MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI PERMAINAN TOPI RAJA PADA ANAK KELOMPOK B TK PGRI BANDUNG KECAMATAN BANDUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014-2015

ARTIKEL PENELITIAN

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Pada Program Studi PG-PAUD

OLEH:

SUDARTI
NPM. 13.1.01.11.0499P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

Skripsi oleh:

SUDARTI
NPM. 13.1.01.11.0499P

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI PERMAINAN TOPI RAJA PADA ANAK KELOMPOK B TK PGRI BANDUNG KECAMATAN BANDUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014-2015

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PG-PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal: 13 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
INTAN PRASTIHASTARI WIJAYA, M.Pd, M.Psi	**ISFAUZI HADI NUGROHO, M.Psi**
NIDN. 0729078402	NIDN.0701038303

Skripsi oleh:

SUDARTI
NPM. 13.1.01.11.0499P

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI PERMAINAN TOPI RAJA PADA ANAK KELOMPOK B TK PGRI BANDUNG KECAMATAN BANDUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014-2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PG-PAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal: 23 Maret 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd
2. Penguji I : Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi
3. Penguji II : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd, M.Psi

Mengetahui,
Dekan FKIP UNP Kediri

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN. 0716046202

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI PERMAINAN TOPI RAJA PADA ANAK KELOMPOK B TK PGRI BANDUNG KECAMATAN BANDUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014-2015

SUDARTI

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan , Universitas Nusantara PGRI Kediri

Jl. K.H Achmad Dahlan No. 76 Kediri 64112 Telp. (0354) 776706

Abstrak

Kemampuan berbahasa anak dalam berbicara sangat perlu dikembangkan agar anak dapat memiliki kemampuan dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan, serta tindakan interaktif dengan lingkungannya. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di TK PGRI Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung pada Kelompok B didapatkan hasil bahwa kemampuan berbahasa dalam berbicara anak masih rendah. Rumusan masalah penelitian ini yaitu : "Apakah penggunaan permainan Topi Raja dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B TK PGRI Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung tahun Pelajaran 2014-2015?".

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Memperoleh data tentang kemampuan berbicara pada anak kelompok B TK PGRI Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung sebelum dilakukan tindakan, (2) Melakukan tindakan berupa penerapan permainan Topi Raja sebagai upaya peningkatan kemampuan berbicara pada anak kelompok B TK PGRI Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung, (3) Mengumpulkan data tentang kemampuan berbicara pada anak kelompok B TK PGRI Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung, (4) Mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan berbicara anak kelompok B TK PGRI Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014-2015 melalui permainan Topi Raja.

Dari hasil analisis data diketahui bahwa : (1) Pada siklus 1, nilai perhitungan ketuntasan belajar anak mencapai 43,73%, (2) Pada siklus 2, nilai perhitungan ketuntasan belajar anak mencapai 62,5% (3) Pada siklus 3, nilai perhitungan ketuntasan belajar anak berhasil mencapai 87,5% atau dikategorikan tuntas belajar dan telah memenuhi standar ketuntasan minimal yakni 75%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini berhasil dan hipotesis tindakan diterima, yakni pembelajaran dengan permainan Topi Raja dapat meningkatkan kemampuan berbahasa dalam berbicara pada anak kelompok B TK PGRI Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014-2015.

Kata kunci : Kemampuan Berbicara, Permainan Topi Raja.

I. PENDAHULUAN.

Dalam mengembangkan aspek kebahasaan, khususnya berbicara, anak hendaknya dituntun untuk secara aktif mengutarakan hal-hal yang ada dalam benaknya. Banyak metode pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk melayani kebutuhan tersebut. Diantaranya metode demonstrasi dan media seperti kubus huruf. Selain itu, guru juga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berbicara dengan menggunakan permainan-permainan yang dirancang menarik dan mengaktifkan anak.

Berdasarkan observasi tentang aspek bahasa, khususnya kemampuan berbicara yang dilakukan di TK PGRI Bandung, Kecamatan Bandung, Tulungagung, diketahui bahwa masih banyak anak kelompok B yang sulit dalam mengembangkan kosa kata dan berbicara secara lancar dalam bahasa Indonesia. Hanya sebagian kecil anak yang terlihat cukup baik kemampuan berbicaranya. Permainan-permainan yang digunakan guru lebih banyak pada pengembangan fisik motorik kasar sedangkan untuk aspek kebahasaannya masih kurang. Metode pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelaharan bahasa juga masih monoton, sehingga anak kurang tertarik dalam memahami materi.

