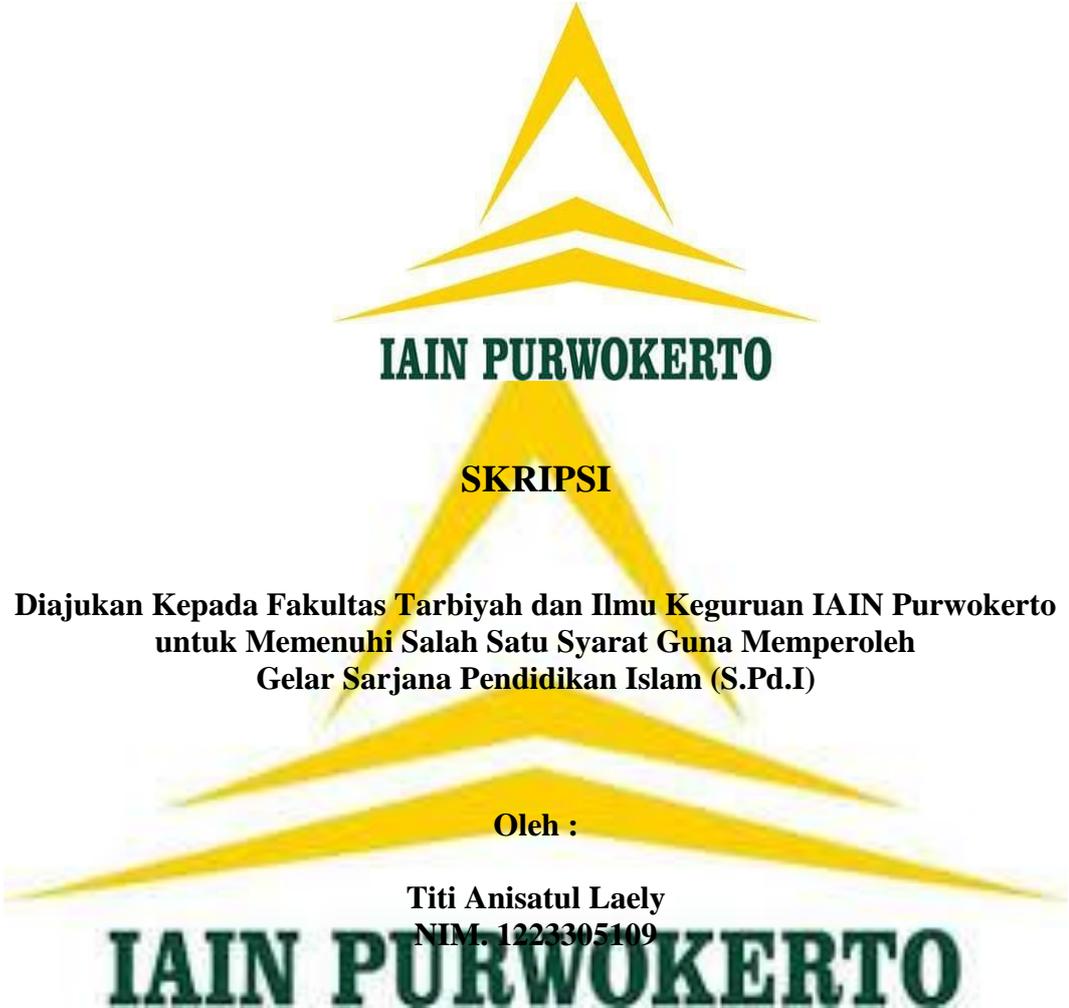


**PENGEMBANGAN KECERDASAN BAHASA PADA ANAK-ANAK  
MELALUI PERMAINAN KREATIF  
DI RUMAH KREATIF WADAS KELIR PURWOKERTO**



**IAIN PURWOKERTO**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto  
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)**

