

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA KELOMPOK A
MELALUI PERMAINAN ULAR NAGA
DI RAUDHOTUL ATHFAL NURUSSALAM WULUHAN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

Enik Wulandari
NIM: T201511064

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2019**

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA KELOMPOK A
MELALUI PERMAINAN ULAR NAGA
DI RAUDHOTUL ATHFAL NURUSSALAM WULUHAN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

Enik Wulandari
NIM: T201511064

Disetujui Pembimbing



H. Mursalim, M.Ag
NIP: 19700326 1998 03 1 002

**KREATIVITAS GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DALAM MENANGGULANGI KEJENUHAN BELAJAR
DI SMPN 7 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar sarjana pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari : Jumat

Tanggal : 28 Juni 2018

Tim Penguji

Ketua



Dr. A. Suhardi ST., M.Pd
NIP. 19730915 200912 1 002

Sekretaris



Dinar Maftukh Fajar, S.Pd., M.Pfis
NIP. 19910928 201801 1 001

Anggota :

1. **Dr. Bambang Irawan, Lc., M.Ed** ()
2. **Imron Fauzi, M.Pd.I** ()

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 19640511 199903 2 001

MOTTO

...إِن أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِنَفْسِكُمْ...

Artinya : “Jika kalian berbuat baik, sesungguhnya kalian berbuat baik bagi diri kalian sendiri.

(Q.S. Al-Isro’ 17:7)”¹

IAIN JEMBER

¹ Dept Agama RI. *AlQur'an dan Terjemah*. (Pelita IV/Tahun I/1984/1985, Q.S. Al-Isro’ 17:7)

PERSEMBAHAN

Karya tulis berupa skripsi ini dipersembahkan kepada:

Bapak Yakobes Slamet Sutondo Pariama (Alm) dan Ibu Supiyati beliau adalah Orang Tua tercinta yang selalu melimpahkan rasa kasih sayang dan selalu mendo'akanku.

Suamiku tercinta Mansyur Asdhaery dan Putraku A.Balya Eka Y & Abhiseka FF, Putriku Aluna Rexa Dwi Areta, mereka adalah bagian keluarga kecilku yang selalu memberikan semangat dan motivasi.

Kakakku Erwan Hadi Pramono bersama istrinya Fitriyani Muslimah beserta ketiga anaknya Evan, Varas, Vania yang selalu memberikan dukungan padaku. Para pendidik disetiap jenjang yang takkan bisa aku lupakan atas semua jasa-jasanya.

Bapak Ir.Tonny Pramuharso sekeluarga, serta Saudara, kawan, rekan, sahabat, teman-teman seperjuanganku kelas C2 program studi pialud angkatan 2015 yang aku sayangi.

Almamaterku tercinta yaitu Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, Segala puji kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah SAW beserta keluarga dan para sahabatnya yang selalu kita harapkan safaatnya. Skripsi ini peneliti ajukan sebagai salah satu tugas Akhir Perkuliahan yang berjudul Peningkatan keterampilan Berbahasa Siswa Kelompok A Melalui Permainan Ular Naga di RA.Nurussalam Wuluhan, Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti telah berusaha dengan segala daya dan upaya guna menyelesaikannya. Namun tanpa bantuan dari berbagai pihak penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud. Untuk itu peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada berbagai pihak yang bersangkutan yang telah banyak memberi sumbangan baik berupa bimbingan dan petunjuk yang berharga demi kelancaran terselesainya penyusunan skripsi ini. Sehingga pada kesempatan ini peneliti ingin menghaturkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Soeharto, SE, MM selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember
2. Ibu Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember.

3. Bapak Dr. Mashudi, M.Pd, selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember.
4. Bapak Drs. H. Mahrus M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember.
5. Bapak H. Mursalim, M.Ag selaku pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu memberikan bimbingan dan pengarahan.
6. Segenap Bapak dan Ibu Dosen yang telah mendampingi peneliti dalam menjalani perkuliahan dari awal hingga akhir, sehingga berkat beliau peneliti dapat menyelesaikan perkuliahan sesuai dengan harapan.
7. Seluruh Bapak dan Ibu dari Instansi terkait yang sudah membantu peneliti untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Teriring do'a semoga amal yang telah kita lakukan menjadi bermanfaat dan amal yang tiada putus pahalanya yang diridhoi oleh Allah SWT. Selanjutnya dengan segala kerendahan hati, peneliti mengakui bahwa penyusunan skripsi ini mengalami banyak kekurangan serta masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, besar harapan peneliti akan kritik dan saran yang bersifat membangun demi memperbaiki skripsi ini, semoga skripsi ini menjadi sumber informasi dan dapat bermanfaat khususnya bagi penyusun skripsi sendiri dan bagi semua pihak.

Jember, Juni 2019

Penulis

ABSTRAK

Enik Wulandari, 201511064, 2019. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelompok A Melalui Permainan Ular Naga Di Raudhotul Athfal Nurussalam Wuluhan, Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.*

Permainan bagi anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang sangat digemari. Sehingga dalam pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini pun dihimbau untuk menerapkan sistem belajar dengan bermain. Banyak jenis permainan yang dapat memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Salah satu yang dapat dikembangkan adalah keterampilan berbahasa. Namun di RA. Nurussalam yang termasuk dalam lembaga pendidikan yang berada di kecamatan wuluhan ini masih belum bisa menerapkan hal tersebut. Oleh karena itu permasalahan ini menarik untuk diteliti.

Fokus penelitian dari permasalahan ini adalah: 1) Bagaimana pemanfaatan permainan ular naga dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelompok A di RA. Nurussalam Wuluhan Jember? 2) Bagaimana peningkatan keterampilan berbahasa siswa kelompok A di Ra. Nurussalam melalui Permainan Ular Naga?

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Mendeskripsikan pemanfaatan permainan ular naga dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelompok A di RA Nurussalam Wuluhan Jember. 2) Mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbahasa siswa kelompok A di RA Nurussalam Wuluhan Jember.

Untuk mengidentifikasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif dan teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan metode kualitatif deskriptif dan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Data yang ada kemudian dibandingkan untuk mengetahui seberapa perbedaan dan persamaan kedua sudut pandang tersebut.

Hasil penelitian ini adalah: 1) Pemanfaatan permainan ular naga dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelompok A di RA. Nurussalam merupakan metode yang baru diterapkan di lembaga tersebut. Guru membuat serta merancang RPPH sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan media yang telah disiapkan dengan mempertimbangkan kemampuan siswanya. Pelaksanaan pembelajaran dengan pemanfaatan permainan ular naga di sekolah RA. Nurussalam dilaksanakan dua minggu sekali, Dari kegiatan ini anak-anak dapat menambah kosakatanya. Guru dituntut untuk lebih kreatif lagi dalam proses pembelajaran untuk mengkomunikasikan materinya guna mencapai tujuan pembelajaran. 2). Peningkatan keterampilan berbahasa siswa kelompok A di RA. Nurussalam dengan memanfaatkan permainan ular naga berjalan sesuai dengan rencana, Proses membangun pengalaman bersifat aktif, anak terlibat langsung dalam kegiatan bermain yang menyenangkan. Selama bermain mereka menggunakan ide-ide baru, belajar mengambil keputusan, dan memecahkan masalah sederhana. Dengan adanya permainan ular naga ini anak dapat menambah dan memperkaya perbendaharaan kata, serta mereka menjadi lebih percaya diri untuk mengajukan pertanyaan pada guru.

DAFTAR ISI

JUDUL PENELITIAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Definisi Istilah.....	12
F. Sistematika Pembahasan.....	13
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	15
A. Penelitian Terdahulu	15
B. Kajian Teori	18
1. Teori Tentang keterampilan Berbahasa dan komunikasi.....	18
2. Teori Tentang permainan Tradisional (Ular Naga)	24

3. Tahap-tahap atau Prosedur dalam permainan Ular Naga	27
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	30
B. Lokasi Penelitian.....	31
C. Subyek Penelitian.....	32
D. Teknik Pengumpulan Data.....	32
E. Analisis Data.....	35
F. Keabsahan Data	37
G. Tahapan-tahapan Penelitian	38
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA.....	43
A. Gambaran Obyek Penelitian	43
B. Penyajian Data dan Analisis	50
C. Pembahasan Temuan	64
BAB V PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran-saran	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Surat Pernyataan Keaslian Tulisan
2. Matrik Penelitian
3. Pedoman Penelitian
4. Jurnal Kegiatan Penelitian
5. RPPH
6. Surat Ijin Penelitian
7. Surat Keterangan selesai penelitian
8. Biodata Penulis



IAIN JEMBER

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal.
2.1.	Perbandingan Penelitian Persamaan Dan Perbedaan.....	17
2.2.	Tahapan Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah	32
4.1.	Sarana Dan Ruang Belajar	47
4.2.	Media Sumber Belajar	48
4.3.	Sarana Dan Ruang Penunjang	49
4.4.	Langkah-Langkah Pelaksanaan Literasi	82



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakekatnya adalah proses pembelajaran untuk mengubah perilaku. Perilaku yang dimaksud adalah cara berfikir, bersikap, dan bertindak sesuai dengan tujuan pendidikan. Untuk merealisasikan sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan berbagai faktor penunjang, satu-satunya yang diyakini paling efektif adalah pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu keharusan bagi kehidupan manusia, khususnya bangsa Indonesia. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi kehidupan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan tergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia dalam hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakatnya, yakni kepada peserta didik khususnya anak usia dini. Dimana pada masa anak-anak pendidikan sangatlah berpengaruh untuk mempersiapkan menghadapi jenjang yang lebih tinggi.

Anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, akan tetapi bukan berarti mereka tidak memiliki potensi. Mereka mempunyai potensi besar untuk tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang baik. Namun hal ini tergantung lingkungan yang mempengaruhi, terutama orang tua.

Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam sebuah hadist:

وعن أبي هريرة رضي الله عنه، أن رسول الله صلى الله عليه وسلم قال: "كل مولود يولد على الفطرة فأبواه يهودانه أو ينصرانه أو يمجسانه" (متفق عليه)¹.

Artinya: *dari Abu Hurairah RA, Rasulullah bersabda: semua anak dilahirkan dalam kondisi fitrah, orangtua yang dapat menjadikannya yahudi, nasrani maupun majusi.*" (HR: Bukhari Muslim).

Dari hadist di atas menjelaskan bahwa baik buruknya seorang anak itu tergantung pada bagaimana orang tuanya mendidiknya, adapun kewajiban orang tua untuk mengarahkan anak-anaknya untuk menjadi anak yang shalih-shalihah, karena orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka. Dari orang tua lah anak-anak pertama kali menerima pendidikan.²

Dunia anak dan bermain laksana uang logam yang tidak bisa dipisahkan. Bermain merupakan kebutuhan bagi setiap anak dimanapun, kapanpun, dan dalam kondisi apapun. Anak-anak selalu bermain dengan canda dan tawa, melalui bermain inilah mereka merasa bebas tanpa tekanan. Dalam kegiatan bermain anak, tidak jarang tertawa, teriakan, sorakan, ekspresi wajah yang ceria selalu menghiasi. Dikarenakan tidak bisa lepasnya anak dari bermain, bagi sebagian anak walaupun ia sedang sakit, masih saja membawa mainan yang bisa dimainkan di tempat tidur. Sebenarnya, melalui kegiatan bermain, anak usia dini, tidak seperti halnya sekolah dasar atau menengah.

¹ Hadis Bukhari Muslim yang dikutip dari Az-Zarnuji, *Ta'lim Al-Muta'allim Thariq at-Ta'lim*, (Semarang: Thaha Putra, tt), 16.

² Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), 36

Misalnya anak harus duduk dikelas, mendengarkan guru menjelaskan, menulis, dan sebagainya.

Anak mempunyai pribadi yang aktif, bergerak kian kemari, berlari, melompat, dan meloncat. Oleh karenanya, menuntut anak untuk belajar seperti halnya anak usia sekolah dasar bukanlah hal yang bijak. Anak belajar melalui bermain. Maka, ketika anak sudah memasuki lembaga pendidikan formal seperti TK atau RA, pembelajaran dikelas maupun diluar kelas haruslah yang menyenangkan sehingga merangsang anak untuk terus bereksplorasi dengan lingkungan sekitar. Tujuan pendidikan anak usia dini sebagai persiapan untuk kehidupan dimasa mendatang sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan.³

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah ditetapkan bahwa :⁴

“pendidikan nasional telah berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Berdasarkan pada UU tersebut pendidikan mempunyai peranan penting untuk menciptakan dan mengarahkan peserta didik menjadi manusia yang sempurna (insan kamil). Salah satu ajaran Islam adalah mewajibkan kepada umatnya untuk melaksanakan pendidikan, karena menurut ajaran

³ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 39-40.

⁴ UU, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003.

Islam, pendidikan merupakan kebutuhan hidup manusia mutlak harus dipenuhi, demi tercapainya kesejahteraan dan kebahagiaan dunia dan akhirat.

Sementara itu, permendikbud No.137 tahun 2014 pasal 10 pada ayat 1 menyebutkan:⁵

“lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni sebagai mana terdapat pada lampiran 1 yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari peraturan menteri ini “

Sementara pada butir 5 menyatakan: Bahasa sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas:

1. Memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan, dan menghargai bacaan
2. Mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan; dan
3. Keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.

Menurut Susanto, Pembelajaran bahasa untuk anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik seara lisan maupun tertulis (simbolis).

Untuk memahami bahasa simbolis, anak perlu belajar membaca dan menulis.