Beberapa strategi untuk mengatasi masalah tersebut salah satunya adalah dengan membuat sebuah permainan yang diberi nama "Topi Raja". Permainan Topi Raja ini dapat mengembangkan indikator yaitu: "menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama. Misalnya: bola, buku, baju, dan lain-lain". Tujuan dari permainan ini antara lain: anak dapat menyebutkan kata-kata yang suku kata awalnya sama, menambah perbendaharaan kata, melatih daya ingat anak, melatih keberanian anak, dan mengembangkan daya imajinasi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memandang bahwa perlu diadakan pemecahan masalah untuk mengatasi kurang meningkatnya kemampuan berbicara anak di TK PGRI Bandung, sehingga dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI PERMAINAN TOPI RAJA PADA ANAK KELOMPOK B TK PGRI BANDUNG KECAMATAN BANDUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014-2015".**

II. KAJIAN PUSTAKA

1. Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini

a. Pengertian Bahasa

Bahasa memiliki pengertian yang luas dan beragam arti menurut beberapa ahli. Santrock (2002) menyatakan bahwa "bahasa adalah suatu bentuk komunikasi, entah itu lisan, tertulis atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol".

b. Fungsi Bahasa bagi Anak

Fungsi bahasa bagi anak menurut Halliday (dalam Anissa, 2012), antara lain: 1) fungsi Instrumental, bahasa digunakan sebagai perpanjangan tangan; 2) fungsi Regulatif, bahasa digunakan untuk mengatur orang lain; 3) fungsi Interaksional, bahasa digunakan untuk bersosialisasi; 4) fungsi Personal, bahasa digunakan untuk mengungkapkan perasaan ataupun pendapat; 5) Fungsi Heuristik atau mencari info, bahasa digunakan untuk bertanya; 6) fungsi Imajinatif, bahasa untuk memperoleh kesenangan; dan 7) fungsi Representatif, bahasa untuk menyampaikan info atau fakta.

c. Karakteristik Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini

Sujiono (2005) karakteristik perkembangan bahasa anak usia dini yaitu mengenal tulisan sederhana, mungkin mempunyai kosa kata yang terdiri dari 900 kata (3 tahun), mungkin

memiliki kosakata sebanyak 1500 kata (4 tahun), kosa kata bisa mencapai 3000 kata (5 tahun), dan dapat mengulang kalimat yang terdiri dari 9 dan 10 suku kata.

2. Pengembangan Kemampuan Berbicara

a. Pengertian Berbicara

Hurlock (1978) menyatakan bahwa "berbicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud". Menurut Nurgiyantoro (2001) berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa yaitu setelah aktivitas mendengarkan.

b. Tahap Perkembangan Berbicara Anak

Menurut Vygostky (dalam Anissa, 2012) ada 3 tahap perkembangan bicara pada anak yang berhubungan erat dengan perkembangan berpikir anak yaitu:

1) Tahap eksternal
2) Tahap egosentris,
3) Tahap internal,

3. Kajian tentang Bermain

a. Pengertian Bermain dan Permainan

Menurut Soegeng (dalam Anita, 2005) bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Permainan ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Santrock, 2002).

b. Manfaat Permainan Bagi Anak Usia Dini

Masa usia dini adalah masa bermain bagi anak. Anak melakukan kegiatan bermain setiap hari. Kegiatan bermain ini tanpa disadari anak mempunyai manfaat- manfaat yang baik untuk berbagai aspek perkembangan yang mereka miliki.

c. Tahapan perkembangan Bermain

Menurut Jean Piaget (dalam Mayke, 1995) mengemukakan tahapan bermain yang sejalan dengan perkembangan kognitif anak adalah:

a. *Sensory Motor Play* (± ¾ bulan – 1,5 tahun)
b. *Symbolic* atau *Make Believe Play* (± 2 – 7 tahun)
c. *Social Play Games With Rules* (±8 – 11 tahun)
d. *Games With Rules And Sports* (11 tahun ke atas)

4. Permainan Topi Raja

a. Pengertian Permainan Topi Raja

Permainan Topi Raja merupakan suatu bentuk permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berbahasa khususnya pada aspek berbicara anak usia dini (Mudjito, 2007). Permainan ini melibatkan banyak peserta sekitar lima anak atau lebih, dapat juga untuk permainan klasikal dengan peserta seluruh anak di kelas. Dalam permainan ini, anak diminta untuk menyebutkan kata dengan huruf awal yang sama sesuai dengan huruf yang telah ditentukan oleh guru, misalnya kata dengan huruf awal "a".

a. Langkah-langkah Permainan Topi Raja

Cara bermain Topi Raja menurut Wahyuningsih (2011) adalah sebagai berikut:

1) Siapkan alat peraga "Topi Raja"
2) Ajak anak membuat lingkaran
3) Jelaskan cara bermain Topi Raja dan beri contoh cara memainkannya
4) Ajak anak bernyanyi terlebih dahulu lagu "Huruf a" sebelum permainan dimulai.

