

**MENGEMBANGKAN BAHASA ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI
ALAT PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE* DI TK MUTIARA
BANGSAKU LABUHAN RATU BANDAR LAMPUNG**



Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh

Uvi Liyana

NPM. 1411070230

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440H / 2018 M**

**MENGEMBANGKAN BAHASA ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI
ALAT PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE* DI TK MUTIARA
BANGSAKU LABUHAN RATU BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh

Uvi Liyana

NPM. 1411070230

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Pembimbing I : Prof. Dr. Syaripudin Basyar, MA

Pembimbing II : Neni Mulya, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440H / 2018 M**

ABSTRAK

Perkembangan bahasa sangatlah penting untuk dikembangkan, karena bahasa sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa pada anak usia 4-5 tahun diidentifikasi dengan berpartisipasi dalam percakapan, mengenal simbol-simbol, menyimak perkataan orang lain, menjawab pertanyaan sederhana, dan membacakan gambar. Sedangkan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang bersifat mendidik dan dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan kepada anak. Salah satu alat permainan edukatif adalah *puzzle*. *Puzzle* adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar atau huruf yang disusun menjadi sebuah permainan yang memiliki daya tarik serta dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan dan kecerdasan anak.

Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah “Bagaimanakah Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif *puzzle* di TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung?”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif *puzzle* di TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian adalah guru dan siswa. Alat pengumpul data yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu Observasi, Wawancara serta Dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian dapat penulis simpulkan bahwa guru belum menerapkan langkah-langkah bermain *puzzle* secara keseluruhan yaitu diawali dengan guru menerangkan aturan permainan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok, selanjutnya guru membuat kelompok, dan masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak, kemudian guru menjelaskan kepada anak bahwa tugas mereka adalah menggabungkan potongan gambar menjadi bentuk yang utuh, keempat jika sudah selesai masing-masing kelompok menyebutkan nama gambar yang baru saja disusun kepada guru dan yang terakhir guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan tentang gambar yang telah mereka rangkai.

Kata Kunci: Bahasa dan Alat Permainan Edukatif Puzzle

SURAT PERNYATAAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Uvi Liyana

NPM : 1411070230

Jurusan / Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ **Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif *Puzzle* di TK Mutiara Bangsaku**” adalah benar-benar merupakan karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bandar Lampung, 30 Agustus 2018
Penulis,

Uvi Liyana,



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **MENGEMBANGKAN BAHASA ANAK USIA 4 – 5 TAHUN
MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE* DI
TK MUTIARA BANGSAKU LABUHAN RATU BANDAR
LAMPUNG**

Nama : **Uvi Liyana**
NPM : **1411070230**
Jurusan : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk di Munaqasahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Prof. Dr. Syaripudin Basyar, MA
NIP. 196608111992031007

Pembimbing II

Neni Mulva, M.Pd
NIP.

Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
NIP. 196906081994032001

KEMENTERIAN AGAMA



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG


FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PENGESAHAN


Dengan Judul: **MENGEMBANGKAN BAHASA ANAK USIA 4 – 5 TAHUN MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE DI TK MUTIARA BANGSAKU LABUHAN RATU BANDAR LAMPUNG**, disusun oleh : Uvi Liyana, NPM. 1411070230, Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, telah diujikan sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal /Bulan: Senin / 15 April 2019


TIM PENGUJI

Ketua : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd 

Sekretaris : Kanada Komariyah, M.Pd.I 

Penguji Utama : Dr. Umi Hijriyah, M.Pd 

Penguji Pendamping I : Prof. Dr. Syaripudin Basyar, MA 

Penguji Pendamping II : Neni Mulya, M.Pd 

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 195608101987031001

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menempati posisi strategis dalam peningkatan kualitas dan kapasitas seseorang untuk mengarungi kehidupan.¹

Menurut Chairul Anwar pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan makhluk hidup yang lainnya.²

Bahkan dalam Al-Qur'an Allah menjelaskan tentang pendidikan salah satunya dalam surah Al-Mujadilah ayat 11

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْا يَفْسَحِ
اللّٰهُ لَكُمْ ۗ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ
اُوْتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ حَبِيْرٌ

Artinya : "Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu, "Berlapang-lapanglah dalam majelis", maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberikan kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan." (QS. Al-Mujadillah:11)³

¹Al Musanna, "Indigenisasi Pendidikan: Rasionalitas Revitalisasi Praksis Pendidikan Ki Hadjar Dewantara", Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 2, No. 1, (2017), h. 121

²Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, (Yogyakarta: Suka Press, 2014) h.62

³Multazam, *Al Qur'an Tajwid dan Terjemahannya* (Bandung: Cordoba, 2013), h.544

Dari ayat dalam Al-Qur'an tersebut dapat disimpulkan bahwasanya pendidikan merupakan hal yang sangat penting, sehingga Allah pun menjanjikan keistimewaan bagi siapa yang mementingkan pendidikan.

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motoric halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan prilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini.⁴

Dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁵

Adapun ayat al quran yang menjadi dasar pendidikan bagi anak usia dini adalah : Q.S Al-Kahf ayat 46

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ

ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمْلاً ﴿٤٦﴾

⁴Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), h. 6- 7

⁵Sisdiknas, *UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14* (Jakarta: Sinar Grafika), h.4.

Artinya : *“Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan”*.⁶

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia⁷

Salah satu aspek perkembangan dasar pada anak usia dini yaitu aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini, tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau symbol untuk mengungkapkan sesuatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimic muka.⁸

Perkembangan bahasa anak meliputi empat aspek yaitu aspek mendengarkan, menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek ini berkembang berkelanjutan dengan pengertian bahwa aspek membaca dan menulis terbentuk dari kemampuan aspek menyimak dan berbicara lebih dahulu atau bahasa oral. Dunia anak usia dini adalah bermain dan belajar dilakukan dengan atau sambil bermain yang

⁶ Multazam, *Op. Cit.* h. 299

⁷ Yuliani Nuraini Sujiono, *Op.Cit.* h. 6

⁸ Syamsu Yusuf Ln, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h.118.

melibatkan semua indra anak. Salah satu metode yang dapat mendukung keterampilan anak yaitu melalui bermain.⁹

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak , karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.¹⁰

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak, dalam istilah yang lebih sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar melalui aktifitas bermain.¹¹

Menurut Marasaoly menyatakan “salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan dan kecerdasan anak adalah permainan *Puzzle*”¹²

Puzzle merupakan bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya atau sesuai yang diinginkan.¹³

⁹ Nita Nurcahyani, Elizabeth Prima, dan Putu Indah Lestari, “Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Menjepit Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B Di TK Astiti Dharma”, *Jepun*, Vol. 1 No. 1 (Januari 2016), h. 47

¹⁰Yuliani Nuraini Sujiono, *Op.Cit.* h. 144.