Oleh karena itu, belajar bahasa sering dibedakan menjadi dua, yaitu belajar

⁵ Permendikbud, *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, 2014.

bahasa untuk komunikasi dan belajar literasi, yaitu belajar membaca dan menulis.⁶

Hurlock, Papalia, Old, & Fieldman mendefinisikan bahwa “bermain atau play sebagai kegiatan yang menyenangkan namun memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan anak”.⁷

Bermain bagi anak adalah seperti bekerja bagi orang dewasa. Dengan bermain, anak akan belajar tentang dunia sekelilingnya, menggali lingkungannya, dan mengekspresikan emosinya. Sedangkan Menurut J.Brunner & B.Sutton-Smith mendefinisikan bahwa bermain adalah menyediakan suasana yang menyenangkan dan rileks sehingga anak dapat belajar memecahkan berbagai problem.⁸

Sementara itu, Skinner, Rodger & Bundy mendefinisikan bahwa pengalaman memecahkan masalah dalam bermain dapat ditransformasikan keproblem-problem yang lebih kompleks dalam dunia nyata. Pada anak-anak, bermain merupakan kontributor kunci terhadap berbagai aspek perkembangan, meliputi keterampilan sosial dan kemampuan untuk terlibat dalam suatu aktifitas.⁹

Bermain dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis. Adapun jenis-jenis kegiatan yang termasuk dalam bermain meliputi.¹⁰

⁶ Ahmad susanto, *Perkembangan anak usia dini* (Jakarta:KENCANA PRENADAMEDIA GROUP, 2011), 74.

⁷ Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang:UMM Press, 2017), 1.

⁸ Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang:UMM Press, 2017), 1.

⁹ Ibid.,1.

¹⁰ Ibid., 2.

- 1) Permainan sensorimotor, yaitu perilaku yang diperlihatkan oleh bayi untuk memperoleh kenikmatan dari melatih perkembangan(skema) sensorimotor mereka,
- 2) Permainan pura-pura/symbolis, yaitu permainan yang terjadi ketika anak mentransformasikan lingkungan fisik kedalam suatu simbol,
- 3) Permainan sosial, permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman-teman sebaya,
- 4) Permainan konstruktif, yaitu permainan yang mengkombinasikan kegiatan sensorimotor/praktis yang berulang dengan representasi gagasan-gagasan simbolis. Permainan konstruktif terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah ciptaan sendiri,
- 5) Games, yaitu kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan seringkali dilakukan dalam bentuk kompetisi dengan satu atau lebih orang.

Sedangkan menurut Suyanto, melatih anak belajar berbahasa dapat dilakukan dengan cara berkomunikasi melalui berbagai *setting* berikut ini, antara lain:¹¹

1. Kegiatan bermain bersama, biasanya anak-anak secara otomatis berkomunikasi dengan temannya sambil bermain bersama.
2. Cerita, baik mendengar cerita maupun menyuruh anak untuk bercerita.

¹¹ Ahmad susanto, *Perkembangan anak usia dini* (Jakarta:KENCANA PRENADAMEDIA GROUP, 2011), 75.

3. Bermain peran, seperti memerankan penjual dan pembeli guru dan murid, atau orang tua dan anak.
4. Bermain *puppet* dan boneka tangan yang dapat dimainkan dengan jari (*finger play*), anak berbicara mewakili boneka ini.
5. Belajar dan bermain dalam kelompok (*cooperative play* dan *cooperative learning*)

Selain itu menurut Mulyani, permainan ular naga selain dapat melatih kemampuan emosional dan sosial anak juga dapat meningkatkan keterampilan berbahasa anak.¹² Namun batasan yang dipakai dalam permainan ini hanya pada pengembangan keterampilan menyimak dan berbahasa saja.

Melihat beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa suatu pembelajaran haruslah yang menyenangkan atau bisa menarik perhatian anak, namun pada kenyataannya apa yang penulis amati di RA. Nurussalam yang berada di kecamatan Wuluhan belum dapat mempraktekan semaksimal mungkin teori-teori tersebut. Hal itu terlihat dari cara penyampaian materi yang ada di sekolah RA. Nurussalam masih belum menggunakan media yang berupa permainan yang mana permainan tersebut dapat mendukung dari isi materi tersebut ataupun dapat meningkatkan salah satu perkembangan anak, misalnya keterampilan berbahasa. Sehingga apa yang guru sampaikan tidak dapat diterima oleh siswa, karena kurang menarik atau tidak menyenangkan, hal itu mempengaruhi hasil dari pembelajaran, yang mana tujuan dari

¹² Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 109.

pembelajaran tersebut tidak dapat tercapai secara optimal. Sehingga perkembangan siswa-siswinya masih kurang maksimal.

Kesuksesan dalam proses pembelajaran juga tergantung kepada proses kegiatan belajar mengajar apakah memang sudah sesuai dengan harapan atau tidak. Karena pembelajaran juga memiliki kriteria keberhasilan dalam pelaksanaannya, seperti pembuatan perencanaan pembelajara, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Selain itu dari segi sarana dan prasarana juga menunjang keberhasilan pembelajaran karena lengkap tidaknya sarana yang ada di sekolah juga mempengaruhi proses dan kesuksesan pembelajaran.

Salah satu perkembangan siswa di RA. Nurussalam yang masih belum maksimal adalah perkembangan bahasa, kemampuan berbahasa anak masih belum berkembang, hal ini terlihat dari sepuluh anak hanya empat orang anak saja yang dapat berkomunikasi secara lisan dengan baik dan dapat memahami perintah, cerita dari gurunya, mampu mengekspresikan perasaannya, adapun enam anak yang lain belum mampu berbahasa secara lisan, walaupun sebenarnya mereka bukan tergolong anak yang ABK (Anak Berkebutuhan Khusus). Peneliti melihat cara penyampaian materi pada siswa-siswi di RA. Nurussalam masih hanya menggunakan model pembelajaran secara klasikal saja.

Sedangkan menurut Frost, Wortham, & Reifel dalam Iswinarti, teori bermain yang diterapkan ke dalam praktik memiliki unsur yang mengandung peran penting seperti halnya menciptakan ekspresi, bagaimana caranya

berbicara, menggambar, membangun, menetapkan, bagaimana seseorang berpartisipasi dalam kegiatan yang mereka pilih serta bagaimana konflik harus diselesaikan.¹³

Sementara itu, untuk perkembangan sosial emosional anak di RA. Nurussalam sudah berkembang sesuai dengan harapan, anak-anak sudah dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya. Namun hal itupun masih terlihat sangat kaku. Permainan tradisional perlu dikenalkan kepada anak-anak sejak dini, selain untuk melestarikan warisan leluhur yang berupa permainan tradisional hal lain yang didapat dari permainan ini adalah dapat membantu tumbuh kembang anak menjadi lebih optimal.

Sedangkan Mulyani memaparkan bahwa permainan ular naga ini selain melatih kemampuan emosi dan sosial anak, juga dapat merangsang keterampilan berbahasa, misalnya kosakata atau perbendaharaan bertambah ketika mereka saling berbantahan dalam permainan.¹⁴

Berawal dari permasalahan-permasalahan yang sebagaimana diatas, disini penulis akan meneliti lebih dalam pemanfaatan permainan ular naga di lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di kecamatan Wuluhan, dengan judul penelitian: Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelompok A Melalui Permainan Ular Naga Di Raudhatul Athfal Nurussalam Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.

¹³ Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang:UMM Press, 2017), 27.

¹⁴ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 109.

B. Fokus penelitian

1. Bagaimana pemanfaatan permainan ular naga dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelompok A di RA Nurussalam Wuluhan Jember ?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan berbahasa siswa kelompok A di RA Nurussalam Wuluhan Jember melalui permainan ular naga ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian.¹⁵ Tujuan penelitian ini terkait dengan masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.

1. Mendeskripsikan pemanfaatan permainan ular naga dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelompok A di RA. Nurussalam Wuluhan Jember.
2. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbahasa siswa kelompok A di RA. Nurussalam melalui permainan ular naga.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yaitu berisi kontribusi tentang apa yang dapat diberikan dari hasil penelitian tersebut. Kegunaan ini terbagi menjadi dua macam yaitu, secara teoritis dan praktis. Kegunaan secara praktis, yaitu meliputi kegunaan bagi penulis, instansi, dan masyarakat secara keseluruhan, serta harus bersifat realistis.

¹⁵ Tim Penyusun, *Pedoman Karya Ilmiah*, (Jember: IAIN Jember Press, 2015). 45

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi semua pihak. Khususnya bagi pihak-pihak yang terkait dengan penelitian serta memperkaya wawasan dan menambah khazanah ilmu pengetahuan dalam pemanfaatan permainan ular naga dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelompok A di RA. Nurussalam wuluan Jember.

2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktisnya yaitu:

a. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan tentang pemanfaatan permainan ular naga dalam meningkatkan keterampilan berbahasa dilingkungan sekolah.
- 2) Memberikan pengalaman dalam bentuk pelatihan melalui observasi yang dilakukan di lapangan selama proses penyusunan karya ilmiah.

b. Bagi lembaga pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan masukan oleh lembaga pendidikan, untuk meningkatkan keterampilan berbahasa serta mutu pendidikan terutama dalam lembaga pendidikan anak usia dini.

c. Bagi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember

Penelitian dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi seluruh aktifitas akademik untuk menggali lebih radikal dalam membangun suatu pengetahuan.

d. Bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi secara aktual dan faktual kepada masyarakat secara menyeluruh mengenai pemanfaatan permainan ular naga dalam meningkatkan keterampilan berbahasa anak yang bersifat mendidik dalam lingkup sekolah. Serta dapat digunakan untuk membangunkan kembali minat masyarakat untuk melestarikan permainan tradisional yang pada saat ini sudah mulai punah karena tergeser oleh permainan modern.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah yaitu berisi tentang penjabaran dari istilah-istilah yang asing atau bisa dikatakan belum bersifat umum yang terdapat dalam penelitian ini. Ditujukan untuk menghindari kesalah artian dan kesalah fahaman terhadap makna istilah yang dimaksud oleh peneliti.¹⁶ Beberapa istilah tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Keterampilan berbahasa

Adapun yang dimaksud keterampilan berbahasa adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa yang dapat meliputi mendengar atau menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

¹⁶ Tim Penyusun IAIN Jember, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: IAIN Jember Press, 2017), 45

2. Permainan Tradisional

Yang dimaksud permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan, mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak.

3. Permainan Ular Naga

Adapun yang dimaksud Permainan Ular Naga adalah permainan berkelompok yang biasa dimainkan anak-anak dilapangan atau diluar rumah, dengan jumlah pemain antara 5-10 anak atau sesuai dengan kesepakatan.

Dari definisi istilah tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbahasa anak itu dapat dikembangkan salah satunya melalui permainan ular naga, yang mana permainan tersebut termasuk permainan tradisional. Permainan ular naga ini memiliki banyak variasi nama dari masing-masing daerah namanya berbeda-beda.

F. Sistematika pembahasan

Sistematika pembahasan berisi rencana susunan atau sistematika penulisan dalam penelitian.¹⁷ Penyusunannya dimulai dari bab pertama sampai bab akhir. Dengan kata lain pada bab ini berisi tentang rangkuman dari isi proposal penelitian.

Sistematika pembahasan dalam proposal penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹⁷ Happy Susanto, *Panduan Menyusun Proposal* (Jakarta: Transmedia Pustaka, 2008), 35.

BAB I, berisi tentang bagian pendahuluan dalam penulisan proposal yang terdiri dari latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika penelitian.

BAB II, berisi tentang kajian kepustakaan yang terdiri dari penelitian terdahulu dan kajian teori.

BAB III, berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV, berisi tentang penyajian data dan analisis data, yang memuat gambaran umum lokasi penelitian, tahapan-tahapan tentang permainan tradisional ular naga, manfaat yang diperoleh dari permainan ular naga, serta peningkatan keterampilan berbahasa yang diperoleh siswa melalui permainan ular naga.

BAB V, sebagai penutup yang berisi kesimpulan dari semua pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, sekaligus penyampaian saran-saran bagi pihak yang terkait.

IAIN JEMBER

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini penulis mencantumkan beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian yang dilakukan, dan membuat ringkasannya. Hal ini, digunakan untuk mengetahui hal-hal apa saja yang telah diteliti dan yang belum diteliti sehingga tidak terjadi duplikasi penelitian. Adapun penelitian yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan rujukan dalam penelitian ini dengan tema sejenis adalah sebagai berikut:

Pengaruh Permainan Tradisional Pecah Piring dan Ular Naga Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini (Studi kasus di TK Negeri Pembina, Kecamatan Lubuk Pakam) yang ditulis oleh Rahmi Khairani Nasution & Nurmaida I. Siregar Program studi Magister Psikologi Universitas Medan Area.¹⁸ Hasil dari penelitian ini adalah dalam permainan pecah piring dan ular naga ini setiap anggota kelompok harus dapat bekerja sama dengan baik, timbul juga adanya rasa senang, bebas bermain dan senang berteman. Ditambah lagi, mereka juga harus patuh terhadap peraturan, saling membantu dan berkomunikasi agar dapat memenangkan permainan. Oleh karena itu, jika permainan ini distimulasi dengan optimal dan tepat akan sangat membantu perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini dengan optimal. Perbedaan

¹⁸ Rahmi Khairani Nasution, Nurmaida I Siregar, "Pengaruh Permainan Tradisional Pecah Piring dan Ular Naga Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini", (Tesis, Universitas Medan Area, 2013), 18.

penelitian ini dengan penelitian penulis adalah terletak pada lokasi penelitian dan perkembangan anak usia dini yang diteliti yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, sedangkan pada penelitian terdahulu perkembangan yang diteliti adalah perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini.

