



**IMPLEMENTASI PERMAINAN TEBAK KATA  
DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI  
DI RA TUNAS MULIA DUA DESA PANDANLANDUNG  
KECAMATAN WAGIR KABUPATEN MALANG**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**NITSAILLA HADITSTI PUTRI FARAMADILLA**

**NPM. 21701014022**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
2022**



**IMPLEMENTASI PERMAINAN TEBAK KATA  
DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI  
DI RA TUNAS MULIA DUA DESA PANDANLANDUNG  
KECAMATAN WAGIR KABUPATEN MALANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan Dalam menyelesaikan Program Sarjana (S1)  
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**OLEH:**

**NITSAILLA HADITSTI PUTRI FARAMADILLA**

**NPM 21701014022**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
2022**

## ABSTRAK

Faramadilla, Nitsailla Haditsti Putri. 2022. *Implementasi Permainan Tebak Kata Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di RA Tunas Mulia Dua Desa Pandanlandung Kecamatan Wagir Kabupaten Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Ika Ratih Sulistiani, S.Pd, M.Pd Pembimbing 2: Dr. Eko Setiawan, M.Pd.

**Kata Kunci:** Permainan Tebak Kata, Pembelajaran, Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah generasi penerus bangsa yang memiliki peran istimewa, sehingga pendidikan untuk anak usia dini menjadi kebutuhan penting bagi semua pihak. Pandangan Masyarakat tentang pendidikan anak usia dini terbaik yakni memiliki capaian kelulusan dengan predikat kemampuan membaca dengan lancar.

Salah satunya pembelajaran yang menyenangkan adalah metode bermain dan permainan. Dengan menggunakan metode bermain dan permainan dapat menciptakan suasana kelas menyenangkan serta menumbuhkan semangat belajar dan bersikap yang lebih baik. Hal tersebut melatarbelakangi RA Tunas Mulia Dua untuk berinovasi dalam pembelajaran yaitu menciptakan permainan tebak kata.

Fokus penelitian ini adalah bagaimana implementasi permainan tebak kata dalam pembelajaran dan bagaimana peningkatan kualitas belajar anak usia dini setelah melakukan permainan tebak kata. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi permainan tebak kata dan menganalisis peningkatan kualitas pembelajaran anak usia dini setelah melakukan permainan tebak kata di RA Tunas Mulia Dua Pandanlandung Wagir Malang.

Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian dilakukan dengan jenis pendekatan kualitatif dalam bentuk studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode wawancara dilakukan dengan wawancara tidak terstruktur kepada pihak terkait. Sumber data dari sumber data primer dan sekunder. Teknik analisis data dengan tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan cara perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, triangulasi, diskusi teman sejawat serta *member check*.

Hasil dari penelitian dari Implementasi Permainan Tebak Kata dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di RA Tunas Mulia Dua adalah permainan tebak kata yang dimasukkan dalam format Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dalam kategori pembiasaan. Dalam implementasinya permainan tebak kata dilaksanakan pada sebelum kegiatan pembelajaran dimulai dan pada saat *recalling*. Selain itu dalam pelaksanaan permainan tebak kata dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan menggunakan alat peraga dan tidak menggunakan alat peraga. Permainan tebak kata juga meningkatkan kualitas dalam pembelajaran anak-anak. Meningkatnya perbendaharaan kata yang dimiliki anak memudahkan mereka dalam belajar.

Sebagai rekomendasi dalam penelitian ini adalah tentang langkah ke depan agar sekolah dapat terus memperbaiki kualitas, menambah alat peraga untuk kegiatan pembelajaran anak dan upaya guru bisa mengembangkan diri untuk mengikuti berbagai program peningkatan kualitas guru.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Setiap anak memiliki masa keemasan atau *golden age*. Masa dimana setiap anak memiliki kesempatan untuk tumbuh dan berkembang, baik secara fisik maupun kemampuan dan kecakapan diri. Jadi anak usia dini adalah generasi penerus bangsa yang memiliki peran istimewa, sehingga pendidikan untuk anak usia dini menjadi kebutuhan penting bagi semua pihak. Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Secara luas pendidikan menurut Undang–Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan pendidikan anak usia dini adalah pemberian aktivitas untuk menstimulasi anak yang nantinya menghasilkan kemampuan dan keterampilan serta memiliki tujuan untuk membimbing dalam aspek perkembangan anak secara optimal.

