

**UPAYA OPTIMALISASI KECERDASAN VERBAL-LINGUISTIK
MELALUI PENGGUNAAN PERMAINAN *TREASURE HUNT*
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Penelitian Tindakan Kelas Kelompok B2 TK Futihat Fajriyah di Gunungkencana
Kabupaten Lebak-Banten Tahun Ajaran 2020/2021)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

**Elma Sofia
NIM 1703842**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SERANG
2021**

Elma Sofia, 2021

*UPAYA OPTIMALISASI KECERDASAN VERBAL-LINGUISTIK MELALUI PENGGUNAAN PERMAINAN TREASURE
HUNT PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**UPAYA OPTIMALISASI KECERDASAN VERBAL-LINGUISTIK
MELALUI PENGGUNAAN PERMAINAN *TREASURE HUNT*
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

*(Penelitian Tindakan Kelas Kelompok B2 TK Futihat Fajriyah di
Gunungkencana Kabupaten Lebak-Banten Tahun Ajaran 2020/2021)*

Oleh

Elma Sofia

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada fakultas pendidikan

© Elma Sofia 2021

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Elma Sofia

NIM : 1703842

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini


Judul Skripsi : UPAYA OPTIMALISASI KECERDASAN VERBAL-LINGUISTIK MELALUI PENGGUNAAN PERMAINAN *TREASURE HUNT* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN (*Penelitian Tindakan Kelas Kelompok B2 TK Futihah Fajriyah di Gunungkencana Kabupaten Lebak-Banten Tahun Ajaran 2020/2021*)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Lizza Suzanti, S.Pd., M.Si.

tanda tangan



Penguji II : Fatihatusyidah, S.S., M.Pd.

tanda tangan



Penguji III : Dr. Encep Supriatna, M.Pd.

tanda tangan



Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 19 Agustus 2021

HALAMAN PERSETUJUAN

ELMA SOFIA
UPAYA OPTIMALISASI KECERDASAN VERBAL-LINGUISTIK MELALUI
PENGGUNAAN PERMAINAN *TREASURE HUNT* PADA ANAK USIA 5-6
TAHUN (*Penelitian Tindakan Kelas Kelompok B2 TK Futihat Fajriyah di*
***Gunungkencana Kabupaten Lebak-Banten Tahun Ajaran 2020/2021*)**

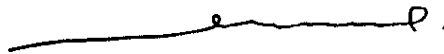
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



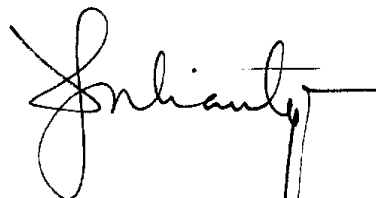
Dra. Nenden Sundari, M.Pd
NIP 196305301988032001

Pembimbing II,



Budhi Tristyanto, M.Pd
NIP 197809222014091003

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,



Dr. Yulianti Fitriani, S.Pd., M.Sn
NIP 198207252008122004

ABSTRAK

Nama : Elma Sofia
NIM : 1703842
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul : Upaya Optimalisasi Kecerdasan Verbal-Linguistik Melalui Penggunaan Permainan *Treasure Hunt* Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Penelitian Tindakan Kelas Kelompok B2 TK Futihat Fajriyah di Gunungkencana Kabupaten Lebak-Banten Tahun Ajaran 2020/2021)

Skripsi ini membahas tentang optimalisasi kecerdasan verbal-linguistik anak usia 5-6 tahun dengan menerapkan permainan *treasure hunt* pada Kelompok B2 di TK Futihat Fajriyah Desa Cimanyangray Kabupaten Lebak Banten. Dilatarbelakangi oleh kemampuan anak didik dalam hal mengenal, menyebutkan, menulis alfabet, bercerita sesuatu, dan mengungkapkan pendapat masih belum optimal. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan sebagai metode riset ini, dengan model siklus sistem spiral Kemmis dan Mc. Taggart, ada empat tahapan antara lain, perencanaan, tindakan, observasi, serta refleksi. Peneliti memakai dua siklus, setiap siklus terdapat 2 kali pertemuan. Peneliti menggunakan teknis analisis data kualitatif, dan anak didik kelompok B2 yang berjumlah 12 anak merupakan subjek penelitian ini. Tujuan umum riset ini untuk mengetahui apakah penggunaan permainan *treasure hunt* dapat mengoptimalkan kecerdasan verbal-linguistik anak usia dini kelompok B2 di TK Futihat Fajriyah. Adapun tujuan khusus yaitu mengolah, menganalisa, dan mendeskripsikan bagaimana proses penggunaan permainan *treasure hunt* agar bisa mengoptimalkan kecerdasan verbal-linguistik anak usia 5-6 tahun Kelompok B2 di TK Futihat Fajriyah. Peneliti menggunakan pedoman wawancara, instrumen observasi aktivitas anak didik, dokumentasi, dan catatan lapangan sebagai teknik pengumpulan data. Hasil riset ini menyatakan bahwa dapat mengoptimalkan kecerdasan verbal-linguistik anak usia 5-6 Kelompok B2 di TK Futihat Fajriyah melalui penerapan permainan *treasure hunt*. Hal ini dapat dibuktikan dari persentase hasil rata-rata siklus I yaitu 58,75% serta mengalami kenaikan pada siklus II menjadi 76,25%, penelitian ini sudah memberikan gambaran terkait kecerdasan verbal-linguistik pada kelompok B2 sebagai subjek dari penelitian. Penelitian ini berimplikasi terhadap data hasil penelitian yang dapat dipertimbangkan oleh guru untuk menerapkan permainan *treasure hunt* sebagai alternatif strategi dalam pembelajaran

Kata Kunci: Kecerdasan Verbal-Linguistik, *Treasure Hunt*, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Name : Elma Sofia

NIM 1703842

Study program : Early Childhood Education Teacher Education

Title : Optimization of Verbal-Linguistic Intelligence Through The Use Of The Game Treasure Hunt In Children Aged 5-6 Years (Classroom Action Research Class B2 of Futihat Fajriyah Kindergarten in Gunungkencana, Lebak-Banten Regency, 2020/2021 Academic Year)

This skripsi discusses optimizing the verbal-linguistic intelligence of children aged 5-6 years by applying the treasure hunt game in class B2 at Futihat Fajriyah Kindergarten, Cimanyangray Village, Lebak Regency, Banten. This is motivated by the ability of students in terms of recognizing, mentioning, writing the alphabet, telling something, and expressing opinions is still not optimal. Classroom Action Research (CAR) was used as this research method, with the Kemmis and Mc. Taggart, there are four stages, among others, planning, action, observation, and reflection. The researcher used two cycles, each cycle had 2 meetings. Researchers used qualitative data analysis techniques, and group B2 students, totaling 12 children, were the subjects of this study. The general purpose of this research is to find out whether the use of treasure hunt games can optimize the verbal-linguistic intelligence of early childhood class B2 in Futihat Fajriyah Kindergarten. The specific objectives are to process, analyze, and describe how the process of using the treasure hunt game is to optimize the verbal-linguistic intelligence of children aged 5-6 years class B2 in Futihat Fajriyah Kindergarten. Researchers used interview guides, observation instruments for student activities, documentation, and field notes as data collection techniques. The results of this research state that it can optimize the verbal-linguistic intelligence of children aged 5-6 class B2 in TK Futihat Fajriyah through the application of treasure hunt games. This can be proven from the percentage of the average results of the first cycle, which is 58.75% and an increase in the second cycle to 76.25%, this study has provided an overview of verbal-linguistic intelligence in group B2 as the subject of the study. This research has implications for research data that can be considered by teachers to apply treasure hunt games as an alternative strategy in learning.

