing, serta kolase gambar kucing.

Guru memberi motivasi agar anak-anak mau mengikuti kegiatan dengan baik. Setelah menjelaskan semua kegiatan yang akan dilakukan oleh anak-anak, kemudian guru membuat kesepakatan tata tertib dan aturan main bersama anak-anak yaitu: Anak bermain dalam kelompok sesuai dengan kegiatan yang telah dijelaskan oleh guru, tidak boleh berebut mainan saat bermain, serta harus sabar menunggu giliran saat bermain. Setelah membuat kesepakatan dan tata tertib, guru bertanya kepada anak-anak apakah sudah paham dan mengerti dengan ketiga kegiatan yang akan dilakukan, serentak anak-anak menjawab "mengerti bu guru".

Kelompok 2 mendapat kesempatan bermain dadu kura-kura pintar yang pertama, dengan menghubungkan gambar binatang dengan tempat tinggalnya lalu membicarakan dengan guru dan teman. Pasya adalah salah satu anak yang belum tuntas keterampilan berbicara tergabung dalam kelompok ini, guru memberi semangat kepada Pasya untuk memainkan dadu kura-kura pintar. Dengan suara terbata-bata, Pasya mulai memainkan dadu kura-kura pintar dan berbicara:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bi..bi...bitang, guru memberi semangat: kamu hebat Pasya, ayo kamu hebat. Dengan semangat Pasya memulai berbicara binatang kelinci makan wortel (semua tepuk tangan). Karena mendapat semangat dan motivasi dari guru serta teman-temannya, Pasya dapat mengulang kegiatan berbicara dengan menghubungkan gambar yang berbeda-beda pada kura-kura pintar. Untuk kelompok 3 kegiatannya adalah menghitung kaki bebek dan kambing sedangkan kegiatan untuk kelompok 1 kolase gambar kucing.

Setelah kelompok 2 selesai bermain dadu kura-kura pintar berpindah pada kegiatan yang lain yaitu kolase gambar kucing, sedangkan kelompok 1 kegiatannya yaitu menghitung kaki bebek dan kambing dan giliran kelompok 3 yang bermain dadu kura-kura pintar. Safa dan Jihan (anak yang belum tuntas kemampuan berbicara) diberi kesempatan pertama untuk bermain kura-kura pintar. Mereka malu-malu namun akhirnya Jihan mau melakukan kegiatan lebih dahulu. Farah berbicara dengan kata terputus-putus, Kambing...makan...rumput. Guru kemudian memberi contoh dengan kalimat yang disambung. Kemudian Jihan menirukan dan melanjutkan berbicara dengan gambar yang lainnya. Karena melihat Jihan waktu bermain senang dan diberi motivasi guru, akhirnya Safa saya mau bu guru dengan suara lantang. Kucing kaki empat, kucing makan ikan. Semua bertepuk tangan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah semuanya selesai guru mengevaluasi hasil kegiatan anak dan memberikan *reward* pada anak yang berhasil melaksanakan kegiatan dengan baik sesuai dengan aturan permainan. Begitu dengan kelompok berikutnya mereka melakukan *rolling* kegiatan sesuai dengan aturan yang telah disepakati.

Kegiatan diakhiri dengan *recalling* tentang apa yang telah dilakukan anak saat melakukan kegiatan bermain dadu kura-kura pintar baik cara bermainnya atau aturan mainnya. Dan dilanjutkan dengan tanya-jawab tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan serta merencanakan kegiatan esok. Kemudian dilanjutkan doa, salam dan pulang.

2) Pertemuan II

Hari/Tanggal: Selasa 6 November 2018.

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada hari Selasa, adapun proses pembelajaran ini mengacu pada RPPH yang dilaksanakan di TK A3 Mamba'ul Ulum dengan menggunakan pembelajaran sentra. Guru mengajak anak berbaris di halaman kemudian menirukan gerakan burung terbang sambil diajak masuk kelas, salam, doa dan absensi. Seperti biasanya, setelah kegiatan awal selesai dilanjutkan dengan materi pagi yakni calistung.

Ketika pijakan lingkungan, guru menyiapkan media yang dibutuhkan pada hari itu terlebih dahulu agar persiapan kegiatan pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal. Penataan lingkungan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

juga dibuat senyaman mungkin supaya anak terarik dan dapat menyelesaikan kegiatan dengan baik.