Lagu Huruf a

A a a aku suka apel
A a a aku suka anggur

A a a aku punya ayam
A a a aku punya angsa

5) Tunjuk salah satu anak untuk mulai bermain
6) Anak pertama memakai Topi Raja dan berkata "Aku si Raja a, aku suka apel", kemudian topi raja dipindahkan ke anak keduadan anak kedua menyebutkan apa yang dikatakan anak pertama tapi dengan mengubah nama benda yang berawalan huruf a dengan nama yang lain, misalnya "Aku si Raja a, aku suka anggur", begitu seterusnya.

b. Manfaat Permainan Topi Raja

Adapun manfaat dari permainan Topi Raja ini adalah: 1) anak dapat menyebutkan kata-kata yang mempunyai suku kata akhir yang sama; 2) menambah perbendaharaan kata; 3) melatih daya ingat; 4) melatih keberanian; 5) mengembangkan daya imajinasi (Wahyuningsih, 2011).

A. Kerangka Berpikir

Untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak, guru dapat memberikan berbagai metode dan media pembelajaran serta permainan yang efektif dan menyenangkan agar anak tertarik dalam proses pembelajaran. Permainan Topi Raja merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak karena dalam permainan ini, anak akan dituntut untuk berani mengungkapkan pendapatnya, sehingga perbendaharaan kata anak akan bertambah dan berimbas pada meningkatnya kemampuan berbicara yang ia miliki

Melalui permainan Topi Raja diharapkan anak dapat belajar untuk mengungkapkan kata-kata, mengenal komunikasi yang baik, melatih keberanian anak sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak usia dini. Selain itu, permainan ini juga dapat melatih konsentrasi dan daya imajinasi anak.

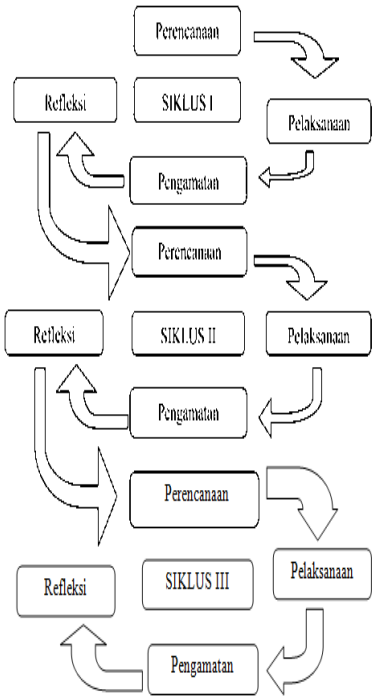
III. METODE PENELITIAN

A. Subyek dan Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK PGRI Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014-2015 dengan subyek penelitian adalah peserta didik kelompok B dengan jumlah 16 anak yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 6 anak laki-laki.

B. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian tindakan kelas ini memakai model seperti yang diterapkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart, yang merupakan model pengembangan dari Kurt Lewin. Penelitian ini menggunakan tiga siklus yang mana pada masing-masing siklusnya terdiri dari empat tahapan yakni perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.



Gambar Diagram Alur Desain Penelitian Kemmis & Taggart (dalam Arikunto, 2002)

C. Instrumen Pengumpulan Data

1. Subyek yang dinilai
   Anak kelompok B TK PGRI Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung
2. Kemampuan yang dinilai
   k mampu berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca
3. Indikator: Membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama (Bhs 11)
4. Teknik penilaian: Unjuk Kerja dan Observasi
5. Prosedur : 1) Guru mempersiapkan media yang akan digunakan dalam bermain Topi Raja; 2) Guru menjelaskan cara bermain Topi Raja; 3) Guru menyuruh salah satu anak untuk memulai bermain "Aku si Topi Raja A" dan anak berikutnya melanjutkan;4) Guru memberikan bimbingan pada anak yang belum mau bermain; 5) Guru memberi penilaian dan pujian pada anak.
6. Kriteria penilaian
   - Anak mendapat bintang empat, jika anak mampu dengan sangat baik dalam menyebut kata dengan huruf awal yang sama.
   - Anak mendapat bintang tiga, jika anak sudah berkembang sesuai harapan, cukup lancar dalam menyebut kata dengan huruf awal yang sama.
   - Anak mendapatkan bintang dua, jika anak sudah mulai berkembang kemampuan dalam menyebut kata dengan huruf awal yang sama.
   - Anak mendapatkan bintang satu, jika anak belum dapat menyebut kata dengan huruf awal yang sama

D. Teknik Analisis Data

Untuk menguji hipotesis tindakan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif kooperatif.