Keywords: Verbal-Linguistic Intelligence, Treasure Hunt, Early Childhood

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
SURAT PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Definisi Operasional Variabel	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori.....	9
B. Penelitian yang Relevan	19
C. Hipotesis Tindakan.....	20
D. Kerangka Berpikir Penelitian	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
A. Desain Penelitian Tindakan.....	22
B. Tempat dan Waktu Penelitian	24
C. Subjek Penelitian	24
D. Skenario Tindakan.....	25
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	28
F. Kriteria Keberhasilan.....	34
G. Keabsahan Data	34
H. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Penelitian.....	39
B. Pembahasan	78
C. Keterbatasan Penelitian	80
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	82
A. Simpulan.....	82
B. Implikasi	83
C. Saran	83
DAFTAR REFERENSI.....	85
LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan	19
Tabel 3.1 Pedoman Wawancara	30
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen kecerdasan verbal-linguistik anak usia 5-6 tahun	31
Tabel 3.3 Rubrik penilaian indikator kecerdasan verbal-linguistik	32
Tabel 3.4 Lembar observasi aktivitas anak	33
Tabel 4.1 Identitas TK Futihat Fajriyah	39
Tabel 4.5 Kondisi skor kecerdasan verbal-linguistik anak siklus I pertemuan I.....	49
Tabel 4.6 Persentase kondisi anak pada siklus I pertemuan I	50
Tabel 4.7 Kondisi skor kecerdasan verbal-linguistik anak siklus I pertemuan II	57
Tabel 4.8 Persentase kondisi anak pada siklus I pertemuan II.....	58
Tabel 4.9 Kondisi skor kecerdasan verbal-linguistik anak siklus II pertemuan I	65
Tabel 4.10 Persentase kondisi anak pada siklus II pertemuan I.....	66
Tabel 4.11 Kondisi skor kecerdasan verbal-linguistik anak siklus II pertemuan II.....	73
Tabel 4.12 Persentase kondisi anak pada siklus II pertemuan II.....	74
Tabel 4.13 Perbandingan persentase kondisi skor siklus I dan siklus II.....	76

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Bagan kerangka berpikir	21
Gambar 3.1 Siklus spiral penelitian tindakan kelas	23
Gambar 4.1 Letak geografis sekolah	39
Gambar 4.2 Kelompok bintang menempel huruf “kereta api”	47
Gambar 4.3 Kelompok bintang dan bulan sabit akan bertukar cerita.....	47
Gambar 4.4 Kelompok bintang menempel huruf “pesawat”	54
Gambar 4.5 Kelompok bulan sabit menempel huruf “kapal laut”	55
Gambar 4.6 Kelompok bintang menempel huruf “stasiun”	63
Gambar 4.7 Kelompok bulan sabit menempel huruf “terminal”	63
Gambar 4.8 Kelompok bintang menempel huruf “bandara”	71
Gambar 4.9 Kelompok bulan sabit menempel huruf “pelabuhan”	71
Gambar 4.10 Grafik perbandingan persentase siklus I dan siklus II	77

DAFTAR REFERENSI

- Andriyani, W. (2016). Analisis Tingkat Kedisiplinan Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Se-Gugus Pelangi Kecamatan Tegalrejo Yogyakarta. Diakses pada tanggal 26 Maret 2021 13.20 dari <https://eprints.uny.ac.id/37726/>
- Arikunto, Suhardjono, & Supardi. (2017). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Buku Panduan Tugas Akhir (Skripsi) Bagi Mahasiswa PGSD UPI Kampus Serang.* (2020). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Choirina, N.I. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat (Stm) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Siswa Kelas V-A Di Mi Al-Wathoniyah Tegalrejo Rejotangan Tulungagung. Diakses pada tanggal 25 Maret 2021 14.40 dari <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/1531/>
- Darmadi, H. (2014). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Fadillah, M. (2012). Desain Pembelajaran PAUD Tinjauan Teoritik & Praktik. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fardani, M. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative* berbasis Permainan Struktur Perebutan Benteng Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD Negeri 2 Kedungwuluh. Diakses pada tanggal 23 Februari 2021 22.23 dari http://repository.ump.ac.id/1230/3/Meliana%20Fardani_BAB%20II.pdf
- Gunawan, A.W. (2011). Born To Be a Genius. Jakarta: Gramedia.
- Herawati, N., Susilawati., & Mashudi E.A. (2016). Penerapan Metode Bercerita untuk Mengoptimalkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini (Penelitian *Pre-eksperimen* Terhadap Anak Usia 5-6 Tahun di Kelompok B TK Putra II Tahun Ajaran 2015/2016). Jurnal Infantia. 4(2). Diakses pada tanggal 27 Maret 2021 01.15 dari http://antologi.upi.edu/file/Nur_Herawati.pdf

- Madyawati, L. (2017). Strategi Perkembangan Bahasa Pada Anak. Jakarta: Kencana
- Maisarah. (2020). PTK dan Manfaatnya Bagi Guru. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2014). Pengembangan Kecerdasan Majemuk. In: Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences). Universitas Terbuka, Jakarta. Diakses pada tanggal 15 Oktober 2020 16.02 dari <http://repository.ut.ac.id/4713/1/PAUD4404-M1.pdf>
- Nuha, U. (2018). Permainan Treasure Hunt sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. Jurnal Tarbiya Islamia: Jurnal Pendidikan dan Keislaman, 7(2). Diakses pada tanggal 24 Februari 2021 08.10 dari <http://ejournal.unim.ac.id/index.php/tarbiya/article/view/230>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 146 Tahun 2014, tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1. Diakses dari <http://paud.kemdikbud.go.id/wpcontent/uploads/2016/04/Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf>
- Putri, P.P., Sumardi., & Mulyadi, S. (2020). Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal PAUD Agapedia, 4(1). Diakses pada tanggal 16 Oktober 2020 01.15 dari <https://ejournal.upi.edu>
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2017). Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak. Jakarta: Kencana
- Ramania, R. (2019). Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas Tutup Botol Pada Kelompok B Di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung. Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung. Diakses pada tanggal 26 Maret 16.10 dari <http://repository.radenintan.ac.id/5838/1/SKRIPSI%20RIZKA%20RAMANIA.pdf>
- S. Shoimatul Ula. (2013). Revolusi Belajar (Optimalisasi Kecerdasan Melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Sanjaya, H.Wina. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sepriadi, (2014). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sepakbola Melalui Penerapan Aktivitas Soccer Like Games. Diakses pada tanggal 22 Maret 2021 22.10 dari http://repository.upi.edu/15894/6/S_SDPJ_1003171_chapter3.pdf
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y.N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Permata Puri Media
- Veronika, A., Zulkifli., & Puspitasari, E. (2018). *The Effectiveness Of Treasure Hunt Game On The Logical Mathematical Intelligence Of Children Ages 5-6 Years In Tk Shandy Putra Telkom Pekanbaru*. Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Diakses pada tanggal 24 Februari 2021 11.20 dari <https://www.neliti.com/id/publications/206532/pengaruh-permainan-berburu-harta-karun-terhadap-kecerdasan-logika-matematika-pad#id-section-content>
- Wiyani, N.A. (2015). *Manajemen Paud Bermutu*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yus, Anita. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Yus, Anita. (2012). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yusria, (2016). Peningkatan Kecakapan Personal Melalui Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol. 10. Diakses pada tanggal 25 Maret 2021 19.40 dari <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/140/97>
- Zahra, I.Q.A., Sundari, N., & Suratno, T. (2016). Identifikasi Konsep Diri Anak Usia Dini Pada Kegiatan Menggambar di TK Aisyiyah 1 Serang. *Jurnal Infantia*, 4(2). Diakses pada tanggal 06 Mei 2021 22.10 dari http://antologi.upi.edu/file/Ihda_Qonia_Az_Zahra.pdf