Peningkatan Prilaku Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Jawa (Studi kasus anak kelompok A TK DWP Putra Harapan Bojonegoro). Oleh Esti Kurniawati Mahardika PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta.¹⁹ Dalam penelitiannya E.K.Mahardika menjelaskan bahwa langkah-langkah dalam penerapan permainan tradisional jawa dalam penelitian ini adalah perencanaan yang meliputi pembuatan RKH, penyiapan instrument terkait prilaku soial anak, dan menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pelaksanaan permainan. Perbedaannya dengan yang penulis teliti adalah jenis permainan tradisional yang digunakan peneliti lebih lebih spesifik, dalam penelitian penulis hanya menggunakan satu macam permainan tradisional yaitu Ular Naga.

Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Melalui Permainan Ular Naga Di PAUD Harapan Bangsa Kecamatan Sintuk Toboh, Toboh Gadang Padang Pariaman, studi kasus PAUD Harapan Bangsa, Sintuk Toboh, Gadang Padang Pariaman. Sedangkan menurut Mulya Syafrina dalam karyanya menjelaskan bahwa perkembangan sosial anak dipaud harapan bangsa kecamatan sintuk tobah gadang padang pariaman

¹⁹ Esti Kurniawati Mahardika, "Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Jawa", (Tesis, Universitas Negeri Jakarta, 2014), 251

mengalami peningkatan yang baik dan tinggi karena proses pembelajaran dibantu dengan metode pembelajaran permainan ular naga.²⁰ Perbedaannya dengan yang penulis teliti adalah penulis meneliti tentang aspek perkembangan anak tentang peningkatan keterampilan berbahasa, sedangkan dalam jurnal aspek yang dikembangkan adalah perkembangan sosial anak usia dini.

Tabel 2.1
Perbedaan dan persamaan

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	Rahmi Khairani Nasution, Nurmaida I. Siregar	Pengaruh Permainan Tradisional Pecah Piring dan Ular Naga Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini (Studi kasus di TK Negeri Pembina Kecamatan Lubuk Pakam)	-Terletak pada lokasi penelitian. - perkembangan yang diteliti pada anak usia dini.	Sama-sama meneliti tentang permainan tradisional untuk membantu perkembangan anak usia dini.
2	Esti Kurniawati Mahardika	Peningkatan Prilaku Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Jawa (Studi kasus anak kelompok A TK	-Jenis permainan tradisional yang digunakan. -	Sama-sama menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan

²⁰ Mulya Syafrina, "Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Melalui Permainan Ular Naga Di PAUD Harapan Bangsa Kec.Sintuk Toboh, Gadang Padang Pariaman", (Tesis, Universitas Negeri Padang, 2014), 56.

		DWP Putra Harapan Bojonegoro).	Perkembangan anak usia dini yang diteliti.	anak usia dini.
3	Mulya Syafrina	Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Melalui Permainan Ular Naga di PAUD Harapan Bangsa Kecamatan Sintuk Toboh	-Dalam penelitian penulis aspek yang dikembangkan adalah perkembangan berbahasa anak usia dini	Sama-sama menggunakan media permainan ular naga

Dari uraian penelitian terdahulu diatas dapat disimpulkan bahwa sejauh ini penelitian mengenai permainan ular naga untuk meningkatkan beberapa aspek perkembangan anak sudah beberapa literatur yang membahasnya. Adapun penelitian secara khusus tentang permainan ular naga untuk meningkatkan keterampilan berbahasa sejauh pengamatan penulis belum pernah dikaji sebelumnya.

B. Kajian Teori

1. Teori Tentang Keterampilan Berbahasa dan komunikasi.

Adapun Keterampilan berbahasa menurut Tarigan mempunyai empat komponen yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, keterampilan menulis.²¹

²¹ Henry Guntur Taringan, *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa* (Bandung: Angkasa, 1981), 1.

Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya kita melalui suatu hubungan urutan : mula-mula pada masa kecil kita belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Selanjutnya setiap keterampilan itu erat pula berhubungan dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa. Semakin trampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir.²²

Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Berbicara sangat erat berhubungan dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh oleh anak melalui kegiatan menyimak dan membaca. Kebelum-matangan dalam perkembangan bahasa juga merupakan suatu keterlambatan dalam kegiatan-kegiatan berbahasa. Juga perlu kita sadari bahwa keterampilan-keterampilan yang diperlukan bagi kegiatan berbicara yang efektif banyak persamaannya dengan yang dibutuhkan bagi komunikasi efektif dalam keterampilan-keterampilan berbahasa yang lainnya.²³

Menurut Parera mengatakan tujuan manusia berkomunikasi lewat isyarat bahasa adalah pencapaian saling paham antara pembicara dan pendengar atau antara penulis dan pembaca. Untuk mencapai tujuan

²² Ibid., 1.

²³ Ibid., (Greene & Petty, 1971: 39-40), 3-4.

tersebut orang perlu memahami teknik dan tata cara berbahasa karena komunikasi lewat bahasa yang efektif tergantung dan terikat pada beberapa faktor.²⁴

Faktor-faktor penentu dalam komunikasi berbahasa yang efektif adalah:

- a. Kekhasan ciri hubungan antara para pemakai bahasa atau antara penutur,
- b. Waktu dan tempat pelaksanaan komunikasi berbahasa,
- c. Sarana yang dipakai untuk berkomunikasi berbahasa,
- d. Tujuan komunikasi bahasa,
- e. Ciri amanat yang berlangsung, dan
- f. Lingkungan pemakaian.²⁵

Karakteristik kemampuan bahasa anak usia empat tahun menurut Jamaris dalam Ahmad Susanto²⁶ dibagi menjadi tiga yaitu 1). Terjadi perkembangan yang cepat dalam kemampuan bahasa anak. Anak telah dapat menggunakan kalimat dengan baik dan benar. 2). Menguasai 90% dari fonem dan sintaksis bahasa yang digunakannya. 3). Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.

²⁴ Jos Daniel Parera, *Belajar Mengemukakan Pendapat*, (Jakarta: Erlangga, 1987), 1.

²⁵ Ibid., 1.

²⁶ Ahmad susanto, *Perkembangan anak usia dini* (Jakarta:KENCANA PRENADAMEDIA GROUP, 2011), 78.

Adapun prinsip pengembangan bahasa anak usia dini menurut Depdiknas dalam Ahmad Susanto²⁷ adalah sebagai berikut 1). Sesuaikan dengan tema kegiatan dan lingkungan terdekat. 2). Pembelajaran harus berorientasi pada kemampuan yang hendak dicapai sesuai potensi anak. 3). Tumbuhkan kebebasan dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan dikaitkan dengan spontanitas. 4). Diberikan alternatif pikiran dalam mengungkapkan isi hatinya. 5). Komunikasi guru dan anak akrab dan menyenangkan. 6). Guru menguasai pengembangan bahasa. 7). Guru harus bersikap normatif, model, contoh penggunaan bahasa yang baik dan benar. 8). Bahan pelajaran membantu pengembangan kemampuan dasar anak. 9). Tidak menggunakan huruf satu-satu secara formal.

Ada dua teori yang menjelaskan tentang komunikasi dan bermain yaitu teori Bateson tentang proses *framing* pada bermain dan teori Garvey tentang percakapan dalam bermain. Teori pertama dan paling mendalam yang mengupas tentang hubungan antara bermain dan komunikasi adalah teori bermain dan fantasi oleh Gregory Bateson.

Bateson berpendapat bahwa seseorang yang melakukan permainan adalah mereka yang sedang mengadaptasi sinyal-sinyal kapan mereka harus serius dalam bertindak dan kapan untuk tidak serius. Inilah yang disebut sebagai *framing* dalam teori Bateson. Menurut Bateson, khayalan merupakan sebuah peta dan realita adalah medannya yang bisa

²⁷ Ibid., 82.

dipetakan. Pada sisi ekstrem, maladaptasi yang terjadi ketika dewasa yaitu seperti yang dialami oleh orang dengan skizofrenia disebabkan karena mereka kehilangan bingkai yang menghubungkan antara alam nyata dan tidak nyata sehingga proses komunikasi pun berjalan tidak semestinya. Itulah mengapa pentingnya komunikasi dalam bermain. Hal ini berperan penting dalam proses perkembangan berpikir abstrak dan berteori pada anak.²⁸

Teori Komunikasi dalam bermain yang kedua adalah teori tentang percakapan dalam bermain yang dikemukakan oleh Garvey. Berdasarkan pengamatan dan analisis yang dilakukan Garvey terhadap anak-anak pra sekolah menunjukkan bahwa dalam permainan berpura-pura terdapat usaha komunikatif berbentuk bahasa lisan atau percakapan yang berfungsi sebagai sarana untuk menunjukkan konsep dan makna dari permainan yang dilakoni anak. Saat bermain, anak-anak cenderung saling meniru bahasa atau percakapan satu sama lain. Seorang anak akan mengajak anak yang lain untuk bersama-sama bermain pura-pura. Komunikasi atau bahasa verbal yang dilakukan oleh anak perempuan dalam bermain tampak lebih bervariasi dan terkoordinasi dari pada anak laki-laki.²⁹

Secara Umum tahap-tahap perkembangan anak dapat dibagi kedalam beberapa rentang usia, yang masing-masing menunjukkan ciri-

²⁸ Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang:UMM Press, 2017), 16.

²⁹ Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang:UMM Press, 2017), 17.

ciri tersendiri. Menurut Guntur dalam Suyanto, Tahapan perkembangan ini sebagai berikut:³⁰

- a. Tahap I (Pralinguistik), yaitu antara 0-1 tahun. Tahap ini terdiri dari:
 - a) Tahap meraba-1 (pralinguistik pertama). Tahap ini dimulai dari bulan pertama hingga bulan keenam dimana anak akan mulai menangis, tertawa, dan menjerit.
 - b) Tahap meraba-2 (pralinguistik kedua). Tahap ini pada dasarnya merupakan tahap kata tanpa makna mulai dari bulan ke-6 hingga 1 tahun.
- b. Tahap II (Linguistik). Tahap ini terdiri dari tahap I dan II, yaitu:
 - a).Tahap-I; holafrostik (1 tahun), ketika anak-anak mulai menyatakan makna keseluruhan frasa atau kalimat dalam satu kata. Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak hingga kurang lebih 50 kosa kata.
 - b).Tahap-2; frasa (1-2), pada tahap ini anak sudah mampu mengucapkan dua kata (ucapan dua kata). Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak sampai dengan rentang 50-100 kosa kata.
 - c) Tahap III (pengembangan tata bahasa, yaitu prasekolah 3, 4, 5 tahun). Pada tahap ini anak sudah dapat membuat kalimat, seperti telegram. Dilihat dari aspek pengembangan tata bahasa seperti: S-P-O, anak dapat memperpanjang kata menjadi satu kalimat.
 - d) Tahap IV (Tata bahasa menjelang dewasa, yaitu 6-8 tahun).Tahap ini ditandai dengan kemampuan yang mampu menggabungkan kalimat sederhana dalam kalimat kompleks.

³⁰ Ahmad susanto, *Perkembangan anak usia dini* (Jakarta:KENCANA PRENADAMEDIA GROUP, 2011), 75.

Pada tahap simbolis anak mulai belajar berpikir abstrak. Ketika anak usia 4-5 tahun, pertanyaan “apa itu?”, dan “apa ini?” akan berubah menjadi “kenapa?” atau “Mengapa?”. Pada tahap ini anak mulai mampu menghubungkan keterkaitan antara berbagai benda, orang, atau objek dalam suatu urutan kejadian. Ia mulai mengembangkan arti atau makna dari suatu kejadian.

2. Teori Tentang Permainan Tradisional (Ular Naga).

Menurut Novi Mulyani³¹ permainan ular naga melatih kemampuan emosi dan sosial anak, selain itu, keterampilan berbahasa juga dapat dirangsang melalui permainan ini. Salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia dan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa adalah permainan ular naga, permainan tradisional bila dilihat dari karakteristik permainannya menurut Dharmamulya dalam Iswinarti,³² dapat digolongkan sebagai permainan kelompok, yang mana karakteristik permainan tersebut yaitu:

- a. Bermain dan bernyanyi
- b. Bermain dan berpikir
- c. Bermain dan berkompetisi.

Klasifikasi permainan tradisional yang lebih lengkap dikemukakan oleh Lavega dalam buku yang ditulis oleh Iswinarti yang membagi permainan tradisional menjadi 4 kategori yang dalam kategori

³¹ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: DIVA Press, 2016), 109.

³² Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang: UMM Press, 2017), 8.

tersebut masih bisa dibedakan menjadi beberapa jenis permainan lagi.³³

Klasifikasinya adalah sebagai berikut:

- a. Permainan psikomotor, yaitu permainan yang memerlukan gerakan untuk memainkannya namun tidak menunjukkan adanya komunikasi dalam gerakan tersebut diantara pemain. Misalnya: yoyo, lompat-lompatan, engklek, layang-layang.
- b. Permainan kerjasama, yaitu permainan yang membutuhkan kerjasama antara pemain satu dengan pemain lainnya. Misalnya: permainan lingkaran, lompat tali, menari bersama, ataupun permainan yang membutuhkan nyanyian bersama saling bersahutan.
- c. Permainan yang mempunyai lawan:
 - 1) Satu lawan semua, salah seorang pemain harus menangkap pemain yang lain.
 - 2) Satu lawan satu, yaitu terjadi perlawanan satu lawan satu. Ini bisa dibedakan menjadi:
 - a) Perlawanan yang simetris, misalnya: bergulat, bertempur dengan tongkat, saling menendang bola, saling melempar dan menangkap *shuttlecock* dengan raket kecil.
 - b) Perlawanan yang tidak simetris, misalnya: ponco
 - 3) Semua lawan semua, yaitu perlawanan antar semua pemain.
Misalnya: berebut bola, balap karung,

³³ Ibid., 9.

d. Permainan Kerjasama-perlawanan.