Melalui Keputusan Dirjen Pendis Nomor 2765 Tahun 2019 bahwa pembelajaran abad 21 diharuskan meletakkan dasar-dasar kompetensi yang diperlukan untuk menghadapi tantangan global. Kompetensi tersebut yaitu berpikir kritis, kreatif, kolaboratif dan komunikatif. Dasar kompetensi berpikir kritis pada anak usia dini dilatih melalui pembelajaran yang mandiri dengan menyelesaikan masalah-masalah, menghadapi suatu tantangan, menumbuhkan

rasa ingin tahu dan keberanian anak dalam mengungkapkan suatu ide. Dasar kompetensi kreatif anak dikembangkan berdasarkan penghargaan yang diberikan oleh pendidik sehingga anak menampilkan kemampuan yang lebih baik. Selain itu anak lebih terbuka, responsif terhadap pendapat yang berbeda-beda untuk melatih anak menemukan alternatif dan gagasan baru. Pada dasar keterampilan berkolaborasi anak dilatih dalam berbagai kegiatan kerjasama yang nantinya dapat menumbuhkan sikap kepemimpinan dan mampu beradaptasi dengan lingkungannya. Dasar keterampilan komunikatif anak dilatih dalam mengembangkan aspek bahasa melalui bermain, bercerita, tanya jawab, berdialog dan berbagai aktivitas menyenangkan lainnya.

Namun tak dapat dipungkiri keinginan orangtua untuk memberikan pendidikan yang terbaik bagi anak merupakan salah satu akibat timbulnya banyak lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pandangan Masyarakat tentang pendidikan anak usia dini terbaik adalah lembaga yang memiliki capaian kelulusan dengan predikat kemampuan membaca dengan lancar.

Pandangan masyarakat ini mempengaruhi para orangtua untuk memilih lembaga pendidikan anak usia dini terbaik tanpa memperhatikan metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan membaca yang lancar juga menjadi kebanggaan orang tua. Menurut penilaian masyarakat maka timbul lembaga–lembaga pendidikan dengan aktivitas membaca yang menargetkan bahwa lulus sekolah bisa membaca dengan lancar.

Berdasarkan hasil penelitian beberapa sumber yang didapatkan bahwa masih banyak lembaga pendidikan yang masih menggunakan strategi pembelajaran konvensional. Setyaningsih (2010 : 3) menjelaskan bahwa proses

pembelajaran di lembaga PAUD menjadi permasalahan pada saat ini disebabkan karena pola pembelajaran yang dilaksanakan masih cenderung berorientasi akademik yaitu pembelajaran yang menekankan pada pencapaian kemampuan anak. Metode pembelajaran yang digunakan cenderung monoton, kurang bervariasi dan kurang menyenangkan, sehingga mempengaruhi tingkat berpikir anak, minat belajar anak dan kurang dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Hasil penelitian dari Nova (2012 : 3) aktivitas membaca yang hanya menggunakan poster-poster mengakibatkan aktivitas pembelajaran membaca menjadi monoton, minim kreativitas, tidak menarik, membosankan bagi anak, sehingga anak belum mampu menguasai bentuk-bentuk huruf yang menyebabkan kemampuan anak dalam membaca kata sederhana menjadi rendah.

Penelitian Wulansari dkk (2016 : 3) menjelaskan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru dan anak kurang diberi kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuannya tentang suatu hal. Guru lebih banyak ceramah, sehingga pembelajaran kurang bermakna, pengetahuan yang didapat anak tidak dapat bertahan lama dari ingatannya. Menurut Sumarsih dkk (2017: 122) model pembelajaran yang berpusat pada guru masih menjadi sumber informasi tunggal menjadikan anak kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga sebagian anak masih pasif ketika ditanya oleh guru dan belum mampu mengungkapkan ide atau gagasan dengan berani, kosakata yang dimiliki anak masih sedikit, juga ketika berbicara masih tersendat-sendat dan anak belum mampu mengucapkan kata-kata dengan pelafalan yang tepat. Anak dikatakan pasif karena anak hanya mendengarkan ceramah tanpa diberikan



kesempatan oleh pendidik untuk berkreaitivitas dan mengeluarkan pendapat mereka.

Terdapat berbagai macam metode pembelajaran pada pendidikan anak usia dini yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan metode bermain. Bermain merupakan hal yang sangat tidak asing. Bagi anak usia dini, bermain ialah hak asasi yang harus dimiliki karena bermain memiliki nilai tersendiri bagi perkembangan kepribadiannya. Metode bermain merupakan metode yang paling mudah untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Dengan bermain kegiatan pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan dan dapat dengan mudah diterima oleh anak-anak. Begitu pula dengan kegiatan membaca yang dapat dilakukan dengan bermain.

Kegiatan bermain yang dirasa cocok digunakan untuk menambah kosakata serta pemahaman akan sebuah kata maupun kalimat adalah permainan tebak kata. Pada hasil penelitian Sumarsih (2017 : 124) bahwa permainan tebak kata yang dilakukan menarik minat anak dalam kegiatan dan anak berpartisipasi sehingga anak dapat melatih keterampilan berbicaranya dengan cara berkomunikasi dan berinteraksi melalui permainan tebak kata. Ia menambahkan permainan tebak kata dapat menarik anak ketika menggunakan kartu tebak kata berisi tulisan ataupun gambar sehingga anak senang dalam mengikuti pembelajaran dengan permainan tebak kata.

Salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang menerapkan permainan tebak kata adalah RA Tunas Mulia Dua. Permainan tebak kata di sekolah ini berbeda dengan permainan tebak kata yang diketahui peneliti sebelumnya. Pada observasi pertama peneliti menemukan sebuah aktivitas yang menyenangkan

karena anak-anak sangat tertantang dalam kegiatan pembelajaran ini. Permainan tebak kata yang dilakukan di RA Tunas Mulia Dua sangat berbeda dengan permainan tebak kata pada diketahui selama ini. Keunikan permainan tebak kata di RA Tunas Mulia Dua yaitu dimasukkan sebagai kegiatan pembiasaan atau dengan kata lain kegiatan yang dilakukan setiap hari secara terus menerus. Selain itu kegiatan permainan tebak kata di RA Tunas Mulia Dua tidak menggunakan alat pendukung berupa helm yang diberi tulisan, namun pada permainan ini menggunakan alat peraga yang dapat digunakan anak-anak.

Pada permainan tebak kata di RA Tunas Mulia Dua dilakukan dengan dua cara. Pertama, guru hanya menyebutkan suku kata awal yang berkaitan dengan tema yang pada saat itu ialah tema hewan. Selanjutnya cara yang kedua pada observasi kedua yaitu guru menggunakan alat peraga. Tebak kata dengan menggunakan alat peraga berupa *flash card* suku kata mengajak anak untuk membaca suku kata pada *flash card* tersebut lalu anak menjawab sesuai arahan guru. Jika menggunakan *pink series* anak menebak dengan menghubungkan kata yang sesuai dengan gambar. Permainan pada observasi pertama dan kedua memiliki tema yang sama namun pembedanya hanya pada penggunaan alat peraga dalam permainan tersebut.

Berdasarkan konteks penelitian diatas, peneliti perlu melakukan penelitian mendalam tentang permainan tebak kata di RA Tunas Mulia Dua Pandanlandung Kecamatan Wagir Kabupaten Malang, mendeskripsikan implementasi permainan tebak kata dan mengidentifikasi permainan tebak kata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Sehingga peneliti mengambil judul dalam penelitian ini yaitu “Implementasi Permainan Tebak Kata dalam Pembelajaran



Anak Usia Dini di RA Tunas Mulia Dua Pandanlandung Kecamatan Wagir Kabupaten Malang”.

### **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka fokus penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi permainan tebak kata dalam pembelajaran anak usia dini di RA Tunas Mulia Dua Desa Pandanlandung Kecamatan Wagir Kabupaten Malang?
2. Bagaimana hasil permainan tebak kata dapat meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini di RA Tunas Mulia Dua Desa Pandanlandung Kecamatan Wagir Kabupaten Malang?

### **C. Tujuan penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi permainan tebak kata dalam pembelajaran anak usia dini di RA Tunas Mulia Dua Desa Pandanlandung Kecamatan Wagir Kabupaten Malang.
2. Untuk hasil mengidentifikasi permainan tebak kata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini di RA Tunas Mulia Dua Desa Pandanlandung Kecamatan Wagir Kabupaten Malang.

## **D. Kegunaan Penelitian**

### **a. Manfaat teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan berguna dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada pengembangan metode pembelajaran anak usia dini yang lebih inovatif.

Hasil dari penelitian ini bisa menjadi bukti empiris untuk berbagai kegiatan pembelajaran yang mudah dan menyenangkan untuk diterapkan.

### **b. Manfaat praktis**

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi secara langsung maupun tidak langsung bagi seluruh pihak dalam mengimplementasikan permainan tebak kata dalam pembelajaran anak usia dini, diantaranya:

#### **1. Sekolah**

Dengan hasil penelitian ini diharapkan RA Tunas Mulia Dua Wagir dapat lebih meningkatkan pelayanannya kepada masyarakat untuk menciptakan generasi yang memiliki kualitas yang baik dalam memahami kalimat dan membaca.

#### **2. Pendidik**

Sebagai motivasi agar pendidik lebih kreatif untuk menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik dan inovatif melalui permainan tebak kata sehingga menjadi guru yang lebih profesional.

### 3. Orang Tua / Wali Murid

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi orang tua untuk menumbuhkan kebiasaan membaca sejak dini agar anak memiliki minat baca yang tinggi.

### 4. Peneliti sendiri

Memotivasi peneliti agar lebih mendalami tentang ilmu anak usia dini dan lebih kreatif untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran. Selalu bersemangat untuk melakukan penelitian-penelitian tentang anak usia dini.

### 5. Peneliti yang lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melaksanakan penelitian yang sejenis atau yang lebih spesifik.

## **E. Definisi Operasional**

Pada definisi operasional dapat dikemukakan tentang permainan tebak kata, pembelajaran dan anak usia dini.

### **1. Permainan Tebak Kata**

Permainan tebak kata adalah jenis permainan yang bisa dilakukan dengan dua cara, yang pertama tanpa alat peraga dan yang kedua menggunakan alat peraga.

### **2. Pembelajaran**

Pembelajaran adalah aktivitas yang berorientasi pada anak usia dini yang diberikan berdasarkan potensi dan perkembangan yang harus dikuasainya untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

### **3. Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah anak usia lima sampai enam tahun.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Implementasi permainan tebak kata di RA Tunas Mulia Dua terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang dirancang oleh guru kelas kelompok B sebelum memulai pembelajaran. Permainan tebak kata di RA Tunas Mulia Dua merupakan jenis permainan tebak kata yang berbeda dengan permainan tebak kata pada umumnya. Pada permainan tebak kata di RA Tunas Mulia Dua anak-anak diajak untuk aktif dalam bermain. Implementasi permainan tebak kata di RA Tunas Mulia Dua dapat dilaksanakan dengan dua cara yakni menggunakan alat peraga dan tanpa alat peraga.
2. Hasil implementasi permainan tebak kata di RA Tunas Mulia Dua yang dilaksanakan berulang-ulang sebagai pembiasaan sehari-hari di kegiatan awal sebelum belajar dan setelah kegiatan *recalling* menunjukkan adanya peningkatan dalam kualitas pembelajaran anak usia dini. Peningkatan kualitas pembelajaran yaitu kemampuan bahasa anak. kemampuan berbahasa ini meningkatkan perbendaharaan kosakata anak dan kemampuan membaca anak serta kemampuan anak dalam menulis sebuah kata.

## B. Saran

1. Implementasi permainan tebak kata dapat dilaksanakan dimana saja seperti di halaman sekolah ataupun saat anak berkegiatan di luar sekolah. Pendidik lebih berinovasi lagi terkait alat peraga yang digunakan dalam permainan tebak kata. Adanya klasifikasi kata ketika bermain agar anak dapat membedakan antara kata kerja, kata benda dan kata sifat.
2. Hasil implementasi permainan tebak kata mencakup keseluruhan aspek perkembangan anak. Guru kelas dapat membuat format penilaian berdasarkan klasifikasi kata misalkan kata kerja, kata benda dan kata sifat.



## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, Susanto. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group
- Dimiyati J. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group
- Fadlilah, M. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Ponorogo : Fajar Iterpratama Mandiri
- Handini, Nining. 2017. Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata di TK Al – Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur
- Husamah dkk. 2016. *Belajar dan Pembelajaran* Malang : Universitas Muhammadiyah Malang
- Imamah & Reza. Pengembangan Permainan Tebak Kata Modifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Lisan Anak Usia Dini Kelompok B di Taman Kanak – Kanak. Universitas Negeri Surabaya
- Kementerian Agama Republik Indonesia, 2021. *Modul 3, Materi dan Kegiatan Belajar Anak Usia Dini*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam
- Mulyani, Novi. 2016. *Dasar – Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Purwokerto : Kalimedia
- Mukrimaa, Syifa S. 2014. *53 Metode dan Strategi Pembelajaran*. Bandung : Bumi Siliwangi
- Nova, Wira Syafitri Okta. 2012. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kata di Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan Agam. *Jurnal Pesona PAUD*. Nomor 1 Volume 1 September 2012
- Samsu. 2017. *Metode Penelitian : Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development*. Jambi : Pusaka
- Setiawan Eko. 2020. Metode Al – Bayan Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Al – Qur’an Anak Usia Dini. *Thufuli : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Volume 2 Nomor 2 Tahun 2020
- Setyaningsih, Nurjanah Dwi. 2010. Pengembangan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Tebak Nama di TK ‘Aisyiyah Cabang Blimbing Polokarto Sukoharjo. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Sugiyono. 2016. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks
- Sumarsih dkk. 2017. Penerapan Permainan Tebak Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Kelompok B di PAUD Lestari Bengkulu Tengah. *Jurnal Ilmiah Potensia* Volume 2 (2) 121 – 125
- Sumiyah, 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Permainan Tebak Kata pada Kelompok B di RA Muslimat NU Ngluwar 2. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Universitas Islam Malang, 2019. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang*. Malang : FAI UNISMA





- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta : Kencana
- Zahira, Zahra. 2019. *Membaca Menyenangkan Ala Montessori*. Depok : Granada Book