Prosedur analisis data dalam penelitian ini adalah:

1. Menghitung distrubusi frekuensi perolehan tanda bintang (★ dengan menggunakan rumus sebagai berikut:
   $P = \frac{f}{N} \times 100\ \%$
   Keterangan
   P : prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu
   f : jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu
   N : jumlah anak keseluruhan
2. Membandingkan ketuntasan belajar sebelum tindakan dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan

Adapun norma yang dipakai dalam pengujian hipotesis adalah hipotesis diterima atau tindakan dinyatakan berhasil jika terjadi peningkatan kemampuan berbicara anak mencapai prosentase sekurang-kurangnya 75%. Apabila dalam penelitian mendapatkan hasil pada antara 75% - 100% maka hal tersebut sudah dapat disimpulkan bawa penelitian dianggap sudah berhasil.

E. Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan jadwal penelitian yang telah direncanakan sebagai berikut:

1. Selasa tanggal 20 Januari 2015
2. Selasa tanggal 27 Januari 2015
3. Sabtu tanggal 7 Februari 2015

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK PGRI Bandung Kecamatan Bandung, Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014-2015. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok B dengan jumlah anak didik 16 yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 6 anak perempuan, dengan keadaan semua hadir.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Desain penelitian terdiri dari tiga siklus secara berulang-ulang yang meliputi siklus 1, siklus 2 dan siklus 3. Setiap siklus dalam penelitian ini meliputi empat tahap sebagai berikut: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi.

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus 1

Siklus 1 dilaksanakan selama satu kali pertemuan kompetensi dasar yang dipelajari adalah meningkatkan kemampuan berbahasa anak dalam membaca permulaan pada indikator yaitu menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal sama.

Berdasarkan hasil data pengamatan serta penilaian hasil unjuk kerja anak dalam kegiatan pengembangan kemampuan berbicara dapat diketahui prosentase ketuntasan belajar anak seperti pada tabel di bawah ini:

Hasil Prosentase Ketuntasan

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah Anak	Prosentase
1.	Tuntas	7	43,75%
2.	Belum tuntas	9	56,25%
Jumlah		16	100%

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus 2

Siklus 2 dilaksanakan dalam satu kali pertemuan Kompetensi dasar yang dipelajari meningkatkan kemampuan berbicara anak pada indikator.

Berdasarkan hasil data pengamatan serta penilaian hasil unjuk kerja anak dalam kegiatan pengembangan kemampuan berbicara dapat diketahui prosentase ketuntasan belajar anak seperti pada tabel di bawah ini:

Hasil Prosentase Ketuntasan

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah Anak	Prosentase
1.	Tuntas	10	62,5%
2.	Belum tuntas	6	37,5%
Jumlah		16	100%

4. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus 3

Siklus 3 dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Kompetensi dasar yang dipelajari adalah meningkatkan kemampuan berbicara pada indikator menyebutkan kata dengan huruf awal yang sama.

Berdasarkan hasil data pengamatan serta penilaian hasil unjuk kerja anak dalam kegiatan pengembangan kemampuan berbicara dapat diketahui prosentase ketuntasan belajar anak seperti pada tabel di bawah ini:

Hasil Prosentase Ketuntasan

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah Anak	Prosentase
1.	Tuntas	14	87,5%
2.	Belum tuntas	2	12,5%
Jumlah		16	100%

C. Pembahasan dan Penarikan Kesimpulan

Dari hasil analisa data pada siklus 1 dapat diketahui bahwa kemampuan berbahasa anak khususnya dalam berbicara masih cukup rendah. Hal ini dikarenakan guru masih melakukan penyesuaian terhadap anak dalam penggunaan permainan topi raja begitupun sebaliknya. Hasil penilaian unjuk kerja anak dalam pembelajaran berbahasa khususnya dalam berbicara mencapai prosentase 43,75%. Hal ini berarti kriteria ketuntasan belajar yang diharapkan belum tercapai.

Pada siklus 2, keaktifan dan antusiasme anak dalam pembelajaran mulai menampakkan peningkatan. Hal ini dikarenakan guru bisa memotivasi anak yang belum berani dan aktif dalam pembelajaran sehingga menjadi lebih berani dan mampu melaksanakan tugasnya sesuai dengan perintah guru. Jumlah siswa yang masih membutuhkan bimbingan guru dalam pelaksanaan permainan topi raja juga berkurang. Prosentase hasil penilaian unjuk

kerja anak dalam pembelajaran berbahasa khususnya dalam berbicara mencapai 62,5%.