**Oleh :**

**Titi Anisatul Laely  
NIM. 1223305109**

**IAIN PURWOKERTO**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO  
2016**

**PENGEMBANGAN KECERDASAN BAHASA PADA ANAK- ANAK  
MELALUI PERMAINAN KREATIF  
DI RUMAH KREATIF WADAS KELIR PURWOKERTO**

**Titi Anisatul Laely**

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Institut Agama Islam Negeri Purwokerto

**ABSTRAK**

Setiap anak sudah memiliki kecerdasan sejak lahir. Kecerdasan inilah yang nantinya menyelesaikan persoalan dalam setiap aktivitas yang dilakukan olehnya. Dengan melalui *intelligence*, anak mampu berkreasi, memodifikasi, dan berinovasi. Kata pertama manusia ditemukannya hubungan antara apa yang diamati dengan makna ucapan kata tersebut yang terkait. Ucapan yang diperantarai melalui bahasa menjadi komunikasi antar manusia. Untuk itu, sudah menjadi tanggung jawab bagi guru, orangtua, dan masyarakat untuk terus mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan bahasa pada anak. Salah satunya melalui permainan kreatif. Permainan kreatif sebagai sarana yang menyenangkan dalam bermain dan belajar akan menyajikan persoalan yang harus diselesaikan oleh anak-anak dengan suasana yang menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara kritis tentang pengembangan kecerdasan bahasa pada anak-anak melalui permainan kreatif di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan atau *field research* dimana peneliti mengikuti aktivitas pengembangan kecerdasan bahasa yang dilakukan di lapangan untuk memperoleh data dan informasi terkait penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini yang dijadikan subjek penelitian adalah pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir (RKWK), relawan (pengajar) dan anak-anak RKWK. Penelitian ini disajikan dalam bentuk deskriptif dengan tujuan untuk menggambarkan proses yang terjadi di lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan model Miles and Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pengembangan kecerdasan bahasa pada anak-anak melalui permainan kreatif di Rumah Kreatif Wadas Kelir (RKWK) dilakukan melalui permainan kreatif bahasa yang di dalamnya mengembangkan kreativitas anak. Ada tiga permainan kreatif bahasa yang digunakan, yaitu permainan kata, permainan kalimat, dan permainan wacana. Dari model permainan kreatif bahasa inilah anak-anak dapat mencipta dan memainkan bahasa dalam menghasilkan karya. Mulai dari karya puisi, cerita pendek, cerita pengalaman, pantun, dongeng, berita dan keterampilan berbahasa lainnya. Dari karya yang telah dihasilkan dari permainan kreatif bahasa telah terbukti melalui prestasi anak-anak dalam bidang bahasa mulai dari tingkat lokal hingga nasional.

kata kunci: Kecerdasan Bahasa, Anak-anak, Permainan Kreatif, Rumah Kreatif Wadas Kelir (RKWK).

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Setiap anak sudah dibekali kecerdasan yang beragam. Kecerdasan ini yang akan membantu anak dalam mengembangkan bakat dan minatnya sehingga dapat menciptakan inovasi hasil karya kreativitasnya. Kecerdasan yang akan memberikan kemampuan pada anak untuk dapat berkreasi, memodifikasi dan berinovasi.

Penting sekali bahwa kita perlu mengenali dan mengembangkan semua kecerdasan manusia yang bervariasi, dan semua kombinasi dari kecerdasan-kecerdasan. Kita semua begitu berbeda terutama karena saat kita semua memiliki kombinasi yang berbeda dari kecerdasan-kecerdasan. Jika kita menyadari hal ini, kita akan memiliki sedikitnya kesempatan yang lebih baik, untuk menangani banyak masalah yang kita hadapi di dunia ini dengan tepat (Armstrong, 2013: 5).

Dalam batasannya Gardner (1982), kecerdasan adalah kemampuan sistem komputasi anak dalam menyelesaikan persoalan. Setiap anak memiliki sistem komputasi kecerdasannya sendiri, dan setiap anak pasti cerdas. Tidak ada anak yang bodoh. Yang berbeda adalah kemampuan kecerdasan setiap anak berbeda karena kecerdasan bersifat jamak, bukan tunggal. Dalam hal ini, Gardner (1982) membagi sistem kecerdasan anak-anak menjadi delapan, yaitu kecerdasan linguistik, logika-matematika, kinestetik, spasial, natural, intrapersonal, interpersonal, dan musik.