- 1) Tim lawan tim, yaitu perlawanan antar dua tim. Ada 2 kemungkinan, yaitu:
 - a) Perlawanan yang simetris, misalya: bentengan, kasti, gobak sodor
 - b) Perlawanan yang tidak simetris, misanya: menggiring bendera atau melindungi roda antar tim, saling mengejar antar satu tim dengan tim yang lain.
- 2) Satu lawan semua-semua lawan satu, yaitu pada permainan lingkaran berantai, misalnya: satu pemain yang berdiri ditengah mencoba untuk menangkap teman-teman yang mengelilinginya ketika mereka bergerak.
- 3) Semua lawan semua, permainan ini terdiri dari beberapa tim yang masing-masing tim ada yang berpartner dan ada yang berlawanan.
- 4) Permainan yang ambivalen, semua pemain bisa menjadi teman atau menjadi lawan dengan kriteria yang tidak jelas.

Dengan mendasarkan pada beberapa klasifikasi seperti yang dipaparkan diatas, maka hasil identifikasi permainan tradisional yang ditemukan oleh Iswinarti, dapat diklasifikasikan sebagai berikut:³⁴

³⁴ Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang:UMM Press, 2017), 10.

- 1) Permainan satu lawan satu, misalnya: dakon, dam-daman
 - 2) Permainan satu lawan satu atau lebih, misalnya: engklek, bekelan, congklak lidi.
 - 3) Permainan satu lawan banyak, misalnya: sepak tekong, cublak-cublak suweng.
 - 4) Permainan tim lawan tim, misalnya: bentengan, gobak sodor, gembatan, keng-keng, penteng, dan wak-wak gung/ ular naga.
3. Tahapan-tahapan atau prosedur dalam permainan ular naga.

Menurut Iswinarti prosedur permainan ular naga adalah sebagai berikut³⁵:

- a. Menetapkan dua orang sebagai induknya atau dua orang pemain yang bertugas sebagai penjaga atau gerbang.
- b. Permainan ini biasanya akan dibagi menjadi dua kelompok, yakni kelompok A dan B. Dan masing-masing kelompok telah diberi nama sesuai dengan kesepakatan kelompok (para pemain) tersebut. Misalnya mawar (kel. A) dan melati (kel. B).
- c. Para induk atau pemain yang bertugas sebagai gerbang harus berdiri berhadapan sambil merentangkan kedua tangannya keatas dan kedua telapak tangan kedua pemain tersebut saling menyatu.
- d. Kedua pemain yang bertugas sebagai gerbang harus merahasiakan nama kelompok tadi (mawar atau melati) kepada pemain lainnya.
- e. Seluruh pemain mendendangkan lagu, sementara pemain yang tidak bertugas sebagai gerbang berbaris memanjang sambil memegang bahu

³⁵ Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang:UMM Press, 2017), 176.

teman di depannya sambil mengelilingi mawar dan melati dengan berputar-putar biasa atau dengan pola angka delapan (8).

- f. Bila lagu berhenti, maka kedua pemain yang bertugas sebagai gerbang (mawar atau melati) menurunkan tangannya untuk menangkap teman yang sedang lewat atau yang paling belakang.
- g. Lalu mawar dan melati membisikkan nama kelompok yang harus dipilih (mawar atau melati) oleh pemain yang tertangkap dengan membisikkan “pilih ikut mawar atau melati”?
- h. Kalau pemain yang tertangkap tersebut menjawab ikut mawar, maka pemain tersebut harus berdiri dibelakang mawar, dan begitupun sebaliknya kalau pemain menjawab melati, maka anak tersebut harus berdiri di belakang si melati.
- i. Pemain yang lainnya tetap bernyanyi sampai lagu itu selesai, kemudian dilakukan penangkapan pada pemain selanjutnya dan menanyakan pada pemain tersebut kelompok mana yang akan dipilihnya, dan demikian seterusnya hingga para pemain habis atau semua pemain telah memiliki kelompok yang telah dipilihnya.
- j. Akhirnya kedua kelompok tadi baik (mawar atau melati) jumlah anggota pemainnya seimbang ataupun tidak seimbang saling melakukan tarik menarik tangan dengan cara saling berpegangan tangan (boleh tangan kanan maupun tangan kiri), sedangkan teman-temannya berbaris memeluk punggung teman didepannya.

- k. Pemenangnya adalah kelompok yang bisa menarik dan melepaskan lawannya dari kelompoknya.

Menurut Permendikbud dan Pedoman Kurikulum K13.

Sesuai dengan Permendikbud nomor 137 tahun 2014, pasal 7 ayat 3 yaitu Perkembangan anak sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan integrasi dari perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional, serta seni.³⁶

Dalam Pedoman kurikulum 13 SK Dirjen No.3489 tahun 2016 Kementerian Agama RI mengatakan bahwa Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, dan kecerdasan spiritual (Agama). Adapun dalam prinsip-prinsip pengembangan KTSP, ada beberapa poin yang dikembangkan salah satunya adalah belajar melalui bermain, disini proses membangun pengalaman bersifat aktif. Anak terlibat langsung dalam kegiatan bermain yang menyenangkan. Selama bermain menggunakan ide-ide baru mereka, belajar mengambil keputusan, dan memecahkan masalah sederhana.³⁷

³⁶ Permendikbud, *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, 2014.

³⁷ Pedoman Kurikulum K13 SK Dirjen No.3489, 2016.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian yang mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Sebelum melakukan proyek penelitian sebelumnya ia dituntut untuk mengetahui dan memahami metode dan sistematika penelitian dalam mengungkapkan kebenaran melalui suatu kegiatan ilmiah. Adapun dalam penelitian ini digunakan beberapa metode penelitian yang meliputi:

A. Pendekatan dan Jenis penelitian

Jenis pendekatan yang diambil dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, dimana prosedur penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang yang diamati atau perilaku yang diamati, sehingga hasil dari penyajian proposal ini hanya berupa narasi.

Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Studi kasus merupakan penelitian dengan cara menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu.³⁸ Dari beberapa jenis yang terungkap dalam definisi studi kasus, maka peneliti dalam penelitian ini lebih berfokus pada implementasi program di madrasah. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan detail informasi dengan cara menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data.

³⁸ John W Creswell, *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*, terj. Achmad Fawaid (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 336.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian menunjukkan di mana penelitian tersebut hendak dilakukan. penelitian ini dilakukan di RA. Nurussalam Jl.G.Watangan Rt.004 Rw.018 Dusun Pomo Desa Ampel Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember Jawa timur. Madrasah ini memiliki dua rombel yaitu kelompok A dan kelompok B, dengan jumlah semua siswa dua puluh tujuh. Yang mana rata-rata siswa-siswinya banyak yang belum trampil dalam berbahasa, mereka sering menggunakan bahasa isyarat atau bahasa tubuh apabila ditanya oleh orang dewasa baik itu guru ataupun wali murid. Dan madrasah ini terletak disuatu desa yang masyarakatnya mayoritas petani. Sedangkan untuk madrasah yang berada di dusun Pomo yang setingkat RA hanya ada 2 yaitu TK Muslimat NU 67 dan RA Nurussalam,

Dan madrasah ini tergolong madrasah yang baru dilingkungan ini sehingga madrasah ini masih perlu banyak pembenahan dibeberapa bidang. Salah satunya adalah perlu adanya pengembangan dibidang pembelajarannya dan sumber daya manusianya termasuk gurunya yang belum memenuhi kriteria sebagai pendidik dikarenakan belum ada yang sarjana. Dari sinilah penulis memutuskan perlu untuk mengkaji lebih dalam tentang keterampilan berbahasa siswa di RA. Nurussalam dan mengambilnya sebagai lokasi penelitian.

Alasan peneliti memilih lokasi penelitian di RA. Nurussalam

Jember adalah sebagai berikut:

1. Untuk melestarikan kembali permainan tradisional yang sudah mulai punah di lingkungan RA Nurussalam.
2. Masalah yang peneliti temui di RA. Nurussalam belum mendapatkan solusi untuk pemecahannya.

C. Subyek penelitian

Subyek penelitian adalah sifat keadaan (*attributes*) dari suatu benda, orang atau keadaan, yang menjadi pusat perhatian atau sasaran penelitian. Sifat keadaan dimaksud bisa berupa sifat, kuantitas, dan kualitas, (benda, orang dan lembaga) bisa berupa perilaku, kegiatan, pendapat, pandangan, penilaian, sikap pro-kontra, atau simpati antipati, keadaan batin. Bisa berupa proses dan hasil proses³⁹.

Pada penelitian ini yang dijadikan subyek penelitian adalah semua pihak di RA. Nurussalam Pomo-Ampel-Wuluhan- Jember. Subyek yang diteliti meliputi:

1. Ibu Erna Widiawati, kepala sekolah RA. Nurussalam
2. Ibu Siti Munfarida, guru kelas kelompok A.
3. Ibu Hasmita, wali murid RA. Nurussalam.
4. Ibu Susiati, wali murid RA Nurussalam.

D. Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data pada jenis penelitian kualitatif yang digunakan oleh peneliti merupakan instrumen utama untuk mencari data dengan

³⁹ Hurriyah Badriyah, *Kumpulan contoh Sukses dan Tembus Pengajuan Proposal*, (Yogyakarta:2014).

berinteraksi secara simbolik dengan informan/ subjek yang diteliti.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah:

1. Teknik wawancara

Teknik wawancara adalah percakapan yang memiliki tujuan untuk mendapatkan konstruksi yang terjadi sekarang mengenai: orang, kejadian, aktivitas, organisasi, perasaan, motivasi, pengakuan, kebiasaan dan sebagainya⁴⁰

Pada penelitian ini peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur untuk menentukan agar permasalahan yang diangkat dalam penelitian dapat ditentukan secara lebih terbuka, untuk mendengarkan pendapat dan ide-ide dari narasumber, namun tetap menggunakan pedoman agar data yang dihasilkan tidak ada yang terlupakan dan tetap sesuai dengan panduan.

Adapun data yang diperoleh peneliti melalui teknik wawancara adalah:

- a. Informasi dari guru kelas yang memantau dan mengawasi jalannya permainan dalam pembelajaran.
- b. Informasi dari kepala sekolah selaku yang memimpin dan memberlakukan kebijakan
- c. Wali murid RA. Nurussalam

⁴⁰ I Wayan Suwendra, *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, dan Keagamaan*, (Bali: Nilacakra, 2018), 55

2. Observasi

Metode observasi (pengamatan) ialah metode pengumpulan data menggunakan pengamatan terhadap obyek penelitian yang dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung.⁴¹ metode ini dilakukan untuk melakukan pengamatan secara sistematis terhadap gejala yang ada dalam penelitian.

Jenis observasi yang diambil dalam penelitian ini adalah Observasi Non-Partisipan dimana peneliti hanya bertindak sebagai pengamat, dan tidak terlibat sebagai obyek yang diteliti, serta tidak terjun langsung ke lapangan.

Adapun data yang diperoleh peneliti dari teknik observasi ini adalah:

- a. Kondisi geografis lingkungan RA. Nurussalam Jember
- b. Kondisi Objek Penelitian selama pelaksanaan Permainan.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang ada dalam metode penelitian kualitatif.

Teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen atau catatan-catatan yang tersimpan, yang mendukung data penelitian.

⁴¹ Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2008), 58.

Adapun data yang diperoleh dari dokumentasi adalah:

- a. Profil lembaga RA. Nurussalam Jember
- b. Data-data lain terkait dengan permainan.

E. Analisis data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam kolom kategori atau satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data yaitu dengan mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberikan kode dan mengkategorikannya.⁴²

Teknik analisis data menurut Miles and Huberman terdiri dari tiga hal yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses ini berlangsung terus menerus dalam penelitian selama data belum terkumpul.

1. Kondensasi data

Sebelum ada istilah kondensasi data, pada umumnya kita lebih mengenal istilah reduksi data. Istilah reduksi data telah dikembangkan oleh Miles, Huberman dan Saldana menjadi pengembunan data atau kondensasi. Letak perbedaan antara reduksi dan kondensasi data. Jika reduksi data dipilah kemudian data yang tidak dipakai akan dibuang. Sedangkan kondensasi data yang dikumpulkan diambil intisarinnya dan dimanfaatkan, sedangkan data ampas atau yang tidak digunakan tetap disimpan.

⁴² Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 122

Proses kondensasi ini meliputi:

a. Selecting

Peneliti harus bertindak selektif, yaitu menentukan dimensi-dimensi mana yang lebih penting, hubungan-hubungan mana yang mungkin lebih bermakna, dan sebagai konsekuensinya, informasi apa yang dapat dikumpulkan dan dianalisis.

b. Focusing

Peneliti memfokuskan masalah yang berhubungan dengan rumusan masalah penelitian

c. Abstraktion

merupakan usaha membuat rangkuman yang inti, proses, dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya

d. Simplifying dan Transforming

Data dalam penelitian ini selanjutnya disederhanakan dan ditransformasikan dalam berbagai cara, yakni melalui seleksi yang ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkan data dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya.

2. Penyajian data

Penyajian data menurut Miles and Huberman adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan.⁴³ penyajian data ini diberikan untuk

⁴³ Ibid;123

memberikan gambaran dari keseluruhan atau bagian tertentu dari keseluruhan data, dengan upaya pengklasifikasian dan penyajian data sesuai dengan pokok permasalahan yang menggunakan pengkodean pada setiap sub pokok permasalahan.

3. Kesimpulan atau verifikasi

Kesimpulan atau verifikasi merupakan tahap terakhir dalam analisis data. Pada tahap ini peneliti memberikan kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mencari makna hubungan, persamaan dan perbedaan dari data yang telah diperoleh.

F. Keabsahan data

Keabsahan data merupakan padanan dari konsep validitas dan keandalan yang disesuaikan dengan tuntutan pengetahuan, kriteria, dan paradigmanya sendiri.⁴⁴ Hal ini dilakukan untuk menjamin keakuratan data karena data yang salah akan menghasilkan penarikan kesimpulan yang salah dan begitupun sebaliknya.

Untuk menyelidiki keabsahan data pada penelitian ini, maka peneliti menggunakan Triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan dari data itu sendiri.

Triangulasi yang dipakai oleh peneliti saat ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber yaitu dengan cara

⁴⁴ Muh. Fitriah, *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan kelas, dan study kasus*, (Sukabumi: Jejak Publisher, 2017), 92

membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui “waktu dan alat” yang berbeda, sedangkan triangulasi metode yaitu membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan dan informasi yang diperoleh menggunakan “metode” yang berbeda.

Adapun hal yang dicapai dalam triangulasi sumber adalah:

1. Membandingkan data hasil pengamatan dan data hasil wawancara
2. Membandingkan apa yang dikatakan orang didepan umum dan dengan apa yang dikatakannya secara pribadi
3. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

Dan hal yang dapat dicapai dalam triangulasi metode yaitu:

1. Membandingkan data hasil observasi dengan data wawancara.
2. Membandingkan data isi dokumentasi dengan data wawancara yang masih berkaitan.

Hasil dari triangulasi ini diharapkan dapat meningkatkan kedalaman pemahaman peneliti baik mengenai fenomena yang diteliti maupun konteks dimana fenomena itu muncul.

G. Tahap-tahap penelitian

Tahap-tahap penelitian merupakan suatu proses mengkombinasikan pemikiran untuk melakukan kegiatan meneliti, mengumpulkan, serta

mengumpulkan fakta-fakta yang ada.⁴⁵ pada tahap ini peneliti akan menjabarkan tahapan-tahapan proses selama melakukan penelitian yang dilakukan dari awal hingga akhir. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti selama melakukan penelitian:

1. Tahap pra lapangan

Peneliti menyusun rancangan penelitian yang berupa latar belakang masalah dan alasan melakukan penelitian, study pustaka, penentuan lapangan penelitian, pemilihan alat penelitian, rancangan pengumpulan data, rancangan prosedur analisa data, rancangan perlengkapan yang diperlukan di lapangan, dan rancangan pengecekan kebenaran data.⁴⁶

a. Menyusun rancangan penelitian

Rancangan penelitian mengatur sistematika yang akan dilakukan selama penelitian berangkat dari permasalahan dalam lingkup peristiwa yang sedang terus berlangsung dan bisa diamati serta diverifikasi secara nyata saat berlangsungnya penelitian.⁴⁷ Hal ini memberikan gambaran dan kerangka berfikir untuk peneliti mengenai hal apa saja yang harus disediakan sebelum melaksanakan sebuah penelitian

⁴⁵ Abi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: Jejak Publisher, 2018), 166.

⁴⁶ *Ibid.*, 166.

⁴⁷ *Ibid.*, 166.

b. Memilih lapangan penelitian

Hal ini harus dicocokkan dengan pendalaman rumusan masalah, kemudian dilanjutkan dengan survey lapangan untuk melihat kesesuaian teori kita dengan yang ada di lapangan, dengan memperhatikan keterbatasan geografis dan praktis seperti waktu, biaya, dan juga tenaga.

c. Mengurus birokrasi atau perizinan

Hadirnya peneliti dalam suatu tempat untuk melakukan penelitian, memerlukan birokrasi atau perizinan kepada pihak berwenang yang terkait dengan apa yang akan diteliti. Dengan mengetahui siapa saja pihak yang berwenang beserta syarat-syarat perizinan yang harus dilengkapi pada saat penelitian, akan memberikan keleluasaan lebih kepada peneliti dalam mengambil data selama proses penelitian.

d. Menjajaki dan menilai lapangan

Untuk mengenal berbagai unsur fisik, lingkungan sosial serta keadaan alam. Hal ini dilakukan agar kita bisa mengenal lingkungan yang kita teliti, serta dapat mempersiapkan keperluan apa saja yang kita butuhkan selama proses penelitian. Dan memberikan penilaian misal seperti apakah lingkungan yang kita teliti merasa terganggu privasinya sehingga ada yang harus ditutupi atau sebaliknya, lapangan dapat menerima peneliti dan tidak merasa terganggu sehingga tidak ada yang perlu ditutupi.

e. Memilih dan memanfaatkan lingkungan

Saat melakukan penelitian, peneliti bukanlah satu-satunya individu yang bergerak sendiri dalam menemukan informasi. Perlu adanya pihak kedua, atau informan yang ada dalam lingkungan penelitian yang berguna bagi peneliti dalam menemukan informasi yang menyangkut tentang situasi dan kondisi lingkungan. Hal ini kita lakukan ketika kita mensosialisasikan diri saat terjun dalam lingkungan yang kita teliti. Selain itu, peneliti juga harus sadar persamaan dan perbedaan yang ada pada lingkungan serta mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan penelitian, demi menunjang kelancaran saat proses penelitian.

2. Tahap pekerjaan lapangan

Mempersiapkan diri secara fisik maupun mental dan mengingat persoalan etika dalam melakukan penelitian, dalam hal penampilan peneliti harus menyesuaikan tradisi dan budaya yang ada di lingkungan, kerja sama antara peneliti subyek yang diteliti hal ini bertujuan untuk mempermudah kerjasama dan saling bertukar informasi, dan memperhatikan waktu penelitian.

3. Tahap analisis di lapangan

Menganalisis data yang ada di lapangan. Hal ini mengarah pada cocok atau tidak cocok hipotesis kerja yang mungkin sudah atau belum muncul pada saat peneliti sudah berada di lapangan, dengan

yang dirumuskan waktu pertama kali terjun ke lapangan.⁴⁸ Hal ini tentunya akan diperdalam dengan analisis data secara intensif seperti yang telah dijelaskan di bab sebelumnya.



⁴⁸ Abi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: Jejak Publisher, 2018),183

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

Pada pembahasan ini akan diuraikan laporan hasil penelitian yang telah dilakukan di lembaga Raudlatul Athfal Nurussalam, adalah sebagai berikut:

A. Gambaran Objek Penelitian

Pada bagian ini akan mendeskripsikan gambaran obyek penelitian secara umum dengan tujuan untuk mengetahui keadaan dan kondisi obyek yang diteliti. Adapun yang menjadi obyek penelitian dalam penelitian ini adalah Raudlatul Athfal Nurussalam Pomo-Ampel-Wuluhan Jember. Berikut pembahasan mengenai Raudlatul Athfal Nurussalam Pomo-Ampel-Wuluhan, Jember.⁴⁹

1. Sejarah Berdirinya RA Nurussalam Pomo-Ampel-Wuluhan, Jember

Raudlatul Athfal Nurussalam awal berdiri tahun 2010 dengan bertempat di sebuah dusun yang berada di pinggiran kota Jember, yaitu tepatnya di Jl. Gunung Watangan Rt.004 Rw.018 Dusun Pomo, Desa Ampel Kecamatan Wuluhan, Kab. Jember.

Awal mula berdirinya Ra.Nurussalam ini atas ide dari salah satu putri pemilik tanah yang diwakafkan dimasyarakat sekitar untuk didirikan lembaga pendidikan Al-Quran (TPQ), yang mana setelah TPQ berdiri dan berjalan lancar beliau mempunyai ide untuk memanfaatkan gedung serta bangunan TPQ tersebut, dikarenakan bangunan TPQ itu hanya digunakan

⁴⁹ *Dokumentasi*,Jember, 08 April 2019.

pada sore dan malam hari saja. Maka dari itu munculah niatan untuk memanfaatkan bangunan tersebut untuk mendidik anak usia dini disekitar lokasi pada pagi hari, bangunan TPQ tersebut akan digunakan untuk kegiatan belajar mengajar anak usia dini,

Ide beliau tersebut disampaikan pada para jajaran pengurus TPQ bahwasanya untuk kegiatan pagi akan dilaksanakan kegiatan belajar mengajar. Hal itu disambut baik oleh para pengurus dan memberi ijin untuk dilaksanakannya kegiatan belajar mengajar anak usia dini.

Untuk pendanaan pertama beliau menggunakan uang pribadi untuk memenuhi semua kebutuhan pendidikan, sampai akhirnya lembaga bisa mendapatkan bantuan operasional dari Kementrian Agama. Dalam perjalanan itu para dewan guru tidak mendapat bayaran atau honor dari lembaga, hanya uang untuk ganti sabun sebesar Rp.10.000,- perbulan. Keadaan seperti ini berjalan hingga beberapa bulan lamanya.

Pada bulan Juli 2010 kegiatan tersebut sudah dimulai, dengan jumlah peserta didik hanya beberapa anak saja. Walaupun peserta didiknya hanya beberapa anak saja namun semangat mengajar dan belajar mereka sangatlah baik. Pada tahun-tahun berikutnya, RA. Nurussalam mulai memperbaiki diri dari tahun ketahun. Karena belum memiliki ijin operasional, maka RA. Nurussalam mengurus ijin dengan menumpang pada yayasan AL-Iklhas Tanjungrejo yang dimiliki oleh Bapak H. Heri Santoso. Dalam pengurusan ijin tersebut sempat beberapa kali ditolak oleh Kementerian Agama, karena belum memiliki yayasan, sampai akhirnya

Alhamdulillah bisa berhasil dan diterbitkan IJOP (Ijin Operasional Pendidikan) pada tahun 2012 dari Kemenag.

Berawal dari sinilah pengakuan masyarakat terhadap lembaga pendidikan RA. Nurussalam mulai tertanam, dengan memiliki ijin maka RA. Nurussalam bisa mempromosikan diri pada masyarakat sekitar. Dan para calon wali murid bisa mempercayakan anaknya pada lembaga tersebut. Dari tahun ke tahun jumlah peserta didik dilembaga RA. Nurussalam bisa dikatakan meningkat. Hal itu terlihat dari jumlah siswa-siswi yang ada yaitu berjumlah kurang lebih dua puluh tujuh siswa. Dilihat dari perkembangan RA-RA yang baru, yang berada di kecamatan Wuluhan hal ini sudah termasuk dalam kategori perkembangan yang baik.

2. Profil RA. Nurussalam

Profil RA. Nurussalam diambil dari dokumentasi RA.⁵⁰

Nama	: RA. Nurussalam
No.Statistik RA	:101235090366
Akreditasi RA	: Belum Terakreditasi
Alamat Lengkap	: Jl.G.Watangan Rt.003 Rw.018 Dusun Pomo Desa Ampel Kecamatan Wuluhan Kab.Jember
NPWP RA	: 72.978.491.8-626.000
Nama Kepala RA	: Erna Widiawati
No.Tlpn/Hp	: 085234185000

⁵⁰ *Dokumentasi, Jember, 8 April 2019*

Nama Yayasan : Nurussalam Al-Hamidy
 Alamat Yayasan : Jl.G.Watangan Rt.003 Rw.018 Pomo,
 Ampel, Wuluhan, Jember
 Luas Tanah : 299 m³
 Luas Bangunan : 180 m³
 Status Bangunan : Milik Sendiri

3. Visi, Misi dan Tujuan RA. Nurussalam

Visi, Misi dan Tujuan RA. Nurussalam diambil dari dokumentasi RA.⁵¹

a. Visi

BERAKHLAQUL KARIMAH, TAQWA, CERDAS, CERIA DAN
 BERTAQWA

b. Misi

- 1) Ukhuwah islamiyah dan berperilaku mulia
- 2) Meningkatkan mutu berkarya dalam aspek pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.
- 3) Membangun generasi yang ceria menghasilkan banyak karya
- 4) Menjadi pendidik yang mulia, dan mampu berinovasi dalam berkarya

c. Tujuan

- 1) Meningkatkan ukhuwah islamiyah pengurus dalam rangka membangun mutu dan etos kerja pengurus guna mampu

⁵¹ Dokumentasi, Jember 8 April 2019

mengembangkan dan memanfaatkan bakat-bakat dalam wadah organisasi IGRA.

2) Meningkatkan kemampuan kreatifitas untuk berkarya yang islami sehingga mampu menciptakan suasana yang ceria, membangun kecerdasan dalam karya-karyanya.

3) Mampu melakukan inovasi dalam berkarya yang kreatif sehingga mampu meningkatkan mutu karya pengurus, menghasilkan guru-guru yang tangguh dalam berkarya yang kreatif, inovatif, cerdas, dan ceria.

4. Letak Geografis

Ra. Nurussalam berada di Jl. G.Watangan Rt.003 Rw.018 Dusun Pomo, Desa Ampel, Kec.Wuluhan Kab.Jember. Sebelah Kanan Rumah Bapak H.Abd.Hamid, sebelah kiri rumah bapak kasmudi.

5. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Data pendidik dan kependidikan diambil dari dokumentasi RA.⁵²

Tabel 4.1
Data Pendidik dan Kependidikan

No	Nama	Tempat Tgl Lahir	Jabatan	Ijasah Terakhir
1	Erna widiawati	2 Nopember 1993	Kepala RA	SMK
2	Siti munfarida	12 Juli 1975	Guru	MA
3	Yuni lestari	29 Juni 1993	Guru	SMK

6. Keadaan Siswa RA. Nurussalam

Data Siswa pada tahun pelajaran 2018/2019 diambil dari dokumentasi RA.⁵³

⁵² Dokumentasi, Jember 8 April 2019

Tabel 4.2
Data Siswa RA Nurussalam

TAHUN 2018/2019				
	KELOMPOK A		KELOMPOK B	
	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki	Perempuan
	6	9	8	4
	15		12	
Jumlah		27		

Tabel 4.3
Daftar Siswa Kelompok A
RA. Nurussalam

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Kelompok	Alamat
1	Niken Eka Silviana	P	A1	Dsn.Pomo Rt.004/018
2	Muhammad Abi Maulana Rohman	L	A1	Dsn.Pomo Rt.003/018
3	Auliya Nensy Al-Bilqis	P	A1	Dsn.Pomo Rt.003/018
4	Fairuz Assyamie Di Aulhaq	L	A1	Dsn.Pomo Rt.001/018
5	Febiola Icha Saputri	P	A1	Dsn.Pomo Rt.004/017
6	Arsyifa Shakilla Salsabila	P	A1	Dsn.Pomo Rt.003/017
7	Malika Alea Alfa Thunnisa	P	A1	Dsn.Pomo Rt.003/017
8	Kania Khumaira Zidni	P	A1	Dsn.Pomo Rt.003/018
9	Anindita Dias Maheswari	P	A2	Dsn.Pomo Rt.002/018
10	Lilis Anggraeni	P	A2	Dsn.Pomo Rt.003/018
11	Joko Prasetyo	L	A2	Dsn.Pomo Rt.003/018
12	Annida Khasanaton Nisa	P	A2	Dsn.Pomo Rt.003/017
13	Dicki Wais Al Qoni	L	A2	Dsn.Pomo Rt.005/017
14	M.Zidan Dikril Maulidil Khanan	L	A2	Dsn.Pomo Rt.005/017
15	Arsakha Eddy Al Kautsar	L	A2	Dsn.Pomo Rt.003/017

Data ini sesuai dengan pendataan emis pada instansi kementerian agama, namun pada kenyataannya terkadang ada beberapa siswa yang tidak bisa masuk secara teratur dikarenakan kesibukan orang tua yang tidak dapat ditinggalkan. Seperti yang diobservasi oleh peneliti yaitu ada

seorang siswa yang sering sekali tidak masuk karena mengikuti orang tuanya keluar kota karena keperluan dinas.

7. Keadaan Sarana dan Prasarana

Data sarana dan prasarana diambil dari dokumentasi RA.⁵⁴

Tabel 4.4
Data Bangunan RA. Nurussalam

No	Sarana	Jumlah
1.	Ruang kelas	2 Ruang
2.	Ruang Kepala RA dan Guru	1 Ruang
3.	Arena Bermain	1 Ruang
4.	Mushola	1 Ruang
5.	Toilet Siswa	1 Ruang

Tabel 4.5
Sarana dan Prasarana Pendukung pembelajaran

No	Jenis Sarpras	Jumlah
1.	Meja Siswa	14 Buah
2.	Kursi Siswa	27 Buah
3.	Meja Guru dalam kelas	3 Buah
4.	Papan Tulis	3 Buah
5.	Papan Absen Siswa	3 Buah
6.	Almari	3 Buah
7.	Ayunan	3 Buah
8.	Jungkitan	2 Buah

⁵⁴ Dokumentasi, Jember 8 April 2019

Tabel 4.6
Sarana Prasarana Pendukung RA. Nurussalam⁵⁵

No	Jenis Sarpras	Jumlah
1.	Lebtop	1 Buah
2.	Almari Arsip	2 buah
3.	Kotak Obat(P3K)	1 buah
4.	Kipas Angin	1 buah
5.	Pengeras suara	1 Unit
6.	Tempat cuci tangan	3 buah
7.	Meja dan kursi guru	1 unit

B. Penyajian dan Analisis Data

Langkah selanjutnya dalam penyusunan skripsi ini adalah menyajikan data yang telah diperoleh selama penelitian berlangsung. Data-data yang merupakan hasil temuan yang telah disesuaikan dengan alat-alat pengumpulan data, kemudian dikemukakan secara rinci sesuai dengan bukti-bukti yang telah diperoleh selama penelitian. Oleh karena itu penyajian data disesuaikan dengan fokus masalah dan dilanjutkan dengan analisis data yang relevan sesuai dengan metode analisis data.

Pada pembahasan ini akan dianalisis data hasil penelitian tentang Peningkatan keterampilan berbahasa siswa kelompok A melalui permainan ular naga di RA. Nurussalam Kecamatan Wuluhan Kab. Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.

⁵⁵ *Dokumentasi*, Jember 8 April 2019

1. Pemanfaatan permainan ular naga dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelompok A di RA. Nurussalam Wuluhan Jember.

Tidak ada kegiatan yang paling menyenangkan bagi anak kecuali bermain. Melalui bermain, ada banyak potensi dalam diri anak-anak yang dapat dikembangkan. Banyak jenis permainan yang dapat dilakukan oleh anak dan diterapkan pada lembaga pendidikan anak usia dini. Misalnya bermain fantasi, bermain sensori motor dan pembangunan. Aspek yang dapat dikembangkan dengan kegiatan bermain antara lain aspek nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, bahasa, seni dan fisik motorik. Dalam permainan anak-anak terdapat usaha komunikatif berbentuk bahasa lisan atau percakapan yang berfungsi sebagai sarana untuk menunjukkan konsep dan makna dari permainan.

Sebagaimana hasil wawancara dengan ibu Hasmita salah satu wali murid di RA. Nurussalam, beliau mengatakan:

“Anak-anak itu macam-macam modelnya mbak, ada yang crewet, banyak nggomong, ada yang pendiam, kalau ndak *didulek gak ngomong*, ada yang bahasanya tidak beraturan, ngomong bahasa indonesia dicampur dengan bahasa jawa, jadi kalau didengar itu lucu pokoknya macam-macam *wis*, kalau di Ra nurussalam ini, ibu guru sudah menerapkan pelajaran dengan bermain yang dipraktikan oleh anak-anak dan mereka merasa senang ”.⁵⁶

Senada dengan yang dikatakan oleh ibu Susiati, wali murid lainnya lagi beliau mengatakan:

“Kalau anak saya, kalau *ngomong* itu selalu pakai bahasa indonesia, saya itu kadang sampai malu sama wali murid yang lain, dikira *kemayu*, mungkin karena pengaruh televisi terlalu sering

⁵⁶ Hasmita, Wawancara, Jember 28 Maret 2019

menonton sinetron, jadi senang menirukan gaya berbicara atau bahasa mereka”.⁵⁷

Dari penuturan beberapa wali murid yang penulis wawancara, menjelaskan bahwa memang anak didik di RA. Nurussalam bermacam-macam, mungkin tidak jauh berbeda dengan Ra-Ra lainnya. Karakter masing-masing siswa memang berbeda, cara berbahasa merekapun juga beda, oleh sebab itulah dituntut supaya guru itu bisa lebih kreatif untuk mengembangkan beberapa aspek yang ada dalam diri siswa-siswinya, diantaranya adalah aspek perkembangan berbahasa.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Kamis tanggal 28 Maret 2019 jam 08:00 bahwasannya kegiatan yang dipersiapkan guru untuk kegiatan pembelajaran tidak jauh berbeda dengan kegiatan yang dipersiapkan guru pada umumnya. Materi kegiatan yang dipersiapkanpun juga sama mencakup enam aspek perkembangan anak. Namun dalam setiap kegiatannya guru sering menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, dengan tujuan dapat mengenalkan cara berbahasa yang baik kepada siswa-siswinya. Di kegiatan awal, inti dan akhir, Guru selalu mengucapkan kata-kata yang ada dalam permainan ular naga yang berupa lagu pada siswa untuk memudahkan siswa dalam menirukan. Sesekali guru meminta anak untuk menyebutkan kata-kata yang ada dalam lagu yang baru diucapkannya.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Ibu Erna Widiawati selaku Kepala RA, beliau menjelaskan:

⁵⁷ Susiati, Wawancara, Jember 5 April 2019

“ Banyak program yang telah diterapkan di lembaga RA. Nurussalam untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri siswa-siswinya. Misalnya saja program pembiasaan membaca asmaul husna untuk mengembangkan aspek nilai agama dan moral. Untuk mengembangkan aspek kognitif anak, dapat dilakukan dengan program pembelajaran langsung, misalnya dengan cara mengamati pertumbuhan tanaman dan menanam tanaman hias. Pengembangan aspek fisik motorik biasa dilakukan dengan kegiatan senam bersama, bahkan bermain permainan tradisional juga ada yang mengandung kegiatan fisik. Sedangkan untuk mengembangkan aspek seni anak adalah dengan mengadakan kegiatan gebyar seni. Dan masih ada beberapa program-program yang lainnya. Selain adanya program – program tersebut di RA. Nurussalam juga menggunakan metode-metode yang sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini yaitu bercerita, demonstrasi, bercakap-cakap, pemberian tugas, bermain peran, karya wisata, proyek, dan eksperimen yang dapat mengembangkn aspek perkembangan anak yang tersebut diatas”.⁵⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu kepala RA. Nurussalam dapat diambil kesimpulan bahwa beliau sangat mendukung dengan kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan oleh guru-gurunya, termasuk kegiatan permainan ular naga.

Hal ini terlihat dari hasil observasi pada hari Kamis tanggal 20 Maret 2019 bahwasanya guru melaksanakan rencana pembelajaran berupa permainan ular naga yang telah mereka buat dan disetujui oleh kepala RA.

Hal ini diperkuat dengan penjelasan dari hasil wawancara dengan Ibu Siti Munfarida sebagai wali kelas kelompok A, beliau mengatakan:

“Kemampuan berbahasa anak dapat dibedakan menjadi empat kemampuan mbak, yaitu kemampuan mendengar, kemampuan berbicara, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis. Menurut saya kemampuan berbahasa anak kelompok A (salah satu

⁵⁸ Erna widiawati, *Wawancara*, Jember 20 Maret 2019

kelompok dengan rentang usia 4-5 tahun) sangat bervariasi. Terdapat beberapa anak yang telah dapat berbahasa dengan baik dan lancar, ada yang tidak mengerti tata cara berbahasa yang baik, dan ada pula anak yang sangat pendiam, diajak berbicara dengan bahasa setempatpun (bahasa Jawa) tidak ada respon atau tidak menghiraukan sama sekali, oleh karena itu saya mencoba menggunakan metode permainan ular naga”.⁵⁹

Setelah mengetahui kemampuan berbahasa anak pada kelompoknya, Ibu Siti dengan berdasarkan pada keputusan kepala RA yang memberikan kebebasan pada gurunya untuk menggunakan metode serta media pembelajaran sesuai dengan yang digunakan, beliau mencoba menggunakan media permainan ular naga. Dan menurut beliau respon anak-anak sangat baik dan mereka sangat senang, walaupun dalam pertama penggunaan mereka masih agak canggung dan belum bisa mengikuti tahapan-tahapan dalam permainan. Namun setelah beberapa kali mereka pun sudah menikmatinya dan sudah terlihat ada peningkatan keterampilan dalam berbahasanya.

Berdasarkan dari hasil wawancara tersebut, salah satu jenis bermain yang dapat mengembangkan serta meningkatkan keterampilan berbahasa anak adalah permainan Ular Naga. Permainan ular naga ini merupakan permainan yang banyak menggunakan percakapan antara satu tim peserta dengan tim peserta yang lainnya, dengan jenis percakapan tersebut berupa tanya jawab antara masing-masing induk sebagai gerbang.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti dilapangan mencatat data bahwa guru telah menggunakan berbagai metode untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Misalnya saja dengan

⁵⁹ Siti munfarida, *Wawancara*, Jember 24 April 2019

bercakap-cakap dengan anak pada kegiatan pembukaan dan penutupan pembelajaran (*recalling*) serta dengan menggunakan media permainan. Namun dalam kegiatan bercakap-cakap dan permainan masih ada saja anak yang tidak mau atau belum bisa berbahasa dengan baik.⁶⁰

Dari hasil wawancara dengan ibu Siti, dapat diambil kesimpulan bahwa di RA. Nurussalam telah memanfaatkan permainan ular naga untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak.

Berikut ini gambaran kegiatan pembelajaran yang ada di RA. Nurussalam kelompok A:

a. Kegiatan Awal/ pembukaan (\pm 30 menit)

Kegiatan awal secara umum biasanya dilakukan dengan metode demonstrasi, mengajak seluruh peserta didik untuk berbaris kemudian masuk ke ruang kelas berjalan dengan antri sambil bersalaman pada guru. Kegiatan pembuka dapat dilakukan di dalam atau di luar kelas, guru memberikan salam dan menanyakan kabar, lalu setelah itu berdoa sebelum belajar, kemudian berdiskusi tentang tema hari ini binatang, guru menjelaskan tentang permainan yang akan dilakukan yaitu ular naga sesuai dengan rencana atau bisa ditawarkan kepada peserta didik.

Di kegiatan awal guru memberikan motifasi yang dilaksanakan dengan metode bermain dengan tujuan agar anak merasa siap untuk

⁶⁰ *Observasi*, Jember 10 Mei 2019

mengikuti pembelajaran. kegiatan awal juga bisa dilakukan di luar kelas. Hal ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.1 Pelaksanaan Kegiatan Awal/Pembukaan, anak berbaris didepan kelas lalu bersalaman dan masuk kelas (Dokumentasi Enik Wulandari, 10 Mei 2019)

b. Kegiatan Inti (\pm 60 menit)

Kegiatan inti adalah kegiatan yang merupakan proses pembelajaran untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD). Kesiapan guru dalam mengajar juga terlihat ketika guru menjelaskan tema pembelajaran yang akan disampaikan, agar kompetensi yang hendak dicapai dapat tersampaikan dengan maksimal.