Pada pijakan sebelum main, sebelumnya guru mengajak berbicara terlebih dahulu tentang materi pada pertemuan kemarin. Setelah itu kemudian guru menjelaskan tentang tema dan kegiatan hari ini yaitu tentang makanan binatang darat beserta aturan serta cara mainnya. Guru menjelaskan materi dengan menirukan suara dan gerakan-gerakan binatang. Terkadang guru mengajak anak-anak untuk bernyanyi sambil menirukan gerakan binatang. Intonasi suara guru juga mirip suara binatang, sehingga anak-anak terpaku dan senang mendengarkan penjelasan guru.

Sebelum guru membagi kelompok, guru menjelaskan cara bermain dadu kura-kura pintar. Adapun langkah-langkah dalam bermain dadu kura-kura pintar adalah sebagai berikut :

a) Guru menyiapkan dan menata media dadu kura-kura pintar.
b) Guru menjelaskan materi dengan menirukan suara binatang dan mengajak anak-anak untuk bernyanyi.
c) Guru menunjukkan cara bermain kura-kura pintar, yaitu dengan mengambil gambar pada punggung kura-kura sesuai dengan angka yang keluar pada lemparan dadu.
d) Guru meminta satu anak untuk mempraktekkannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e) Guru memberi *reward* bagi anak yang berhasil bermain kura-kura pintar dengan baik memberi motivasi serta semangat bagi anak yang belum bisa memainkan kura-kura pintar.

Selanjutnya guru membagi anak menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Anak yang keterampilan berbicara masih belum tuntas, pada kesempatan ini dijadikan satu kelompok yaitu kelompok 3. Hal ini dikarenakan guru ingin mengetahui perkembangan keterampilan bicara anak, guru akan lebih mudah untuk menstimulasi anak serta kesempatan bermain yang diberikan lebih lama dibandingkan dengan kelompok lain.

Setelah pembagian kelompok selesai, dilanjutkan pada kegiatan selama main. Kegiatan ini terbagi menjadi 3 kegiatan yaitu: menceritakan kembali tentang binatang darat (makanan, suara), menyusun kata sapi dan *finger painting* gambar kupu-kupu.

Pada pertemuan ke dua siklus ke dua, kelompok 3 dipersilahkan untuk melakukan kegiatan bermain kura-kura pintar dengan menceritakan kembali tentang makanan binatang dan menirukan suara binatang, sedangkan kelompok 1 kegiatannya yaitu menyusun kata sapi dan kelompok 2 kegiatannya adalah *finger painting* gambar kupu-kupu.

Safa, Pasya, Jihan, Syifaul, Salman tergabung dalam kelompok 3. Pada awalnya mereka malu untuk melakukan kegiatan dengan dadu kura-kura pintar, namun karena motivasi dan semangat yang diberikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

oleh guru serta kegiatan ini sudah berulang-ulang dilakukan sehingga mereka dapat melakukan kegiatan dengan baik. Safa berbicara dengan temannya, “Aku di rumah punya kucing, warnanya abu-abu, kucingku suka makan ikan. Begitu pula Pasya, ia dengan berani berbicara: “Dirumahku ada tikus bu guru, biasanya kalau malam suka jalan-jalan di atas atap rumahku”. Keterampilan berbicara anak yang belum tuntas berkembang sangat pesat, tanpa terasa mereka sudah menghabiskan seperempat waktu dari kegiatan bermain.

Daffa salah satu anak dari kelompok 1 sudah selesai terlebih dahulu, kemudian ia berteriak “saya sudah selesai bu, saya mau bermain dadu kura-kura pintar!” guru menjawab “Sebentar ya temanmu belum selesai, tunggu sebentar lagi ya!”, Daffa pun mau menunggu sampai giliran kelompok 1 bermain.

Setelah kelompok 3, kelompok 2 dan kelompok 1 selesai melakukan kegiatannya masing-masing, guru melakukan *rolling*, kelompok 1 bermain kura-kura pintar, kelompok 2 menyusun kata sapi dan kelompok 3 *finger painting* gambar kupu-kupu. Begitu pula dengan tahap berikutnya guru melakukan *rolling* sesuai dengan urutan kegiatannya.