Dari hal ini, sebagaimana seperti yang telah dinyatakan oleh Gardner bahwa kecerdasan anak-anak bisa diidentifikasi melalui dua hal yaitu, kemampuan anak dalam memecahkan masalah dan kreatif dalam menciptakan sesuatu yang sesuai

dengan konteks budayanya. Ini menegaskan bahwa permainan bagi anak itu mencerdaskan karena dalam permainan anak-anak dapat dikondisikan untuk memecahkan masalah dan dalam permainan anak dituntut untuk kreatif dalam menciptakan sesuatu yang membuatnya bisa menang.

Sebagaimana yang diketahui fungsi bahasa adalah selain sebagai alat untuk menyatakan diri (fungsi ekspresi), juga untuk menangkap pikiran dan menyatakan perasaan lain (fungsi sosial). Fungsi-fungsi ini juga dimiliki oleh bahasa hewan. Selain itu, bahasa manusia juga memiliki fungsi yang sangat berbeda, yang hanya dimiliki oleh manusia saja sebagai spesies yang spesifik, yaitu fungsi imajinasi (*Darstellung-funktion*), untuk mampu membayangkan sesuatu jauh sebelum atau sesudah waktu kini, di tempat yang berbeda pula. Imajinasi manusia ini adalah salah satu aspek perkembangan yang sangat unik, yang menampilkan bentuk tertinggi dari perkembangan perilaku manusia (Semiawan, 2008: 49).

Perkembangan bahasa memperlihatkan berbagai prinsip yang juga menjadi karakteristik dari aspek perkembangan yang lainnya, karena memperlihatkan aspek belajar satu pihak, dan aspek tumbuh pada pihak lain. Kata pertama anak manusia adalah ditemukannya hubungan antara apa yang diamatinya dengan makna ucapan kata tersebut yang terkat (Semiawan, 2008: 50). Dari perkembangan bahasa yang terdapat pada manusia, kecerdasan bahasa masuk menjadi peran penting dalam kehidupan manusia.

Kecerdasan bahasa yang menjadi kecerdasan awal yang akan dimiliki oleh manusia dibandingkan dengan kecerdasan lainnya (Gunarsa, 2004). Dari pendapat yang dikemukakan oleh Prof. Dr. Singgih D. Gunarsa ini, kecerdasan bahasa yang akan mengawali kecerdasan yang dimiliki oleh manusia khususnya manusia yang baru lahir (anak-anak) akan memperoleh bahasa yang diberikan oleh ibu.

Anak-anak sebagai manusia kecil yang akan tumbuh dewasa perlu adanya pengembangan kecerdasan sehingga nanti saat mereka dewasa dapat menjadi manusia profesional yang berprestasi. Optimalisasi pada waktu anak-anak sangat diperlukan untuk anak-anak. Selama pertumbuhannya, minat dan permainan anak selalu terkait dengan perkembangannya. Namun, setelah koordinasi dasar kaki, tangan dan bagian badan yang terkait sudah mantap, demikian pula perkembangan bahasanya, maka anak sudah mulai mampu merancang berbagai alternatif perbuatan yang lain. Cakupan kemampuan menjadi luas dan juga menjadi semakin kompleks. Semakin waktu berlalu penyaluran pilihan melatih kemampuan juga dipengaruhi oleh kesempatan dan peluang yang diperolehnya dari lingkungannya, yang berpadu menjadi pengalamannya (Semiawan, 2008: 19).

Oleh karena itu, anak-anak tidak bisa dipisahkan dengan bermain karena segala aktivitas anak-anak selalu berbasis permainan. Tidak terkecuali dalam belajar. Permainan menjadi sarana bagi anak-anak untuk belajar. Melalui bermain anak akan dilatih keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menjadi individu yang kompeten (cerdas), menjadikan anak-anak memiliki pengalaman multimentasi yang melibatkan semua indera dan menggugah kecerdasan jamak anak serta mendapatkan kesadaran untuk belajar tentang bagaimana seharusnya belajar.