Begitu pula pada kegiatan inti dilaksanakan di dalam kelas, untuk pembelajaran yang pertama guru menggunakan permainan ular naga yang mana dengan permainan tersebut guru mengharapkan supaya anak-anak lebih rileks dan santai dalam menerima materi-materi selanjutnya. Dengan permainan ini keterampilan berbahasa

anak dapat ditingkatkan. Hal ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.2 Pelaksanaan Permainan Ular Naga
(Dokumentasi Enik Wulandari, 10 Mei 2019)

Gambar diatas adalah salah satu kegiatan inti yang berupa permainan ular naga. Dimana anak diminta untuk berbaris dan berjalan melewati gerbang yang diperankan oleh dua temannya, sambil menyanyikan lagu ular naga. Sebelum berjalan mereka diminta untuk berhitung dan menyebutkan nama-nama temannya.

Sebelum kegiatan ini dimulai, guru terlebih dahulu menjelaskan secara rinci dan memberikan contoh didepan kelas tentang permainan ular naga, setelah itu barulah guru mengajak anak-anak untuk bermain ular naga.

Metode penugasan. Metode penugasan adalah metode pembelajaran dengan sengaja memberikan tugas kepada peserta didik agar dilaksanakan dengan baik. Tugas diberikan kepada peserta didik untuk memberi kesempatan kepada mereka untuk menyelesaikan tugas yang didasarkan pada petunjuk langsung dari guru yang sudah dipersiapkan sehingga anak dapat menjalaninya secara nyata dengan melaksanakan dari awal hingga tuntas.⁶¹ Guru memberikan tugas kepada anak untuk menirukan dengan menebali garis putus-putus yang membentuk Ular, serta mengucapkannya. Dalam kegiatan tersebut anak dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangannya, yaitu kognitif, bahasa, seni dan motorik halus.



Gambar 4.2 Kegiatan Inti Dengan Metode Penugasan
(Dokumentasi Enik Wulandari, 15 Mei 2019)

⁶¹ Masitoh, *Strategi Pembelajaran TK*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. , 2015.),

Gambar di atas terlihat bahwasannya anak mampu melaksanakan tugas dengan baik tanpa bantuan guru. Kemampuan bahasa keaksaraan peserta didik cukup baik, dengan kegiatan tersebut anak mampu membuat coretan yang bermakna, serta anak bisa mengutarakan pendapatnya tentang gambar yang telah mereka bentuk.

Berdasarkan hasil wawancara di atas bahwasannya guru harus mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti, RPPH, media pembelajaran serta penialain peserta didik dengan tujuan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan maksimal. Adapun rancangan yang harus dipersiapkan dalam RPPH antara lain metode pembelajaran, karena metode pembelajaran sangat berpengaruh dalam suksesnya proses kegiatan pembelajaran. Ada beberapa metode pembelajaran PAUD yang biasa digunakan diantaranya yaitu bernyanyi, bercerita, bermain, karya wisata dan lain sebagainya.

c. Kegiatan Penutup

Sedangkan dalam kegiatan akhir/penutup, guru dapat mengakhiri pembelajaran dengan memberikan suatu kesimpulan terkait materi kompetensi yang telah disampaikan, kemudian diakhiri dengan salam dan berdoa. Guru mengajak peserta didik untuk ikut terlibat dalam menyimpulkan materi. Guru memberikan beberapa pertanyaan yang dijawab oleh peserta didik. Sehingga tampak peserta didik saling sahut menyahut menjelaskan tentang materi yang telah dipahami. Terkadang guru bertanya kepada peserta didik yang kurang aktif untuk

memancing keterampilan berbahasanya. Kegiatan penutup selain dengan metode bermain, juga dilakukan menggunakan metode bernyanyi. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.3
Kegiatan Penutup mereview materi, proses tanya jawab dan persiapan pulang
(Dokumentasi Enik Wulandari, 10 Mei 2019)

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Siti bahwasannya:

“Di akhir pembelajaran yaitu di kegiatan penutup, saya menjelaskan kembali materi yang telah disampaikan diawal, menanyakan perasaan anak ketika melakukan kegiatan. Pada intinya saya menyampaikan kesimpulan dari materi yang disampaikan, untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran hari ini, serta menginformasikan kegiatan esok hari”

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa

di kegiatan penutup atau akhir pembelajaran guru harus menyimpulkan materi yang telah disampaikan, dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran pada hari itu.

Berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa pada kegiatan penutup guru menyimpulkan materi yang telah disampaikan pada kegiatan awal dan inti. Guru sedikit memancing agar peserta didik

ikut terlibat dalam menyimpulkan materi. Guru memberikan beberapa pertanyaan yang di jawab oleh peserta didik seputar kegiatan dari awal sampai akhir. Disini terlihat peserta didik saling sahut menyahut menjelaskan tentang materi yang telah dipahami. Dan sesekali guru bertanya kepada peserta didik yang kurang aktif.⁶²

Berdasarkan dari hasil beberapa wawancara tersebut, dapat dilihat bahwa salah satu jenis permainan yang digunakan di RA. Nurussalam untuk mengembangkan serta meningkatkan keterampilan berbahasa anak adalah permainan Ular Naga. Permainan ular naga ini merupakan permainan yang banyak menggunakan percakapan yang dikemas dalam bentuk lagu antara satu tim peserta dengan tim peserta yang lainnya, dengan jenis percakapan tersebut berupa tanya jawab antara masing-masing induk sebagai gerbang.

2. Peningkatan keterampilan berbahasa siswa kelompok A di RA. Nurussalam Wuluhan Jember.

Kemampuan berbahasa setiap anak bervariasi. Dengan adanya berbagai macam kemampuan berbahasa yang beraneka ragam, sebagai pendidik dan orang tua harus saling bekerja sama untuk mengoptimalkan perkembangan keterampilan berbahasa anak. Karena pada masa kanak-kanak merupakan waktu yang sangat penting dalam mengembangkan bahasa anak.

⁶² Observasi pada tanggal 10 Mei 2019

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu wali murid yaitu Ibu Hasmita beliau mengatakan bahwa:⁶³

“Anak saya sekarang sudah banyak perkembangannya, berani *ngomong opo seng dikarepne*, kalau ditanya oleh gurunya juga mau menjawab, alhamdulillah saya senang dengan perkembangan ini”. Hal senada juga di katakan oleh Ibu Susiati wali murid yang lain bahwa:⁶⁴

“alhamdulillah anak saya sekarang sudah banyak peningkatan bahasanya, sudah tidak mengikuti bahasa yang aneh-aneh yang dia dapat dari televisi, saya sangat senang bu”.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan siswa siswi RA Nurussalam mengutarakan banyak pendapat pada saat *recalling*, mereka ikut mengevaluasi dari kegiatan yang telah mereka lakukan.

Sama halnya dengan aspek perkembangan yang lain, aspek perkembangan bahasa khususnya keterampilan anak dalam berbahasa yang dapat dikembangkan dengan kegiatan bermain. Banyak ragam permainan yang dapat memberikan rangsangan pada anak sehingga dapat mengoptimalkan keterampilan berbahasa anak, salah satunya adalah permainan ular naga. Hal ini senada dengan pendapat dari kepala RA Ibu Erna Widiawati, beliau mengatakan bahwa⁶⁵:

“Guru-Guru disini memang saya minta untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak-anak, supaya anak anak itu senang dalam belajar. Untuk metodenya saya serahkan sepenuhnya pada guru kelas masing-masing”.

Ibu Siti Munfarida, wali kelas mengatakan bahwa:⁶⁶

⁶³ Hasmita, Wawancara, Jember 10 Mei 2019

⁶⁴ Susiati, Wawancara, Jember 10 Mei 2019

⁶⁵ Erna widiawati, Wawancara, Jember 15 Mei 2019

⁶⁶ Siti Munfarida, Wawancara, Jember 10 Mei 2019

“Setelah memanfaatkan permainan ular naga ini anak-anak terlihat sangat senang sekali, dan mereka sampai mempraktekkan permainan tersebut saat jam istirahat”.

Gambar 4.4



Kegiatan anak-anak saat jam istirahat
(Dokumentasi Enik wulandari, 10 Mei 2019)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa Kebijakan kepala sekolah juga menentukan dari hasil pembelajaran. Permainan ular naga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran pada anak usia dini. Seperti halnya kegiatan permainan ular naga juga diterapkan oleh pendidik di RA. Nurussalam walaupun dengan rentang jarak waktu permainan yang tidak terlalu sering. Dengan adanya kegiatan permainan ular naga tidak hanya perkembangan bahasa anak saja yang dapat dikembangkan, namun perkembangan sosial emosional dan perkembangan yang lainnya juga dapat dikembangkan selain itu kreatifitas guru dalam mengatur tim saat permainan ini juga sangat diperlukan.

C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka dalam pembahasan temuan ini akan diungkapkan tentang Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelompok A Melalui Permainan Ular Naga di RA. Nurussalam Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.

1. Pemanfaatan Permainan Ular Naga Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelompok A Di RA. Nurussalam Wuluhan Jember.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi bahwa keterampilan berbahasa siswa kelompok A secara umum yaitu peserta didik mampu memahami bahasa, misalnya memahami cerita yang dibacakan oleh guru, mengungkapkan bahasa misalnya berpartisipasi dalam percakapan. Hal ini juga diakui oleh wali murid kelompok A yang menganggap bahwa anaknya juga mampu memahami perkataan dari gurunya, serta mau berpartisipasi dalam percakapan tentang tema. Dalam hal ini berarti bahwa apa yang diterapkan oleh guru sudah sesuai dengan pendapat dari Jamaris dalam Ahmad Susanto⁶⁷ karakteristik kemampuan berbahasa anak usia dini diantaranya “Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.” Peserta didik kelompok A dengan rentang umur empat sampai lima tahun sudah mampu memahami bahasa dan mengungkapkan bahasa sesuai dengan kemampuan anak.

⁶⁷ Ahmad susanto, *Perkembangan anak usia dini* (Jakarta:KENCANA PRENADAMEDIA GROUP, 2011), 75.

Sedangkan dalam prosedur ataupun tahapan-tahapan permainan ada sedikit perbedaan dengan yang dikemukakan oleh Iswinarti yang mana di RA Nurussalam dalam pelaksanaan permainannya lebih dipersingkat. Seperti dalam pemilihan anggota yang akan diikuti oleh anggota yang tertangkap gerbang tidak merahasiakan namanya, sedangkan menurut Iswinarti nama gerbang dirahasiakan.

Hal ini sesuai dengan pendapat dari Jamaris dalam Ahmad Susanto⁶⁸ yang mana beliau mengatakan "karakteristik kemampuan anak usia empat tahun itu dibagi tiga yaitu terjadi penguasaan yang cepat dalam kemampuan bahasa anak, menguasai 90% dari fonim dan sintaksis bahasa yang digunakan, dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan". Dalam kegiatan inti pembelajaran tidak hanya penugasan saja tetapi guru juga mengajak peserta didik bermain ular naga, benyanyi ular naga, dan mereka antusias dan merasa senang dalam kegiatan tersebut.

Hal ini juga sesuai dengan pedoman kurikulum 13 SK Dirjen No. 3489 Tahun 2016⁶⁹ "Adapun dalam Prinsip-prinsip pengembangan KTSP, ada beberapa poin yang dikembangkan salah satunya adalah belajar melalui bermain".

Di RA Nurussalam dalam penggunaan metode pembelajaran, metode bermain merupakan salah satu metode yang digunakan dengan alasan bahwa metode bermain sangatlah efektif dalam pelaksanaan. Selain peserta didik merasa senang, antusias materi atau kompetensi yang

⁶⁸ Ibid, 78

⁶⁹ Pedoman Kurikulum K13 SK Dirjen No.3489, 2016.

dituju dapat tersampaikan dengan maksimal. Wali murid RA Nurussalam khususnya kelompok A pada tahun pelajaran 2018/2019 juga sepakat dengan metode yang digunakan guru. Mereka memahami bahwa bermain itu sangat bermanfaat bagi anak-anak mereka. Mereka tidak keberatan jika peserta didik selalu diajak bermain baik didalam kelas ataupun di luar kelas oleh guru, karena dengan bermain anak mendapat pengetahuan tentang banyak hal. RA Nurussalam memiliki program siswa kelompok A berani mengutarakan pendapat dan mampu bertanya dan menjawab Pertanyaan dengan kalimat yang benar.

2. Peningkatan keterampilan berbahasa siswa kelompok A di RA. Nurussalam Wuluhan Jember.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi bahwa penerapan Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah ditetapkan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup. Sebelum pelaksanaan pembelajaran ada beberapa hal yang harus guru persiapkan antara lain rencana pembelajran seperti RPPH begitupula dengan media pembelajaran yang hendak digunakan.

Hal ini sesuai dengan pendapat dari Depdiknas dalam Ahmad Susanto bahwa “prinsip pengembangan bahasa anak salah satunya adalah harus dapat menyesuaikan dengan tema kegiatan dan lingkungan terdekat”. Supaya kegiatan pembelajaran bisa berlangsung dengan baik dan kompetensi yang hendak dicapai tersampaikan secara tuntas dan maksimal.

Diantara yang harus dirancang dalam RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yaitu metode pembelajaran dan metode bermain. Metode atau prosedur dalam permainan ular naga pada kelompok A RA Nurussalam merupakan metode yang digunakan oleh guru. Metode bermain digunakan baik di kegiatan pembuka, kegiatan inti maupun kegiatan penutup. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Garvey yaitu “dalam permainan berpura-pura terdapat usaha komunikatif berbentuk bahasa lisan atau percakapan yang berfungsi sebagai sarana untuk menunjukkan konsep dan makna dari permainan yang dilakoni anak”. Dengan anggapan bahwa metode bermain adalah metode yang sesuai dengan dunia anak yaitu dunia bermain.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Susanto⁷⁰, mengatakan bahwa melatih anak belajar bahasa dapat dilakukan dengan cara berkomunikasi melalui beberapa *setting*, antara lain melalui kegiatan bermain bersama, biasanya anak-nak secara otomatis berkomunikasi dengan temannya sambil bermain bersama.