¹¹M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan* (Jakarta: Kencana, 2017), h. 56.

¹²Komang Sriani, Ni Ketut Suarni, Putu Rahayu Ujianti, “Penerapan Metode Bermain *Puzzle* Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk”, e-Journal *PG-PAUD* Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 2 No. 1, (2014)

¹³ M. Fadlillah, *Ibid.*, h. 112.

Berdasarkan pendapat para pakar di atas dapat peneliti simpulkan bahwa *Puzzle* adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar atau huruf yang disusun menjadi sebuah permainan yang memiliki daya tarik serta mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak, dan salah satu kemampuannya adalah kemampuan perkembangan bahasa.

Fakta dilapangan bahwa pada TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung ditemukan bahwa perkembangan bahasa anak belum berkembang dengan optimal, dalam penggunaan *puzzle* tidak diterapkan dengan optimal, permainan *puzzle* di lakukan hanya pada saat waktu luang, ketika kegiatan bermain *puzzle* dilakukan guru tidak sepenuhnya menerapkan langkah-langkah bermain *puzzle* menurut teori yang ada.

Berdasarkan pengamatan praobservasi yang dilakukan peneliti di Taman Kanak-Kanak Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung diperoleh suatu gambaran bahwa peserta didik yang ada pada perkembangan bahasa anak belum berkembang dengan optimal seperti kurang aktif nya anak dalam percakapan, anak belum optimal dalam mengenal symbol-simbol, serta kurang bervariasinya metode dalam pengembangan bahasa anak.

Berdasarkan data awal yang peneliti laksanakan dengan melakukan praobservasi di TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung diperoleh keterangan sebagai berikut:

Tabel 1
Data Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di TK Mutiara
Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung

No	Nama	Indikator Pencapaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Ahsan Uwais	MB	MB	MB	BB	MB	MB
2	Aqilla Yasmin	MB	BB	MB	MB	MB	MB
3	Dendrian Saputra	BSH	BSH	MB	MB	BSH	BSH
4	Dito Pratama	BB	MB	MB	BSH	BB	MB
5	Fahri Oktora	BB	MB	BSH	MB	BB	MB
6	Hamdani	MB	BB	BB	BB	BB	BB
7	Kenzie Fernando	MB	MB	MB	MB	MB	MB
8	Kinara Kaza Zahila	BB	MB	BB	MB	BSH	MB
9	Kirana Maudi	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH
10	Lala Sakila Okta	MB	MB	BB	BB	MB	MB
11	Melyana Gepitasari	MB	BB	BB	BB	BB	BB
12	M. Rido Arifin	BB	MB	BB	BB	BB	BB
13	Qeyla repita	MB	BB	MB	MB	BB	MB
14	Putri Bintang Kartika	BB	MB	BB	BB	BB	BB
15	Rapip Athari	MB	BB	BB	BB	BB	BB

Sumber : Dokumentasi penilaian perkembangan bahasa anak kelas A TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung.

Keterangan : BB = Belum Berkembang (1)
 MB = Mulai Berkembang (2)
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan (3)
 BSB = Berkembang Sangat Baik (4)¹⁴

1. Keterangan 1 = Anak mau bertanya.
2. Keterangan 2 = Anak menyebutkan nama gambar.
3. Keterangan 3 = Anak mengenal dan mengucapkan symbol-simbol
4. Keterangan 4 = Anak mengikuti aturan dalam permainan.
5. Keterangan 5 = Anak menjawab pertanyaan.

Berdasarkan table praobservasi di atas dapat peneliti simpulkan bahwa jumlah peserta didik di TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung khusus nya kelas A berjumlah 15 anak , dengan kriteria BB (belum berkembang) sebanyak 5 anak dengan presentase 33,33%, MB (mulai berkembang) sebanyak 8 anak dengan presentase 53,33%, BSH (berkembang sesuai harapan) sebanyak 2 anak dengan presentase 13,33%, dan BSB (berkembang sangat baik) sebanyak 0 dengan presentase 0%. Jadi, dapat penulis simpulkan bahwa perkembangan bahasa anak dalam tahap mulai berkembang, Berdasarkan kondisi inilah akhirnya peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “mengembangkan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif *puzzle* di TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung”.

¹⁴Dadan Suryana, *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 302

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurang Optimalnya kemampuan bahasa anak khususnya mengenal symbol-simbol.
2. Metode pembelajaran di kelompok A TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung kurang bervariasi .
3. Penerapan bermain *puzzle* yang masih kurang optimal

C. Batasan Masalah

Batasan masalah ini penting untuk memberi arahan yang jelas dalam proses penelitian. Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas tidak semua masalah dibahas dalam penelitian ini. Penelitian ini dibatasi pada : mengembangkan bahasa pada kosakata anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif *puzzle* di Tk Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut: Bagaimanakah Mengembangkan Bahasa pada kosakata anak usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif *Puzzle* di Taman Kanak-Kanak Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung?

E. Tujuan

Tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif *puzzle*.
2. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan permainan edukatif *puzzle* dalam mengembangkan bahasa.

F. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, antara lain:

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi baru agar guru mampu mengolah pembelajaran dengan menggunakan metode pengajaran yang mampu meningkatkan kelima aspek perkembangan anak secara maksimal yang mampu menarik minat serta perhatian anak.

2. Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menarik perhatian serta minat anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah sehingga mampu mengembangkan sikap bahasa anak dengan maksimal

3. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi masukan yang positif bagi penyelenggara pendidikan



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

1. Pengertian Bahasa

Pada kamus besar bahasa Indonesia, bahasa diartikan sebagai system lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Bahasa juga diartikan sebagai percakapan atau perkataan yang baik.¹⁵

Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi. Dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik muka. Bahasa merupakan faktor hakiki yang membedakan manusia dengan hewan. Bahasa merupakan anugerah dari Allah SWT, yang dengannya manusia dapat mengenal atau memahami dirinya, sesama manusia, alam, dan penciptanya serta mampu memposisikan dirinya sebagai makhluk berbudaya dan mengembangkan budayanya.¹⁶

¹⁵Novan Ardi Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Gava Media, 2014), h.97.

¹⁶Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 118.