Anak dalam fase perkembangan manusia yang sangat baik untuk dioptimalisasikan kecerdasannya. Hal ini terkait dengan kenyataan bio-anatomis dan psikologika anak yang sedang dalam fase perkembangan optimal, dan kecerdasan jamak terkait dengan pengembangan potensi kecerdasan atas kenyataan bio-psikologika anak. Mengembangkan kecerdasan anak berkaitan dengan optimalisasi psikologi anak melalui permainan (Kurniawan, 2014: 9).

Permainan menjadi sarana bagi anak untuk meningkatkan kecerdasan anak. Melalui permainan anak-anak mendapatkan dan mengembangkan kecerdasannya secara menyenangkan. Dalam permainan yang menyenangkan anak bisa memahami, mengamati, mengeksplorasi, mengelaborasi, dan mengkonfirmasi suatu keadaan atau fenomena menjadi sebuah pengetahuan-pengetahuan yang mengembangkan kecerdasan anak.

Dalam konteks permainan kreatif, permainan selalu menyajikan persoalan yang harus diselesaikan oleh anak-anak. Adanya suasana yang dibangun dengan menyenangkan, maka anak-anak akan menyelesaikan persoalan permainan itu sesuai kecerdasannya masing-masing. Dari sini, setiap kecerdasan anak yang berbeda-beda berkolaborasi secara sinergi dalam kelompok belajar untuk menyelesaikan persoalan permainan yang diajukan guru. Hal ini membuat kecerdasan setiap anak bisa berkembang sesuai dengan interestnya.

Disinilah kedudukan permainan menjadi penting bagi anak untuk mengembangkan kecerdasan, khususnya kecerdasan linguistik atau bahasa. Menurut Thomas Amstrong dalam Dyah Widya Prabaningrum adalah kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik lisan maupun tulisan (Amstrong, 2013:

12). **IAIN PURWOKERTO**

Dari sinilah, peneliti akan meneliti pengembangan kecerdasan bahasa yang dilakukan melalui permainan kreatif. Salah satu komunitas yang mengembangkan kecerdasan bahasa melalui permainan kreatif adalah Rumah Kreatif Wadas Kelir yang terletak di Jalan Wadas Kelir, Rt 07 Rw 05 Kelurahan Karangklesem Kecamatan Purwokerto Selatan. Rumah Kreatif Wadas Kelir mengembangkan permainan-permainan kreatif yang dapat meningkatkan 5 kecerdasan anak; kecerdasan bahasa, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, dan kecerdasan

kinestetik. Namun, di antara lima kecerdasan yang dikembangkan, kecerdasan bahasa yang paling unggul.

Kecerdasan bahasa yang dimiliki oleh anak-anak Rumah Kreatif Wadas Kelir terbukti dari prestasi yang pernah dimiliki oleh anak-anak. Baik bahasa lisan dan tulisan. Beberapa anak di Rumah Kreatif Wadas Kelir telah memperoleh prestasi dari tingkat kecamatan hingga nasional.

Dari hasil observasi dan wawancara pada pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir yang dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2015 anak-anak yang sudah hampir dua tahun di Rumah Kreatif Wadas Kelir sudah menjuarai lomba baca puisi di tingkat kecamatan, lomba cerpen tingkat nasional dan lomba pantun nasional. Setiap kali ada perlombaan menulis dan berhubungan dengan kecerdasan bahasa di sekolah bisa dikatakan selalu anak-anak dari RKWK yang menjadi perwakilan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengembangan Kecerdasan Bahasa Pada Anak-anak Melalui Permainan Kreatif di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto.

# IAIN PURWOKERTO

## **B. Definisi Operasional**

Dalam penelitian ini, masalah yang akan dibahas dibatasi hanya pada aspek pengembangan kecerdasan bahasa melalui permainan kreatif di RKWK Purwokerto. Kemudian, untuk mengantisipasi salah tafsir terhadap judul penelitian ini, ada beberapa istilah yang perlu peneliti batasi pengertiannya, antara lain:

### **1. Kecerdasan Bahasa Anak**

Kecerdasan bahasa memuat kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan, dalam berbagai bentuk yang berbeda untuk mengekspresikan gagasan-gagasannya (Hamzah B. Uno dan masri Kuadrat, 2009: 12)

Kecerdasan bahasa anak adalah kemampuan linguistik anak dalam mengolah kata atau kemampuan menggunakan kata secara efektif baik lisan maupun tulisan yang dilaksanakan melalui komunikasi (Fauzi, 2012:78).

Yang dimaksud dengan kecerdasan bahasa anak dalam penelitian ini adalah kemampuan yang tinggi pada anak-anak dalam menggunakan, mengolah, dan menghasilkan produk atau karya yang diperoleh dari kemampuan bahasa yang dimilikinya.

## **2. Permainan Kreatif**

Permainan Kreatif merupakan pengembangan permainan yang disusun secara kreatif yang bertujuan untuk pengetahuan secara luas (Adi, 2011: 6).

Pengembangan permainan kreatif sangat efektif digunakan untuk anak-anak (Adi, 2012: 10). Menurut Coony F. Semiawan permainan kreatif yaitu alat yang digunakan untuk meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar (Semiawan, 2008: 20).

Permainan kreatif yaitu permainan-permainan yang disukai anak-anak sehingga anak-anak akan terlibat secara aktif dalam permainan tersebut. Dari sinilah, kita bisa mengkreasikan permainan-permainan yang menyenangkan yang bisa dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan kecerdasan anak (Kurniawan, 2014: 11-12).

Menurut Ismail, permainan didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, dan bergaul dengan lingkungan. Dalam definisi yang berbeda yang berbeda, permainan diartikan sebagai aktivitas yang sangat bermanfaat untuk menguatkan dan menerampilkannya anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian si anak, mendekatkan hubungan antara pengasuh dan pendidik, serta menyalurkan kegiatan si anak dengan yang lainnya (Cahyo, 2011, 15).

Yang dimaksud dengan permainan kreatif dalam penelitian ini adalah segala aktivitas yang menggunakan cara menyenangkan untuk menjelajahi dunia anak, dari yang tidak ia kenali sampai yang diketahui, dari yang tidak pernah diperbuatnya sampai yang mampu diperbuatnya melalui masalah yang diberikan hingga anak dapat memecahkannya sampai menghasilkan kreativitas yang membuatnya menang.

Jadi yang dimaksud dengan penelitian pengembangan kecerdasan bahasa pada anak-anak melalui permainan kreatif adalah proses atau suatu cara untuk membangun kemampuan yang tinggi dalam menggunakan, mengolah, dan menghasilkan produk atau karya yang diperoleh dari bahasa pada anak-anak melalui segala aktivitas yang menggunakan cara menyenangkan untuk menjelajahi dunia anak, dari yang tidak ia kenali sampai yang diketahui, dari yang tidak pernah diperbuatnya sampai yang mampu diperbuatnya melalui masalah yang diberikan hingga anak dapat memecahkannya sampai menghasilkan kreativitas yang membuatnya menang.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dicari jawabannya adalah sebagai berikut: “Bagaimana pengembangan bahasa pada anak-anak melalui permainan kreatif di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto?”

### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan kecerdasan bahasa pada anak-anak melalui permainan kreatif di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto.

#### 2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau pengaruh terhadap peneliti dan yang hendak diteliti:

##### a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberi sumbangan ilmu dan pengetahuan bagi dunia pendidikan, khususnya memperkaya khasanah ilmu pengetahuan di bidang kecerdasan

##### b. Manfaat Praktis

#### 1) Bagi Rumah Kreatif Wadas Kelir

Memberikan gambaran keberhasilan beserta rekomendasi perbaikan dalam pengembangan kecerdasan bahasa pada anak-anak melalui permainan kreatif di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto.

#### 2) Bagi Anak-anak

Dengan adanya pengembangan kecerdasan bahasa pada anak-anak melalui permainan kreatif di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto diharapkan anak dapat mengoptimalkan kecerdasan bahasa yang telah dimiliki dan dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari baik dalam lingkungan keluarga, lingkungan komunitas, maupun masyarakat.

### 3) Bagi Relawan

Sebagai sumber tambahan wawasan dan introspeksi sudah sampai sejauh mana peran relawan dalam pelaksanaan pengembangan kecerdasan bahasa pada anak-anak melalui permainan kreatif yang dilakukan di Rumah Kreatif Wadas Kelir.

### 4) Bagi Peneliti

Peneliti dapat mencontoh pengembangan kecerdasan bahasa pada anak-anak yang dilakukan melalui permainan kreatif.

## E. Kajian Pustaka

Berdasarkan pada penelaahan yang telah dilakukan, penelitian-penelitian yang membahas mengenai pengembangan kecerdasan bahasa pada anak-anak melalui permainan kreatif ditemukan beberapa penelitian yang relevan sebagai berikut.

*Pertama*, penelitian skripsi yang dilakukan oleh Fajar Wulansari Mahasiswa Universitas Jember (2011), dengan judul skripsinya, “*Peranan Permainan Kreatif Bagi Perkembangan Motorik Anak di POS PAUD Mahoni 29 Desa Balung Kulon Kecamatan Balung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2011/2012*”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa permainan kreatif berperan dalam mengembangkan kemampuan motorik anak, melalui berbagai macam kegiatan

bermain yang menstimulasi dan melatih ketangkasan motorik yang baik dalam diri anak.

*Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Siti Aisah mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta (2013), dengan judul skripsinya, “*Upaya Meningkatkan Perkembangan Fisik Motorik Halus Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Kreatif di RA Masyitoh Mangunan Pada Tahun Pelajaran 2013/2014*”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan metode bermain kreatif dapat dikembangkan melalui analisis perkembangan fisik motorik anak.

*Ketiga*, penelitian yang dilakukan oleh Dian Agustina mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Tulungagung (2014), dengan judul skripsinya, “*Pengaruh Kecerdasan Linguistik Terhadap Pemahaman Komunikasi Matematis Siswa Kelas VII di MTs Sultan Agung Tahun Pelajaran 2013/2014*”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kecerdasan linguistik dapat mempengaruhi pemahaman komunikasi.

Dari uraian di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian Fajar Wulansari, Siti Aisah, dan Dian Agustina dengan penelitian yang peneliti lakukan. Persamaan dengan peneliti adalah secara umum membahas dan menekankan pada kecerdasan bahasa dan permainan kreatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus, waktu dan tempat penelitiannya. Meskipun ada referensi yang mirip dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan, namun menurut pengetahuan peneliti belum ada penelitian mengenai pengembangan kecerdasan bahasa pada anak-anak melalui permainan kreatif.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Secara garis besar skripsi ini terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Bagian awal meliputi: halaman judul, halaman nota dinas pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, daftar isi dan daftar tabel. Sedangkan bagian isi terdiri dari lima bab:

Bab I berisi pendahuluan yang terdiri dari: latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi kajian teori tentang kecerdasan bahasa dan permainan kreatif.

Bab III memuat metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV yaitu hasil penelitian dan pembahasan. Terdiri dari penyajian data dan analisis data dalam pelaksanaan pengembangan kecerdasan bahasa pada anak-anak melalui permainan kreatif di RKWK Purwokerto.

Bab V yaitu penutup. Terdiri dari kesimpulan, saran, dan kata penutup. Bagian akhir pada bagian ini meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup

**IAIN PURWOKERTO**

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai pengembangan kecerdasan bahasa melalui permainan kreatif di Rumah Kreatif Wadas Kelir melalui teknik pengumpulan data dengan berbagai metode, kemudian mengolah dan menganalisis data sebagaimana telah peneliti paparkan pada bab 1 sampai 5, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan pengembangan kecerdasan bahasa di RKWK yang dilakukan melalui permainan kreatif, yaitu permainan kreatif yang di dalamnya terdapat tiga jenis permainan kreatif bahasa yang digunakan, yaitu permainan kata, permainan kalimat, dan permainan wacana.

Pelaksanaan pengembangan kecerdasan bahasa melalui permainan kreatif di RKWK dilaksanakan setiap hari Rabu mulai pukul 16.15 WIB- 17.30 WIB, dimana permainan kreatif bahasa selalu berbasis proyek-prakarya. Pelaksanaan permainan kreatif yang dimainkan dengan bahasa sebagai permainan membuat anak dapat mengembangkan kecerdasan bahasanya melalui permainan kata, kalimat dan wacana yang diberikan di RKWK. Pengembangan kecerdasan bahasa biasanya diikuti dengan kemampuan psikomotorik, kognitif dan afektif pada anak karena pada permainan kreatif bahasa biasanya menggunakan gerak, logika dan kemampuan bersosialisasi antar teman sehingga dapat meningkatkan kecerdasan yang lainnya.

Pengembangan kecerdasan bahasa melalui permainan kreatif telah dibuktikan melalui prestasi anak-anak dalam bidang akademik maupun non akademik yang telah terdokumentasi dengan baik di RKWK. Prestasi juara baca dan tulis puisi, cerpen, pantun, pidato dan lomba film telah diikuti oleh anak-anak RKWK.

## **B. Saran-saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengembangan kecerdasan bahasa melalui permainan kreatif di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto, ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan agar diperhatikan ke depannya, antara lain:

### **1. Untuk Pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir**

- a. Adanya dukungan dari pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir merupakan faktor yang sangat penting yang dapat memacu pelaksanaan permainan menjadi lebih bermutu dan kreatif. Hal ini akan lebih baik lagi jika dukungan pimpinan RKWK terus dipertahankan sehingga akan memacu pengajar (relawan) untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membuat dan mengajar permainan kreatif.
- b. Hendaknya untuk melengkapi dan mengembangkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam kegiatan permainan kreatif.
- c. Hendaknya selalu mengontrol, mengawasi, dan memberikan motivasi kepada para pengajar (relawan) agar kualitas permainan kreatif semakin kreatif dan menarik.

## **2. Untuk Pengajar (Relawan) Rumah Kreatif Wadas Kelir**

- a. Perlu adanya variasi dalam menyampaikan materi permainan kepada anak sehingga mereka lebih antusias, karena mereka belajar bersama dengan tingkatan usia yang berbeda.
- b. Senantiasa meningkatkan kualitas permainan kreatif agar persoalan-persoalan yang dihadapi dalam proses permainan dapat terselesaikan dengan baik dan sesuai rencana.
- c. Sesekali waktu berilah kesempatan kepada anak untuk memberikan saran/kritik mengenai proses permainan yang telah dilaksanakan guna perbaikan permainan kreatif.

## **3. Untuk Anak-anak Rumah Kreatif Wadas Kelir**

- a. Hendaknya anak-anak lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran.
- b. Hendaknya anak-anak lebih semangat dan menjadikan kegiatan membaca sebelum proses pembelajaran berlangsung sebagai bagian dari hobi mereka.
- c. Hendaknya anak-anak dapat membaur dan mengkondisikan dirinya dalam kegiatan pembelajaran walaupun teman-temannya berbeda tingkatan usianya.

**IAIN PURWOKERTO**

### C. Kata Penutup

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat meneliti dan menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahasa Melalui Permainan Kreatif di Rumah Kreatif Wadas Kelir (RKWK) Purwokerto”.

Peneliti telah berusaha secara optimal untuk melaksanakan penelitian dan menyusun skripsi ini dengan sebaik-baiknya, walaupun masih jauh dari kata sempurna. Peneliti menyadari masih banyak kekurangan pada skripsi ini, untuk itu peneliti selalu membuka dan menerima kritik dan saran yang bersifat penyempurnaan dan membangun.

Peneliti berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi peneliti sendiri dan pembaca pada umumnya, khususnya bagi adik-adik mahasiswa dalam penyusunan skripsi, semoga dapat membawa kemanfaatan.

Semoga dari hasil penelitian ini akan memotivasi dan terinspirasi untuk mengembangkan komunitas maupun sekolah yang akan menerapkan model pembelajaran seperti penelitian ini.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan baik materiil maupun non materiil sejak sebelum hingga selesainya penyusunan skripsi ini. Semoga kebaikan dan amalnya mendapatkan balasan dari Allah SWT. Amin Ya Rabbal’alamin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Dian. “*Pengaruh Kecerdasan Linguistik Terhadap Pemahaman Komunikasi Matematis Siswa Kelas VII di MTs Sultan Agung Tahun Pelajaran 2013/2014*”. Skripsi. Tulungagung: IAIN Tulungagung. 2014.
- Aisah, Siti. “*Upaya Meningkatkan Perkembangan Fisik Motorik Halus Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Kreatif di RA Masyitoh Mangunan Pada Tahun Pelajaran 2013/2014*”. Skripsi. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2013.
- Amstrong Thomas. *Kecerdasan Multipel Di Dalam Kelas*, terj. Dyah Widya Prabaningrum. Jakarta: Indeks, 2013.
- B. Uno, Hamzah., & Masri Kuadrat. *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Bambang, Sujiono, dkk. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2010.
- Chatib, Munib. *Sekolahnya Anak-anak Juara*. Bandung: Kaifa, 2012.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosdakarya, 2012.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Press, 2010.
- Farida, Anna., dkk. *Sekolah Yang Menyenangkan: Metode Kreatif Mengajar dan Pengembangan Karakter Siswa*. Bandung: Nuansa, 2012.
- Fauzi. *Pendidikan Komunikasi Anak Usia Dini Berbasis Kecerdasan Bahasa dan Kecerdasan Sosial*. Purwokerto: Stain Press. 2013.
- Gunarsa, Singgih D. *Dari Anak Sampai Usia Lanjut*. Jakarta: BPK Gunung Mulia. Jakarta, 2004.
- Gray, Dave, dkk. *Game Storming*. Jakarta: Elexmedia Komputindo, 2015.
- J. Meleong, Lexy. *Metodologi Penelitian Kualitatif ( Rev, Ed)*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Kurniawan, Heru. 2014. *Pembelajaran Menulis Kreatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Keraf, Gorys. 1997. *Komposisi*. Flores: Penerbit Nusa Indah.
- Lwin, May, dkk. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Jakarta: Indeks, 2008.
- Meliala, Andyda. *Anak Ajaib; Temukan dan Kembangkan Keajaiban Anak Anda Melalui Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Andi, 2004.

- Mufidah, Luk luk. *Brain Based Teaching And Learning: Pembelajaran Berbasis Otak*. Yogyakarta: Teras, 2004.
- Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka, 2012.
- Prastowo, Andi. *Pemenuhan Kebutuhan Psikologis Peserta Didik SD/MI melalui Pembelajaran Tematik-Terpadu*, (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, Volume 1, Nomor 1, Agustus 2014).
- Semiawan, Conny R. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks, 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo, 2005.
- W. Gunawan, Adi. *Genius Learning Strategy: Petunjuk Praktis untuk Menerapkan Accelerated Learning*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2004.
- Wachid B.S, Abdul dan Heru Kurniawan. *Kemahiran Berbahasa Indonesia*. Purwokerto: Kaldera, 2013.
- Wulansari, Fajar. “*Peranan Permainan Kreatif Bagi Perkembangan Motorik Anak di POS PAUD Mahoni 29 Desa Balung Kulon Kecamatan Balung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2011/2012*,” Skripsi. Jember: Universitas Jember, 2011.
- Yaumi, Muhammad dan Nurdin Ibrahim. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intellegences); Mengidentifikasi dan Mengembangkan Multitalenta Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group. 2013.



**IAIN PURWOKERTO**