Setelah semuanya selesai guru mengevaluasi hasil kegiatan anak dan memberikan *reward* pada anak yang berhasil melaksanakan kegiatan dengan baik. Kegiatan diakhiri dengan *recalling* dan tanya-jawab tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan. Pada kegiatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut dibahas tentang hasil dari dadu kura-kura pintar yang telah dilakukan anak. Pada kegiatan bermain dadu kura-kura pintar kali ini anak-anak sudah mampu bermain sesuai dengan aturan yang telah disepakati bahkan keterampilan berbicara anak telah mengalami peningkatan. Kemudian dilanjutkan dengan rencana kegiatan esok hari, doa, salam dan pulang.

c. Tahap Observasi atau pengamatan

Dalam tahap ini, peneliti menyajikan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran di siklus II yang dilakukan selama 2 pertemuan melalui kegiatan bermain kura-kura pintar. Hasil pengumpulan data dapat diperoleh dari lembar observasi guru, anak dan lembar observasi kemampuan berbicara. Berikut adalah hasil pengamatan observasi diantaranya adalah:

1) Data pengamatan guru dalam proses kegiatan pembelajaran siklus II dalam tabel berikut

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.6
Tabel Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Aktivitas guru										
No	**Aspek yang diamati**	**Hasil Pengamatan 1**				**Aspek yang dimati**	**Hasil Pengamatan 2**			
		1	**2**	**3**	**4**		**1**	**2**	**3**	**4**
1	Guru melakukan kegitan awal (salam, doa, absen)			√		Guru melakukan kegitan awal (salam, doa, absen)				√
2	Guru menjelaskan aturan main				√	Guru menjelaskan aturan main			√	
3	Guru memberi contoh cara bermain dadu kura-kura pintar			√		Guru memberi contoh cara bermain dadu kura-kura pintar				√
4	Guru melakukan tanya- jawab tentang kegiatan yang sudah dilakukan			√		Guru melakukan tanya- jawab tentang kegiatan yang sudah dilakukan			√	
Jumlah		0	0	9	4		0	0	6	8
Prosentase		81,25%					87,5%			

Berdasarkan data pada tabel diatas diperoleh nilai prosentase pada pertemuan yang pertama sebesar 81,25% yang dapat diketahui dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

f = 13

N = 16

$$\text{Maka } P = \frac{13}{16} \times 100\% = 81{,}25\%$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai prosentase 87,5% dari pertemuan yang kedua yang dapat diketahui dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

f = 14

N = 16

$$\text{Maka } P = \frac{14}{16} \text{ X } 100\% = 87{,}5\%$$

Dari hasil perhitungan data hasil pengamatan terhadap guru dalam proses pembelajaran selama siklus II diperoleh rata-rata :

$$\frac{81{,}25\% + 87{,}5\%}{2} = 84{,}38\%$$

Sehingga dapat dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran termasuk sangat baik. Hal ini disebabkan karena selama kegiatan bermain dadu kura-kura pintar guru mendampingi anak dengan baik sehingga dalam melakukan kegiatan bermain kura-kura pintar dapat berjalan sangat baik dan sesuai dengan target penelitian.

2) Hasil observasi aktivitas anak dalam kegiatan belajar mengajar selama siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.7
Tabel Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II

Aktivitas Anak										
No	**Aspek yang diamati**	**Hasil Pengamatan 1**				**Aspek yang dimati**	**Hasil Pengamatan 2**			
		1	**2**	**3**	**4**		**1**	**2**	**3**	**4**
1	Respon anak ketika guru melakukan kegiatan awal (salam, doa, absen, dan apersepsi)			√		Respon anak ketika guru melakukan kegiatan awal (salam, doa, absen, dan apersepsi)				√
2	Respon anak selama mendengarkan penjelasan guru.			√		Respon anak selama mendengarkan penjelasan guru.			√	
3	Respon anak selama memperhatikan saat guru memberi contoh cara bermain dadu kura-kura pintar			√		Respon anak selama memperhatikan saat guru memberi contoh cara bermain dadu kura-kura pintar				√
4	Respon anak secara serentak dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru.			√		Respon anak secara serentak dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru.			√	
Jumlah		0	0	12	0		0	0	6	8
Prosentase		75%					87,5%			

Untuk mengetahui nilai prosentase aktivitas selama pada pertemuan pertama dapat diketahui dengan rumus :

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

f = 12

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

N = 16

Maka $P = \frac{12}{16} \times 100\% = 75\%$

Sedangkan pada pertemuan kedua dapat diketahui dengan rumus :

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

f = 14

N = 16

Maka $P = \frac{14}{16} \times 100\% = 87{,}5\%$

Dari hasil perhitungan data hasil pengamatan terhadap anak dalam proses pembelajaran selama siklus II diperoleh rata-rata:

$\frac{75\% + 87{,}5\%}{2} = 81{,}25\%$

Pembelajaran selama siklus II dapat dikatakan sangat baik. Hal ini dikarenakan anak-anak sudah faham benar tentang aturan main dan cara bermain dadu kura-kura pintar. Anak-anak juga mau bersabar menunggu giliran untuk bermain dan mau memberi kesempatan kepada teman untuk bermain, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan tertib. Pada siklus ke II ini, hasil pembelajaran mencapai rerata 81,25% dan telah melalui target yang telah ditentukan yaitu 75%. Dengan begitu kegiatan bermain kura-kura pintar telah memenuhi target penelitian yang ditentukan.

3) Hasil observasi peningkatan keterampilan berbicara dapat dilihat pada tabel berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.8
Tabel Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Pada Siklus II

No	Nama	Indikator																Ket
		Pertemuan 1								Pertemuan 2								
		Anak mampu berbicara dengan kalimat sederhana sampai membentuk 6 kata				Anak mampu berbicara dengan jelas, lancar, dan sesuai dengan objek pembicaraan				Anak mampu berbicara dengan kalimat sederhana sampai membentuk 6 kata				Anak mampu berbicara dengan jelas, lancar, dan sesuai dengan objek pembicaraan				
		1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	
1	Mza			√				√					√				√	T
2	Mfm		√				√				√					√		TT
3	Man			√				√				√					√	T
4	Msk			√				√				√					√	T
5	Zar				√				√				√				√	T
6	Df				√				√				√				√	T
7	Dp		√				√					√				√		TT
8	Aa			√				√					√				√	T
9	Cz			√				√					√				√	T
10	Laj			√				√				√				√		T
11	Ja		√				√				√				√			TT
12	Ap			√				√				√					√	T
13	Saz			√				√				√				√		T
14	Dsq			√				√				√					√	T
15	Aps			√				√					√				√	T
Jumlah		0	3	10	2	0	3	10	2	0	2	7	6	0	1	4	10	T=12
Prosentase		80%				80%				86,6%				93,3%				TT=3

Keterangan :

T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

Perolehan rata-rata keterampilan berbicara pertemuan pertama dapat diperoleh dengan hasil sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan perolehan rerata keterampilan berbicara pada pertemuan kedua sebagai berikut :

$$\frac{80\% + 80\%}{2} = 80\%$$

$$\frac{86{,}6\% + 93{,}3\%}{2} = 89{,}9\%$$

Dari hasil perhitungan data hasil observasi keterampilan berbicara padasiklus II diperoleh rata-rata sebesar :

$$\frac{80\% + 89{,}9\%}{2} = 84{,}9\%$$

Dari hasil perhitungan data hasil pengamatan terhadap keterampilan berbicara pada siklus II dapat rata-rata 84,9%. Sehingga dapat dikatakan bahwa keterampilan berbicara anak TK A3 Mamba'ul Ulum termasuk sangat baik.

Berkaitan dengan pencapaian keterampilan berbicara diketahui anak yang sesuai harapan sebanyak 12 anak, sedangkan yang belum mencapai harapan sebanyak 3 anak. Pembelajaran dianggap sesuai harapan jika pencapaian nilai yang diperoleh minimal 75%.

Untuk mengetahui prosentase pencapaian sesuai harapan dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{anak yang tuntas belajar}}{\sum \text{anak}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan ini, dapat dikatakan bahwa siklus II pada anak TK A3 Mamba'ul Ulum Panjunan Waru Sidoarjo sudah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terpenuhi, sebab 80% ≥ 75% oleh karena itu tidak perlu diadakan tindakan lebih lanjut.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis terhadap proses pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan memenuhi target yang ditentukan. Pada kegiatan belajar mengajar guru dalam memberikan penjelasan suara guru sudah keras, jelas, sesuai dengan kegiatan, urut dan menenangkan anak terlebih dahulu serta kegiatan dilakukan lebih menarik dan maksimal.

Dengan demikian penerapan bermain kura-kura pintar sudah berhasil dan mencapai target sesuai harapan, karena dapat meningkatkan kemampuan berbicara yaitu pada aspek bahasa :

1) Berbicara dengan lancar dan jelas sesuai dengan objek pembicaraan.
2) Berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana (6 kata).

B. Pembahasan

Hasil data yang diperoleh bahwa media dadu kura-kura pintar lebih efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara kelompok A3 TK Mamba'ul Ulum. Berikut penjelasannya :

1. Perbedaan hasil peningkatan keterampilan berbicara melalui penggunaan media dadu kura-kura pintar pada siklus 1 dan 2.

   Pengelolahan proses pembelajaran oleh peneliti terjadi peningkatan. hasil observasi aktivitas guru pada siklus I mencapai 71,87% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 84,38%. Dalam proses

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran juga diikuti peningkatan aktivitas anak, pada siklus I prosentase aktivitas anak mencapai 71,87% dan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 81,25%.

2. Perbandingan hasil penelitian

   Perbandingan hasil penelitian yaitu membandingkan hasil belajar siswa dalam penguasaan keterampilan berbicara. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus I dan II akan terlihat pada diagram perbandingan berikut ini :

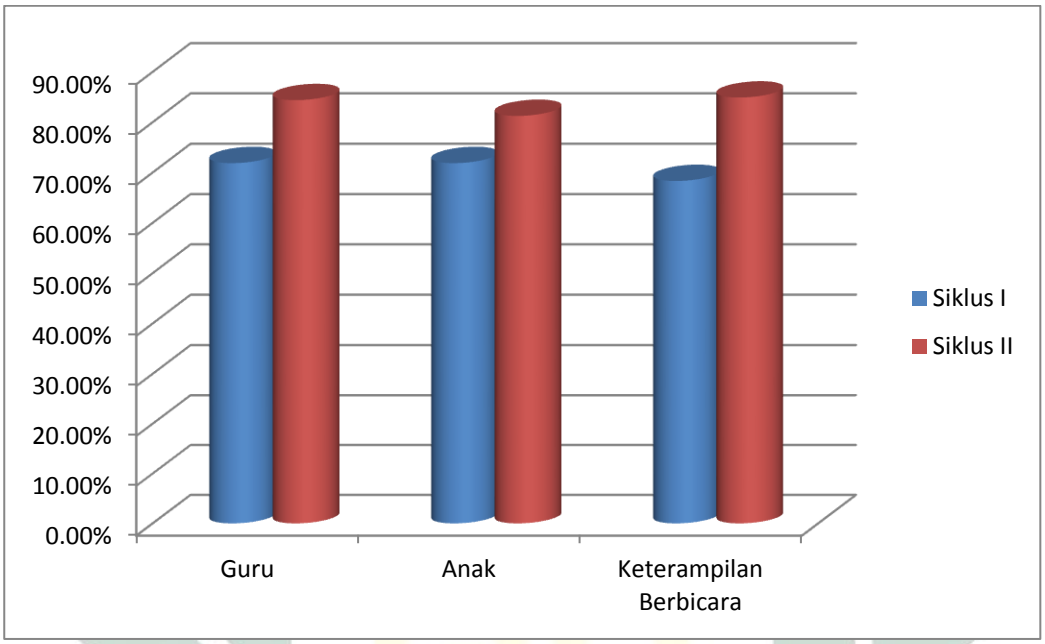
Tabel 4.9
Tabel Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Anak

No	Lembar Observasi	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Aktivitas Guru	71,87%	84,38%	Meningkat 12,51%
2	Aktivitas Anak	71,87%	81,25%	Meningkat 9,38%
3	Keterampilan Berbicara	68,32%	84.9%	Meningkat 16,58

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Diagram 4.1

Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Anak



3. Peningkatan keterampilan berbicara anak melalui penggunaan media dadu kura-kura pintar

   Sedangkan pada keterampilan berbicara anak TK A3 Mamba'ul Ulumjuga terjadi peningkatan pada siklus II. Terbukti prosentase pada siklus I adalah 68,32%, sedangkan pada siklus II mencapai 84,9%. Berkaitan dengan pencapaian keterampilan berbicara diketahui jumlah anak yang sudah memenuhi target ketuntasan ada 12 anak sedangkan yang belum mengalami ketuntasan belajar ada 3 anak yakni Rafi, Janeta dan Safa. Hal ini disebabkan perkembangan anak yang lambat, sehingga guru memberikan bimbingan khusus pada 3 anak tersebut, serta meminta bantuan kepada orang tuanya untuk mendampingi dalam bermain dan belajar di rumah. Pada tahapan ini, dapat dikatakan bahwa proses

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

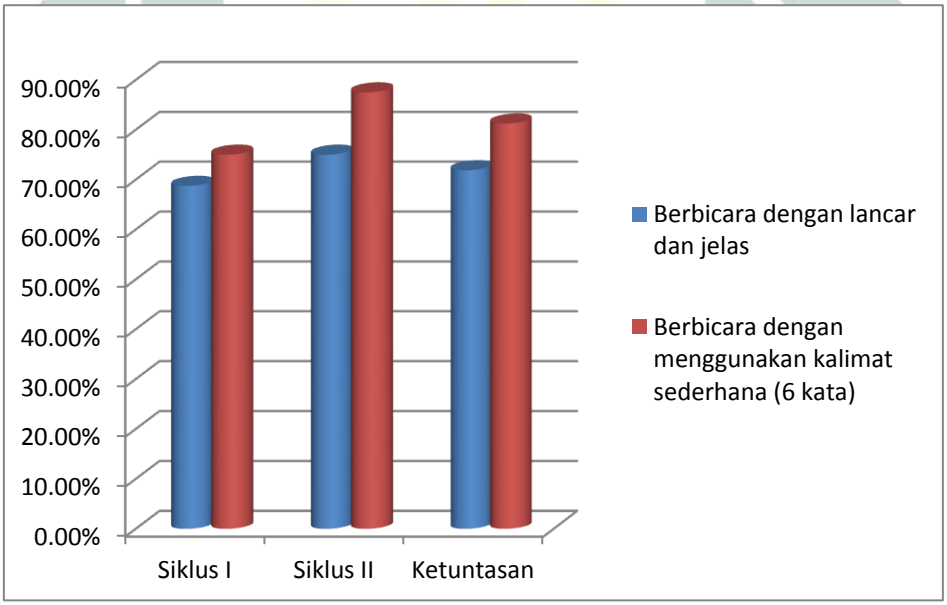
pembelajaran pada siklus II berhasil karena Keterampilan berbicara sudah memenuhi kriteria ketuntasan.

Tabel 4.10
Rekapitulasi Hasil Perolehan Peningkatan Keterampilan Berbicara

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Ketuntasan
1	Berbicara dengan lancar dan jelas	68,75%	75%	71,87%
2	Berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana (6 kata)	75%	87,5%	81,25%

Diagram 4.2

Rekapitulasi Hasil Perolehan Peningkatan Keterampilan Berbicara



Dari hasil penelitian yang diketahui bahwa pengelolahan proses pembelajaran oleh peneliti terjadi peningkatan. Dengan dibuktikan pada siklus I prosentase keberhasilan aktivitas guru adalah 71,87% meningkat menjadi 84,38 pada siklus II. Selain aktivitas guru, aktivitas anak juga mengalami

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peningkatan. Pada siklus I prosentase keberhasilan anak adalah 71,87% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 81,25%.

Pada penelitian ini keterampilan berbicara juga mengalami peningkatan sebesar 16,58%, pada siklus I sebesar 68,32% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 84,9%. Sudah dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran pada siklus II dinyatakan berhasil karena keterampilan berbicara sudah sesuai harapan dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan secara umum.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan keterampilan berbicara pada anak kelompok A di TK Mamba'ul Ulum telah tercapai. Sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan mampu berbicara dengan lancar dan jelas, mampu berbicara dengan kalimat sederhana (6 kata). Hal ini dapat terlihat dari hasil penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Peningkatan aktivitas guru dalam penerapan media dadu kura-kura pintar sangat baik, hal itu dapat dibuktikan ketika guru menjelaskan materi dengan intonasi jelas, menjelaskan aturan bermain serta memberi contoh cara bermain dadu kura-kura pintar dengan berekspresi, anak menjadi paham dan mengerti sehingga keterampilan bahasa anak dapat meningkat. Hal itu juga dapat dibuktikan dengan hasil dari penerapan aktivitas guru dalam siklus I yang menyatakan peningkatan cukup signifikan dari 68,75% menjadi 75%. Pada siklus II juga mengalami peningkatan dari 81,25% menjadi 87,5%. Maka hal ini dikategorikan sangat baik karena di atas 76%.
2. Pada saat pra siklus siswa kebanyakan yang tidak tuntas dalam peningkatan keterampilan berbicara, karena guru tidak menggunakan media saat proses pembelajaran. Selanjutnya guru dan peneliti melakukan tindakan yang disebut dengan siklus. Dan pada siklus 1 ada peningkatan keterampilan berbicara tapi masih ada 6 siswa yang belum tuntas dikarenakan cara guru menyampaikan materi yang kurang maksimal. Dan selanjutnya dilakukan siklus 2, ada 12 anak yang tuntas dari 15 siswa. Hal ini dikarenakan dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meningkatkan keterampilan berbicara melalui bermain dadu kura-kura pintar lebih menarik sehingga anak antusias dan keterampilan berbicara anak berkembang secara optimal.

3. Hasil dari penerapan media dadu kura-kura pintar dalam meningkatkan keterampilan berbicara mengalami peningkatan mulai dari siklus I dan sampai dilakukan tindakan sampai tahap siklus II, dan pada siklus II ada siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa dari 15 siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan diatas dalam upaya meningkatkan keteranpilan berbicara pada anak kelompok A di TK Mamba'ul Ulum Panjunan kecamatan Waru kabupaten Sidoarjo ditemukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, penggunaan media dadu kura-kura berbicara diharapkan diterapkan oleh guru di sekolah agar siswa lebih aktif dalam belajar di sekolah dan pembelajaran menjadi menyenangkan.
2. Bagi guru sebaiknya menyiapkan media yang menarik dan sesuai dengan pembelajaran di hari itu.
3. Dalam kegiatan proses belajar mengajar di usahakan menggunakan variasi kegiatan pembelajaran, sehingga anak tidak mudah jenuh dan anak dapat termotivasi dalam belajar.
4. Apabila ada anak yang belum sesuai dengan kriteria ketuntasan maka guru dapat bekerja sama dengan orang tua.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dan salah satu kegiatan dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, Mulyono. 2009. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Arikunto, Suharmini, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Sinar Grafika Mediacita.

Basrowi dan Suwandi. 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, ed 3. Jakarta: Universitas Terbuka

Dhieni, Nurbiana, dkk. 2008. *Metode pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Djamarah, Syaiful Bahri & Zain Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Fuad, F. 2015. *Jurnal Filosofi Kura-Kura Yang Dapat Diterapkan Dalam K-3*, (online), (http://nationalgegraphic.co.id. Diakses tanggal 30 April 2018 pukul 10:54)

Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Alih Bahasa Med. Meitasari Tjandrasa dan Musluchah Zarkasih. Jakarta: Erlangga.

Kusuma, Wijaya dan Dwigatama, Dedi. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.

Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Guru*,Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Mulyati, dkk. 2010. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Mulyasa, E. 2010. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Purnawan. 2015. Jurnal Hanoi Museum Pendidikan Di Vietnam, (online), (hhtp://www.journalkompasiana.com). Diakses tanggal 30 april 2018 pukul 11:5.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing

Subagyo, Joko. 2006. *Metode Penelitian,dalam Teori dan Praktek.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan AUD*. Jakarta: Kencana Prenada Group.

Sunarto, Hartono. 2008. *Perkembangan Peserta didik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Siswanto, Igrea. 2008. *Mendidik Anak dengan Permainan Kreatif*. Yogyakarta: Andi

Tarigan, H. Guntur. 2008. *Berbicara sebagai suatu keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.

Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembanga Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.