Pada silus 3 anak sudah semakin meningkat kemampuannya dalam berbicara. Jumlah anak yang masih membutuhkan bimbingan guru dalam penggunaan permainan topi raja juga semakin berkurang. Anak pun semakin mampu dalam menyebut kata yang berhuruf depan sama. Hal ini dikarenakan guru semakin terampil dan baik serta optimal dalam memotivasi anak yang kurang mampu melaksankan tugasnya dalam permainan topi raja. Nilai prosentase hasil unjuk kerja anak pada siklus 3 mengalami peningkatan yang cukup signifikan yakni 87,5%. Dengan demikian kriteria ketuntasan pada siklus 3 ini telah tercapai sehingga tidak diperlukan lagi perbaikan dalam pembelajaran selanjutnya.

Peningkatan hasil belajar anak dari siklus 1 sampai siklus 3 dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Hasil Penilaian Kemampuan Berbicara Anak Melalui Permainan Topi Raja Mulai dari Siklus 1 Sampai Siklus 3

No.	Hasil Penilaian	Tindakan Siklus 1	Tindakan Siklus 2	Tindakan Siklus 3
1.	Bintang 1	18,75%	6,25%	0%
2.	Bintang 2	37,5%	31,25%	12,5%
3.	Bintang 3	31,25%	37,5%	31,25%
4.	Bintang 4	12,5%	25%	56,25%
Prosentase Ketuntasan Belajar		43,75%	62,5%	87,5%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa terjadi peningkatan ketuntasan belajar anak mulai dari dari siklus 1 sampai siklus 3, dengan prosentase ketuntasan belajar mencapai 87% pada siklus 3. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan permainan topi raja dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional dalam bekerja sama pada anak kelompok B TK PGRI Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung, sehingga hipotesis tindakan ini dapat diterima.

D. Kendala dan Keterbatasan

Adapun kendala dan keterbatasan tersebut adalah kurangnya sarana dan prasarana dari sekolah khususnya pengadaan topi yang bervariasi.

Sarana dan prasarana tentu sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran karena dengan sarana dan prasarana yang memadai, anak akan merasa nyaman dalam belajarnya. Manajemen waktu yang optimal juga mempengaruhi proses pembelajaran. Namun demikian, secara umum pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui permainan topi raja ini telah berhasil dilakukan peneliti sesuai dengan RKH yang telah disusun dan membuat anak tertarik serta senang dalam pembelajaran.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan pada kemampuan berbahasa anak dalam berbicara menggunakan permainan topi raja mulai dari siklus 1 hingga siklus 3 dengan prosentase 43,73% pada siklus 1, 62,5% pada siklus 2 dan 87,5% pada siklus 3. Hal ini berarti bahwa penelitian tindakan kelas dapat dikatakan berhasil karena telah mencapai hasil prosentase di atas kriteria ketuntasan minimal sebesal 75%, sehingga hipotesis tindakan dapat diterima.

B. Saran

Adapun saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga TK

Lembaga pendidikan khususnya Lembaga Pendidikan Taman Kanak-kanak hendaknya menggunakan permainan yang menarik bagi anak seperti permainan topi raja, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan, serta perkembangan anak akan tercapai

secara optimal khususnya pada kemampuan berbicara.

2. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Untuk mengoptimalkan hasil dari permainan Topi Raja, sebaiknya digunakan berbagai macam topi. Hal ini dilakukan agar permainan Topi raja semaikin menarik dan bermakna bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

Anissa, Mutiara, dkk. 2012. *Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Boneka Jari untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok A*. Jurnal. Fakultas pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja

Depdiknas. 2007. *Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal

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

Hurlock, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak.* Jakarta: Erlangga

Mayke, Sugiyanto. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Erlangga.

Mudawamah, Nurul. 2012. *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. (Online). (http://www.nurulmudawamah.wordpress.com/perkembangan-bahasa-anak-usia-dini//) . diakses pada tanggal 28 Oktober 2014

Mudjito. 2007. *Persiapan Membaca dan Menulis Melalui Permainan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penialain dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE

Santrock, John W. 2002. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga

Sudjiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti

Syaodih, Ernawulan. 2005. *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya

Wahyuningsih, Sri. 2011. *Cara Mencerdaskan Buah Hati dalam Berbahasa*. Jakarta: PT Bintang Ilmu

Wasimin. 2009. *Peningkatkan Kompetensi Berbicara Siswa SD Melalui Metode Role Play*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan

Yamin. M & Sanan, J. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada