

**PEMANFAATAN PERMAINAN SAMBUNG CERITA UNTUK
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA DAN
IMAJINASI ANAK DI MIN 4 LANGSA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

LAINA AL AMIRI
NIM : 1052018032

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT
AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
2023 M/1444 H**

SKRIPSI
Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri Langsa (IAIN) Langsa
Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Sebagian
Syarat-Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Diajukan Oleh :

LAINA AL AMIRI

Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Program Strata Studi (S-1)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
NIM 1052018032

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Chery Julida Panjaitan, M.Pd

NIP.19830724 201503 2 001

Pembimbing II



Syamsiah Z, M.Pd

NIP.19840424201903 2 001

**PEMANFAATAN PERMAINAN SAMBUNG CERITA UNTUK
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA DAN
IMAJINASI ANAK DI MIN 4 LANGSA**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan
Dinyatakan Lulus serta Diterima Sebagai Salah Satu
Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam
Ilmu Pendidikan dan Keguruan

**Pada Hari/Tanggal :
Rabu, 23 November 2022 M
28 Rabi'ul-Akhir 1444 H**

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua



Chery Julida Panjaitan, M.Pd
NIDN. 2024078301

Sekretaris



Syamsiah Z, M.Pd
NIDN. 2024048403

Anggota I



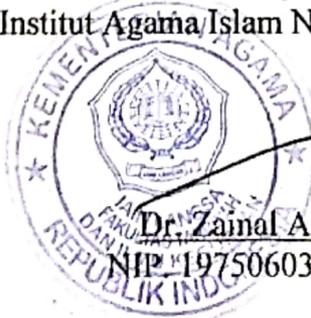
Rika Restella, M.Pd
NIDN. 2015099102

Anggota II



Junaidi, M.Pd.I
NIDN. 2001108303

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa



Dr. Zainal Abidin, MA
NIP. 197506032008011009

PERNYATAAN KEASLIAN

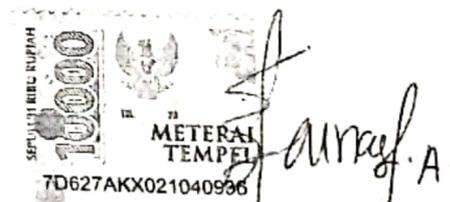
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Laina Al Amiri
Tempat/Tanggal Lahir : Binjai/ 28 Juli 2000
Nomor Pokok : 1052018032
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Alamat Asal : Jln. Jend Sudirman ,Gg.Matseh, Kec.Binjai Kota,
Kota Binjai

Dengan ini menyatakan skripsi saya yang berjudul "**Pemanfaatan Permainan Sambung Cerita Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Dan Imajinasi Anak Di MIN 4 Langsa** " adalah benar hasil usaha sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata/terbukti karya orang lain, maka akan dibatalkan dan saya siap menerima sanksi akademik dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa,
Hormat saya,



Laina Al Amiri

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur yang tak terhingga penulis ucapkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.

Shalawat dan salam penulis hantarkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman keodohan ke zaman yang penuh ilmu pengetahuan, sehingga dapat menjadi bekal hidup bagi kita selaku umatnya baik di dunia maupun di akhirat kelak.

Penelitian menyadari bahwa penyusunan skripsi tidak akan mungkin terwujud tanpa bantuan, saran, dan arahan dari berbagai pihak. Secara khusus kepada :

1. Bapak Dr.H.Basri,MA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa.
2. Bapak Dr.Zainal Abidin,MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa.
3. Bapak Dr.Zulfitri,MA selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa.
4. Bapak M.Fadli,M.Pd selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa.
5. Bapak Mahyiddin,S.Ag,MA selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa.

6. Ibu Rita Sari, M.Pd selaku ketua jurusan PGMI yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya guna memberi bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran dan keikhlasan hingga akhir penulisan skripsi ini.
7. Bapak Junaidi, M.pd.I selaku sekretaris jurusan prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
8. Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, saran serta semangat kepada penulis demi kelancaran penulisan skripsi ini.
9. Ibu Syamsiah Z, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, saran serta semangat kepada penulis demi kelancaran penulisan skripsi ini.
10. Kepada Alm Ayahanda Amirudi dan Ibunda tercinta Emiwarlis, S.Pd yang tiada henti-hentinya selalu mendoakan, memberikan curahan kasih sayang serta memberikan motivasi dan dorongan baik moral maupun material.
11. Bapak/Ibu Dosen dan segenap Karyawan/Karyawati IAIN Langsa yang telah memudahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
12. Bapak Helmi, S.Ag selaku kepala Madrasah MIN 4 Langsa yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian di MIN 4 Langsa.
13. Bapak Muslim, S.Pd.i selaku wali kelas II-C MIN 4 Langsa yang telah meluangkan waktunya membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

14. Kepada adik-adik tercinta yaitu Nurhaliza Al Amiri dan Zulhair Al Amiri yang selalu menyemangati, mendoakan, dan memberikan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.

15. Kepada sahabat-sahabat tercinta yang telah memberikan dorongan dan motivasi dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Sudah menjadi kewajiban bagi penulis untuk menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, saya ucapkan terimakasih atas dukungan, semangat dan do'a yang diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini. dengan ucapan hamdalah "Alhamdulillah" penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pribadi penulis dan bermanfaat bagi pembaca.

Langsa

Penulis

Laina Al Amiri

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRAC	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Penjelasan Istilah	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Penelitian Tindakan Kelas	8
B. Permainan Sambung Cerita.....	11

C. Perkembangan Bahasa Anak.....	15
D. Imajinasi Anak	27
E. Penelitian Relevan	32
BAB III METODELOGI PENELITIAN	36
A. Objek Tindakan	36
B. Lokasi & Subejk Penelitian.....	36
C. Teknik Pengumpulan Data.....	36
D. Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN.....	41
A. Hasil Penelitian.....	41
B. Pembahasan.....	58
BAB V PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indikator Tes Perkembangan Bahasa	38
Tabel 3.2 Indkator Tes Imajinasi Anak.....	38
Tabel 3.3 Kriteria Keberhasilan Nilai Rata-Rata.....	40
Tabel 3.4 Kriteria Presentase Ketuntasan Belajar	40
Tabel 4.1 Rekapitulasi Pemanfaatan Permainan Sambung Cerita	
Siswa Siklus I.....	46
Tabel 4.2 Rakapitulasi Pemanfaatan Permainan Sambung Cerita	
Siswa Siklus II.....	51
Tabel 4.3 Skor Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Dan Siklus II	57
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Pemanfaatan Permainan Smabung Cerita	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rancangan Penelitian Tindakan Kelas	9
Gambar 4.1 Peneliti Beri Gambar Kepada Siswa Siklus I.....	48
Gambar 4.2 Hasil Gambar Imajinasi Anak Siklus I	49
Gambar 4.3 Peneliti Beri Gambar Kepada Siswa Siklus II	55
Gambar 4.4 Hasil Gambar Imajinasi Anak Siklus II.....	55

ABSTRAK

Nama: Laina Al Amiri, Tempat/Tanggal Lahir: Binjai, 28 Juli 2000, Nim: 1052018032, Judul Skripsi: Pemanfaatan Permainan Sambung Cerita Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Dan Imajinasi Anak Di MIN 4 Langsa.

Adapun masalah yang dihadapi pada Siswa kelas V-C yaitu saat peneliti melakukan observasi di MIN 4 langsa , peneliti menemukan siswa yang bingung menceritakan pengalamannya. Pada saat peneliti meminta siswa bercerita di depan kelas siswa masih kurang dalam menguasai kosa kata, selalu mengulang kata dan kalimat, kurang percaya diri pada saat bercerita di depan kelas. Ada beberapa penyebab masalah tersebut salah satunya kurangnya kreatifitas guru dalam mengajar sehingga siswa tidak fokus dan merasa bosan. Maka dari itu peneliti membuat inisitif belajar sambil bermain untuk meningkatkan kosa kata dalam bercerita dan kepercayaan diri anak yaitu dengan metode permainan sambung cerita. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan imajinasi anak di MIN 4 Langsa juga. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu Peningkatan perkembangan bahasa dan imajinasi siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I sebesar 12,5% atau sebanyak 3 siswa yang tuntas. Setelah melanjutkan penelitian pada siklus II, perkembangan bahasa dan imajinasi anak meningkat menjadi 87,5% atau sebanyak 21 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan sambung cerita dapat meningkatkan perkembangan bahasa dan imajinasi anak.

Kata Kunci : Permainan, Sambung Cerita,Perkembangan Bahasa,Imajinasi Anak

ABSTRAC

The problem faced by students in class V-C is that when the researcher makes observations at MIN 4 Langsa, the researcher finds students who are confused about their experiences. When the researcher asked students to tell stories in front of the class, the students were still lacking in mastering vocabulary, always repeating words and sentences, lacking confidence when telling stories in front of the class. There are several causes of this problem, one of which is the lack of teacher creativity in teaching so that students do not focus and feel bored. Therefore, the researchers made the initiative to learn while playing to increase vocabulary in storytelling and children's confidence, namely by using the story-telling game method. This study aims to improve the development of language and imagination of children at MIN 4 Langsa as well. The method used in this research is descriptive qualitative. The results of this study are the increase in the development of language and students' imagination has increased in each cycle. In the first cycle of 12.5% or as many as 3 students who completed. After continuing the research in cycle II, the development of children's language and imagination increased to 87.5% or as many as 21 students. So it can be concluded that storytelling games can improve children's language development and imagination.

Keywords: Games, Connect Stories, Language Development, Children's Imagination

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses dengan cara-cara tertentu bagi manusia untuk memperoleh informasi, pengertian, dan tingkah laku yang sesuai dengan kebutuhannya. Ada yang memahami pentingnya mengajar karena Pendidikan pada umumnya selalu membutuhkan pengajaran. Ketika pemahaman ini dibimbing sangat penting bahwa semua yang berdedikasi pada Pendidikan melakukan pengajaran. Seseorang anak wajib diberikan pendidikan oleh orang tuanya apalagi anak akan berkembang mengembangkan bahasa dan imajinasi anak dalam bercerita.¹

Bercerita adalah cerita tentang suatu kejadian atau peristiwa dan disampaikan secara lisan untuk berbagi pengalaman dan informasi dengan orang lain. Setiap orang pasti perlu meningkatkan kemampuan komunikasi dalam bercerita apalagi untuk anak –anak yang masih sekolah perlu menggunakan kosa kata untuk dapat bercerita didepan kelas . Tujuan dari bercerita adalah dapat mengembangkan sesuatu yang iaketahui juga memperkenalkan, memberikan penjelasan tentang potensi perkembangan baru dan juga pola pikir anak dalam bercerita. Bercerita juga penting untuk meningkakan stimulus anak dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak secara aktif dan juga dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam bercerita di depan kelas kepada teman teman mereka kemampuan bahasa dapat digunakan anak sebagai alat komunikasi

¹ M.Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT.Rineka cipta, 2007), h.5

kepada orang tua ,teman ,saudara, dan juga tetangga .²

Sebagai salah satu milik manusia, bahasa selalu hadir dalam segala bentuk dan tindakan manusia. Tidak ada satu aktivitas manusia pun yang tidak melibatkan kehadiran bahasa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa harus distimulasi sejak dini salah satunya dengan belajar sambil bermain dengan menggunakan banyak kosa kata dalam bahasa. Bahasa juga salah satu alat komunikasi kita untuk berbicara kepada orang lain.

Kemampuan berkomunikasi, berbicara dan berbahasa kepada seseorang dapat diperoleh dari mana saja. Baik lingkungan keluarga, lingkungan sekitar, maupun lingkungan yang berada disekolah. Kehidupan seseorang akan selalu dihadapkan dengan kegiatan berbicara dan bercerita. Namun pada kenyataannya bercerita dipelajari di sekolah, khususnya anak sekolah dasar (SD) belum maksimal, sehingga siswa masih sangat rendah pada kemampuan bercerita. Jika itu tidak dianggap serius, maka dapat menghambat perkembangan imajinasi dalam dunia anak.³

Berdasarkan Observasi penulis pada Kegiatan PPL di MIN 4 Langsa ditemukan beberapa masalah salah satunya dalam pembelajaran bahasa Indonesia Selama ini pembelajaran dilakukan dengan adanya latihan dan mencatat dalam hal ini, siswa tidak aktif belajar. Hal ini terlihat jelas dari peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung saat murid ditunjuk untuk menceritakan pengalamanya

²Widya Masitah dan Juli Hastuti, "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bercerita dengan Menggunakan Media Audio Visual di Kelompok B RA Saidi Turi Kecamatan Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang", *Jurnal Intiqad*, vol.8 no.2 h.121

³Azhari, Mahasiswa PPs UIN Ar-Raniry Banda Aceh "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Imajinasi Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Ar-raniry* vol.1 no. 2, h .94

mereka bingung mulai dari mana menceritakan pengalamannya. Pada saat bercerita mereka kurang kosa kata untuk dapat bercerita di depan kelas, mereka selalu mengulang kata-kata pada saat bercerita dan kurang percaya diri anak dalam bercerita. Ada beberapa penyebab masalah tersebut salah satunya kurangnya kreatifitas guru dalam mengajar sehingga siswa tidak fokus dan merasa bosan. Maka dari itu peneliti membuat inisitif belajar sambil bermain untuk meningkatkan kosa kata dalam bercerita dan kepercayaan diri anak yaitu dengan metode permainan sambung cerita. Dari masalah tersebut dapat disimpulkan perlu adanya metode yang lebih menarik salah satunya yang harus dilakukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah permainan sambung cerita.⁴

Permainan sambung cerita adalah permainan yang dimainkan oleh seluruh siswa, setiap siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dimana guru memberikan satu kertas HVS dan gambar untuk setiap kelompok. Kemudian, memberikan siswa kalimat untuk memulai permainan. Setelah itu, siswa melanjutkan kembali kalimat yang diberikan guru dan menuliskannya pada kertas diberikan oleh guru. Kemudian, siswa menyambungkan kalimat yang telah diberikan oleh guru tersebut. Selanjutnya berlanjut ke teman sebangkunya hingga sampailah pada siswa terakhir. Setiap siswa mendapat giliran dua kali putaran. Peneliti memberikan waktu yang telah ditentukan. Kemudian, masing-masing kelompok menceritakan kembali cerita yang mereka tulis di depan kelas. Itulah proses permainan sambung cerita.

⁴ Hasil observasi tgl 1/9/2021

Berangkat dari latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengangkat judul “Pemanfaatan Permainan Sambung Cerita Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Dan Imajinasi Anak diMIN 4 Langsa”

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang di kemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya Kosa kata siswa pada saat bercerita didepan kelas
2. Kurangnya kemampuan kepercayaan diri dalam bercerita

C. Batasan Masalah

Dari uraian masalah di atas, maka perlu dilakukan Batasan masalah dalam penelitian ini. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Peneliti melakukan penelitian pada sub tema I Organ gerak hewan pada mata pembelajaran bahasa Indonesia .
2. Siswa kelas II MIN 4 Langsa
3. Permainan sambung cerita dalam menulis berantai
4. Kajian Sintaksis
5. Menggunakan media gambar

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang , identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pemanfaatan permainan sambung cerita dalam upaya meningkatkan perkembangan bahasa dan imajinasi anak dalam bercerita di MIN 4 Langsa ?
2. Bagaimanakah peningkatan perkembangan bahasa dan imajinasi anak dalam permainan sambung cerita ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dalam penulisan proposal ini peneliti mengemukakan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk Mendeskripsikan pemanfaatan permainan sambung cerita dalam upaya meningkatkan perkembangan bahasa dan imajinasi anak dalam bercerita di MIN 4 Langsa
2. Untuk Mendeskripsikan peningkatan perkembangan bahasa dan imajinasi anak diMIN 4 Langsa dalam permainan sambung cerita

F. Manfaat Penelitian

Adapun dua manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis .

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini akan memberikan manfaat melalui metode belajar permainan sambung cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

- 1) Mempermudah pemahaman siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Meningkatkan kemampuan komunikasi anak secara aktif.

b. Guru

- 1) Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan ajar bagi guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas
- 2) Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat diambil cara permainan yang baik untuk dikembangkan dalam menerapkan fungsi permainan yang sesuai bagi pertumbuhan anak disekolah.

c. Perguruan Tinggi

- 1) Diharapkan hasil ini dapat menambah banyak ilmu pengetahuan.

G. Penjelasan Istilah

1. Permainan sambung cerita

Permainan merupakan aktivitas untuk mempelajari keterampilan menggunakan cara yang menyenangkan. Jika keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan berbahasa tertentu, maka permainan itu disebut permainan bahasa. Permainan bahasa juga bisa dimainkan pada sambung cerita yang mana permainan sambung cerita ini dimainkan oleh seluruh siswa dengan tujuan memperoleh kosa kata. Belajar dengan bermain adalah upaya untuk

menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa .⁵ Jadi dapat kita ambil kesimpulan dari permainan sambung cerita ini adalah permainan yang membuat siswa kreatif dalam bercerita di depan kelas tanpa menggulang kosa kata.

2. Perkembangan Bahasa

Menurut Lenneberg perkembangan bahasa anak sesuai dengan perkembangan biologisnya. Hal ini dikarenakan anak biasanya suda dapat berbicara, sedangkan pada umur tertentu pula belum dapat berbicara.⁶ Jadi kesimpulan yang dapat diambil bahwa perkembangan bahasa adalah berkembangnya seseorang untuk memahami kata.

3. Imajinasi Anak

Imajinasi adalah kemampuan proses berfikir kreatif yang tidak terbatas, digunakan seluas mungkin dan menanggapi rangsangan dari banyak perspektif. Keterampilan ini sangat berguna untuk mengembangkan kreativitas anak. Dengan bantuan imajinasi anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan kreativitasnya tanpa dibatasi oleh realita kehidupan sehari-hari.⁷ Jadi kesimpulan imajinasi adalah kemampuan seseorang dalam menghayal untuk menciptakan sesuatu.

⁵ Mardiah, "Metode Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Mitra PGMI*, VOL.1 NO.1, h.65

⁶ Enny Zubaidah ,FakultasIlmu Pendidikan Universitas Yogyakarta , "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini dan Teknik Pengembangannya di Sekolah.", *Jurnal Cakrawala Pendidikan*,vol 23.no.3, h 464

⁷ Hernawati," Upaya mengembangkan imajinasi anak melalui metode contextual teaching dan learning (CTL) di TK islam bina insan kamil",*Jurnal Pendidikan dan Dakwa*, VOL. 1 NO. 1 ,h. 113

BAB II

LANDASAN TEORI

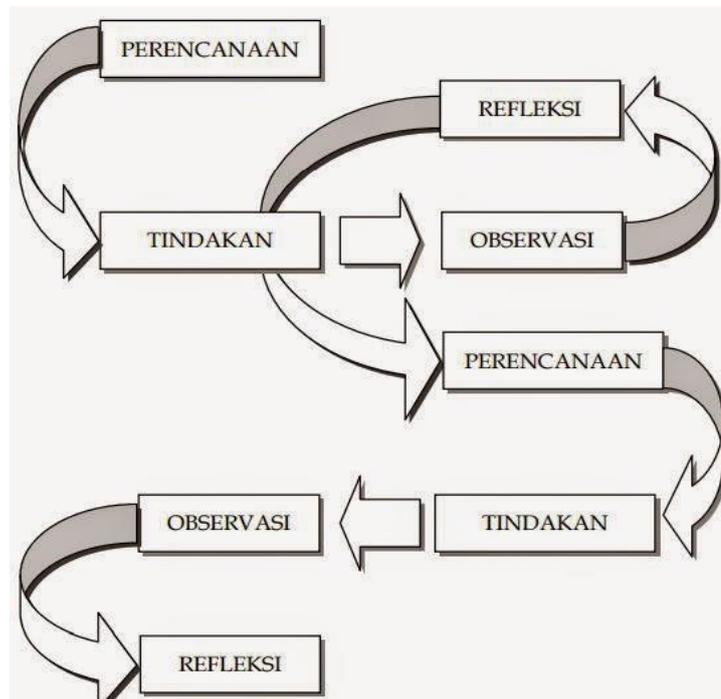
A. PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)

Suharni Arikunto menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan gambaran kegiatan pembelajaran dalam artian kegiatan kelas yang secara sadar ditujukan dan terjadi secara bersamaan di dalam kelas. Oleh karena itu, tujuan PTK adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga kegiatan yang akan dilakukan hendaknya merupakan kegiatan yang seharusnya lebih baik dari kegiatan biasanya. Sehingga kegiatan yang akan dilakukan adalah kegiatan yang diberikan kepada siswa tampak lebih efektif, efisien, kreatif dan inovatif. Dari sini dapat disimpulkan bahwa ada hal lain selain yang biasa dilakukan guru pada praktik pembelajaran sebelumnya karena apa yang dilakukan dianggap belum memuaskan.⁸

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis & Teggart ini merupakan pengembangan lebih lanjut dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewis. Dalam desain Kemmis & Teggart, mereka menggunakan sistem refleksi diri spiral yang dimulai dengan rencana (planning), Sebuah tindakan (acting), pengamatan (observing), refleksi (reflecting) dan perencanaan kembali yang ini menjadi dasar untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.⁹ Di bawah ini adalah gambar dan model Kemmis & Teggart

⁸Afi Parnawi, *Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research)*, Yogyakarta:CV.Budi utama.2020), h. 3.

⁹ Taufiqur Rahman, *Aplikasi Model-model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas*, (Jawa Tengah: CV Pillar Nusantara, 2018), h.7



Gambar 2.1 Rancangan Penelitian Tindakan Kelas

1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan yang disebut sebagai refleksi awal yaitu, kegiatan untuk mengumpulkan data dan informasi sesuai dengan situasi dan tema penelitian. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan data beserta informasi tentang judul yang akan diteliti.¹⁰

2. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan yaitu sebuah upaya perbaikan dan perubahan yang dilakukan sesuai dengan rencana penelitian. Pelaksanaan tindakan ini berlangsung dalam tiga tahapan kegiatan, kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup.¹¹

¹⁰ Ibid,h.8

¹¹ Ibid, h.44

a. Kegiatan awal

Pada kegiatan pembukaan, siswa dan guru membacakan do'a sebelum kelas dimulai, setelah itu memberi tau pembelajaran apa yang akan dilakukan hari ini.

b. Kegiatan inti

Pada kegiatan ini siswa mendengarkan materi kajian sintaksis dan langkah- langkah permainan sambung cerita yang akan diberikan guru, lalu setelah siswa paham guru memberikan metode permainan sambung cerita kepada siswa dengan menggunakan kertas hvs yang diberikan guru. Dan siswa menceritakan kembali pengalam atau cerita yang mereka buat pada kertas tersebut.

c. Penutup

Pada kegiatan akhir ini, guru meminta siswa untuk menarik kesimpulan tentang pembelajaran hari ini, kemudian meminta siswa berdoa untuk pulang.

3. Pengamatan /observasi

Kegiatan observasi dilakukan dengan melakukan tindakan secara bersamaan dalam suatu kegiatan observasi. Informasi yang dikumpulkan dalam kegiatan observasi ini meliputi tentang kegiatan pelaksanaan observasi dan sesuai dengan pelaksanaan tindakan serta rencana, dampak yang didapat terhadap proses observasi ini akan dikumpulkan dengan alat bantu berupa lembar observasi.

4. Refleksi

Tahapan ini berguna untuk mendapatkan hasil data saat melakukan pengamatan dalam penelitian. Dari data yang didapat oleh guru melalui lembar

instrument pengamatan selanjutnya akan didiskusikan bersama peneliti, setelah itu guru segera menyampaikan hasil evaluasi yang telah didapat berdasarkan tindakan yang dilakukan pada peneliti. Refleksi dilakukan apabila hasil evaluasi terhadap tindakan yang dilakukan tidak mencapai indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti, peneliti dan guru akan bekerja sama mencari cara untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses penelitian. Cara yang dilakukan oleh peneliti merupakan perbaikan yang menjadi acuan pelaksanaan tindakan tambahan berupa tindakan siklus II.

B. PERMAINAN SAMBUNG CERITA

1. Pengertian Permainan Sambung Cerita

Permainan merupakan aktivitas untuk mempelajari keterampilan menggunakan cara yang menyenangkan. Jika keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan berbahasa tertentu, maka permainan itu disebut permainan bahasa. Permainan bahasa juga bisa dimainkan pada sambung cerita yang mana permainan sambung cerita ini dimainkan oleh seluruh siswa dengan tujuan dengan memperoleh kosa kata. Belajar dengan bermain adalah upaya untuk menciptakan atau meningkatkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan metode permainan sambung cerita.¹²

Permainan sambung cerita adalah permainan yang dimainkan oleh seluruh siswa, setiap siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dimana guru memberikan satu kertas HVS dan gambar untuk setiap kelompok. Lalu, memberikan kalimat kepada siswa untuk memulai permainan. Setelah itu, siswa melanjutkan kembali

¹² Mardiah, "Metode Bermain Dalam Pembelajaran.....", *Jurnal Mitra PGMI*, vol.1 no.1, h.65

kalimat yang diberikan oleh guru dan menuliskannya pada kertas yang diberikan guru. Kemudian, siswa menyambungkan kalimat yang telah diberikan oleh guru . Selanjutnya berlanjut ke teman sebangkunya hingga sampailah pada siswa terakhir, kemudian masing-masing kelompok menceritakan kembali cerita yang mereka tulis di depan kelas. Itulah proses permainan sambung cerita.

2. Manfaat Permainan Sambung Cerita

Metode yang dapat digunakan untuk perkembangan bahasa anak salah satunya anak diajak bermain dan bercerita. Metode bercerita terdiri dari berbicara dan bercerita atau memberikan penjelasan secara lisan, metode ini dapat mengajarkan anak untuk terbiasa dengan kemampuan mengungkapkan perasaannya dalam bahasa lisan, sekaligus mendorong anak untuk mengungkapkan perasaannya dengan baik di depan kelas tanpa merasa malu.¹³

Adapun Manfaat permainan sambung cerita ini adalah:

- a. Menambah kosa kata anak dalam bercerita dan berbicara, dengan adanya metode permainan sambung cerita ini membuat anak lebih banyak mengenal kosa kata dalam bercerita dan mereka tidak malu dalam bercerita karena sudah memiliki kosa kata lebih banyak.
- b. Bercerita dan menambah wawasan juga pola fikir kreatif ,menghayal dalam bercerita
- c. Menambah wawasan, banyak sekali permainan yang membuat wawasan anak bertambah salah satunya permainan sambung cerita.

¹³ Yeni Firdawati, "Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Dengan Permainan Menyambung Cerita Di Kelompok B TK Negeri 01 Pakan Rabaa Kecamatan Koto Parik Gadang Diarah Kabupaten Solok Selatan", *Jurnal Ensiklopediaku*, vol.1 no.3, 2019, h.272

- d. Mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah salah satu hal yang penting untuk dimiliki orang, tidak hanya orang dewasa saja termasuk anak juga. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, siswa diajarkan untuk menggunakan metode pemecahan masalah. Namun, dalam praktik di luar kelas, kemampuan ini harus dikembangkan. Dalam permainan ini keterampilan juga dapat dikembangkan ketika siswa dihadapkan pada suatu masalah yang membutuhkan penyelesaian yang cepat dan tepat. Selain permainan kelompok, permainan individu juga dapat dikembangkan.
- e. Mengembangkan kepemimpinan, kepemimpinan adalah kemampuan untuk mempengaruhi perilaku seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, kemampuan ini sangat penting untuk perkembangan pada anak.
- f. Tingkatkan rasa percaya diri, siswa yang banyak melakukan sosialisasi kepada teman sekelasnya, berhasil dalam semua kegiatan sekolah dan memiliki rasa percaya diri yang tinggi ketika anak bermain dengan teman-temannya yang menghargai pendapatnya itu adalah salah satu cara anak untuk meningkatkan percaya dirinya di kelas.¹⁴

Rasa percaya diri harus dimiliki oleh setiap anak dan salah satunya adalah sifat kepribadian mereka yang menginspirasi siswa untuk mencapai keberhasilan yang terbentuk dalam belajar dan dalam menghadapi lingkungannya.¹⁵

¹⁴ Sera Yuliantini, " Permainan Dan Bermain Di PAUD", *Jurnal Primearly* ,vol.II no.2, 2019, h.206

¹⁵ Zulfriadi Tanjung,dkk."Menumbuhkan Kepercayaan Diri Siswa", *Jurnal Riset Tindakan Indonesia* , vol.2 no.2, 2017, h.1

3. Langkah langkah permainan sambung cerita

Penggunaan metode permainan sambung cerita ini untuk meningkatkan komunikasi anak secara aktif dan juga dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam bercerita, cara penggunaan metode sebagai brikut :

- a. Tahap pertama pada metode permainan sambung cerita ini , guru (peneliti) menjelaskan kembali maksud tujuan dari permainan tersebut juga menjelaskan cara bermain pada metode permainan sambung cerita sampai siswa mengerti cara permainan tersebut.
- b. Dalam permainan ini dibagi menjadi beberapa kelompok.
- c. Guru (peneliti) memberikan beberapa lembar kertas HVS dan gambar kepada masing-masing kelompok.
- d. Setelah itu peneliti memberikan satu kalimat untuk tanda memulai permainan tersebut, lalu setiap kelompok menulis dan menyambungkan kata pada kertas yang telah dibagikan.
- e. Setelah itu siswa yang telah melanjutkan kalimat yang diberikan guru tersebut memberikan kertas tersebut kepada teman sebelah kanannya lalu siswa meneruskan (menyambung) kata yang diberikan teman sebelumnya dan seterusnya .
- f. Lalu setiap kelompok membacakan kembali cerita yang telah ditulis teman- teman mereka di depan kelas.¹⁶

¹⁶ Lilis Aulia, *Keefektifan Permainan Sambung Kata Dalam Pemelajaran Menulis Pantun Pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Sungguminasa* ,(Makassar:Universitas Muhammadiyah Makassar.2020), h.53

C. Perkembangan Bahasa Anak

Bahasa adalah kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Ada perbedaan penting antara pengertian berbahasa dan berbicara. Bahasa mencakup semua bentuk komunikasi, baik lisan, tulisan, bahasa isyarat, bahasa tubuh, ekspresi wajah atau seni. Sementara berbicara adalah bahasa lisan dalam bentuk komunikasi yang paling efektif, berbicara dan berbahasa juga salah satu hal yang selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kehidupan, kita selalu membutuhkan bahasa, dan perkembangan bahasa selalu meningkat seiring bertambahnya usia anak. Orang tua harus selalu memperhatikan perkembangan anaknya, karena pada saat itulah belajar sangat menentukan. Hal ini dapat dicapai dengan memberikan contoh yang baik kepada anak-anak dan mendorong mereka untuk belajar, memberi tahu kepada anak hal yang baik dan hal yang buruk. Orang tua bertanggung jawab besar terhadap keberhasilan akademik anaknya dan selalu berusaha untuk meningkatkan potensi anaknya agar dapat berkembang secara optimal. Pada akhirnya, anak-anak akan dapat tumbuh menjadi individu yang lebih baik dan lebih bahagia saat mereka berinteraksi dengan lingkungan. Bahasa adalah segala bentuk komunikasi di mana pikiran dan perasaan seseorang ditandai untuk menyampaikan makna pada orang lain. Jadi, perkembangan bahasa anak dimulai dari tangisan pertama hingga anak bisa mengucapkan kata-kata.

Perkembangan bahasa pada umumnya mengikuti alur yang dapat diprediksi, meskipun terdapat perbedaan diantara anak-anak, dengan tujuan

untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak. Perkembangan bahasa semakin tinggi seiring bertambahnya usia anak. Perkembangan bahasa bagi anak penting karena anak dapat mengembangkan keterampilan berbahasa, bahasa memungkinkan anak untuk mengungkapkan pikiran mereka melalui bahasa, memungkinkan orang lain untuk memahami apa yang mereka pikirkan, dan membangun hubungan sosial. Seiring waktu, anak-anak dapat menjadi individu yang bahagia dan gembira ketika mereka mulai berinteraksi dengan lingkungannya, siap memberi dan menerima apapun yang terjadi di sekitarnya.

Adapun, pendapat atau teori tentang perkembangan bahasa pada anak yaitu:

a. Teori Nativis

Noam Chomsky mengatakan pemerolehan bahasa pada anak bersifat alamiah. Pandangan ini tidak menegaskan bahwa lingkungan mempengaruhi pembelajaran bahasa, melainkan bahwa bahasa adalah anugerah biologis, sejalan dengan terbentuknya kemampuan lingual yang secara genetis telah diprogramkan. Nativis berpendapat bahwa dalam proses menguasai bahasa pertama, anak secara bertahap melepaskan kemampuan bahasa yang diprogram secara genetis. Oleh karena itu lingkungan tidak memiliki pengaruh pada proses pemerolehan bahasa pertama.

Para ahli Nativis menganggap bahasa sebagai bawaan dan bersifat alamiah, dan percaya bahwa kemampuan berbicara dan berjalan adalah bagian dari perkembangan manusia, dipengaruhi oleh kematangan otak, bagian saraf tertentu dari otak manusia memiliki hubungan dengan perkembangan bahasa.

Chomsky mengatakan individu dilahirkan dengan alat untuk menguasai bahasa dan menemukan cara kerjanya, sedangkan Lenneberg sependapat dengan para ahli lain berpendapat bahwa pembelajaran bahasa didasarkan pada pengetahuan biologis yang diperoleh sebelumnya. Para ahli nativis menjelaskan bahwa anak dilahirkan dengan mekanis atau kapasitas internal sehingga dapat mengorganisasikan lingkungannya dan mampu mempelajari bahasa dan juga para nativis menjelaskan bahwa kemampuan berbahasa si dipengaruhi oleh kematangan seiring pertumbuhan anak.

b. Teori Behavioristik

Pendapat dari B.F. Skinner yang menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa pertama dikendalikan berdasarkan luar diri anak, khususnya oleh rangsangan yang diberikan oleh lingkungan, apa yang dia dapat di lingkungan itulah yang akan dia pelajari. Maka dari itu anak harus berada di lingkungan yang baik seperti berbicara di depan anak yang baru memasuki usia dini. Istilah Bahasa dianggap kurang tepat bagi kalangan behavioris karena istilah bahasa merupakan salah satu bentuk perilaku manusia lainnya.

Menurut Behavioris mengatakan bahwa anak-anak berbicara dan memahami bahasa yang diperoleh melalui rangsangan dari lingkungannya. Anak-anak dianggap sebagai penerima pasif dari tekanan lingkungan, tidak mengambil peran aktif dalam perkembangan perilaku bicara mereka.

c. Teori Kognitif

Jean Piaget mengatakan bahwa bahasa bukanlah kemampuan alamiah tersendiri, melainkan salah satu dari banyak kemampuan yang dihasilkan melalui

kematangan kognitif. Bahasa dibentuk oleh akal, sehingga perkembangan bahasa anak harus didasarkan pada perubahan yang dikenali anak lebih awal dan lebih sering terjadi dalam kognisi. Oleh karena itu, ada beberapa urutan perkembangan kognitif yang menentukan jalannya perkembangan bahasa. Piaget mengatakan bahwa struktur Bahasa yang benar tidak diberikan oleh alam atau dipelajari oleh lingkungan. Struktur bahasa muncul dari interaksi antara tingkat aktivitas kognitif anak dan lingkungan. Para ahli kognitif mengatakan bahwa belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti peran aktif anak dalam lingkungan, bagaimana anak memproses informasi, dan menarik kesimpulan tentang struktur bahasa dan perkembangan anak.

Perkembangan bahasa awal anak sangat erat kaitannya dengan berbagai aktivitas anak, seperti peristiwa yang dialami anak di sekitarnya, melihat, mendengar, juga menyentuh yang berada di luar lingkungan.¹⁷

1. Aspek perkembangan bahasa anak

Ada beberapa aspek perkembangan bahasa, yaitu :

a. Perkembangan pengetahuan Fonetik

Fonetik sebagai bagian dari penelitian fonemik linguistik. Secara umum, fonem dapat didefinisikan sebagai dua bunyi yang berbeda secara fonetis dalam lingkungan yang sama, memiliki efek membedakan antara kata-kata yang berbeda, misalnya (l) dan (r) merupakan fonem yg tidak selaras pada bahasa Indonesia karena perbedaan makna misalnya pasangan kata lambat dan rambat, lga dan raga, dan sebagainya. Ketika peneliti meminta siswa untuk menyebutkan

¹⁷Muhammad Usman, *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan*, (Yogyakarta:Deepublish, 2015), hal.7

bunyi fonem /l/ atau /r/ seperti yang telah dijelaskan di atas, siswa mampu mengatakan dengan baik dan benar, dari sini dapat diketahui bahwa siswa dapat menyebutkan bunyi fonem /l/ atau /r/ dengan sangat baik pada konsonan rangkap.

b. Perkembangan pengetahuan Semantik

Semantik merupakan ilmu linguistik yang mempelajari isi bahasa , misalnya seorang guru meminta siswa untuk mencari arti suatu Bahasa seperti kata “perempuan“, siswa tersebut menjawab bahwa artinya adalah “Wanita”.¹⁸ Peneliti kemudian meminta siswa untuk melihat kembali makna yang terkandung dalam bahasa, seperti kata banting tulang, maka Shafira menjawab bahwa artinya adalah kerja keras. Dari sini terlihat bahwa siswa dapat melakukan dengan sangat baik memahami bahasa dalam bidang semantik.

c. Perkembangan pengetahuan Sintaksis

Sintaksis bisa dikatakan dengan segala hal tentang tata bahasa dalam satuan kalimat, atau dapat diartikan sebagai aturan atau prinsip dalam pembuatan kalimat. Sintaksis terdiri atas subjek, predikat, objek dan kata keterangan, misalnya sintaksis ini adalah “Sebastian mendorong sepeda “ sehingga kita dapat menunjukkan subjek, predikat, dan objek dari kalimat di atas “Sebastian (s), mendorong (p), sepeda (o) .

d. Perkembangan pengetahuan Morfemik/Morfologi

¹⁸ Bella oktadiana, dkk, “Analisis Perkembangan Bahasa Anak Usia Dasar (Tercapai) Di Mi Ma arif Sembego “; *Jurnal pendidikan islam* , vol. 2 no.2 ,2019, h.231

Perkembangan bahasa mengkaji kelebihan dan kekurangan bentuk kata, bentuk kata dengan berbagai makna dan golongan kata. Misalnya, ketika peneliti meminta siswa untuk mengucapkan berbagai bentuk kata seperti dari kata baca, maka anak dapat melafalkan berbagai bentuk kata dari kata baca tersebut menjadi dibaca, membaca, dibacakan, membacakan dll. Dari sini kita dapat melihat bahwa anak dapat mengucapkan dengan sangat baik berbagai bentuk kata dalam bidang morfemik.

e. Perkembangan pengetahuan Pragmatik

Pragmatik mempelajari hubungan antara konteks dan makna, pragmatik mempelajari kondisi penggunaan bahasa oleh manusia yang ditentukan oleh konteks sosial. Pragmatik berarti lebih dari sekedar menggunakan bahasa sopan dalam situasi yang tepat. Ketika seorang siswa diminta untuk menggunakan kata pragmatik untuk meminta izin buang air kecil, kemudian siswa tersebut mencontohkan seperti “ Ibu saya izin kebelakang mau buang air kecil” ini adalah penggunaan kalimat pragmatik.¹⁹

2. Faktor –faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak

Perkembangan bahasa merupakan salah satu indikator dalam perkembangan kognitif pada anak, yang berkaitan dengan kecepatan dan kelambatan berfikir dan komunikasi lingkungannya. Seseorang anak yang berbicara dengan lambat dapat mengganggu komunikasi sehari-hari baik secara pribadi maupun sosial, yang dapat menyebabkan kesulitan dalam belajar, bersosialisasi, sering diam, dan tugas-tugas lainnya saat ia dewasa.

¹⁹ Bella Oktadiana, dkk, “Analisis Perkembangan Bahasa “, *Jurnal pendidikan islam* , vol. 2 no.2,2019, h.230

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak, yaitu :

a. Perkembangan otak dan kecerdasan

Temuan para peneliti menunjukkan bahwa ada hubungan antara pengukuran kecerdasan dan pengukuran perkembangan bahasa. Ilmuwan Rusia Vygotsky mengatakan bahwa bahasa adalah alat belajar bagi anak-anak, jika seorang anak memiliki kekurangan dalam perkembangan bahasa, hal itu dapat mempengaruhi pembelajarannya. Secara umum, anak yang mengalami perkembangan bahasa yang sangat pesat dalam bahasanya anak tersebut tergolong anak yang cerdas. Sebaliknya, anak yang banyak bicara bukanlah tolak ukur kemampuan berbahasa anak, karena terkadang anak pendiam yang tidak mau banyak bicara bukan karena bodoh, tetapi terkadang memiliki kecerdasan.

b. Jenis kelamin

Banyak para ahli mengatakan bahwa anak perempuan mengembangkan bahasa lebih cepat dari pada anak laki-laki. Anak perempuan berbicara lebih cepat dari pada anak laki-laki. Mereka memiliki perkembangan dan kosa kata yang lebih cepat. Berdasarkan pernyataan ini banyak anak perempuan yang memiliki keterampilan berbicara yang luar biasa, sementara anak laki-laki mengalami keterlambatan atau gangguan bicara termasuk gagap yang banyak diderita oleh anak.

Perbedaan perkembangan bahasa antara anak laki-laki dan perempuan dapat dilihat pada faktor biologis dan sosialnya. Otak kiri pada anak perempuan lebih cepat berkembang dibandingkan anak laki-laki, padahal otak itu memainkan

peran yang sangat penting dalam perkembangan bahasa. Pengaruh lingkungan juga dapat mendorong tumbuh kembang anak, karena anak perempuan cenderung bermain boneka di rumah dan mengajak mereka berbicara dengan dunia imajinasinya. Faktanya adalah bahwa anak perempuan berbicara lebih banyak daripada anak laki-laki, bermain dan berinteraksi membuat anak perempuan lebih cenderung untuk berinteraksi dengan orang dewasa yang mereka ajak bicara. Sedangkan anak laki-laki lebih diarahkan kepada motorik dimana lebih banyak gerakan yang aktif dari pada berbicara. seperti :

a. Kondisi fisik

Perkembangan dan perolehan bicara terdiri dari berbagai kondisi fisik, antara lain anak tidak memiliki masalah pada organ bicara, organ pendengarnya di otak. Agar perkembangan bahasa berjalan dengan normal, semua alat ini harus bekerja dengan baik dan efisien.

b. Lingkungan keluarga

Salah satu tempat terpenting yang dapat dijadikan sebagai tempat tumbuh kembang anak adalah keluarga. Karena dalam keluarga lingkungan terdekat anak sejak bayi sampai 6 tahun, anak lebih banyak menghabiskan waktu dan bermain bersama keluarga di rumah. sehingga lebih sering berinteraksi dengan anggota keluarga .

c. Kondisi ekonomi

Anak-anak yang termasuk dalam keluarga kelas menengah dikatakan berkembang dengan cepat dibandingkan dengan anak-anak dari keluarga kelas bawah, Hal ini karena orang tua dari keluarga kelas menengah keatas mampu

memberikan tingkat pendidikan yang cukup untuk mendukung perkembangan bahasa anak dan orang tua memberikan perhatian yang lebih pada anaknya. Sedangkan kondisi ekonomi yang kebawah. Perhatian tersebut muncul dalam bentuk bahasa anak dan menuntut anak untuk berbicara secara tepat dan benar.

d. Lingkungan budaya

Indonesia terkenal dengan keragaman budayanya. Adanya perbedaan budaya dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak, khususnya bahasa daerah dan bahasa Indonesia. Anak-anak yang tinggal di suatu daerah aktif dalam pengucapan daerah di tempat tinggalnya sehingga berbicara bahasa Indonesia cukup sulit, karena jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bilingualism (2 bahasa)

Menguasai dua bahasa adalah hal yang paling diminati kebelakangan ini. Orang tua zaman sekarang terutama di perkotaan beramai-ramai memasukkan anaknya di lingkungan bilingual dengan alasan agar anaknya menguasai banyak bahasa dan tidak ketinggalan zaman. Masalahnya anak harus memiliki dua bahasa dalam usia yang relatif muda (kurang dari 2 tahun) pada saat perkembangan bahasanya belum berkembang sempurna. Hal ini membuat anak sulit mengucapkan kata dan menguasai kata.²⁰

3. Kajian Sintaksis

Kata sintaksis berasal arti bahasa Yunani, yaitu *syn* yang berarti “dengan” dan kata *tattein* yang berarti “menempatkan”. Jadi, secara etimologi berarti menempatkan bersama kata-kata menjadi kelompok kata atau kalimat. Menurut

²⁰Lilis Sumaryanti, “Peran Lingkungan Terhadap Perkembangan Bahasa Anak”, *Jurnal Muaddib*, vol.7 no.1, 2017, h. 80

manfaat menjelaskan sintaksis adalah cabang linguistic yang membahas struktur internal kalimat. Struktur internal kalimat yang dibahas adalah frasa, klausa, dan kalimat. Aisyah Chalik mendefinisikan bahwa sintaksis adalah bagian dari tata bahasa yang mengkaji struktur frasa dan kalimat.²¹ Ada beberapa pendapat yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa sintaksis merupakan bagian dari ilmu bahasa yang didalamnya mengkaji tentang kata dan kelompok kata yang membentuk frasa, klausa, dan kalimat.

Susanto dalam Robingatin & Zakiyah mengatakan bahwa sintaksis adalah tata bahasa yang memungkinkan seseorang menempatkan kata ke dalam kalimat yang berbeda menggunakan tata bahasa yang benar. Ormrod menyatakan bahwa meskipun seorang anak belum belajar mengenai tata bahasa, dengan pengalaman yang dihadapinya dalam mendengar dan melihat contoh-contoh berbahasa di lingkungannya, anak dapat menggunakan bahasa lisan dengan menggunakan kalimat yang benar, contohnya Adik menyiram tanaman bukan menyiram adik tanaman.²² Seorang bayi sebenarnya mulai mengembangkan bahasa untuk berkomunikasi sebelum berusia satu tahun.

Pertumbuhan sintaksis seorang anak dimulai ketika anak mulai mengucapkan kata-kata yang terdiri dari dua kata atau lebih. Pada umumnya anak-anak mulai menyatukan dua kata sekitar usia dua tahun. Terjadi ketika anak-

²¹ Saia Ghani, Berti Arsyad "Kajian Teoritis Struktur Intern Bahasa (Fonologi, Morfologi, Sintaksis, dan Semantik)", *Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, vol.7 no.1, 2018, h.10

²² Nikmatul Azizah, Anita Candra Dewi "Analisis Perkembangan Bahasa Semantik dan Sintaksis Anak Dalam Kegiatan Belajar Dari Rumah", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol.6 no.2, 2021, h.150

anak berkomunikasi dengan orang tua, keluarga dirumah atau di lingkungan sekitar mereka menggunakan bahasa.²³

4. Ruang lingkup kajian sintaksis

a. Frase

Frase adalah kelompok kata yang terdiri dari dua kata atau lebih yang membentuk kata yang tidak melampaui subjek dan subjek predikat. Frase terdiri dari dua kata atau lebih yang membentuk satu kesatuan dan pembentukan ini tidak bersifat kalimat, juga tidak melampaui batas subjek dan batas predikat. Menurut Chaer frase bersifat nonpredikatif, adapun beberapa contoh yaitu : satuan bahas bayi sehat, pisang goreng, baru datang, dan sedang membaca adalah frasa karena satuan bahasa itu tidak membentuk hubungan subjek dan predikat.

Dari sini dapat kita simpulkan bahwa frase merupakan gabungan kata yang tidak mempunyai batas subjek dan predikat, biasanya kalimat tersebut memiliki makna yang tidak dapat dipisahkan.

b. Klausa

Klausa adalah satuan gramatikal yang terdiri dari subjek dan predikat, klausa dapat menjadi kalimat. Klausa dapat dibedakan berdasarkan distribusi satuannya dan berdasarkan fungsinya. Klausa tunggal ataupun jamak, akan menjadi kalimat .

²³ Ismarini Hutabarat, "Pemerolehan Sintaksis Bahasa Indonesia Anak Usia Dua Tahun dan Tiga Tahun Di Padang Bulan", *Jurnal Dharma Agung*, vol. XXVI no.1, 2018, h.662

c. Kalimat

Kalimat adalah tuturan yang diakhiri dengan intonasi akhir, adapun kalimat adalah komponen linguistik yang terdiri dari kata frase dan klausa, jika dilihat dari fungsinya unsur kalimat adalah subjek, predikat, objek, keterangan.²⁴

5. Fungsi Sintaksis

Yang dikatakan fungsi sintaksis adalah subjek (s), predikat (p), objek (o), pelengkap (pel), dan keterangan (k). Kelima fungsi tersebut tidak selalu hadir bersamaan, terkadang sebuah kalimat hanya ada S dan P, S-P-O, S-P-PEL, S-P-K, S-P-O-K namun dilihat dari sifat kalimatnya, kelima fungsi tersebut dapat dibedakan menjadi dua bagian yaitu fungsi yang harus ada dan fungsi yang tidak wajib, fungsi yang harus ada adalah subjek, predikat, objek, dan pelengkap sedangkan yang tidak wajib ada adalah keterangan.²⁵

Adapun Indikator penilaian menurut Sukartiningsih dan Malladewi mengatakan bahwa mengukur kemampuan menulis siswa merupakan kriteria penilaian berdasarkan beberapa aspek:

- a. Menggunakan ejaan EYD
- b. Menggunakan pilihan kata (diksi) dengan tepat
- c. Keselarasan dalam isi topik
- d. Penulisan kalimat yang efektif
- e. Kreativitas siswa (misal hasil tulisan diberi gambar atau ilustrasi sederhana)

²⁴ Saia Ghani, dkk "Kajian Teoritis Struktur Intern Bahasa", *Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, vol.7 no.1, 2018, h.11

²⁵ Ibid, h.13

f. Menceritakan kejadian dengan jelas .²⁶

D. Imajinasi Anak

1. Pengertian imajinasi anak

Imajinasi menurut Rachmawati dan Kurniaty Imajinasi adalah kemampuan proses berfikir kreatif seseorang secara maksimal tanpa batasan, seluas-luasnya dan multi perspektif dalam merespon suatu stimulasi. Kemampuan ini sangat berguna untuk mengembangkan kreativitas anak. Dengan bantuan imajinasi anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan kreativitasnya , tanpa dibatasi realita dan kenyataan sehari-hari.²⁷ Istilah kreativitas mengacu pada segala sesuatu yang berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru yang berbeda dari bentuk yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya. Sedangkan imajinasi adalah kemampuan dasar yang menyebabkan terbentuknya kreatifitas. Dapat kita simpulkan bahwa antara imajinasi dan kreatifitas memiliki hubungan yang sangat erat. Imajinasi adalah bangunan dasar pembentuan salah satu unsur daya yang disebut kreatifitas dalam diri seseorang.²⁸ Imajinasi juga berhubungan dengan erat dengan logika meskipun keduanya seringkali bersebrangan dibandingkan dengan sejalan. Akibatnya terciptalah dunia- dunia tanpa batas seperti yang diketahui dalam film-film kartun maupun dunia animasi fantastic.

²⁶ Nur Anisa Pebrianti, *Analisis Kesulitan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Peserta Didik Di Sekolah Dasar (Penelitian Analisis Deskriptif Pada Siswa Kelas IV SDN Griya Bandung Indah Kecamatan Bojongsoang Kabupten Bandung* ,(Bandung: FKIP UNPAS) , h.16

²⁷ Hernawati, " Upaya Mengembangkan Imajinasi Anak, " *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, vol. 1 no. 1, 2019, h. 113

²⁸ Jasa Ungguh Muliawan, *Mengembangkan Imajinasi Dan Kreatifitas Anak* ,(Yogyakarta:Penerbit gava media, 2016),h.1

Dunia yang semula tidak ada menjadi ada, dunia yang semula hanya berada dalam angan-angan manusia mampu dimunculkan dalam dunia nyata. Dalam hal menciptakan unsur imajinasi adalah yang terbanyak dan terkuat. Tidak ada yang lebih tinggi dan lebih banyak dibandingkan kekuatan imajinasi. Bahkan kemampuan intelektual logika akal sehatpun masih kalah dengan kekuatan imajinasi dalam hal menciptakan sesuatu dan hal baru dari seseorang.²⁹

Seorang anak harus dapat mengembangkan daya pikir serta mempunyai khayalan untuk bermain dalam metode permainan sambung cerita untuk lebih anak mengeluarkan semua cara berfikir dan mengahayal dalam bercerita. Mengembangkan imajinasi, mengingat bahwa anak pra-sekolah sangat imajinatif, maka hal ini juga harus diperhitungkan saat memilih mainan. Selain imajinasi anak penting untuk mengembangkan daya abstrak anak, juga sangat penting untuk kreativitasnya. Ada beberapa permainan-permainan yang dapat mengembangkan imajinasi anak, salah satunya adalah permainan rumah -rumahan, masak-masakan, bercerita dogeng dan lain sebagainya. Permainan ini dapat melatih dan merangsang imajinasi anak.³⁰

2. Manfaat imajinasi anak

Manfaat imajinasi anak sangat erat kaitannya dengan perkembangan kreativitas anak . Berikut beberapa manfaat imajinasi anak untuk perkembangan dan kepribadian anak.

²⁹ Ibid,h.23

³⁰M.S.Hadisubrata, *Meningkatkan Intelligensi Anak Balita Pola Pendidikan Untuk Lebih Mencerdaskan Anak Balita* , (Jakarta: PT BPK Gunung mulia,2004)h.86

a. Terampil berkomunikasi dan bersosialisi

Anak- anak yang aktif berimajinasi cenderung lebih pintar dan lebih mudah bersosialisasi disekolah. Melalui imajinasi anak membawa kapasitas otaknya sehingga kecerdasan otaknya dipertajam. Dalam imajinasinya tentu ia sering kali memerankan tokoh tertentu yang tidak selalu sama, sehingga dalam kenyataan sehari-hari lebih mudah untuk berkomunikasi perannya sebagai anak, teman bahkan ibu atau guru. Ia juga memiliki banyak cerita yang melekat pada imajinasinya yang memudahkannya untuk mengobrol, berdiskusi dengan teman dan lingkungan sosialnya. Semua ini dapat memudahkan anak dalam memecahkan masalah karena mereka memiliki cara pandang yang berbeda terhadap masalah berdasarkan pengalaman dan imajinasinya.

b. Mahir menganalisa aktif dan berikifir kreatif

Imajinasi membuat anak lebih aktif dan kreatif. Imajinasi merangsang gerakan emosional dan kekuatan otak anak untuk melakukan sebuah aktivitas kreatif. Dalam kondisi tertentu, segala sesuatu yang dilakukan, dilihat, dan didengarnya akan dianalisa sehingga melalui imajinasinya ia lebih mampu menganalisis suatu kejadian atau masalah yang sedang dihadapinya.

c. Memperkaya pengetahuan anak

Melalui imajinasi ide-ide kreatif anak lahir dan terus berkembang. Hal ini akan semakin mengasah dan mendorong rasa ingin taunya. Keinginan yang besar memotivasi mereka untuk menggali lebih dalam mencoba memuaskan rasa ingin tau mereka. Proses ingin taunya ini dapat dilakukannya melalui kegiatan bermain dan berbagai permainan, membaca atau bertanya langsung.

d. Anak lebih percaya diri dan mampu bersaing

Di dunia imajinasi membuat anak merasa nyaman dan ketika anak didukung untuk mengekspresikan diri mereka merasa percaya diri, rasa percaya diri ini membuat mereka siap dan mampu bersaing di lingkungannya karena emosi secara tidak langsung terlibat dalam gerak tubuh dan kemampuan otak dalam berimajinasi, keberanian dan daya saing tidak selalu berdampak negatif karena kemauan tersebut justru dapat membuat mereka lebih mandiri dalam bertindak tanpa harus selalu bergantung pada orang tua. .

e. Memunculkan bakat anak

Dengan imajinasi memungkinkan anak-anak untuk mengangkat dan mengeluarkan bakat-bakat yang tersembunyi. Bakat merupakan ciri universal yang khusus pembawaan yang luar biasa sejak lahir yang dapat berkembang dengan adanya interaksi dari pengaruh lingkungan. Berimajinasi bisa membuat anak menemukan kenyamanan yang bermuara pada bakatnya sendiri.³¹

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi imajinasi anak

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi imajinasi anak, yaitu :

a. Lingkungan keluarga

Ahmad anwar berpendapat bahwa setiap kali anak belajar menggunakan inderanya, mereka ingin beres eksperimen , berkreasi dan mengetahui cara kerja tertentu, mereka juga berargumen untuk mendapatkan jawaban dan ingin meniru orang dewasa . Anak adalah pendidikan terbaik untuk diri mereka sendiri, sementara orang tua adalah guru pertamanya. Lingkungan disekitar anak adalah

³¹ <https://alaksamana.blogspot.com/2017/09/imajinasi-anak-usia-dini.html>, Diakses tgl 21 Mei 2022 , jam 13:08

tempat sumber belajarnya. Sementara itu, menurut John Lock bahwa faktor keturunan tidak berpengaruh besar terhadap kecerdasan, tetapi lingkungan atau pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk kecerdasan.

Menurut santi, anak selalu memiliki rasa ingin tahu yang luar biasa dan kemampuan memperoleh informasi yang sangat tinggi, namun sayangnya banyak orang tua yang tidak mengenali dan memahami kemampuan anak.

Sebagian orang tua yang kurang memperhatikan pendidikan anak. Anak usia muda memiliki berjuta-juta saraf otak yang sudah berkembang dengan kemampuan hebat dan ingatan yang kuat. Untuk meningkatkan imajinasi anak, Maya dan Wido mengatakan bahwa seseorang anak memiliki jiwa yang sangat kreatif, inovatif dan rasa ingin tahu yang besar.³²

b. Bakat

Chaplin dan Reber menyatakan bahwa bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk sukses dimasa depan. Setiap orang pasti memiliki bakat yang terpendam dalam arti bahwa mereka dapat tampil sampai batas tertentu sesuai dengan kemampuan mereka sendiri. Sutikno menjelaskan bahwa setiap orang memiliki berbagai potensi/bakat terpendam yang berbeda-beda, tugas pendidik adalah membantu para siswa tersebut untuk menemukan, membimbing dan mengembangkannya seoptimal mungkin.

Adapun menurut Muhammad, bakat merupakan potensi yang sangat mendasar dalam diri seseorang . bakat adalah fondasi dimana seseorang berdiri dan melakukan sesuatu dengan pencapaiannya. Jika seseorang memiliki

³² Hernawati, ” Upaya Mengembangkan Imajinasi Anak”, *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, vol. 1 no. 1 , 2019, h. 114

kemampuan untuk melakukan aktivitas tertentu dan berhasil, ini menunjukkan bahwa orang tersebut memiliki bakat yang hebat .³³

c. Guru

Piaget (dalam nugraha) menyatakan bahwa anak secara terus menerus aktif mengolah berbagai pengalamannya, mengembangkan dan menata struktur mentalnya melalui berbagai proses yang dilakukan pada waktu dan situasi yang berbeda. Peran guru dalam membentuk imajinasi anak memerlukan persiapan, perencanaan, pembelajaran yang sistematis dan kejelasan tentang topik pembelajaran dan juga tentang media yang akan digunakan. Setelah itu, guru hendaknya memberi penguatan pada anak yang berhasil melihatkan imajinasinya.

Semiwan (dalam mashar) menyatakan ciri-ciri berpikir anak usia dini menurut teori Piaget, yaitu dapat di katakan bahwa anak usia dini memiliki imajinasi yang sangat kaya dan imajinasi inilah yang menjadi awal munculnya bibit-bibit kreativitas.³⁴

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan teori diatas keberhasilan seseorang berimajinasi itu dapat dilihat dari kreativitas dan daya fikirnya untuk anak dapat menghasilkan ide-ide yang baru dan lebih baik.

C. PENELITIAN RELEVAN

Dalam penulisan skripsi ini, banyak jurnal atau skripsi yang sebelumnya memberikan gambaran yang ditulis dengan melihat diantara jurnal atau skripsi yang telah ada, penulis sudah menemukan beberapa jurnal atau skripsi yang berhubungan dengan skripsi ini . Penulis membuat penelitian relevan ini bertujuan

³³ Hernawati, ” Upaya Mengembangkan Imajinasi Anak”, *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, vol. 1 no. 1 , 2019, h. 116

³⁴ Ibid,h.117

untuk mengetahui persamaan dan perbedaaan antar objek penulis dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, untuk menghindari adanya plagiasi. Namun, ada beberapa penelitian ilmiah sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut :

1. Skripsi yang ditulis oleh Marfuatun Khuriyah, Universitas islam negeri sunan kalijaga Yogyakarta.2014 yang berjudul “*Upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui metode bercerita di RA muslimat nu pasuruan 2 mertoyudan magelang* “ berdasarkan hasil penelitian tersebut penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak di RA mualimat Nu Pasuruan 2. Dapat dilihat dengan adanya peningkatan indicator kemampuan berbahasa yang dicapai masing – masing anak yaitu dari pra siklus yang rata-rata hanya empat kekmampuan (26,6%), pada siklus I meningkat menjadi delapan kemampuan (53,3%) dan pada siklus ke II meningkat menjadi sebelas kemampuan (73,3%). Adapun persamaan di skripsi ini Sama-sama meningkatkan kemampuan perkembangan bahasa, dan juga perbedaan Pada skripsri tersebut menggunakan Metode bercerita sedangkan saya menggunakan Metode permainan sambung cerita ³⁵
2. Skripsi yang ditulis oleh Tita Ariska, Insitut agama islam negeri Bengkulu .2018.” *Pengaruh metode bercerita terhadap kemampuan berbahasa anak di PIAUD sahabat desa padang pelasan kecamatan air periukan kabupaten seulama*” berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa terdapat pengaruh metode bercerita terhadap kemampuan berbahasa anak di PIAUD sahabat

³⁵ Marfuatun Khuriyah, “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Metode Bercerita Di RA Muslimat Nu Pasuruan 2 Mertoyudan Magelang* “, (Yogyakarta:Universitas islam negeri sunan kalijaga.2014)

desa padang pelasan kecamatan air periukan kabupaten seluma dimana dari hasil perhitungan menggunakan bantuan SPSS dengan cara membandingkan antara nilai T yang dihasilkan dari perhitungan T hitung pada kelas eksperimen yaitu $3,378 >$ nilai T table yaitu 1,895 maka H_0 ditolak dan H_a yang diterima berarti ada pengaruh metode bercerita terhadap kemampuan berbahasa anak di PIAUD sahabat desa padang pelasan kecamatan air periukan kabupaten seluma. Adapun persamaan dari skripsi ini Sama-sama meningkatkan kemampuan perkembangan bahasa, dan juga perbedaan Pada Skripsi tersebut menggunakan Metode bercerita sedangkan saya Menggunakan metode permainan sambung cerita. ³⁶

4. Skripsi yang ditulis oleh Putri wanda husada, Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi.2020." *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dengan Metode Bercerita Menggunakan Media Buku Cerita Bergambar Di Raudhtatul Athfal Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren Muaroj Jambi*"berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa peningkatan yang terjadi dapat terlihat dari tahap penelitian,yaitu observasi yang dilakukan saat pratindakan, pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas B RA Nurul yaqin, terhadap tema lingkuganku dan kebutuhanku. Hal ini dapat diketahui dari pra siklus , siklus I, siklus II, presentasi prasiklus 70% BB, 30 % MB, dan pada siklus I 40 % BB, 20% BSH, 20% BSB, dan siklus II 0%BB, 10%

³⁶ Tita Ariska, " *Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Di PIAUD Sahabat Desa Padang Pelasan Kecamatan Air Periukan Kabupaten Seluma* ", (Bengkulu :Institut agaa islam negeri Bengkulu.2019)

MB, 10% BSH, 80% BSB. Dengan demikian hasil penelitian di RA Nurul yaqin telah mencapai ketuntasan. Adapun persamaan dari skripsi ini Sama-sama meningkatkan kemampuan perkembangan bahasa, dan juga perbedaan skripsi tersebut menggunakan Metode bercerita sedangkan pada skripsi Saya menggunakan Metode sambung cerita.

5. Skripsi yang ditulis oleh Yahya Hidayat, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.2016."Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Menggunakan Media Cerita Bergambar Pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Tamantirto Semester II Tahun Ajaran 2015/2016" Berdasarkan Penelitian tersebut bahwa hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa menggunakan media cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan sederhana. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM (70). Jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebelum tindakan adalah 35,48%. Pada siklus I jumlah siswa yang mencapai nilai KKM meningkat menjadi 61,29%, lalu pada siklus 2 menjadi 80,65%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan sederhana pada siswa kelas III SD Muhammadiyah Tamantirto semester 2 tahun ajaran 2015/2016. Adapun persamaan dari skripsi ini sama-sam untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis.³⁷

³⁷ Yahya Hidayat, *Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Menggunakan Media Cerita Bergambar Pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Tamantirto Semester II Tahun Ajaran 2015/2016*, (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.2016)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. OBJEK TINDAKAN

Waktu yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu dilaksanakan pada bulan Juli. Pengumpulan data dalam bentuk skripsi dilakukan bersamaan bimbingan berlangsung. Peneliti telah menemukan masalah ini saat peneliti mengajar PPL di MIN 4 Langsa.

B. LOKASI DAN SUBJEK PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 4 Langsa. Alasan penelitian tertarik melakukan penelitian ditempat ini, karena peneliti sudah melakukan obsevasi diawal pada saat PPL di MIN 4 Langsa.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa MIN 4 Langsa berjumlah 24 orang pada siswa kelas II-C, siswa perempuan terdiri dari 13 orang dan siswa laki-laki terdiri dari 11 orang. Saya mengambil kelas II-C karena mereka belum mampu mengembangkan cerita.

C. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dokumentasi. Supaya data yang diperoleh dan dibutuhkan lebih akurat serta aktual.

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu kegiatan ilmiah empiris yang berdasarkan data lapangan maupun tanpa adanya manipulasi apapun. Observasi selain

sebagai salah satu tahap dalam pelaksanaan PTK sekaligus juga berfungsi Sebagai alat pengumpulan data. Metode ini sangat sesuai untuk melihat aktivitas yang bersifat proses, misalnya kegiatan siswa saat sedang melakukan diskusi dikelas dan interaksi siswa selama proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran observasi langsung dilakukan dengan adanya keterlibatan secara langsung oleh peneliti dalam proses pembelajaran yang dilakukan bersama guru dan siswa atau peneliti sekaligus sebagai guru.³⁸

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan pada siswa kelas II MIN Langsa untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran, senang dalam pembelajaran bahasa Indonesia juga dengan adanya metode ini membuat siswa lebih percaya diri bercerita di kelas juga memperbanyak kosa kata dan juga untuk melihat perkembangan bahasa dan imajiansi anak.

2. Tes tertulis

Tes adalah beberapa pertanyaan, lembar kerja siswa (LKS), atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan bakat mata pelajaran. Tes ini dapat digunakan sebagai salah satunya mengevaluasi hasil belajar siswa sekolah dasar, tentunya dengan mempertimbangkan aspek fundamental seperti pengetahuan ,sikap dan keterampilan yang ada baik setelah selesainya suatu materi tertentu maupun seluruh materi yang disampaikan.³⁹

³⁸ Bambang Hari Purnomo, “Metode Dan Teknk Pengumpulan Data Dalam Penelitain Tindakan Kelas (Classroom Action Research)“, *Jurnal Pengembangan pendidikan*, VOL. 8 NO. 1, 2011, h.252

³⁹ Sandu Sitojo, Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* , (Yogyakarta:Literasi media publishing,2015), h.78

Dalam penelitian ini tes dilakukan dalam bentuk games sambung cerita untuk melihat perkembangan Bahasa dan imajinasi anak dalam bercerita didepan kelas.

3.1 Tabel Indikator Tes perkembangan bahasa menulis cerita

No	Subtema	Indikator	Nilai
1	Menulis Cerita	- Siswa dapat Menggunakan ejaan EYD	15
		- Siswa dapat menggunakan pilihan kata (diksi) dengan tepat	15
		- Siswa dapat memiliki keselarasan dalam isi topic	15
		- Siswa dapat menuliskan Kalimat yang efektif	15
		- Siswa memiliki kreativitas siswa (misal hasil tulisan diberi gambar sederhana)	20
		- Siswa menceritakan kemabali kejadian dengan jelas	20
Jumlah skor maksimum			100

3.2 Tabel indikator Tes Imajinasi anak

No	Sub Tema	Indikator	Nilai
1	Kreativitas	- Siswa menyusun kata baru yang relevan	50
		- Siswa menyusun kata baru yang kurang relevan	30
		- Siswa menyusun kata baru yang tidak relevan	20
2	Daya Fikir	- Siswa menyusun kata sesuai dengan logika	50
		- Siswa menyusun kata kurang sesuai logika	30
		- Siswa menyusun kata tidak sesuai logika	20
Jumlah skor maksimum			100

2. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono adalah cara memperoleh pengetahuan dan informasi berupa buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar dalam bentuk

laporan dan data untuk mendukung penelitian.⁴⁰ Dalam penelitian ini dokumentasi mencakup aktivitas foto siswa selama pembelajaran didalam kelas, lembar tes, lembar observasi.

D. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data adalah proses penyederhanaan data yang dikumpulkan secara sistematis dan rasional. Data yang terkumpul dalam penelitian ini merupakan gabungan antara data kualitatif dan data kuantitatif dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis yang diberikan pada setiap akhir tindakan. Hasil tes dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

a. Menghitung rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{N}$$

Keterangan :

\bar{x} :Nilai rata-rata

$\sum x_i$: Jumlah semua nilai

N : Jumlah Siswa⁴¹

⁴⁰ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta:Kencana.2016), h.90

⁴¹ Muhammad Afandi, *Cara Efektif Menulis Karya Ilmiah Seting Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar dan Umum*, (Bandung:Alfabeta 2011), h.87

Selain itu, skor rata-rata yang dicapai dapat dibagi menjadi beberapa kriteria, sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kriteria Keberhasilan Nilai Rata-rata

Tingkat Keberhasilan	Kategori
90-100	Sangat Baik
70-89	Baik
50-69	Cukup
0-49	Kurang baik

b. Ketuntasan Belajar

Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar pada siklus I dan siklus II digunakan rumus, sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Tabel 3.4 Kriteria Presentase Ketuntasan Belajar

Tingkat Keberhasilan	Kategori
90-100	Sangat Baik
70-89	Baik
50-69	Cukup
0-49	Kurang baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

1. Pemanfaatan permainan sambung cerita dalam meningkatkan perkembangan bahasa dan imajinasi anak.

a. Perkembangan bahasa anak.

Perkembangan bahasa anak adalah hal yang penting agar dapat memudahkan berinteraksi dengan orang yang berada disekitarnya. Perkembangan anak dapat dilakukan berbagai hal dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak. Banyak cara agar dapat meningkatkan kemampuan stimulus anak salah satunya sering mengajak anak dalam berbicara hal apapun, tingkatkan juga kosakata anak, anak diajak untuk bermain games sederhana. Dalam penelitian ini maka dilakukanlah metode permainan sambung cerita.

Permainan ini diterapkan kepada siswa agar siswa tidak menggulang kembali kata yang sama dalam bercerita, menambah kosakata anak dalam bercerita. Dengan ini, kita dapat membantu anak dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak. Anak- anak sangat senang dalam metode permainan sambung cerita ini. Karena didalam pembelajaran terdapat metode permainan yang membuat anak semakin bersemangat mengembangkan kosakata mereka. Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kegiatan siklus I yang dilakukan.

Pada pertemuan pertama Peneliti menjelaskan kajian sintaksis kepada siswa. Didalam sintaksis tersusun atas S.P.O.K yang harus di mengerti oleh siswa.

Peneliti menjelaskan kepada siswa tentang apa itu subjek, predikat, objek dan keterangan. Peneliti juga menjelaskan ruang lingkup kajian sintaksis kepada siswa. Peneliti menjelaskan kata yang berkesinambungan dan memberikan contoh dalam menulis cerita. Peneliti memberikan contoh-contoh yang dapat dimengerti dan dipahami oleh siswa.

Siswa harus memahami kajian sintaksis yang sudah dijelaskan oleh peneliti. Siswa dipersilahkan bertanya kepada peneliti tentang kajian sintaksis yang belum di mengerti. Peneliti juga harus memberikan pemahaman atau cara yang dapat di mengerti siswa dalam menjelaskan. Setelah itu, peneliti juga memberikan evaluasi pembelajaran dan kesimpulan kepada siswa pada akhir pembelajaran .

Pada pembelajaran siklus I pertemuan kedua peneliti menjelaskan kepada siswa langkah-langkah dan cara permainan sambung cerita kepada siswa. Pertemuan tersebut dihadiri oleh 24 siswa. Lalu, peneliti membagi kelompok kepada siswa. Pada permainan ini terbagi menjadi 3 kelompok, didalam setiap kelompok terdapat 8 siswa. Setelah peneliti membagi kelompok, siswa kembali ke kelompok yang telah di bagi oleh peneliti.

Peneliti membagikan kertas yang berisi gambar kepada setiap kelompok untuk di cermati bersama-sama. Lalu, setiap kelompok di berikan HVS yang telah disediakan oleh peneliti. Peneliti memberikan satu kalimat kepada setiap kelompok tanda untuk memulai permainan. Siswa menyambungkan kalimat yang telah di berikan oleh peneliti bergilir sampai siswa terakhir. Lalu, siswa menggulung kembali putaran dari awal. Setiap siswa mendapatkan dua giliran.

Peneliti juga memberikan waktu yang telah di tentukan pada permainan sambung cerita .

Setelah menulis cerita menggunakan permainan sambung cerita , peneliti meminta siswa menggambar sesuai dengan isi topik mereka. Gambar tersebut di gambar pada saat siswa selesai menulis cerita. Tujuannya agar siswa menuangkan ide dan keahlian siswa dalam menggambar.Pada saat siswa menggambar mereka menuangkan imajinasi mereka. Siswa menggambar secara bergantian sesuai dengan isi topik setiap kelompok. Setelah waktu yang diberikan peneliti habis, peneliti menarik kertas HVS yang mereka tulis. Perwakilan setiap kelompok maju kedepan untuk membacakan hasil permainan sambung cerita..

Pada siklus I ada beberapa masalah yang dihadapi siswa yaitu masih kurang memahami kajian sintaksis. Pada saat permainan sambung cerita dilakukan siswa belum lengkap menggunakan S.P.O.K di dalamnya. Contoh siswa yang penggunaan S.P.O.K yang belum tepat “Saya makan bersama keluarga”, “Saya menyuci baju “. Sedangkan, kalimat yang benar sesuai dengan unsur S.P.O.K “Saya makan nasi goreng di Pantai, “Saya menyuci baju di Dapur”. Dan beberapa kalimat lainnya yang masih belum terdapat S.P.O.K pada permainan sambung cerita. Pada permainan sambung cerita harus memiliki S.P.O.K untuk mensempurnakan setiap kalimat. Kebanyakan siswa belum bisa menulis cerita di dalamnya terdapat unsur S.P.O.K. peneliti menjelaskan cara pemakaian S.P.O.K kepada siswa.dalam menulis cerita.

Sambung cerita memiliki indikator menggunakan ejaan EYD. EYD adalah (ejaan yang di sempurnakan) adalah tata bahasa dalam Bahasa Indonsia yang

mengatur penggunaan Bahasa Indonesia dalam tulisan. Mulai dari pemakaian dan penulisan huruf kapital, huruf miring, serta penulisan unsur serapan, pemakaian tanda titik dan koma. Kesalahan EYD siswa terletak pada penggunaan tanda baca titik (.) dan koma (,). Setiap mereka menulis kalimat, siswa tidak memakai tanda baca titik untuk mengakhiri setiap kalimatnya. Umumnya mereka menulis cerita menggunakan tanda baca koma.

Beberapa contoh tanda baca yang dilakukan siswa belum tepat “Saya sedang menyapu di kelas, Saya sedang mengepel,” pada akhir kalimat siswa tidak menggunakan tanda baca titik (.) melainkan memakai tanda baca koma (,). Sedangkan penggunaan tanda baca yang benar “ Saya sedang menyapu di kelas dan Saya sedang mengepel.” Pada akhir kalimat diberi tanda baca titik (.) untuk mengakhiri kalimat. Ada juga siswa yang tidak memakai tanda baca koma atau tanda baca titik untuk mengakhir setiap kalimat.

Setelah mengakhiri kalimat siswa belum menggunakan huruf kapital setelah tanda titik. Sebagian siswa lupa menggunakan huruf kapital dalam menulis. Seperti contoh yang dilakukan siswa belum tepat “pada pagi hari saya membersihkan kamar. setelah membersihkan kamar saya langsung mandi” sedangkan penggunaan kalimat kapital yang benar “Pada pagi hari saya membersihkan kamar. Setelah membersihkan kamar saya langsung mandi.”

Huruf kapital dipakai diawal kalimat, setelah titik, nama orang, nama kota atau tempat, huruf pertama nama hari bulan tahun. Penggunaan huruf kapital harus digunakan siswa dalam menulis cerita. Dalam menulis cerita ditengah kata terdapat huruf kapital. Seharunya pada awal kalimat saja contoh penulis kata

siswa “sAyA makan” sedangkan penulisan kata yang benar “Saya makan”. Itu salah satu contoh yang dibuat oleh siswa.

Siswa belum menggunakan kalimat pilihan kata (diksi) dengan tepat. Diksi adalah pilihan kata yang tepat dan selaras untuk mengungkapkan gagasan sehingga sesuai yang diharapkan. Setiap menulis kalimat siswa belum menggunakan kalimat yang tepat masih menggunakan pengulangan kata dan kalimat. Permainan sambung cerita pada siklus I siswa masih mengulang kata dan kalimat yang sama.

Adapun contoh kata dan kalimat yang siswa buat “Saya sedang merapikan buku” setiap beberapa kalimat yang peneliti baca mereka tetap mengulang kalimat itu kembali. Selanjutnya, kata yang mereka ulang kembali dalam menulis cerita yaitu kata “terus”. Mereka menggunakan kembali kata “ terus” sampai akhir cerita. Solusinya agar mereka dapat menulis ceita yang baik dan benar dalam menulis cerita.

Keselarasan dalam isi topik juga dinilai oleh peneliti, karena siswa membuat judul sesuai dengan gambar media yang peneliti berikan. Siswa sudah bisa membuat cerita dengan judul dan isi topik yang sama. Peneliti memberi gambar pantai. Siswa membuat judul “Liburan bersama keluarga ke pantai”. Lalu, siswa membuat cerita sesuai dengan judul yang siswa buat.

Sebagian siswa belum menulis kalimat yang efektif, kalimat yang efektif di dalamnya terdapat unsur subjek dan predikat. Ini adalah contoh siswa menulis kalimat yang efektif “:Saya sedang mengelap meja” saya adalah subjek dan sedang adalah predikat. Kata yang tidak efektif yang siswa tulis “habis mandi

melihat penjual jajan”. Didalam kalimat tidak efektif tidak terdapat subjek dan predikat, letak predikat , letak objek, letak keterangan tidak sesuai di tulis siswa.

Pada siklus I siswa belum mengembangkan kreativitas menggambar mereka. Karena masih bingung dan malu dalam menuangkan keahlian yang di punya. Siswa memberi gambar pada permainan sambung cerita. Setelah menulis cerita siswa diminta menggambar sesuai dengan judul dan isi cerita yang mereka punya. Peneliti meminta menggambar secara bergantian agar siswa lain dapat menuangkan gambar dan ilustrasi siswa.

Siswa diminta unuk menceritakan kembali hasil permainan sambung cerita didepan kelas agar semua kelompok dapat mendengar dengan jelas hasil permainan kelompok tersebut. Hasil yang paling bagus dan menarik pneliti memberikan hadiah kepada kelompok tersebut.

Tabel 4.1 Rekapitulasi pemanfaatan permainan sambung cerita siswa siklus I

NO	Keterangan	Hasil
1	Jumlah siswa peserta post-test	24 Siswa
2	Nilai rata-rata siklus I	66,93
3	Jumlah siswa yang mampu menulis karangan dengan baik dan benar	3
4	Jumlah siswa yang tidak mampu menulis karangan dengan baik dan benar	21
5	Ketuntasan klasikal	12,5 %
6	Presentas yang belum dituntaskan	87,5 %

Berdasarkan table di atas dapat diketahui bahwa dari jumlah 24 siswa yang mengikuti siklus I, diketahui sebanyak 3 siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu diperoleh presentase 12,5%, sedangkan 21 siswa memperoleh 87,5 % masih belum mencapai batas ketuntasan yang telah ditetapkan. Karena siswa yang mencapai ketuntasan sebesar 66,93 %. Hal ini

menunjukkan hasil menulis karangan menggunakan metode permainan sambung cerita pada siklus I masih perlu peningkatan lebih lanjut hingga mencapai nilai akhir 75 %.

Setiap akhir siklus dilakukan refleksi sesuai dengan hasil pengamatan terhadap masalah yang terjadi selama proses pembelajaran pada siklus I. Adapun refleksi pada siklus I sebagai berikut : Ada beberapa siswa terlihat aktif untuk menulis karangan menggunakan metode permainan sambung cerita, sedangkan sebagian siswa lainnya masih kurang aktif menulis karangan menggunakan metode tersebut. Selanjutnya, masih rendahnya motivasi para siswa kelas V-C dalam metode permainan sambung cerita. Solusinya dari masalah ini melakukan motivasi kembali kepada siswa agar semangat mengikuti pembelajaran.

Siswa masih menggulang kata-kata dan kalimat yang sama dalam menulis karangan. Peneliti memberikan pemahaman kembali tentang permainan sambung cerita. Selanjutnya, peneliti melihat Siswa tidak fokus pada penggunaan S.P.O.K. Peneliti memberikan pemahaman kembali khususnya penggunaan S.P.O.K. Suasana kelas II-C di MIN 4 Langsa dapat dikondisikan dengan baik dan seaksimal mungkin. Dari hasil yang didapatkan ada beberapa siswa yang belum memenuhi kriteria keberhasilan yaitu 12,5 %, sedangkan yang diharapkan 75%. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan siklus ke II.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa pelaksanaan tindakan siklus I belum memenuhi harapan. Dengan demikian peneliti perlu mencari kelemahan apa yang membuat tahapan pada siklus I belum berhasil dengan baik.

b. Imajinasi Anak

Imajinasi anak terlihat pada saat peneliti memberikan gambar untuk di gambarkan kembali pada kertas HVS. Siswa mulai mengembangkan kreativitas yang mereka punya dan keahlian menggambar mereka. Peneliti menyuruh siswa menggambar kesesuaian isi topik. Siswa menggambar setelah selesai menulis cerita pada permainan sambung cerita.

Pada permainan sambung cerita ini siswa belum mengembangkan kembali imajinasi yang luas karena waktu yang tidak cukup dan masih sungkan mengeluarkan keahlian siswa. Gambar pada siklus I ini bisa menggambarkan imajinasi mereka walaupun tidak sebagus media gambar yang peneliti beri. Imajinasi ini bisa di katakan menghayal karena siswa di minta untuk menggambar sesuai khayalan mereka. contohnya peneliti memberi gambar pantai maka daya kreatif dan menghayal mereka berfungsi. Mereka ingin di dalam gambar tersebut ada pohon kelapa dan pemandangan lainnya maka dari itu mereka mulai menghayal bagaimana cara membuat pohon kelapa dipantai. Dari gambar tersebut maka siswa harus mengeluarkan imajinasi dan kreatifitas siswa dalam menggambar.

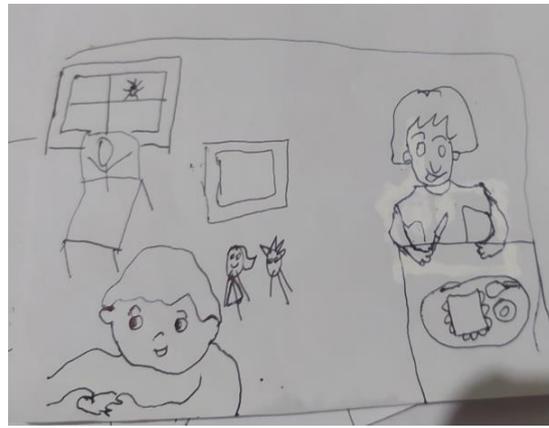
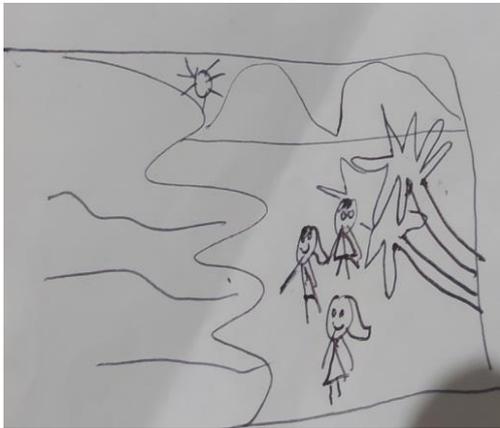
Gambar 4.1 peneliti beri gambar kepada siswa pada siklus I





Setelah peneliti memerikan gambar diatas , siswa melanjutkan permainan sambung cerita setelah selesai peneliti meminta menggambar sesuai dengan isi topik yang mereka punya.

Gambar 4.2 hasil gambar imajinasi anak siklus I



Ini adalah hasil gambar imajinasi dan kreatifitas siswa dalam menggambar. Dari hasil refleksi pada siklus I , ternyata diperlukan pelaksanaan Siklus II pada siswa untuk melihat perkembangan anak.

a. Perkembangan bahasa anak

Pada siklus II ini peneliti memperbaiki tindakan pada siklus I. peneliti akan menciptakan suasana kelas lebih serius tetapi tetap santai sehingga siswa lebih menguasai pembelajaran. Peneliti menjelaskan kembali kajian sintaksis kepada siswa. Kajian sintaksis terdapat unsur S.P.O.K dan menjelaskan kembali subjek, predikat, objek, keterangan kepada siswa. Jika siswa belum memahami kembali peneliti membuka sesi pertanyaan kepada siswa.

Siswa juga sudah mulai mengetahui ruang lingkup kajian sintaksis beserta contoh. Siswa sudah mengetahui frasa, kalusa, dan juga kalimat. Peneliti mencoba menulis contoh soal pada papan tulis untuk di kerjakan oleh siswa. Pada saat peneliti memberikan contoh soal siswa mampu memberikan tanda subjek, predikat, objek, keterangan pada sebuah kalimat. Pada penelitian siklus II pertemuan pertama ini siswa mulai memahami kajian sintaksis beserta contoh yang dijelaskan oleh peneliti.

Peneliti melakukan siklus II pertemuan kedua ini siswa memulai kembali permainan samung cerita. Peneliti memberi pemahaman kembali dan mengulang langkah-langkah permainan sambung cerita. Peneliti menyuruh siswa untuk kembali ke kelompok masing-masing yang telah di bagi pada pertemuan sebelumnya. Peneliti juga memberikan semangat kepada siswa agar lebih fokus dalam menulis kalimat. Pada pertemuan ini peneliti melihat siswa semangat dalam

mengikuti permainan sambung cerita ini. Langsung saja peneliti membagikan kertas HVS dan gambar kepada siswa

Setelah siswa mendapatkan kertas yang diberikan peneliti. Peneliti memberikan sebuah kalimat kepada setiap kelompok. Kalimat yang di berikan peneliti kepada setiap kelompok berbeda. Ketika peneliti memberikan kalimat tandanya permainan di mulai. Siswa melanjutkan kalimat yang di berikan oleh peneliti, setelah itu siswa tersebut memberikan kertas tersebut pada teman di sampingnya. Begitu seterusnya sampai pada siswa yang terakhir. Setelah itu, kembali lagi pada siswa yang pertama. Setiap siswa mendapatkan dua kali menulis cerita. Peneliti memberikan waktu yang di tentkan kepada siswa.

Setelah siswa menulis cerita dan peneliti memberi tau bahwa waktu sebentar lagi habis, siswa menggambar sesuai dengan isi topik yang mereka punya. Setiap siswa bisa mendapatkan giliran untuk menggambar. Karena keterbatasan waktu peneliti mengambil kertas pada setiap kelompok. Setelah itu, peneliti meminta setiap perwakilan kelompok menceritakan kembali cerita tersebut di depan kelas. Peneliti juga memberikan hadiah kepada seluruh siswa .

. Pada siklus II siswa mulai senang dan memahami permainan sambung cerita. Juga meningkatnya kosa kata dalam menulis karangan menggunakan metode permainan sambung cerita. Sehingga terdapat peningkatan siswa pada siklus I dan siklus II .

Tabel 4.2 Rekapitulasi pemanfaatan permainan sambung cerita siswa siklus II

NO	Keterangan	Hasil
1	Jumlah siswa peserta post-test	24 Siswa
2	Nilai rata-rata siklus II	77,58
3	Jumlah siswa yang mampu menulis karangan	21

	dengan baik dan benar	
4	Jumlah siswa yang tidak mampu menulis karangan dengan baik dan benar	3
5	Ketuntasan klasikal	87,5 %
6	Presentas yang belum dituntaskan	12,5 %

Berdasarkan tabel diatas dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan menulis karangan menggunakan metode permainan sambung cerita, jika dibandingkan dengan hasil tes pada siklus I terbukti dengan meningkatnya ketuntasan menulis karangan menggunakan metode permainan sambung cerita dari 12,5 % (siklus I) menjadi 87,5 % (Siklus II) hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II sudah mencapai kriteria ketuntasan menulis karangan menggunakan metode permainan sambung cerita.

Permainan sambung cerita ini tidak terdapat masalah, karena siswa sudah bisa menepatkan kalimat subjek, predikat, objek, keterangan pada setiap kalimat contoh kalimat yang mereka buat” Kami membeli makanan untuk di rumah Nenek”, “Ibu memasak di dapur”, Ibu menanam bunga di halaman”, “Saya membeli es krim di kebun binatang “. Beberapa conoth diatas terdapat subjek, predikat, objek dan juga keterangan dalam menulsi kalimat. Ada perubahan pada siswa di siklus ini.

Pada siklus ini siswa sudah memahami dan menggunakan EYD. Huruf kapital dipakai pada awal kalimat dan setiap akhir kalimat diberi tanda tanda baca titik, baru diawali kembali dengan huruf kapital. Peneliti melihat siswa menggunakan huruf kapital pada awal kalimat dan memberi tanda baca titik untuk mengakhiri kalimat. Sebagian siswa sudah mulai paham menggunakan tanda baca. Contoh siswa yang menggunakan huruf kapital dan tanda baca yang tepat

“Setiap sore kami membersihkan halaman rumah bersamaa-sama. Kakak, abang, adik senang membersihkan halaman., “Ibu memasak makanan di dapur untuk dibawa ke kebun binatang. Setelah itu, kami pun bersiap untuk pergi.” . Ini adalah beberapa contoh hasil menulis cerita siswa.

Siswa sudah tidak menulis cerita dengan huruf kapital di tengah kata. Contoh siswa sudah menulis kata dengan baik “ Saat libur”,”Saya tugasnya”, “ Ibu sedang” . siswa sudah mulai memahami pemakaian huruf kapital ditengah kalimat.

Kalimat pilihan kata (diksi) siswa sudah tepat. Diksi bisa disebut dengan pilihan kata yang tepat dan selaras. Siswa sudah tidak mengulang kata dan kalimat pada saat menulis cerita. Setelah peneliti melaksanakan siklus II ini sudah banyak perubahan yang terjadi pada siswa. siswa sudah mulai memahami tanda baca, penggunaan kalimat, serta pilihan kata diksi siswa sudah tepat.

Siswa menulis cerita sesuai dengan keselarasan dalam isi topik. Peneliti juga menjelaskan tentang keselarasan isi topik kepada mereka. peneliti melihat isi cerita dengan judul mereka sama. Juga , siswa sudah paham dalam menulis kalimat yang efektif. Peneliti lihat sudah terdapat subjek dan predikat pada setiap kalimat. Kalimat efektif ini perlu kita lakukan pada permainan sambung cerita, karena itulah salah satu indikator dari permainan sambung cerita agar kalimat yang digunakan siswa benar dan tepat.

Kreativitas siswa juga semakin terlihat pada saat dilaksanakannya penelitian siklus II ini. Peneliti melihat siswa sudah menggambar dan menghayal semampu mereka untuk membuat gambar tersebut. Siswa sudah menggambar

walaupun tidak sesuai ekspektasi, tetapi ini salah satu imajinasi siswa. Siswa bersemangat menceritakan kembali cerita mereka didepan kelas. Peneliti juga mendengar siswa sudah mulai membaca dengan benar sesuai dengan tanda baca titik dan koma dalam menulis cerita.

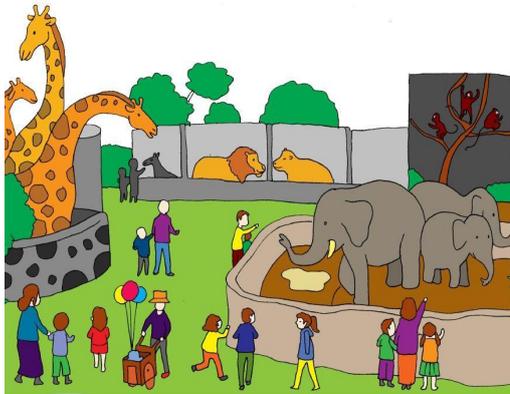
Selesai menggunakan metode permainan sambung cerita, peneliti melakukan refleksi kepada siswa. Dalam proses pembelajaran pada siklus I masih rendahnya motivasi siswa dalam metode permainan sambung cerita, namun terjadi peningkatan pada siklus II siswa semangat dalam permainan sambung cerita. Lalu, pada siklus I siswa masih menggulang kembali kata-kata setelah peneliti memberi pemahaman tentang permainan sambung cerita terlihat peningkatan pada siklus II. Siswa sudah tidak menggulang kata-kata dalam menulis cerita. Pada siklus I siswa belum fokus pada S.P.O.K dengan adanya siklus II siswa sudah mulai menulis dengan menggunakan S.P.O.K.

Selain penggunaan S.P.O.K, siswa sudah mulai memahami penggunaan EYD, keselarasan dalam isi topik, penulisan kalimat yang efektif, kreativitas siswa sudah mulai terlihat, siswa sudah bisa menceritakan kejadian dengan jelas dan benar.

b. Imajinasi Anak

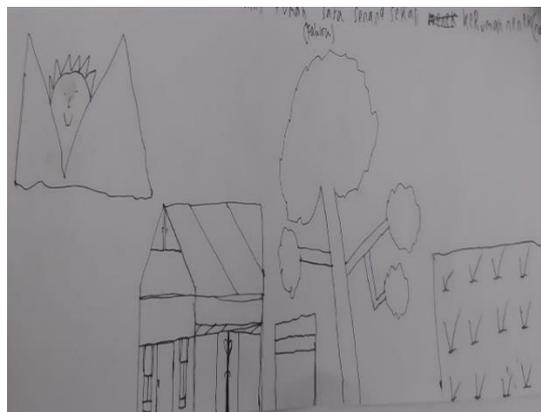
Peneliti melihat Imajinasi anak pada siklus II semakin meningkat dari pada siklus I karena siswa dapat meniru dan menciptakan kembali gambar yang telah diberikan peneliti dengan kemampuan mereka. Peneliti menyuruh siswa menggambar kesesuaian isi topik yang peneliti beri pada saat permainan dimulai.

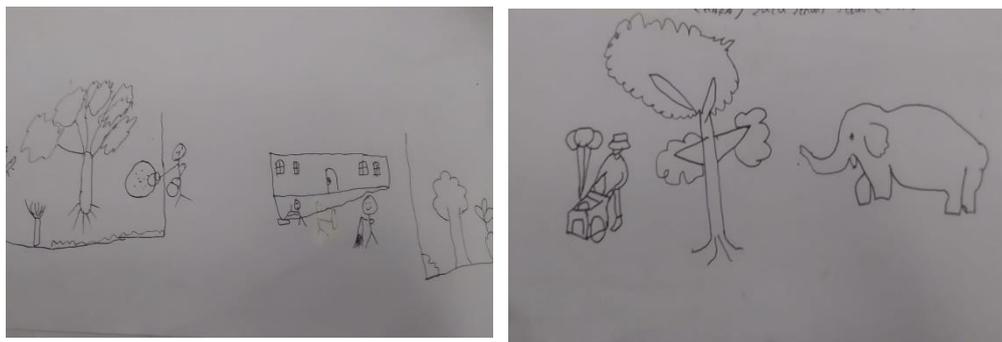
Gambar 4.3 peneliti beri gambar kepada siswa pada siklus II



Setelah peneliti memerikan gambar diatas , siswa melanjutkan permainan sambung cerita setelah selesai peneliti meminta menggambar sesuai dengan isi topik yang mereka punya.

Gambar 4.4 hasil gambar imajinasi anak siklus II





Hasil imajinasi anak dalam menggambar keselarasan topic pada siklus II. Siswa semakin kreatif dan menuangkan semua ide yang dia punya dalam menggambar. Siswa bergantian menggambar pada permainan sambung cerita. Penelit melihat ada peningkatan imajinasi anak pada siklus II dibandingkan pada siklus I.

2. Peningkatan Perkembangan bahasa dan imajinasi anak dalam permainan sambung cerita.

Dalam hasil belajar siswa yang telah didapatkan dari 24 siswa pada siklus I dan siklus II pada MIN 4 Langsa kelas II-C peneliti melihat terdapat peningkatan pada setiap siklus yang alami siswa. Pada siklus I siswa banyak 3 orang yang dapat memahami kajian sintaksis dan permainan sambung cerita. Sedangkan, hampir semua siswa belum memahami kajian sintaksis. Maka dari itu, peneliti membuat refleksi dan melanjut pada siklus II agar siswa lebih memahami kajian sintaksis dan permainan sambung cerita.

Pada siklus II peneliti menjelaskan kembali kajian sintaksis kepada siswa sampai siswa benar-benar paham. Lalu, peneliti mencoba permainan sambung cerita kembali pada siklus II terlihat peningkatan yang besar pada siswa. Pada siklus II terdapat 21 siswa yang mencapai nilai yang diinginkan, sedangkan 3 siswa lainnya tidak mencapai nilai yang diinginkan. Data dari hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II sudah tertera pada table 4.3 dibawah ini.

Tabel 4.3 skor hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II

Nama siswa	Skor hasil belajar	
	Siklus I	Siklus II
AR	67,5	77,5
AS	67,5	80
AP	63,5	77,5
ES	65,5	79
HA	65,5	76,5
HN	75	78
IP	62	77,5
JS	62	75,5
JN	73,5	81,5
KL	67,5	77,5
KFA	75	77,5
LB	63,5	77,5
MM	63,5	79
MF	67,5	77,5
MF	67,5	77,5
MN	69,5	77,5
MR	63,5	77,5
MZ	75	77,5
NK	63,5	74,5
RA	71,5	79
RZ	62	77,5
SH	67,5	80
S	62	74,5
M	65,5	74,5
Jumlah	1.606,5	1.862
Rata-rata	66,93	77,58
Ketuntasan klasikal	12,5%	87,5%
Presentas yang belum tuntas	87,5%	12,5%

Berdasarkan table diatas menerangkan bahwa terdapat peningkatan yang terjadi pada siswa kelas II-C. Hal ini dibuktikan dengan ketuntasan klasikal siklus 1 sebesar 12,5% atau 3 siswa yang mencapai nilai KKM, sedangkan ketuntasan klasikal pada siklus II sebesar 87,5% atau sebanyak 21 siswa yang tuntas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode permainan sambung cerita memiliki dampak positif dalam meningkatkan perkembangan dan imajinasi anak,

peningkatan hasil permainan sambung cerita dapat dinilai mulai dari siklus I sampai siklus II dapat dijelaskan pada tabel berikut ini :

Tabel 4.4 rekapitulasi hasil pemanfaatan permaiaann sambung cerita

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah Siswa	24 siswa	24 siswa
2	Nilai Rata-rata	66,93	77,58
3	Jumlah siswa yang tuntas menulis karangan dengan baik dan benar	3 siswa	21 siswa
4	Presentase ketuntasan klasikal	12,5%	87,5%
5	Jumlah siswa yang belum tuntas menulis karangan dengan baik dan benar	21 siswa	3 siswa
6	Presentase yang belum tuntas	87,5%	12,5%

B. Pembahasan hasil penelitian

Metode permainan sambung cerita untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan imajinasi anak pada penelitian ini siswa di tuntut aktif dan kreatif, agar siswa mendapatkan hasil yang diharapkan. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan imajinasi anak dengan menggunakan metode permainan sambung cerita.

Pembelajaran permainan sambung cerita ini siswa menulis cerita sesuai dengan isi topik. Pada menulis cerita ini siswa masih belum sempurna menggunakan S.P.O.K , siswa belum menggunakan kata yang efektif. Hal penelitian pada jurnal Dian permatasari kusuma dayu dan Liya atika angrasari menyatakan bahwa seringkali siswa kurang menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar ketika pembelajaran menulis cerita. Hal tersebut dapat dilihat pada pilihan kata yang kurang tepat, kalimat yang kurang efektif, sukar mengungkapkan gagasan karena kesulitan memiliki kata atau membuat kalimat.

Bahkan kurang mampu mengembangkan ide secara teratur pada saat pembelajaran menulis cerita.⁴² Kelemahan ini terjadi juga pada kelas II-C MIN 4 Langsa.

Siswa kelas II-C pada saat menulis cerita belum bisa menggunakan tanda baca titik atau tanda baca koma pada setiap kalimat. Hal ini terdapat pada jurnal Randy Widi Prayoga, Heri Suwignyo, Titik Harsiati, ditegaskan oleh suwignyo yaitu : siswa tidak dapat mengembangkan topik karangan. Hal ini terlihat dari kurangnya variasi judul yang ditulis oleh siswa, siswa kesulitan menulis judul karangan. Terbukti dari kalimat judul yang dibuat oleh siswa bahwa itu sama dengan kalimat topik, informasi yang disajikan oleh siswa cenderung melompat-lompat, kurangnya ketelitian dalam menggunakan tanda baca.⁴³ Setiap menulis kalimat siswa harus memperhatikan tanda baca saat menulis cerita.

Saat menulis cerita, siswa harus memperhatikan penggunaan huruf kapital pada awal kalimat. Huruf kapital digunakan untuk nama orang, nama tempat, nama daerah atau kota, nama bulan,dll. Hal ini ditegaskan dalam jurnal kata-kata harus ditulis dengan benar sesuai aturan penulisan yang terdapat dalam buku pedoman ejaan bahasa Indonesia (PUEBI) yang disempurnakan. Dalam penelitian ini, terjadi kesalahan pemakaian ejaan ditentukan berdasarkan kesalahan ejaan dan tanda baca siswa. Dalam penulisan kata meliputi pemakaian huruf kapital,

⁴² Dian Permatasari Kusuma Dayu dan Liya Atika Anggrasari, “ Pengaruh Penggunaan Media Big Book Writing Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Pilangbangso Madiun”, *Jurnal Al-Bidaya*, vol.9 no.1, h.23

⁴³ Randy Widi Prayoga,Dkk, “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Narasi Melalui Penerapan Program Literasi Berbantuan Media Buku Cerita Anak pada Siswa SD”, *Jurnal Pendidikan*, vol.2 no.11, h.1499

penulisan kata dasar, penulisan preposisi, penulisan singkatan pemakaian tanda baca titik, koma, dan tanda hubung.⁴⁴

Siswa dapat menulis cerita dengan memberikan media gambar / gambar pemandangan yang sudah di print oleh peneliti untuk lebih menuangkan idenya dalam bercerita. Hal ini ditegaskan dalam jurnal Azhari bahwa keterampilan bercerita akan berhasil dan meningkat dengan menggunakan materi pembelajaran yang tepat. Minimnya penggunaan media dalam pembelajaran membuat anak kurang aktif dan kurang kreatif. Sebaiknya guru sudah memiliki bahan ajar yang sesuai dengan metode pembelajaran yang diterapkan.⁴⁵ Sehingga membuat siswa semangat dalam melaksanakan pembelajaran.

Setelah siswa menulis cerita dengan menggunakan metode permainan sambung cerita. Siswa diminta untuk menggambar sesuai dengan judul topik mereka. Tujuannya agar tersalurkan imajinasi dan menuangkan ide pada saat menggambar sesuai dengan judul cerita mereka. Hal tersebut ditegaskan oleh jurnal Novie Varahdillah Sandi, menurut Mintaraga bahwa Menggambar adalah kegiatan dalam bentuk imajinasi seseorang untuk mentransfer ide dan pemikiran ke atas kertas gambar untuk menjadi ekspresi diri sendiri tanpa paksaan.⁴⁶ Hal tersebut dapat meningkatkan imajinasi anak dalam menggambar.

⁴⁴ Syamsul Ghufron, "Kealahan Pemakaian Ejaan Dalam Karangan Siswa", *Jurnal Edukata*, vol.3 no.1, h.3

⁴⁵ Azhari, Mahasiswa PPs UIN Ar-Raniry Banda Aceh "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Imajinasi Terhadap Keterampilan.....", *Jurnal Ar-raniry*, vol.1 no. 2, h .95

⁴⁶ Novie Varahdillah Sandi, "Menggambar Dalam Mengembangkan Kreativitas Dan Bakat Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, vol.6 no.1, h.81

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai pemanfaatan permainan sambung cerita untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan imajinasi anak pada MIN 4 Langsa siswa kelas II-C, adapun kesimpulan sebagai berikut :

1. Pemanfaatan permainan sambung cerita untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan imajinasi anak siswa tidak lagi mengalami kesulitan lagi ketika menggunakan S.P.O.K , siswa tidak menggulang kata kembali dalam bercerita, mampu menggunakan diksi yang berpariatif dalam menulis karangan. Hal ini dikarenakan mereka telah memiliki motivasi yang besar dalam mengarang.
2. Peningkatan perkembangan bahasa dan imajinasi siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I sebesar 12,5% atau sebanyak 3 siswa yang tuntas. Setelah melanjutkan penelitian pada siklus II, perkembangan bahasa dan imajinasi anak meningkat menjadi 87,5% atau sebanyak 21 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan sambung cerita dapat meningkatkan perkembangan bahasa dan imajinasi anak.

B. Saran

Berdasarkan pengalaman yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas di MIN 4 Langsa, dapat dibuat rekomendasi sebagai berikut::

1. Guru dapat menerapkan permainan sambung cerita pada siswa agar siswa tidak bosan dalam belajar dan agar siswa tidak menggulang kata-kata dalam menulis karangan cerita.
2. Sebaiknya guru dapat melakukan refleksi pada siswa agar mengetahui kelemahan pada siswa dalam pembelajaran sehingga permasalahan dapat diatasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad. 2011. *Cara Efektif Menulis Karya Ilmiah Seting Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar dan Umum*. Bandung: Alfabeta.
- Ariska, Tita. 2019. "Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Di PIAUD Sahabat Desa Padang Pelasan Kecamatan Air Periukan Kabupaten Seulama". Bengkulu: Institut Agama Islam Bengkulu.
- Aulia, Lilis. 2020. *Keefektifan Permainan Sambung Kata Dalam Pemelajaran Menulis Pantun Pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Sungguminasa*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Azhari. 2015. "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Imajinasi Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Ar-raniry* vol.1 no. 2.
- Azizah, Nikmatul. & Anita, Candra Dewi. 2021. "Analisis Perkembangan Bahasa Semantik dan Sintaksis Anak Dalam Kegiatan Belajar Dari Rumah". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. vol.6 no.2.
- Dalyono, M. 2007. *Psikologi pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka cipta.
- Dayu Kusuma Permatasri Dian dan Liya Atika Anggrasari. 2017. "Pengaruh Penggunaan Media Big Book Writing Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Pilangbangso Madiun", *Jurnal Al-Bidayah* vol.9 no.1
- Firdawati, Yeni. 2019. "Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Dengan Permainan Menyambung Cerita Di Kelompok B TK Negeri 01 Pakan Rabaa

- Kecamatan Koto Parik Gadang Diateh Kabupaten Solok Selatan”.*Jurnal Ensiklopediaku*.vol.1 no.3.
- Ghani,Saia. &Berti Arsyad. 2018. “Kajian Teoritis Struktur Intern Bahasa (Fonologi,Morfologi,Sintaksis,dan Sematik”.*Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*.vol.7 no.1.
- Ghufron Syamsul. 2016. “Kesalahan Pemakaian Ejaan Dalam Karangan Siswa”,
Jurnal Edu-kata, vol.3 no.1.
- Hadisubrata,M.S. *Meningkatkan Inteligensi Anak Balita Pola Pendidikan Untuk Lebih Mencerdaskan Anak Balita*.Jakarta: PT BPK Gunung mulia.
- Haryono,Akhmad,”Perubahan Dan Perkembangan Bahasa :Tinjauan Historis dan Sociolinguistik”.Staf PengajarFakultas Sastra Universitas Jember.
- Hemawati. ,” Upaya Mengembangkan Imajinasi Anak Melalui Metode Contextual Teaching dan Learning (CTL) di TK Islam Bina Insan Kamil”.*Jurnal Pendidikan Dan Dakwah* .vol. 1 no.1.
- Hidayat,Yahya. 2016. *Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Menggunakan Media Cerita Bergambar Pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Tamantirto Semester II Tahun Ajaran 2015/2016* .Yogyakarta:Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Hutabarat,Ismarini. 2018. ”Pemerolehan Sintaksis Bahaa Indonesia Anak Usia Dua Tahun dan Tiga Tahun Di Padang Bulan”.*Jurnal Dharma Agung*.vol. XXVI no.1.

- Khuriyah, Marfuatun. 2014. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Metode Bercerita di RA Muslimat Nu Pasuruan 2 Mertoyudan Magelang". Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Mardiah, "Metode Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dimadrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Mitra PGMI*. vol.1 no.1.
- Masitah, Widy&Julihastuti. 2016. , "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Media Audio Visual di Kelompok B RA Saidi Turi Kecamatan Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang". *Jurnal Intiqad*. vol.8 no.2.
- Muliawan Ungguh Jasa. 2016. *Mengembangkan Imajinasi Dan Kreatifitas Anak*. Yogyakarta: Penerbit gava media.
- Oktadiana, Bella. dkk. 2019. "Analisis Perkembangan Bahasa Anak Usia Dasar (tercapai) Di Mi Ma Arif Sembego". *Jurnal Pendidikan Islam* , vol. 2 no.2 .
- Otto, Bavely. 2015. *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini* . Jakarta: Prenada Media Group.
- Parnawi, Afi. 2020. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: CV. Budi utama .
- Pebrianti Nur Anisa. 2021. "Analisis Kesulitan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Peserta Didik Di Sekolah Dasar (Penelitian Analisis Deskriptif Pada Siswa Kelas IV SDN Griya Bandung Indah Kecamatan Bojongsoang Kabupten Bandung) . Bandung: FKIP UNPAS.

- Prayoga Randy,Widi .Dkk.2017.“Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Narasi Melalui Penerapan Program Literasi Berbantuan Media Buku Cerita Anak pada Siswa SD”, *Jurnal Pendidikan*, vol.2 no.11, h.1499.
- Purnomo,Hari Bambang.2011.”Metode Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)”.*Jurnal Unej* vol.8 no.1 .
- Rahman,Taufiqur. 2018. *Aplikasi Model-Model Pembelajaran Dalam Penelitian Tindakan Kelas*.Jawa Tengah: CV Pillar Nusantara.
- Sandi Varahdillah,Novie.2020. “Menggambar Dalam Mengembangkan Kreativitas Dan Bakat Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, vol.6 no.1.
- Sitoyo,Sandu.&Ali,Sodik.2015.*Dasar metodologi penelitian*, Yogyakarta:Literasi Media Publishing.
- Sudaryono.2016. “Metode Penelitian Pendidikan “,Jakarta:Kencana
- Sumaryanti,lilis .2017. ”Peran Lingkungan Terhadap Perkembangan Bahasa Anak”.*Jurnal Muaddib*. vol.7 no.1.
- Tanjung,Zulfriadi,dkk. 2017. ”Menumbuhkan Kepercayaan Diri Siswa”.*Jurnal Riset Tindakan Indonesia*. vol.2 no.2.
- Usman,Muhammad. 2015. *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan*.Yogyakarta:Deepublish.
- Yuliantini,Sera. 2019. ”Permainan dan Bermain Di PAUD”.*Jurnal Primearly*.vol. II no.2.

Zubaidah,Eny. 2004. “Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini dan Teknik Pengembangannya Di Sekolah.”.*Jurnal Cakrawala Pendidikan*.vol.23 no. 3.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013
SIKLUS I

Satuan Pendidikan : MIN 4 LANGSA
Kelas / Semester : 2 /1
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Tema : Keluargaku
Sub Tema : Hidup bergotong royong
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 3 X 35 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar peserta didik dapat memberi contoh hidup rukun, saling berbagi dan tolong menolong
2. Dengan mengamati gambar peserta didik dapat membuat cerita yang sesuai dengan tema keluarga

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : Bahasa Indonesia.

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.1	Menyimpulkan isi teks pendek (10-15 kalimat) yang dibaca dengan membaca lancar terhadap cerita yang dibuat berdasarkan gambar yang diberikan oleh guru	3.1.1 Menyebutkan contoh hidup rukun, saling berbagi dan tolong menolong
		4.1.1 Menyebutkan manfaat hidup rukun, saling berbagi dan tolong menolong 4.1.2 Membaca teks cerita dengan lantang dan intonasi

		yang tepat.
--	--	-------------

C. MATERI PEMBELAJARAN

1. Menyimpulkan isi teks pendek (10-15 kalimat) yang dibaca

D. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Teknik : *Example Non Example*

Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan ceramah

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 2 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 2
Maryanto. 2017. Buku Siswa Kelas 2 Tema 1 Keluargaku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pertemuan pertama (1 x 35 menit)

a) Tahap pendahuluan (Siklus I) (5 menit)

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam,
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh Ketua kelas.
- Memperkenalkan diri, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.
- Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar hari ini.

b) Tahap Inti (55 menit)

- Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran menggunakan kajian sintaksis.
- Siswa bertanya kepada guru tentang kajian sintaksis.
- Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran menggunakan gambar-gambar hidup bergotong royong

c) Tahap penutup (5 menit)

- Guru dan siswa melakukan evaluasi mengenai kegiatan pembelajaran.
- Guru memberikan kesimpulan mengenai kegiatan pembelajaran
- Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa.

2. Pertemuan kedua (2x35 menit)

a) Tahap pendahuluan (10 menit)

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam,
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh Ketua kelas.
- Siswa kembali mengingat materi tentang kajian sintaksis yang sudah dijelaskan pada tahap pertama.

b) Tahap Inti (55 menit)

- Siswa mendengarkan langkah-langkah permainan sambung cerita.
- Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan sesuai dengan pertemuan sebelumnya.
- Guru membagikan kelompok kepada siswa.
- Siswa membentuk kelompok yang telah dibagikan oleh guru.
- Setiap kelompok mencermati gambar yang di perlihatkan guru untuk memulai permainan.



Gambar siswa tolong menolong



Gambar keluarga hidup rukun



Gambar tolong menolong

- Setelah mencermati gambar, lalu guru memberikan satu kalimat siswa diminta untuk memulai permainan bersama teman kelompoknya.
 - Siswa menulis cerita dengan permainan sambung cerita.
 - Siswa diberikan waktu yang telah ditentukan.
- c) Tahap penutup (5 menit)**
- Guru dan siswa melakukan evaluasi mengenai kegiatan pembelajaran.
 - Guru memberikan kesimpulan mengenai kegiatan pembelajaran .
 - Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Langsa, Juli 2022
Wali kelas II

Helmi, S.Ag
NIP. 19711214 199905 1 001

Muslim, S.Pd.I
NIP 19760323 199905 1 001

Peneliti

Laina Al Amiri
NIM 1052018032

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013
SIKLUS II

Satuan Pendidikan : MIN 4 LANGSA
Kelas / Semester : 2 /1
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Tema : Keluargaku
Sub Tema : Hidup bergotong royong
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 3 X 35 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar peserta didik dapat memberi contoh hidup rukun, saling berbagi dan tolong menolong
2. Dengan mengamati gambar peserta didik dapat membuat cerita yang sesuai dengan tema keluarga

3. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : Bahasa Indonesia.

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.1	Menyimpulkan isi teks pendek (10-15 kalimat) yang dibaca dengan membaca lancar terhadap cerita yang dibuat berdasarkan gambar yang diberikan oleh guru	3.1.1 Menyebutkan contoh hidup rukun, saling berbagi dan tolong menolong
		4.1.1 Menyebutkan manfaat hidup rukun, saling berbagi

		dan tolong menolong 4.1.2 Membaca teks cerita dengan lantang dan intonasi yang tepat.
--	--	--

4. MATERI PEMBELAJARAN

1. Menyimpulkan isi teks pendek (10-15 kalimat) yang dibaca

5. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Teknik : *Example Non Example*

Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

6. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 2 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 2 Maryanto. 2017. Buku Siswa Kelas 2 Tema 1 Keluargaku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pertemuan pertama (1x35 menit)

a) Tahap pendahuluan (siklus II) (5 menit)

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam.
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh Ketua kelas.
- Menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.
- Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar hari ini.
- Guru memotivasi siswa agar semangat mengikuti pembelajaran.

b) Tahap inti (55 menit)

- Guru menggulang materi tentang kajian sintaksis kepada siswa yang didalamnya terdapat S.P.O.K , guru menjelaskan kepada siswa sampai siswa paham.
- Guru menjelaskan kembali kepada siswa tidak boleh menggulang kata-kata dalam menulis cerita.
- Siswa bertanya kepada guru tentang materi yang kurang jelas.

c) Tahap penutup (5 menit)

- Guru dan siswa melakukan evaluasi mengenai kegiatan pembelajaran.
- Guru memberikan kesimpulan mengenai kegiatan pembelajaran.
- Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa.

2. Pertemuan kedua (2x 35 menit)

a) Tahap pendahuluan (siklus II) (10 menit)

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam,
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh Ketua kelas.
- Siswa kembali mengingat kembali materi yang sudah dijelaskan pada pertemuan pertama.

b) Tahap inti (55 menit)

- Siswa membentuk kelompok yang telah dibagikan oleh guru pada pembelajaran sebelumnya.
- Setiap kelompok mencermati gambar yang di perlihatkan guru untuk memulai permainan



Gambar tolong menolong



Gambar keluarga hidup rukun



Gambar tolong menolong

- Setelah mencermati gambar, lalu
 - guru memberikan satu kalimat siswa diminta untuk memulai permainan bersama teman kelompoknya.
 - Siswa menulis cerita dengan permainan sambung cerita.
 - Siswa diberikan waktu yang telah ditentukan.
- c) **Tahap penutup (5 menit)**
- Guru dan siswa melakukan evaluasi mengenai kegiatan pembelajaran.
 - Guru memberikan kesimpulan mengenai kegiatan pembelajaran .
 - Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Langsa, Juli 2022
Wali kelas II

Helmi, S.Ag
NIP. 19711214 199905 1 001

Muslim, S.Pd.I
NIP 19760323 199905 1 001

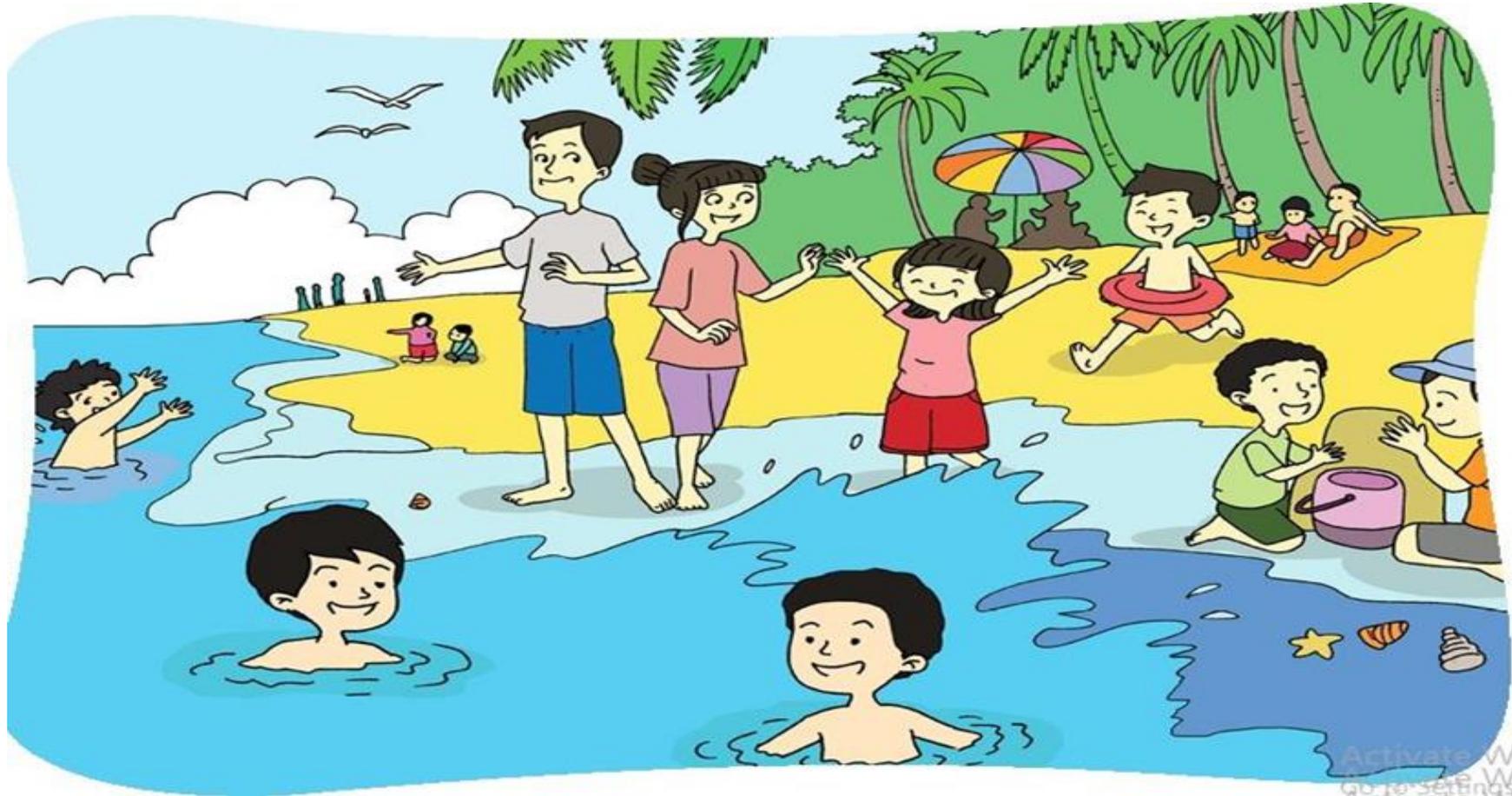
Peneliti

Laina Al Amiri
NIM 1052018032

Media Gambar Permainan Sambung Cerita Siklus I



Media Gambar Permainan Sambung Cerita Siklus I



Media Gambar Permainan Sambung Cerita Siklus I



Media Gambar Permainan Sambung Cerita Siklus II



Media Gambar Permainan Sambung Cerita Siklus II



Media Gambar Permainan Sambung Cerita Siklus II



Lembar Observasi Aktvita Guru
Siklus I

A. Nama Sekolah :MIN 4 Langsa

B. Petunjuk

Berikan tanda centang pada kolom yang sesuai menurut guru

1. Ya : Jika melakukan
2. Tidak : Jika tidak melakukan

C. Lembar Pengamatan

No	Aspek yang dinilai	Ya	Tidak	Keterangan
1	Guru membuka pembelajaran dengan berdo'a	√		
2	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	√		
3	Guru menyuruh siswa ke kelompok masing-masing	√		
4	Guru memperlihatkan gambar kepada siswa	√		
5	Guru memberikan satu kalimat kepada siswa	√		
6	Guru memulai permainan sambung cerita	√		
7	Guru memberikan waktu kepada siswa untuk menyelesaikan permainan	√		

D. Saran dan komentar Pengamat / observasi

Lembar Observasi Aktvita Guru
Siklus II

A. Nama Sekolah : MIN 4 Langsa

B. Petunjuk

Berikan tanda centang pada kolom yang sesuai menurut guru

1. Ya : Jika melakukan
2. Tidak : Jika tidak melakukan

C. Lembar Pengamatan

No	Aspek yang dinilai	Ya	Tidak	Keterangan
1	Guru membuka pembelajaran dengan berdo'a	√		
2	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	√		
3	Guru menyuruh siswa ke kelompok masing-masing	√		
4	Guru memperlihatkan gambar kepada siswa	√		
5	Guru memberikan satu kalimat kepada siswa	√		
6	Guru memulai permainan sambung cerita	√		
7	Guru memberikan waktu kepada siswa untuk menyelesaikan permainan	√		

D. Saran dan komentar Pengamat / observasi

Lembar ndikator penelitian perkembangan bahasa menulis cerita

No	Subtema	Indikator	Nilai
1	Menulis Cerita	- Siswa dapat Menggunakan ejaan EYD	15
		- Siswa dapat menggunakan pilihan kata (diksi) dengan tepat	15
		- Siswa dapat memiliki keselarasan dalam isi topic	15
		- Siswa dapat menuliskan Kalimat yang efektif	15
		- Siswa memiliki kreativitas siswa (misal hasil tulisan diberi gambar sederhana)	20
		- Siswa menceritakan kembali kejadian dengan jelas	20
Jumlah skor maksimum			100

Lembar indikator penelitian imajinasi anak

No	Sub Tema	Indikator	Nilai
1	Kreativitas	- Siswa menyusun kata baru yang relevan	50
		- Siswa menyusun kata baru yang kurang relevan	30
		- Siswa menyusun kata baru yang tidak relevan	20
2	Daya Fikir	- Siswa menyusun kata sesuai dengan logika	50
		- Siswa menyusun kata kurang sesuai logika	30
		- Siswa menyusun kata tidak sesuai logika	20
Jumlah skor maksimum			100

Nilai Keseluruhan Siswa Kelas II-C MIN 4 Langsa
Post-test I

NO	Nama Siswa	Perkembangan Bahasa anak							Imajinasi anak			Total	Kategori
		Siswa dapat menggunakan ejaan EYD	Siswa dapat menggunakan pilihan kata (diksi) dengan tepat	Siswa dapat memiliki keselarasan dalam isi topik	Siswa dapat menuliskan kalimat yang efektif	Siswa memiliki kreativitas (misalnya hasilnya diberi gambar)	Siswa menceritakan akan kembali kejadian dengan jelas	Total	Kreativitas	Daya fikir	Total		
1	Aditya Ramadhan	7	15	15	7	6	20	70	15	50	65	67,5	BT
2	Alifi septian	7	15	15	7	6	20	70	15	50	65	67,5	BT
3	Anisa Putri	7	7	15	7	6	20	62	15	50	65	63,5	BT
4	Eva Safitri	7	7	15	7	10	20	66	15	50	65	65,5	BT
5	Hera Anggraini	7	7	15	7	10	20	66	15	50	65	65,5	BT
6	Hujrah Noviska	10	15	15	15	10	20	85	15	50	65	75	T
7	Irdansyah Putra	4	7	15	7	6	20	59	15	50	65	62	BT
8	Jihan Safitri	4	7	15	7	6	20	59	15	50	65	62	BT
9	Junada	7	15	15	15	10	20	82	15	50	65	73,5	BT
10	Kembang Lestari	7	15	15	7	6	20	70	15	50	65	67,5	BT
11	Kerin Fawaz	15	10	15	15	10	20	85	15	50	65	75	T

12	Lutfhi Baihaqi	7	7	15	7	6	20	62	15	50	65	63,5	BT
13	Maulana Malek	7	7	15	7	6	20	62	15	50	65	63,5	BT
14	Muhammad Fajar	7	15	15	7	6	20	70	15	50	65	67,5	BT
15	Muhammad Fathur	7	15	15	7	6	20	70	15	50	65	67,5	BT
16	Muhammad Niki	7	15	15	7	10	20	74	15	50	65	69,6	BT
17	Muhammad Reki	7	7	15	7	6	20	62	15	50	65	63,5	BT
18	Muhammad Zikri	10	15	15	15	10	20	85	15	50	65	75	T
19	Nabila Khairani	7	7	15	7	6	20	62	15	50	65	63,5	BT
20	Rafa Azibran	7	15	15	15	6	20	78	15	50	65	71,5	BT
21	Reno Zulham	4	7	15	7	6	20	59	15	50	65	62	BT
22	Serlia Hanum	7	15	15	7	6	20	70	15	50	65	67,5	BT
23	Shafwa	4	7	15	7	6	20	59	15	50	65	62	BT
24	Mahira	7	7	15	7	10	20	66	15	50	65	65,5	BT
Jumlah											1.60		
Nilai Rata-rata											6,5		
Ketuntasan Klasikal											66,9		
Presentasi Yang Belum Tuntas											3		
											12,5		
											%		
											87,5		
											%		

Nilai Keseluruhan Siswa Kelas II-C MIN 4 Langsa
Post-test II

NO	Nama Siswa	Perkembangan Bahasa anak							Imajinasi anak			Total	Kategori
		Siswa dapat menggunakan ejaan EYD	Siswa dapat menggunakan pilihan kata (diksi) dengan tepat	Siswa dapat memiliki keselarasan dalam isi topik	Siswa dapat menuliskan kalimat yang efektif	Siswa memiliki kreativitas (misalnya hasilnya diberi gambar)	Siswa menceritakan kembali kejadian dengan jelas	Total	Kreativitas	Daya fikir	Total		
1	Aditya Ramadhan	7	10	15	10	13	20	75	30	50	80	77,5	T
2	Alifi septian	15	10	15	10	10	20	80	30	50	80	80	T
3	Anisa Putri	7	10	15	10	13	20	75	30	50	80	77,5	T
4	Eva Safitri	10	10	15	10	13	20	78	30	50	80	79	T
5	Hera Anggraini	7	9	15	9	13	20	73	30	50	80	76,5	T
6	Hujrah Noviska	10	9	15	9	13	20	76	30	50	80	78	T
7	Irdansyah Putra	7	10	15	10	13	20	75	30	50	80	77,5	T
8	Jihan Safitri	10	8	15	8	10	20	71	30	50	80	75,5	T
9	Junada	15	10	15	10	13	20	83	30	50	80	81,5	T
10	Kembang	7	10	15	10	13	20	75	30	50	80	77,5	T

	Lestari													
11	Kerin Fawaz	10	10	15	10	10	20	75	30	50	80	77,5	T	
12	Lutfhi Baihaqi	7	10	15	10	13	20	75	30	50	80	77,5	T	
13	Maulana Malek	10	10	15	10	13	20	78	30	50	80	79	T	
14	Muhammad Fajar	7	10	15	10	13	20	75	30	50	80	77,5	T	
15	Muhammad Fathur	7	10	15	10	13	20	75	30	50	80	77,5	T	
16	Muhammad Niki	10	10	15	10	10	20	75	30	50	80	77,5	T	
17	Muhammad Reki	10	10	15	10	10	20	75	30	50	80	77,5	T	
18	Muhammad Zikri	10	10	15	10	10	20	75	30	50	80	77,5	T	
19	Nabila Khairani	7	7	15	7	13	20	69	30	50	80	74,5	BT	
20	Rafa Azibran	10	10	15	10	13	20	78	30	50	80	79	T	
21	Reno Zulham	10	10	15	10	10	20	75	30	50	80	77,5	T	
22	Serlia Hanum	10	10	15	15	10	20	80	30	50	80	80	T	
23	Shafwa	7	7	15	7	13	20	69	30	50	80	74,5	BT	
24	Mahira	7	7	15	7	13	20	69	30	50	80	74,5	BT	
Jumlah												1.862		
Nilai Rata-rata												77,58		
Ketuntasan Klasikal												87,5%		
Presentasi Yang Belum Tuntas												12,5%		

Hasil Pemanfaatan Permainan Sambung Cerita Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Bobot aspek yang dinilai				Jumlah
		SB	B	C	KB	
		90-100	70-98	50-69	0-49	
1	Aditya Ramadhan			√		67,5
2	Alifi Septian			√		67,5
3	Anisa Putri			√		63,5
4	Eva Safitri			√		65,5
5	Hera Anggraini			√		65,5
6	Hujrah Noviska		√			75
7	Irdansayh Putra			√		62
8	Jihan Safitri			√		62
9	Junada		√			73,5
10	Kembang Lestari			√		67,5
11	Kerin Fawaz.A.		√			75
12	Luthfi Baihaqi			√		63,5
13	Maulana Malek			√		63,5
14	Muhammad Fajar			√		67,5
15	Muhammad Fathur			√		67,5
16	Muhammad Niki			√		69,5
17	Muhammad Reki			√		63,5
18	Muhammad Zikri		√			75

19	Nabila Khaiani			√		63,5
20	Rafa Azzibran		√			71,5
21	Reno Zulham			√		62
22	Serlia Hanum			√		67,5
23	Shafwa			√		62
24	Mahira			√		65,5
Jumlah nilai						1.606,5
Rata-rata						66,93
Ketuntasa Klasikal						12,15%

Hasil Pemanfaatan Permainan Sambung Cerita Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Bobot aspek yang dinilai				Jumlah
		SB	B	C	KB	
		90-100	70-98	50-69	0-49	
1	Aditya Ramadhan		√			77,5
2	Alifi Septian		√			80
3	Anisa Putri		√			77,5
4	Eva Safitri		√			79
5	Hera Anggraini		√			76,5
6	Hujrah Noviska		√			78
7	Irdansayh Putra		√			77,5
8	Jihan Safitri		√			75,5
9	Junada		√			81,5
10	Kembang Lestari		√			77,5
11	Kerin Fawaz.A.		√			77,5
12	Luthfi Baihaqi		√			77,5
13	Maulana Malek		√			79
14	Muhammad Fajar		√			77,5
15	Muhammad Fathur		√			77,5
16	Muhammad Niki		√			77,5
17	Muhammad Reki		√			77,5
18	Muhammad Zikri		√			77,5

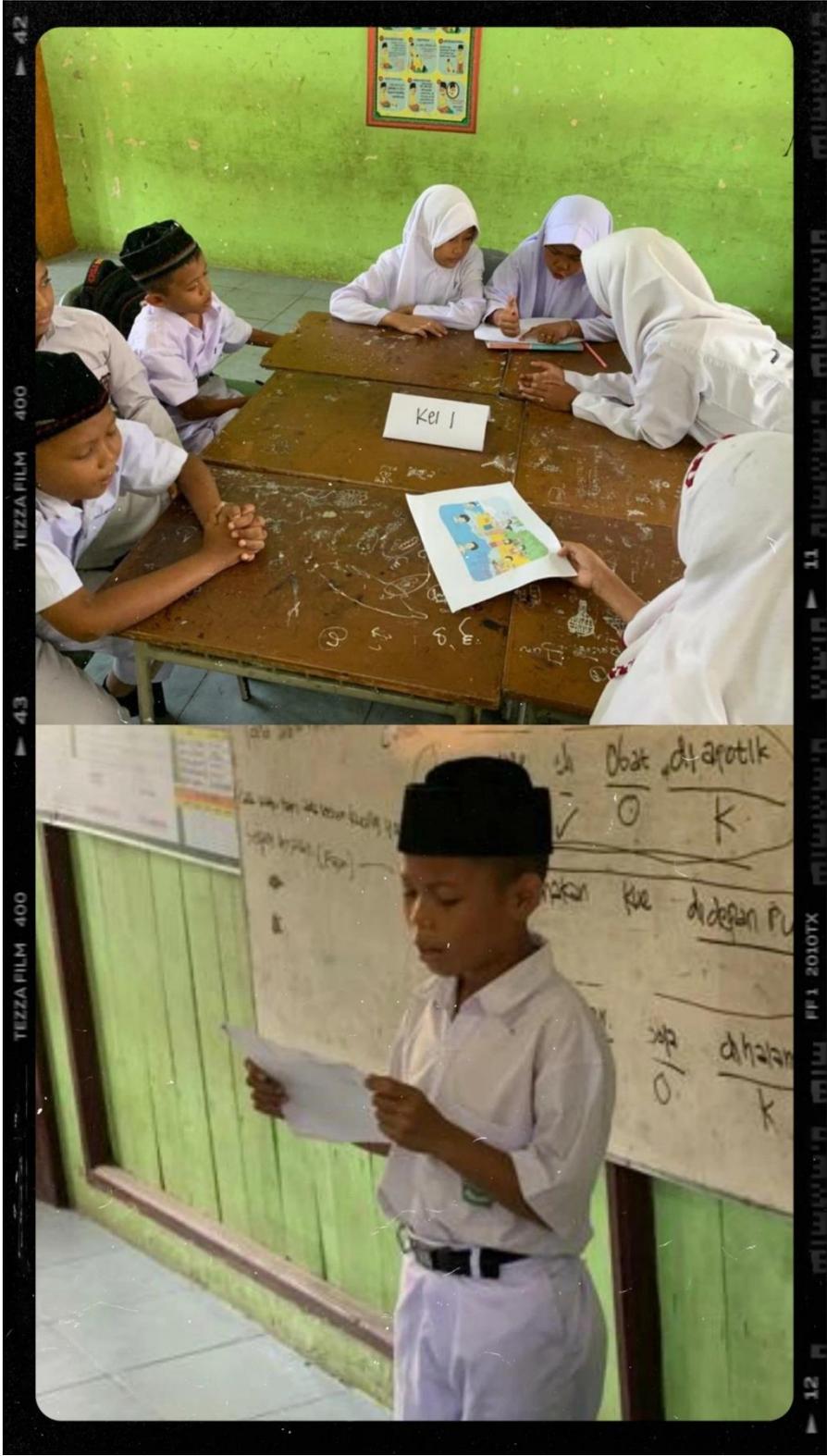
19	Nabila Khaiani		√			74,5
20	Rafa Azzibran		√			79
21	Reno Zulham		√			77,5
22	Serlia Hanum		√			80
23	Shafwa		√			74,5
24	Mahira		√			74,5
Jumlah nilai						1.862
Rata-rata						77,58
Ketuntasa Klasikal						87,5%

Dokumentasi permainan sambung cerita pada siklus I pertemuan pertama



Dokumentasi permainan sambung cerita pada siklus I pertemuan kedua



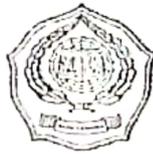


Dokumentasi permainan sambung cerita pada siklus II pertemuan pertama



Dokumentasi permainan sambung cerita pada siklus II pertemuan kedua





KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA
Nomor 115 Tahun 2022
TENTANG

PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA

- Menimbang : a. Bahwa untuk Kelancaran Penyusunan Skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Langsa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi;
b. bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk ditunjuk dalam tugas tersebut.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor : 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor : 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor : 146 Tahun 2014 Tentang perubahan Sekolah Tinggi Agama Islam menjadi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa;
4. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : 10 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa;
5. Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : B.II/3/17201. tanggal 24 April 2019 Tentang Pengangkatan Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa yang definitif;
6. SK Rektor IAIN Langsa No. 27 Tahun 2021 tanggal 21 Januari 2021, tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) langsa;
7. DIPA- Nomor : SP DIPA- 025.04.2.888040/2022, tanggal 17 November 2021;
- Memperhatikan : Hasil Seminar Proposal Mahasiswa Tanggal 18 JANUARI 2022

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan :
KESATU : Menunjuk Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa :

1. Chery Julida, M.Pd
(Membimbing Isi)
2. Syamalah, M.Pd.I
(Membimbing Metodologi)

Untuk membimbing Skripsi :

N a m a : Laina Al-Amiri
Tempat / Tgl.Lahir : Binjai, 28 Juli 2000
Nomor Pokok : 1052018032
Fakultas/ Program Studi : FTIK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : *Pemamfaatan Permainan Sambung Cerita Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Dan Imajinasi Anak Di MIN 4 Langsa*

- KEDUA : Bimbingan harus diselesaikan selambat-lambatnya selama 1 (satu) tahun terhitung sejak tanggal ditetapkan;
KETIGA : Kepada Pembimbing tersebut di atas, diberi honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa;
KEEMPAT : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya;
- Kutipan: Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Langsa
Pada Tanggal : 24 Januari 2022
Dekan,
Zainal Abidin
REPUBLIC INDONESIA

Tembusan Yth :

1. Ketua Prodi PGMI FTIK IAIN Langsa



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

Kampus IAIN Langsa, Jln. Meurandeh Kota Langsa, Provinsi Aceh, Telp. 0641-22619/23129
Fax. 0641-425139 website : <http://www.ftik.iainlangsa.ac.id> email : ftik@iainlangsa.ac.id

Nomor : B-1221/In.24/FTIK/PP.00.9/07/2022
Lampiran : -
Perihal : ***Mohon Izin Untuk Penelitian Ilmiah***

Kepada Yth,
Kepala sekolah MIN 4 Langsa
Di -
Tempat

Assalamu`alaikum Wr. Wb.,

Dengan hormat,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa dengan ini memaklumkan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa kami yang tersebut di bawah ini :

Nama : LAINA AL AMIRI
Tempat / Tanggal Lahir : Binjai, 28 Juli 2000
Nomor Induk Mahasiswa : 1052018032
Jurusan :

Bermaksud mengadakan penelitian di wilayah Bapak/Ibu, sehubungan dengan penyusunan skripsi berjudul 'Pemanfaatan Permainan Sambung Cerita Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Dan Imajinasi Anak Di MIN 4 Langsa '

Untuk kelancaran penelitian dimaksud kami mengharapkan kepada Bapak/ibu berkenan memberikan bantuan sepenuhnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku, segala biaya penelitian dimaksud ditanggung yang bersangkutan.

Demikian harapan kami atas bantuan serta perhatian Bapak/ibu kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu`alaikum Wr. Wb.

Langsa, 21 Juli 2022
Dekan




Zainal Abidin



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA LANGSA
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 LANGSA
JALAN PTPN I KEBUN BARU KECAMATAN LANGSA BARO KOTA LANGSA
Telepon (0641) 21070 Email : min.geudubangaceh@gmail.com

Nomor : B. 278 /MI.01.21/4/PP.004/7/2022
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian Ilmiah

Langsa, 29 Juli 2022

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Langsa
di
Langsa

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat Saudara Nomor : B-1221/ln.24/FTIK/PP.00.9/07/2022,
Tanggal 21 Juli 2022 perihal sebagaimana tersebut di pokok surat, maka dengan
ini menerangkan bahwa :

Nama : LAINA AL AMIRI
Tempat/Tanggal Lahir : Binjai, 28 Juli 2000
Nomor Induk Mahasiswa : 1052018032
Jurusan : PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah)

Mahasiswa yang namanya tersebut di atas telah melaksanakan penelitian ilmiah di
MIN 4 Langsa dengan hasil yang baik, dan untuk memenuhi suatu persyaratan
dalam penyusunan Skripsi yang berjudul : **PEMANFAATAN PERMAINAN
SAMBUNG CERITA UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA
DAN IMAJINASI ANAK DI MIN 4 LANGSA**

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan kerja sama yang baik kami ucapkan
terima kasih.

Wassalam
Kepala,

Helmi

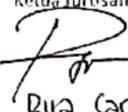


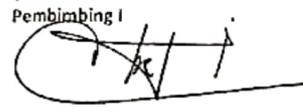
**KARTU KEGIATAN BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA**

NAMA : Lina AL Amiri
 NIM : 1052010032
 JURUSAN/PRODI : P&MI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah)
 TAHUN AKADEMIK :
 NAMA PEMBIMBING I : Chery Julida Panjaitan, M.Pd
 NAMA MAHASISWA : Jim. Jend Sudirman Pp. Matseh
 JUDUL SKRIPSI : "Pemanfaatan Permainan Sumbang Cerita Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Imajinasi Anak Di MIN 4 Langsa".

NO	HARI/TANGGAL	KEGIATAN BIMBINGAN	CATATAN KOREKSI PEMBIMBING	PARAF
1.	22/06 2022	Bab 1-3	- Perbaiki bab dan masalah, Rumusan masalah, Tujuan Penelitian - Penelitian: Peleuan Peleu Paragraf - Perbaiki Indikator Perkembangan bahasa dan imajinasi anak di MIN 4 Langsa	Ch
2-	30/06 2022	Bab 1-3	- Perbaiki Indikator Permainan Sumbang cerita - Perbaiki Indikator Imajinasi anak - Daftar isi Perbaiki - Tambahkan TTK Kasih Anteksi	Ch
3	9/8 2022	Bab 4	- Perbaiki Refleksi SKUS I dan II - Perbaiki reabri.	Ch
4	22/8 2022	Bab 4 dan 5	- Tidak usah Paraf gambaran setelah - Hasil penelitian di buat paragraf - Pembahasan hasil penelitian kaitkan dgn teori org lain - Perbaiki Kesimpulan - masukan Hasil gambar secara.	Ch
5	29/8 2022	Bab 4 dan 5	- Di hasil penelitian tidak usah di buat waktu pelaksanaan. - Pembahasan hasil penelitian kaitkan dgn teori org lain.	Ch
6	31/8 2022	Bab 4 dan 5	- Benarkan Daftar Pustaka dan Footnote - ACC	Ch

Catatan:
 1. Kartu ini di bawa setiap bimbingan untuk diisi oleh Dosen Pembimbing.
 2. Kartu ini hanya berlaku untuk mahasiswa yang tersebut diatas.
 3. Kartu ini berfungsi untuk mencatat setiap proses bimbingan dan berfungsi lembar sebagai kontrol bagi dosen pembimbing, mahasiswa ybs dan fakultas.
 4. Asli kartu ini dikembalikan kepada Jurusan/Prodi setelah proses bimbingan selesai.

Mengetahui
 ketua Jurusan/Prodi

 Rika Sari, M.Pd
 Nip. 2017108201

Langsa, 2-9-2022
 Pembimbing I

 Chery Julida Panjaitan, M.Pd
 Nip. 19730724 201503 2 001

**KARTU KEGIATAN BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA**

NAMA : Laila AL Amiri
 NIM : 1052010032
 JURUSAN/PRODI : P6MI (Pendidikan Guru Maerasah (btdayah))
 TAHUN AKADEMIK :
 NAMA PEMBIMBING II : Syamsiah Z, M.Pd
 ALAMAT MAHASISWA : Jln. Jend Sudirman Kb. Matseh
 JUDUL SKRIPSI : "Pemanfaatan Permainan Sambung Cerita Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Imajinasi Anak di MIN Alangsa"

NO	HARI/TANGGAL	KEGIATAN BIMBINGAN	CATATAN KOREKSI PEMBIMBING	PARAF
1	27/2 2022	Bab I	- Latar belakang kurang jelas - Bisi identifikasi masalah - Identifikasi masalah lkatn yg ada di latar belakang	A
2	14/3 2022 senin	Bab I	- Latar belakang kurang jelas - Identifikasi masalah lkatn latar belakang	A
3	28/3 2022 senin	Bab I	- latar belakang kurang jelas - Identifikasi masalah sewakan dgn latar belakang	A
4	11/4 2022 senin	Bab I	- Huruf tidak sesuai - menulis kesimpulan di penje lasan istilah - Paragraf datur	A
5	18/5 2022 Rabu	Bab II	- Tulisan harus benar - Tambahkan teori - Tambahkan langkah- Permainan sambung cerita	A
6	24/5 2022 Selasa	Bab II dan III	- Indikator perkembangan bahasa dan imajinasi - lembar observasi guru dan siswa	A
7	16/6 2022 Kamis	Bab II	- Footnote masih banyak yang salah. - ACC	A

Langsa, 16-6-2022

Pembimbing II



Syamsiah Z, M.Pd

Nip. 1984 0424 2013 2011