Hal ini juga di sepakati oleh wali murid kelompok A yang menganggap bahwa bermain sambil belajar sangat efektif, karena peserta didik akan merasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai.

⁷⁰ Ahmad susanto, *Perkembangan anak usia dini* (Jakarta:KENCANA PRENADAMEDIA GROUP, 2011), 75.

Berdasarkan hasil dan pembahasan temuan diatas, hasil penelitian ini relevan dengan teori yang dikemukakan oleh Novi mulyani⁷¹ “bahwa permainan ular naga ini dapat melatih kemampuan emosi dan sosial anak. Cara anak bisa menempatkan diri dalam kelompok, membangun sebuah persahabatan, berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya, serta lainnya. Selain itu, keterampilan berbahasa juga dapat dirangsang malalui permainan ini”.



⁷¹ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 109.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan tentang peningkatan keterampilan berbahasa siswa kelompok A di RA. Nurussalam Wuluhan, Jember tahun 2018/2019 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan permainan ular naga dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelompok A di RA. Nurussalam merupakan metode yang baru diterapkan di lembaga tersebut. Guru membuat serta merancang RPPH sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan media yang telah disiapkan dengan memperhatikan kemampuan siswanya. Pelaksanaan pembelajaran dengan pemanfaatan permainan ular naga di sekolah RA. Nurussalam dilaksanakan 2 minggu sekali. Dari kegiatan ini anak-anak dapat menambah kosa katanya. Guru dituntut untuk lebih kreatif lagi dalam proses pembelajaran, baik dalam mengkomunikasikan materinya ataupun memancing siswa-siswinya untuk lebih semangat dalam belajar, guna mencapai tujuan pembelajaran K13.
2. Peningkatan keterampilan berbahasa siswa kelompok A di RA. Nurussalam dengan memanfaatkan permainan ular naga berjalan sesuai dengan rencana. Proses membangun pengalaman bersifat aktif, anak terlibat langsung dalam kegiatan bermain yang menyenangkan. Selama bermain mereka menggunakan ide-ide baru, belajar mengambil keputusan, dan memecahkan

masalah sederhana. Dengan adanya permainan ular naga ini anak dapat menambah dan memperkaya perbendaharaan kata, serta mereka menjadi lebih percaya diri untuk mengajukan pertanyaan pada guru.

B. Saran-saran

Setelah menyimak kesimpulan dari hasil penelitian ini, ada beberapa saran yang perlu diperhatikan, antar lain:

1. Kepala RA Nurussalam
 - a. Memberikan fasilitas, dukungan serta masukan kepada guru untuk menunjang keberhasilan pembelajaran di RA Nurussalam, karena input yang baik akan menghasilkan output yang maksimal apabila diberikan sarana yang baik.
 - b. Mengontrol pelaksanaan dengan mengikuti perkembangan keilmuan dan teknologi.
2. Guru
 - a. Bisa memahami dan mengerti karakter, potensi dari setiap siswa agar dapat mengembangkan potensinya dengan tepat
 - b. Bersabar dalam mendidik, membimbing dan mengarahkan peserta didik, dengan kesabaran akan menjadikan guru yang baik dan dihargai.
 - c. Tetap semangat dan pantang menyerah ketika menghadapi masalah dengan anak didiknya.

3. Kepada Masyarakat

- a. Ikut berpartisipasi dalam pendidikan karena masyarakat adalah mitra sekolah yang memiliki andil dalam mencapai tujuan pendidikan.
- b. Mendukung dan berperan aktif dalam segala kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan.

4. Wali Murid

- a. Mendukung dan berperan aktif dalam mensukseskan program-program sekolah.
- b. Membantu guru dalam membentuk karakter anak dilingkungan rumah atau keluarga.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, Abi. Setiwan, Johan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: Jejak Publiser.
- Badriyah, Huriyah, 2014 *Kumpulan Contoh Sukses dan Tembus Pengajuan Proposal*.
- Creswell, W, John. 2009. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*, terj. Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Danim, Sudarwan. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung:Pustaka Setia
- Darajat, Zakiah. 1996. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta:Bumi Aksara
- Fitriah, Muh. 2017. *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan kelas, dan study kasus*. Sukabumi: Jejak Publisher.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional Prosedur dan Manfaat Psikologis*. Malang:UMM Press
- Kurniawati, Mahardika, Esti. 2014."Peningkatan Prilaku Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Jawa" Jakarta: 251-?
- Masitoh, 2015. *Strategi Pembelajaran TK*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Parera, Daniel, Jos. 1987. *Belajar Mengemukakan Pendapat*. Jakarta: Erlangga.
- Pedoman Kurikulum 13 SK Dirjen No.3489. 2016. Kementrian Agama RI
- Permendikbud nomer 137. 2014."Perkembangan Anak Merupakan integrasi dari 6 aspek perkembangan"
- Rodliyah, Siti. 2013. *Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. Jember:STAIN Jember Press
- Siyoto, Sandu. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta:Kencana Prenadamedia

- Susanto, Happy. 2008. *Panduan Menyusun Proposal*. Jakarta: Transmedia Pustaka
- Suwendra, Wayan, I. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, dan Keagamaan*. Bali: Nilacakra.
- Tanzen, Ahmad. 2008. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras
- Taringan, Guntur, Henry. 1981. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim Penyusun. 2017. *Pedoman Karya Tulis Ilmiah IAIN Jember*. Jember: IAIN Jember Press.



Lampiran 3

PERNYATAAN SURAT KEASLIAN TULISAN

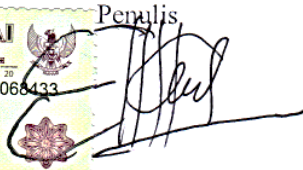
Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Enik Wulandari
NIM : T201511064
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam
Prodi : Pendidikan Islam Anak usia Dini (PIAUD)
Tempat, tanggal lahir : Jember, 14 April 1979
Alamat : Dusun Pomo RT 004 RW 017 Desa Ampel
Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang berjudul “
Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelompok A Melalui Permainan Ular
Naga di RA Nurussalam Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2018/2019” adalah
hasil penelitian saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 20 Mei 2019

Penulis,

enik Wulandari

METERAI
TEMPEL
93D7EAF660068433
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Matrik Penelitian

JUDUL	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODOLOGI PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelompok A Melalui Permainan Ular Naga di RA Nurussalam Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2018/2019	<p>1.Keterampilan Berbahasa.</p> <p>2.Permainan Ular Naga</p>	<p>1.Berkomunikasi secara lisan dengan bahasanya sendiri.</p> <p>2.Berbicara lancar</p> <p>3.Menjawab pertanyaan sederhana.</p> <p>1.Pengertian Bermain dan permainan.</p> <p>2.Tahapan-tahapan dalam bermain</p> <p>3.Jenis-jenis permainan tradisional.</p>	<p>1.Informan:</p> <p>a. Kepala sekolah</p> <p>b.Guru Kelas</p> <p>c. Siswa-siswi</p> <p>2. Kepustakaan</p> <p>3. Dokumentasi.</p>	<p>1.Jenis penelitian menggunakan kualitatif deskriptif.</p> <p>2.Penentuan subyek penelitian menggunakan teknik purposive sampling.</p> <p>3.Metode pengumpulan data</p> <p>a.Observasi.</p> <p>b.Wawancara</p> <p>c.Dokumentasi</p> <p>4.Metode Analisa data menggunakan analisis deskriptif kualitatif.</p> <p>5.Keabsahan data triangulasi sumber.</p>	<p>1.Bagaimana pemanfaatan permainan ular naga siswa kelompok A di RA. Nurussalam Wuluhan Jember?</p> <p>2.Bagaimana peningkatan keterampilan berbahasa siswa kelompok A di RA Nurussalam melalui pemanfaatan permainan ular naga ?</p>

PEDOMAN PENELITIAN

A. Pedoman Observasi

1. Situasi yang bersifat fisik
 - a. Letak geografis lembaga
 - b. Sarana dan prasarana
2. Situasi yang bersifat non fisik
 - a. Rangkaian aktifitas atau kegiatan pembelajaran
 - b. Urutan kegiatan
 - c. Emosi yang dirasakan dan diekspresikan oleh orang-orang yang terlibat dalam lingkungan penelitian
3. Keterampilan berbahasa siswa kelompok A
4. Pemanfaatan metode Permainan Ular Naga pada kelompok A

B. Pedoman Wawancara




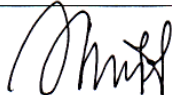



1. Kepala Sekolah
 - a. Bagaimana sejarah berdirinya RA Nurussalam Wuluhan Jember?
 - b. Metode apakah yang digunakan oleh guru RA Nurussalam untuk meningkatkan keterampilan berbahasa?
 - c. Kurikulum apakah yang digunakan di RA Nurussalam Wuluhan Jember?
 - d. Menurut Ibu bagaimana keterampilan Berbahasa khususnya kelompok A?
2. Guru Kelompok A
 - a. Menurut Ibu bagaimana keterampilan berbahasa siswa kelompok A?
 - b. Kurikulum apakah yang digunakan di RA Nurussalam Wuluhan?
 - c. Bagaimana pemanfaatan metode permainan ular naga pada kelompok A?

- d. Bagaimana tahapan pembelajaran yang dilaksanakan di RA Nurussalam Wuluhan Jember?
 - e. Bagaimana emosi yang di ekspresikan anak ketika diterapkan metode permainan ular naga pada kelompok A?
3. Wali Murid Kelompok A
- a. Menurut Ibu bagaimana keterampilan berbahasa anak di RA Nurussalam khususnya kelompok A?
 - b. Bagaimana tanggapan ibu tentang pemanfaatan permainan ular naga pada siswa kelompok A?
 - c. Faktortor apa yang membuat anda setuju terhadap diterapkannya metode permainan ular naga?

IAIN JEMBER

Lampiran 5

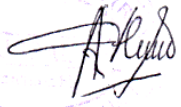
JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
RA NURUSSALAM WULUHAN JEMBER

NO	TANGGAL	KEGIATAN	INFORMAN	TTD
1	11 Maret 2019	Menyerahkan surat ijin penelitian	Erna Widiawati	
2	20 Maret 2019	Wawancara dengan kepala sekolah dan observasi	Erna Widiawati	
3	28 Maret 2019	Wawancara dengan wali murid kelompok A dan observasi	Hasmita	
4	5 April 2019	Wawancara dengan wali murid kelompok A dan observasi	Susiati	
5	24 April 2019	Wawancara dengan guru kelompok A dan observasi	Siti Munfarida	
6	10 Mei 2019	Wawancara dengan wali murid kelompok A dan observasi	Hasmita	
6	15 Mei 2019	Wawancara dengan kepala sekolah dan observasi	Erna Widiawati	
7	20 Mei 2019	Pengambilan surat keterangan selesai penelitian	Erna Widiawati	

Jember, 21 Mei 2019

Mengetahui,

Kepala RA Nurussalam


Erna Widiawati Spd





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136
Website : [www.http://ftik.iain-jember.ac.id](http://ftik.iain-jember.ac.id) e-mail : tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2693/In.20/3.a/PP.00.9/05/2019
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

07 Mei 2019

Yth. Kepala RA Nurussalam
Jl. Gunung Wayangan RT 004 RW 018
Pomo- Ampel, Wuluhan, Jember

Assalamualaikum Wr Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

Nama : Enik Wulandari
NIM : T201511064
Semester : VIII (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Islam
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Peningkatan Keterampilan Berbahasa SiswaKelompok A Melalui Permainan Ular Naga di RA Nurussalam, Wuluhan, Jember Tahun Pelajaran 2018/2019 selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Ibu.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala RA
2. Guru kelompok A
3. Peserta didik
4. Wali murid kelompok A

Demikian, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Mashudi

Lampiran 4



**YAYASAN NURUSSALAM AL HAMIDY
RAUDHATUL ATHFAL NURUSSALAM**
RT 004 RW 018 Dusun Pomo Desa AmpeL Kecamatan Wuluhan Jember
Akta/Notaris: Dany Ermawan, S.H. No.14 Tanggal 24 Agustus 2018
Keputusan KemenkumhamRI : No.AHU-0011374.AH.01.04. Tahun 2018

SURAT KETERANGAN

No. 18/RA.NS/V/2019

Dengan ini kami kepala RA Nurussalam Wuluhan, menerangkan dengan sebenar-benarnya bahwa:

Nama : Enik Wulandari
NIM : T201511064
Jurusan : Pendidikan Islam Anak usia Dini (PIAUD)
Semester : 8

Bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian di RA Nurussalam Wuluhan, Jember dan menyelesaikan penelitian pada tanggal 20 Mei 2019 dengan judul: "Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelompok A Melalui Permainan Ular Naga di RA Nurussalam Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2018/2019"

Demikian keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 20 Mei 2019

Mengetahui

Kepala RA Nurussalam

Erna Widiawati, S.Pd

BIODATA PENULIS

Nama : Enik Wulandari
NIM : T201511064
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Tempat, tanggal lahir : Jember, 14 April 1979
Alamat : Dusun Pomo RT 004 RW 017 Desa Ampel
Kecamatan : Wuluhan
Kabupaten : Jember
Riwayat Pendidikan : 1. SDN Ampel 03 Lulus Tahun 1992
2. SMP Negeri 1 Wuluhan Lulus Tahun 1995
3. SMK Negeri 1 Lulus Tahun 1998
4. 2015-sekarang Program Studi S1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember