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan maksud, ide, pikiran, maupun perasaannya kepada orang lain.¹⁷

Dalam al Qur'an juga menegaskan perihal jalan yang terang dan pelajaran yang baik. Hal ini ditegaskan dalam surah Al A'raf ayat 204 :

وَإِذَا قُرِئَ الْقُرْآنُ فَاسْتَمِعُوا لَهُ وَأَنْصِتُوا لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ ﴿٢٠٤﴾

*Artinya : “Dan apabila dibacakan Al Quran, Maka dengarkanlah baik-baik, dan perhatikanlah dengan tenang agar kamu mendapat rahmat”*¹⁸

Dari ayat di atas dapat diambil pemahaman bahwa islam mengajarkan kepada umatnya untuk memiliki bekal pengetahuan dan pelajaran agar umat islam mampu berbahasa dan mendengar dengan baik.

Menurut Syamsuddin, bahasa memiliki dua pengertian. Pertama, bahasa ialah alat yang dipakai untuk membentuk pikiran serta perasaan, keinginan, dan perbuatan-perbuatan, alat yang dipakai untuk mempengaruhi serta dipengaruhi. Kedua, bahasa ialah tanda yang jelas dari kepribadian yang baik ataupun yang buruk, tanda yang jelas dari keluarga serta bangsa, tanda yang jelas dari budi kemanusiaan.¹⁹

¹⁷Rina Devianti, “Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan”, Jurnal Tarbiyah, Vol. 24, No. 2, (2017), h. 227

¹⁸Multazam, *Al Qur'an Tajwid dan Terjemahannya* (Bandung: Cordoba, 2013), h. 176

¹⁹*Ibid.* Rina Devianti, h. 230

Bromley mendefinisikan bahasa adalah sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dan dibaca. Sedangkan simbol verbal dengan diucap dan didengar.²⁰

Menurut Chaer bahasa adalah alat verbal untuk komunikasi. Sebelumnya Chaer menegaskan bahwa bahasa sebagai suatu lambang bunyi yang bersifat arbitrer yang digunakan oleh sekelompok anggota masyarakat untuk berinteraksi dan mengidentifikasi diri.²¹

Dari pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa Bahasa adalah alat verbal untuk berkomunikasi dengan orang lain, yang berguna untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dan dibaca. Sedangkan simbol verbal dengan diucap dan didengar.

²⁰Farid Helmi Setyawan, "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android", Jurnal PG- - PAUD Trunojoyo, Vol. 3, No. 2, (2016), h. 93

²¹*Ibid.* Rina Devianti, h. 229

2. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa anak meliputi empat aspek yaitu aspek mendengarkan, menyimak, berbicara, membaca dan menulis.²²

Para pendidik sangatlah penting mengetahui bagaimana cara belajar berbahasa anak, hal ini berkaitan dengan pengembangan bahasa dan perbendaharaan kata-kata pada anak. Perkembangan bahasa anak usia dini adalah perubahan system lambang bunyi yang berengaruh terhadap kemampuan berbicara anak usia dini. Dengan kemampuan berbicaranya itu anak usia dini bisa mengidentifikasi dirinya, serta berinteraksi dan bekerjasama dengan orang lain. Dengan demikian setidaknya ada tiga fungsi bahasa anak usia dini, yaitu :

- a. Bahasa merupakan alat untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan anak.

Bahasa merupakan symbol yang digunakan oleh anak untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya. Hasil dari aktivitas berfikir anak akan diekspresikan dengan bahasa, dan berbagai perasaan yang melingkupi anak akan ditampilkan dengan kemampuan berbahasanya pula. Hal ini menegaskan jika aspek berbahasa pada anak usia dini juga berhubungan dengan aspek kognitif dan emosi.

²² Nita Nurcahyani, Elizabeth Prima, dan Putu Indah Lestari, "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Menjepit Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B Di TK Astiti Dharma", Jepun, Vol. 1 No. 1 (Januari 2016), h. 47

- b. Bahasa merupakan alat untuk menjalin komunikasi anak dengan orang lain.

Sejak dilahirkan anak sudah bisa berkomunikasi dengan orang lain meskipun dengan bahasa yang sangat sederhana, yaitu berupa tangisan. Pada saat bayi merasa lapar, ia akan menangis agar ibunya menyusunya. Pada saat bayi merasa takut atau tidak nyaman, ia juga akan menangis agar ibunya menggendongnya.

- c. Bahasa merupakan alat yang digunakan oleh anak untuk hidup bersama dengan orang lain disekitarnya.

Anak membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Untuk kepentingan tersebut, maka anak harus hidup bersama dengan orang lain disekitarnya. Dalam kebersamaan tersebut anak menjalin kerjasama, dimana sukses atau tidaknya kerjasama diantara mereka dipengaruhi oleh bahasa yang digunakannya.²³

²³*Loc.Cit* , Novan Ardi Wiyani, h. 97.

Tahapan Perkembangan Bahasa Pada Anak Menurut Lundsteen, membagi perkembangan bahasa dalam 3 tahap, yaitu:

a. *Tahap pralinguistik*

- 1) Pada usia 0-3 bulan, bunyinya di dalam dan berasal dari tenggorok.
- 2) Pada usia 3-12 bulan, banyak memakai bibir dan langit-langit, misalnya ma, da, ba.

b. *Tahap protolinguitik*

- 1) Pada usia 12 bulan-2 tahun, anak sudah mengerti dan menunjukkan alat-alat tubuh. Ia mulai berbicara beberapa patah kata (kosa katanya dapat mencapai 200-300).

c. *Tahap linguistic*

- 1) Pada usia 2-6 tahun atau lebih, pada tahap ini ia mulai belajar tata bahasa dan perkembangan kosa katanya mencapai 3000 buah.²⁴

²⁴Erisa Kurniati, “ Perkembangan Bahasa Pada Anak Dalam Psikologi Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran”, Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi Vol.17 No.3 (2017), h. 49

Aspek-aspek yang berkaitan dengan bahasa anak adalah:

a. Kosakata

Seiring dengan perkembangan anak dan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya, kosakata anak berkembang dengan pesat.

b. Sintaksis (tata bahasa)

Walaupun anak belum mempelajari tata bahasa, akan tetapi melalui contoh-contoh berbahasa yang didengar dan dilihat anak di lingkungannya, anak telah dapat menggunakan bahasa lisan dengan susunan kalimat yang baik. Misalnya: “Rita memberi makan kucing” *bukan* “kucing Rita makan memberi”.

c. Semantik

Semantik maksudnya penggunaan kata sesuai dengan tujuannya. Anak di taman kanak-kanak sudah dapat mengekspresikan keinginan, penolakan dan pendapatnya dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang tepat. Misalnya: “tidak mau” untuk menyatakan penolakan.

d. Fonem (satuan bunyi terkecil yang membedakan kata)

Anak di taman kanak-kanak sudah memiliki kemampuan untuk merangkaikan bunyi yang didengarnya menjadi satu kata yang mengabdung arti. Misalnya: *i.b.u.*²⁵

²⁵Nasrun dan Meliani Harahap, “Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Bimbingan Konseling Teknik Play Terapi di Tk Karunia Kecamatan Johor T.A 2014/2015”, Jurnal diversita, Vol. 1, No. 2, (2015), h. 41-42

3. Kelas Kata Bahasa yang dikuasai Anak Usia Prasekolah

Menurut Dardjowidjojo dalam jurnal Dyah Rahmawati bahwa anak menguasai nomina dengan jumlah yang paling banyak dari pada kelas kata lainnya. Hasil yang sama juga ditunjukkan Dardjowidjojo yang selama lima tahun meneliti pemerolehan bahasa cucunya. Dari penelitian tersebut diketahui bahwa nomina menduduki posisi paling atas dengan persentase rata-rata 49% dan verba menduduki urutan kedua dengan persentase rata-rata 29%, selanjutnya pada urutan ketiga baru diikuti kelas kata adjektiva dengan persentase 13%, dan kata fungsi menempati urutan keempat dengan persentase 10%. Berikut adalah penjelasan terperinci mengenai kelas-kelas kata bahasa Indonesia yang dikuasai anak usia prasekolah.

a. Kata Benda (Nomina)

Menuru Alwi dalam jurnal Dyah Rahmawati bahwa kata benda atau nomina dari segi semantis adalah kata yang mengacu pada manusia, binatang, benda, dan konsep atau pengertian. Dari penelitian ini, diketahui bahwa anak usia prasekolah mayoritas mengetahui nama berbagai benda yang ada di sekitarnya. Benda-benda yang diketahui oleh anak pada umumnya bersifat konkret atau nyata. Di samping itu, benda-benda tersebut sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari anak sehingga anak lebih mudah untuk mengingat nama benda-benda tersebut. Oleh karena itu, kategori nomina banyak dikuasai anak-anak.

Dari segi bentuk, nomina dibedakan ke dalam nomina dasar dan nomina turunan. Pembentukan nomina turunan dilakukan dengan (a) afiksasi, (b) pengulangan, atau (c) pemajemukan. Kosakata seperti *gambar, ibu, adik, rumah, buku, nenek, kakek, sekolah, ayah, taman, pensil, tas*, termasuk kategori nomina bentuk dasar. Kosakata *mainan, ayunan, makanan dan minuman* termasuk kategori nomina turunan hasil proses afiksasi. Sementara itu, kosakata, *anak-anak, barang-barang, buah-buahan, rumah-rumahan*, termasuk kategori nomina hasil dari proses reduplikasi. Kosakata *buah-buahan, rumah-rumahan*, merupakan perulangan yang disertai dengan afiksasi *-an* dan memiliki makna kemiripan rupa. Kemudian *anak-anak* dan *barang-barang* merupakan jenis perulangan murni.

b. Kata Kerja (Verba)

Pada penelitian ini, mayoritas kata kerja yang dikuasai anak usia prasekolah berhubungan dengan aktivitas atau tindakan sehari-hari yang dilakukan anak. Kosakata tersebut di antaranya adalah *bangun, baca, masak, tidur, mandi, minum, makan, beli, dan lari*. Kosakata tersebut termasuk kategori verba bentuk dasar. Verba bentuk dasar memiliki makna yang mandiri meskipun tidak dibubuhi dengan afiks. Selain itu, verba dasar memiliki potensi untuk membentuk verba lain dengan menambahkan afiks pada

verba dasar. Misal dari kosakata *bangun*, *baca*, dan *masak* dapat dibentuk menjadi *membangunkan*, *membaca*, *memasak*.

Sementara itu, kosakata *mengeja*, *dilombakan*, *dipanggil*, *menemukan*, *menyeberang*, *berdoa*, *ditakuti*, *memeriksa* termasuk dalam verba turunan hasil dari proses pengafiksian. Kosakata *jalan-jalan*, *masak-masak*, *pindah-pindah*, *bergerak-gerak*, dan *meloncat-loncat* termasuk dalam verba turunan hasil dari proses reduplikasi sedangkan *jalan kaki* adalah bentuk verba turunan hasil proses pemajemukan. Pemajemukan adalah penggabungan atau pepaduan dua dasar atau lebih sehingga menjadi satu satuan makna.

c. Kata Sifat (Adjektiva)

Kosakata yang berkaitan dengan kategori adjektiva dalam tuturan anak usia prasekolah di antaranya adalah *cantik*, *sakit*, *jahat*, *nakal*, *lupa*, *jauh*, *dekat*, *kaget*, *sehat*, *pintar*, *takut*, *baik*, *lurus*, *kecil-kecil* dan lain sebagainya. Kosakata *cantik*, *sakit*, *jahat*, *sehat*, *pintar*, *takut*, *nakal*, dan *kaget* termasuk bentuk-bentuk adjektiva dasar. Sesuai dengan karakteristik adjektiva, kosakata tersebut berpotensi untuk bergabung dengan partikel *tidak*, *lebih*, atau *sangat*. Sementara itu, kosakata *kecil-kecil* termasuk dalam kategori adjektiva turunan hasil dari proses pengulangan atau reduplikasi.

d. Kata Keterangan (Adverbia)

Kosakata yang berkaitan dengan kategori adverbial pada tuturan anak-anak di antaranya adalah *sudah, akan, lagi, masih, pernah, belum, bisa, ingin, sudah tidak, nggak bisa, subuh-subuh, sore-sore, malam-malam, dan kadang-kadang*. Adverbial bentuk dasar seperti *sudah, akan, lagi, masih, pernah, belum, bisa, ingin* sedangkan adverbial gabungan seperti *sudah tidak* dan *nggak bisa*. *Subuh-subuh, sore-sore, malam-malam, dan kadang-kadang* termasuk bentuk-bentuk adverbial reduplikasi.

e. Kata Ganti (Pronomina)

Dari penelitian ini terdapat beberapa kata ganti atau pronomina yang digunakan anak dalam berkomunikasi, di antaranya adalah pronomina persona, posesiva, demonstrativa, dan interogativa. Kosakata *aku, dia, kita, dan kamu* termasuk kategori pronomina persona. *Aku* merupakan kata ganti orang pertama tunggal sedangkan *dia* merupakan kata ganti orang ketiga tunggal. Kemudian *kita* merupakan kata ganti orang pertama jamak dan *kamu* merupakan kata ganti orang kedua jamak. Di samping itu, juga terdapat bentuk pronomina posesiva seperti pada kata *adikku, jajanmu, dan mobilnya*. Pronomina posesiva adalah segala kata yang menggantikan kata ganti orang dalam kedudukannya sebagai pemilik. Jadi, bentuk *-ku, -mu, -nya* adalah bentuk-bentuk ringkas yang diletakkan di belakang sebuah kata yang biasa disebut dengan *enklitis*.

Sementara itu, menurut Keraf pronomina demonstrativa yang sering digunakan oleh anak usia prasekolah selama berinteraksi dengan peneliti adalah *sini, sana, ini, dan itu*. *Ini* digunakan untuk menunjuk pada sesuatu di tempat pembicara sedangkan *itu* menunjuk pada sesuatu di tempat lawan bicara. Sedangkan menurut Alwi pronomina penunjuk tempat seperti *sini* dan *sana* mengacu pada makna dekat (*sini*) dan jauh (*sana*). Sebagai penunjuk lokasi, pronomina ini sering digunakan dengan preposisi pengacu arah, yakni *di, ke, dari*.

f. Kata Bilangan (Numeralia)

Pada kelas kata numeralia ditemukan sejumlah kosakata sebagai berikut *lima, dua, empat, sepuluh, tujuh, tiga, satu juta, dua juta, lima juta, kedua, satu, enam, dua belas* dan *setengah*. Kosakata *banyak* dan *semua* termasuk kategori numeralia pokok tak tentu. Dikatakan tak tentu karena mengacu pada jumlah yang tidak pasti. Sementara itu, kosakata *lima, satu, dua, enam, tujuh, tiga, sepuluh, dua belas, satu juta, dua juta, dan lima juta* termasuk kategori numeralia pokok tentu. Akan tetapi, untuk kosakata *satu juta, dua juta, dan lima juta* dalam numeralia pokok tentu menempati posisi sebagai gugus yang berkomponen *juta*. Kemudian kosakata *sepuluh* menempati posisi sebagai gugus yang berkomponen *puluh* dan *dua belas* dalam numeralia pokok tentu menempati posisi sebagai gugus yang berkomponen *belas*.

Sementara itu, kosakata *kedua* termasuk dalam kategori numeralia pokok kolektif. Numeralia pokok kolektif dibentuk dengan prefiks *ke-* yang ditempatkan di depan nomina yang diterangkan. Hal itu juga terbukti dari deskripsi tuturan data sebelumnya, kosakata *kedua* berada di depan kosakata *orangtua* yang berkedudukan sebagai nomina dan kosakata *kedua* menerangkan *orangtua*.

g. Kata Depan (Preposisi)

Anak usia prasekolah sudah menguasai dengan baik beberapa preposisi dalam sebuah tuturannya. Preposisi tersebut di antaranya adalah *di*, *ke*, dan *dari*. Kata depan *di*, *ke*, dan *dari* merupakan preposisi tunggal bentuk dasar. Untuk preposisi turunan bentuk gabungan dan preposisi yang berasal dari kategori lain tidak ditemukan dari deskripsi tuturan anak. Hal ini karena kosakata yang dikuasai anak usia prasekolah masih terbatas dan sebagian besar terletak pada bentuk dasar.

h. Kata Hubung (Konjungsi)

Anak usia prasekolah sudah menguasai dengan baik beberapa konjungsi dalam sebuah tuturannya. Pada tuturan anak, kosakata yang berkaitan dengan kategori konjungsi adalah *dan*, *kalau*, *tapi*. Kosakata *tapi*, *kalau*, dan *dan* adalah bentuk kategori konjungsi intrakalimat. Konjungsi intrakalimat adalah konjungsi

yang menghubungkan satuan-satuan kata dengan kata, frase dengan frase, atau klausa dengan klausa.

i. Kata Seru (Interjeksi)

Interjeksi atau kata seru adalah kata tugas yang mengungkapkan rasa hati pembicara. Untuk memperkuat rasa hati seperti rasa kagum, heran, dan ekspresi batin lainnya orang memakai kata tertentu di samping kalimat yang mengandung makna pokok yang dimaksud. Pada kategori interjeksi ditemukan sejumlah kosakata seperti *eh*, *loh*, *ah*, *aduh*, dan *wah*. Kata seru pada umumnya digunakan dalam bahasa lisan ataupun tulisan yang berbentuk percakapan. Oleh karena itu, interjeksi lebih bersifat tidak formal dan pada bahasa tulis yang tidak merupakan percakapan, khususnya yang bersifat formal interjeksi hampir tidak pernah dipakai. Namun, penggunaannya di kalangan anak juga tidak dapat dipersalahkan. Sekali lagi bahwa bahasa anak adalah bahasa antara yang merupakan bagian tahapan anak dalam menguasai sebuah bahasa sehingga mencapai kemahiran bahasa

4. Ruang Lingkup Kosakata Bahasa Indonesia yang dikuasai Anak Usia Prasekolah

Pada anak usia prasekolah, ruang lingkup kosakata bahasa Indonesia yang dikuasai sebagian besar masih berada dalam tataran benda, aktivitas, keadaan, dan hal-hal lain yang bersifat konkret. Kosakata yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari seperti *makan*,

minum, tidur, mandi, belajar, bermain dan sebagainya adalah salah satu contoh gagasan-gagasan konkret yang sering keluar dari tuturan anak-anak. Begitu juga dengan nama-nama dalam lingkup kekerabatan seperti *bapak/ayah, ibu, kakak, adik*, dan sebagainya.

Walaupun demikian, tidak berarti anak belum menguasai gagasan-gagasan abstrak sepenuhnya. Anak sudah menguasai gagasan-gagasan abstrak seperti *susah, senang, sayang* dan sebagainya yang berada dalam ruang lingkup keadaan, hanya saja untuk konsep kosakata abstrak yang lebih tinggi, anak-anak belum mampu memahaminya dengan baik. Hal itu dapat diketahui ketika terdapat anak yang menanyakan konsep sebuah kata *sopan, izin, ibadah, dan kuyup* kepada peneliti ketika berinteraksi di lapangan.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup kosakata anak selain berhubungan dengan segala sesuatu yang bersifat konkret juga berhubungan dengan segala sesuatu yang dapat dirasakan dan dialami sendiri oleh anak-anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Dale yang menyatakan bahwa kosakata anak-anak hanya dibatasi oleh pengalaman-pengalaman mereka dan oleh model-model yang tersedia.

Jadi, jika lingkungan mampu memberikan banyak pengalaman kepada anak-anak dimungkinkan ruang lingkup kosakata anak akan lebih luas lagi. Hal ini karena anak-anak menginterpretasikan kata-kata berdasarkan pengalamannya pada masa lalu. Segala sesuatu yang

dilihat, didengar, dirasakan, dan dilakukan anak pada masa lalu akan memperkaya ruang lingkup kosakata anak-anak.²⁶

5. Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun

Perkembangan bahasa anak TK memiliki karakteristik tersendiri. Karakteristik kemampuan bahasa anak usia 4 tahun adalah:

- a. Terjadi perkembangan yang cepat dalam kemampuan bahasa anak. Ia telah dapat menggunakan kalimat dengan baik dan benar.
- b. Telah menguasai 90% dari fonem dan sintaksis bahasa yang di gunakannya.
- c. Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.²⁷

Karakteristik perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun:

- a. memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan.
- b. mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa

²⁶ Dyah Rahmawati, *Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Anak Prasekolah*, Jurnal, Vol. 1, No. 2, (2017), h. 7 - 10

²⁷ *Ibid.* Nasrun dan Meliani Harahap, h. 42

pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan; dan

- c. keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.²⁸

Karakteristik perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Menggunakan 1000 sampai 2500 kata.
- b. Mulai bisa bercerita.
- c. Menyalin huruf-huruf.
- d. Menulis namanya sendiri.
- e. Merangkai kata-kata.
- f. Terjadi perkembangan yang begitu cepat dalam kemampuan bahasa anak. Anak telah dapat menggunakan kalimat dengan baik dan benar.
- g. Menguasai 90% dari fonem dan tata bahasa yang digunakan.
- h. Mampu berpartisipasi dalam suatu percakapan. Dalam hal ini anak sudah dapat mendengar dengan baik saat orang lain berbicara dan dapat menanggapi pembicaraan tersebut.²⁹

²⁸Aghnaita, "Perkembangan Fisik – Motorik Anak 4 – 5 Tahun Pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak)", *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol.3 No.2 2017, h. 231

²⁹Novan Ardi Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2014), h. 105

Karakteristik perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Menyimak perkataan orang lain.
- b. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan.
- c. Memahami cerita yang dibacakan.
- d. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat.
- e. Mengulang kalimat sederhana.
- f. Menjawab pertanyaan sederhana.
- g. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat.
- h. Menyebutkan kata-kata yang dikenal.
- i. Mengutarakan pendapat kepada orang lain.
- j. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksukaan.
- k. Menceritakan kembali cerita / dongeng yang pernah didengar.
- l. Mengenal symbol-simbol.
- m. Mengenal suara-suara hewan / benda yang ada disekitarnya.
- n. Membuat coretan yang bermakna.
- o. Meniru huruf.³⁰

³⁰ Agung Triharso, *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2013), h. 36.

Menurut Jamaris karakteristik kemampuan bahasa anak usia 4

– 5 tahun yaitu :

- a. Terjadi perkembangan yang cepat dalam kemampuan bahasa anak. Anak telah dapat menggunakan kalimat dengan baik dan benar.
- b. Menguasai 90% dari fonem dan sintaksis bahasa yang digunakan.
- c. Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.³¹

Karakteristik perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun:

- a. Membedakan suara dari beberapa sumber.
- b. Bercerita menggunakan kalimat yang terdiri dari 3-6 kata dengan ekspresi.
- c. Melaksanakan 3-5 perintah sekaligus.
- d. Perbendaharaan kata semakin meningkat.
- e. Mengajukan pertanyaan dengan kata tanya yang lebih kompleks.
- f. Membaca gambar dengan susunan kalimat yang benar.
- g. Mulai dapat berdialog dan berargumentasi.³²

³¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 78

³² Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2012), h. 23

Dari keempat karakteristik perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun diatas penulis menyimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Berpartisipasi dalam percakapan.
- b. Membacakan gambar
- c. Mengenal dan mengucapkan simbol-simbol.
- d. Menyimak perkataan orang lain.
- e. Menjawab pertanyaan.

6. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak

Perkembangan bahasa dibutuhkan sejak dini untuk memperoleh keterampilan dengan baik. Dalam bukunya “Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja” Syamsu Yusuf mengatakan bahwa perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh lima faktor yaitu : kesehatan, intelegensi, status social ekonomi, jenis kelamin, dan hubungan keluarga.

a. Faktor Kesehatan

Kesehatan merupakan factor yang sangat mempengaruhi perkembangan bahasa anak, terutama pada usia awal kehidupan. Apabila anak pada usia dua tahun pertama sering mengalami sakit-sakitan maka anak tersebut cenderung akan mengalami keterlambatan atau kesulitan dalam perkembangan bahasa.

b. Intelegensi

Perkembangan anak dapat dilihat dari tingkat intelegensinya. Anak yang perkembangan bahasanya cepat, pada umumnya mempunyai intelegensi normal atau diatas normal. Namun begitu, tidak semua anak yang memahami kelambatan perkembangan bahasanya pada usia awal, dikategorikan sebagai anak yang kurang pandai. Selanjutnya, Hurlock mengemukakan hasil studi mengenai anak yang mengalami keterlambatan mental, yaitu bahwa sepertiga diantaranya mereka dapat berbicara secara normal dan anak yang berada pada tingkat intelektual yang paling rendah, mereka sangat miskin berbahasanya.

c. Status sosial ekonomi keluarga

Beberapa studi tentang hubungan antara perkembangan bahasa dengan status social ekonomi keluarga miskin mengalami kelambatan dalam perkembangan bahasanya dibandingkan dengan anak yang berasal dari keluarga yang lebih baik. Kondisi ini terjadi mungkin disebabkan oleh perbedaan kecerdasan atau kesempatan belajar (keluarga miskin diduga kurang memperhatikan perkembangan bahasa anaknya), atau kedua-duanya.

d. Jenis kelamin

Pada tahun pertama usia anak tidak ada perbedaan dalam vokalisasi antara pria dan wanita. Namun mulai usia dua tahun, anak wanita menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dari anak pria.

e. Hubungan keluarga

Hubungan ini dimaknai sebagai proses pengalaman berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan keluarga, terutama dengan orang tua yang mengajar, melatih dan memberikan contoh berbahasa kepada anak. Hubungan yang sehat antara orang tua dan anak (perlu perhatian dan kasih sayang dari orang tuanya) memfasilitasi perkembangan bahasa anak, sedangkan hubungan yang tidak sehat mengakibatkan anak mengalami kesulitan atau keterlambatan dalam perkembangan bahasanya. Hubungan yang tidak sehat itu bisa berupa sikap orang tua yang kasar atau keras, kurang kasih sayang atau kurang perhatian untuk memberikan pelatihan dan contoh dalam berbahasa yang baik kepada anak, maka perkembangan bahasa anak cenderung mengalami stagnasi atau kelainan, seperti : gagap dalam berbicara, tidak jelas dalam

mengungkapkan kata-kata, merasa takut untuk mengungkapkan pendapat, dan berkata yang kasar atau tidak sopan.³³

B. Alat Permainan Edukatif *Puzzle*

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Istilah alat permainan edukatif memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan ialah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhinaluri bermainnya. Adapun kata edukatif mempunyai arti nilai-nilai pendidikan.maka jika dipadukan alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Dalam istilah yang lebih sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktifitas bermain.³⁴

Menurut Soetjiningsih APE (Alat Permainan Edukatif) adalah dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.³⁵

Menurut Andang Ismail, alat permainan edukatif (APE) sebagai alat permainan yang dirancang secara khusus untuk

³³Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h. 121.

³⁴M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan* (Jakarta : Kencana , 2017), h. 56.

³⁵ Inggried Claudia Muloke, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Bataha, “ Pengaruh Alat Permainan Edukatif (*Puzzle*) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5 – 6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan”, e-Journal Keperawatan(e-Kp) Vol. 5, No. 1, (2017)

kepentingan pendidikan yang ditunjukkan membantu perkembangan anak.³⁶

Menurut Kamtini dan Tanjung alat permainan edukatif adalah alat yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis potensi anak dan dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas.³⁷

Menurut Badru Zaman menyatakan bahwa APE merupakan alat permainan yang dirancang untuk anak TK dengan tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.³⁸

Dari pendapat para pakar di atas dapat peneliti simpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang secara optimal mampu merangsang untuk meningkatkan aspek perkembangan anak.

2. Tujuan Alat Permainan Edukatif

Banyak tujuan yang bisa didapatkan dari alat permainan edukatif, khususnya bagi pendidikan anak usia dini. Bagi anak – anak alat permainan edukatif sangat penting dan bermanfaat bagi tumbuh kembang mereka. Tidak hanya menyangkut fisik tetapi juga psikis.

³⁶ *Ibid.* M. Fadlilah, h. 56

³⁷ Anayanti Rahmawati, “ Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini”, Jurnal Pendidikan Anak, Vol. III, Edisi 1, (2014), h. 387

³⁸ Nyimas Muazzomi, “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint”, Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi Vol.17 No.1 (2017), h. 133

Dengan menggunakan alat permainan edukatif, semua itu bisa dikembangkan dengan mudah. Berikut beberapa tujuan alat permainan edukatif bagi anak yaitu :

a. Untuk memudahkan anak belajar

Salah satu tujuan utama dari alat permainan edukatif adalah dalam rangka memberikan kemudahan anak dalam belajar. Artinya, alat permainan yang dimainkan oleh anak dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan alat permainan edukatif anak dapat bermain dan sekaligus mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki.

b. Untuk melatih konsentrasi anak.

Konsentrasi seorang anak dapat dilatih dan dikembangkan melalui berbagai cara. Salah satu cara yang paling efektif ialah melalui kegiatan bermain. Untuk dapat bermain yang dapat melatih konsentrasi tentu dibutuhkan sebuah alat permainan edukatif.

c. Untuk media kreativitas dan imajinasi

Bagi anak usia dini alat permainan edukatif dapat dijadikan sebagai media mengembangkan kreativitas dan daya imajinasinya. Hal ini dikarenakan dengan alat permainan edukatif anak dapat mencoba-coba dan memainkannya dengan berbagai cara sesuai yang dikehendakinya. Dalam kondisi

seperti itu, anak-anak akan berbagai kreativitasnya dan imajinasinya supaya permainannya menjadi lebih menarik dan dapat memuaskan perasaannya. Dari proses mencoba-coba alat permainan edukatif inilah sesungguhnya anak belajar berkreaitivitas dan berimajinasi.

d. Untuk menghilangkan kejenuhan anak.

Suatu kegiatan pembelajaran apabila dilakukan secara terus menerus dan monoton, pasti akan menjenuhkan bagi anak-anak. Untuk dapat menghilangkan kejenuhan tersebut, salah satu caranya adalah dengan mengajak anak bermain dengan alat permainan edukatif.

e. Untuk menambah ingatan anak

Segala sesuatu yang menarik bagi anak akan selalu diingat dan dikenang oleh anak-anak. Sesuatu yang menarik ini biasanya dapat berupa alat permainan edukatif.³⁹

³⁹*Loc.Cit.* M. Fadhilillah, h.57-58

3. Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif

Menurut Tedjasaputra , APE mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
- b. ditujukan terutama untuk anak-anak usia prasekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan serta motorik motorik anak.
- c. segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk, penggunaan cat maupun pemilihan bahannya.
- d. Membuat anak terlibat secara aktif.
- e. Sifatnya konstruktif.⁴⁰

4. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Menurut Andang Ismail beberapa hal yang menjadikan alasan mengapa alat permainan edukatif penting bagi anak usia dini , karna bermanfaat sebagai berikut :

- a. Permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman terhadap totalitas dirinya ataupun mengembangkan kepribadian anak.

⁴⁰*Op. Cit.* Anayanti Rahmawati, h. 387

- b. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak.
- c. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak untuk menciptakan hal-hal baru
- d. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak
- e. Permainan edukatif dapat mempertajam perasaan anak
- f. Permainan edukatif dapat merangsang imajinasi anak
- g. Permainan edukatif dapat melatih kemampuan berbahasa anak
- h. Permainan edukatif dapat melatih kemampuan motorik halus dan motorik kasar anak
- i. Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak
- j. Permainan edukatif dapat melatih keterampilan anak
- k. Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi anak
- l. Permainan edukatif dapat membentuk spiritualitas anak.⁴¹

⁴¹*Loc.Cit.*M. Fadhilillah, h.61-62

5. *Puzzle*

a. Pengertian *Puzzle*

Puzzle merupakan bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya atau sesuai yang diinginkan. *Puzzle* ragamnya sangat banyak, mulai dari bentuk binatang, anggota tubuh, huruf, hewan, dan pohon-pohonan. Alat permainan edukatif *puzzle* ini dapat digunakan mulai dari anak usia 2 sampai 8 tahun, yang membedakan dimasing-masing usia hanyalah tingkat kerumitan *puzzle*. Misalnya, pada usia 2-3 tahun, potongan *puzzle* nya tidak lebih dari 4 keping, usia 3-4 tahun potongan *puzzle* nya tidak lebih dari 5 keping, dan untuk anak usia 4-5 tahun potongan *puzzle* nya tidak lebih dari 6 keping,⁴²

Menurut Wahyuni & Maureen permainan *puzzle*, merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan-potongan menjadi satu kesatuan yang mempunyai bentuk yang utuh.⁴³

Menurut Rokhmat menyatakan, “*Puzzle* adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-

⁴²*Ibid.* M. Fadhililah, h. 112.

⁴³*Loc. Cit.* Inggried Claudia Muloke, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Bataha

kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.”⁴⁴

Menurut Marasaoly menyatakan “salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan dan kecerdasan anak adalah permainan *Puzzle*”⁴⁵

Menurut Yudha bahwa *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi.⁴⁶

Menurut Adenan menambahkan “*Puzzle* adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat”⁴⁷

Berdasarkan pendapat para pakar di atas dapat peneliti simpulkan bahwa *Puzzle* adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar atau huruf yang disusun menjadi sebuah permainan yang memiliki daya tarik serta mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak.

⁴⁴Elan, Dindin Abdul Muiz L, Feranis, “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri” Jurnal PAUD Agapedia, Vol.1 No. 1 (2017), h. 70

⁴⁵ Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rahayu Ujianti, “Penerapan Metode Bermain *Puzzle* Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk”, e-Journal *PG-PAUD* Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 2 No. 1, (2014)

⁴⁶Nur Rumakhit, “Pengembangan Media *Puzzle* untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis Dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017”, *Simki-Pedagogia* Vol. 01 No. 02 (2017), h. 6

⁴⁷*Ibid.* Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rahayu Ujianti.

b. Penggunaan *Puzzle*

Langkah-langkah memainkan *puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Lepaskan kepingan *puzzle* dari papannya
- 2) Acak kepingan *puzzle* tersebut
- 3) Mintalah anak untuk memasangkannya kembali
- 4) Berikan tantangan pada anak untuk melakukannya dengan cepat, biasanya dengan hitungan angka dari 1 sampai 10, stopwatch, dll.⁴⁸

Langkah-langkah dalam bermain *puzzle* adalah :

- 1) Buatlah beberapa kelompok , masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak.
- 2) Ajak semua kelompok duduk dilantai, beri setiap kelompok *puzzle*.
- 3) Mengumpulkan berbagai jenis *puzzle* , tuntunlah anak dengan memberikan kebebasan kepadanya untuk memilih gambar dan jenis *puzzle* yang ia sukai.
- 4) Setelah anak-anak memilih jenis *puzzle* sesuai kesukaannya, tuntunlah anak dengan menanyakan bentuk dan gambar yang mereka pilih. Misalnya: *puzzle* binatang rangsang anak sambil berdialog.

⁴⁸Suwarti, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Binatang Melalui Permainan Puzzle Pada Siswa Kelompok B Di TK Dharma Wanita 2 Buluagung Kecamatan Karang Kabupaten Trenggalek Semester I Tahun 2015/2016", Jurnal Pendidikan Profesional, Vol 5, NO. 3, (2016), h. 161

- 5) Jelaskan pada anak bahwa tugas mereka adalah menggabungkan potongan gambar menjadi bentuk yang utuh.
- 6) Jika sudah selesai masing-masing kelompok harus menyebutkan nama gambar yang baru saja disusun.⁴⁹

Cara bermain *puzzle* yaitu sebagai berikut :

- 1) Ajak anak memerhatikan *puzzle* nya secara utuh
- 2) Tanyakan pada anak apa yang dilihatnya pada *puzzle* tersebut
- 3) Setelah puas, minta anak menyusun kembali potongan *puzzle* yang telah diacak
- 4) Puji anak setiap kali ia habis menyelesaikan *puzzle* nya.

Namun, bila anak belum mampu tetaplah didorong untuk diberi pujian.⁵⁰

Menurut Nisak langkah-langkah bermain *puzzle* adalah :

- 1) Guru menerangkan aturan permainan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok.
- 2) Sebelum permainan dimulai dilakukan pembagian kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 anggota kelompok.
- 3) Siapkan *puzzle* dalam amplop untuk masing-masing kelompok.

⁴⁹ Syamsidah, *Permainan Kooperatif Untuk PAUD & TK* (Yogyakarta: Diva Kids, 2015), h. 27.

⁵⁰ Haeriyah Syamsuddin, *Brain Game Untuk Balita* (Yogyakarta: Media Pressindo, 2014), h. 78.

- 4) Permainan ini dibatasi dengan waktu 15 menit.
- 5) Masing-masing kelompok berdiri melingkari meja dan didekat amplop puzzle yang telah dibagikan.
- 6) Masing- masing kelompok harus mengerjakan secara berkelompok, tidak boleh ada yang mengerjakan sendirian.
- 7) Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar yang telah mereka rangkai.⁵¹

Dari keempat langkah-langkah atau cara dalam bermain *puzzle* diatas penulis menyimpulkan bahwa langkah-langkah atau cara dalam bermain *puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menerangkan aturan permainan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok.
- 2) Buatlah masing-masing kelompok tiap kelompok terdiri dari 4 anak.
- 3) Mengumpulkan berbagai jenis *puzzle* , tuntunlah anak dengan memberikan kebebasan kepadanya untuk memilih gambar dan jenis *puzzle* yang ia sukai.
- 4) Setelah anak-anak memilih jenis *puzzle* sesuai kesukaannya, tuntunlah anak dengan menanyakan bentuk

⁵¹ Rosiana Khomsoh, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*, (on-line), tersedia di: <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3119>

dan gambar yang mereka pilih. Misalnya: *puzzle* binatang rangsang anak sambil berdialog.

- 5) Jelaskan pada anak bahwa tugas mereka adalah menggabungkan potongan gambar menjadi bentuk yang utuh.
- 6) Kelompok yang menang adalah kelompok yang paling cepat berhasil menyusun dan membacakan tulisannya kepada guru.
- 7) Jika sudah selesai masing-masing kelompok menyebutkan nama gambar yang baru saja disusun.
- 8) Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar yang telah mereka rangkai.

c. Manfaat Bermain *Puzzle*

Manfaat bermain *puzzle* ini untuk melatih konsentrasi serta ketekunan anak. Permainan ini juga dapat merangsang kerja otak anak, yakni saat menyusun kembali potongan-potongan *puzzle* yang telah diacak menjadi bentuk yang sempurna seperti sedia kala. Manfaat lain dari permainan ini adalah, berguna untuk menumbuhkan kepercayaan diri dan kepribadian anak. Lihatlah, betapa bangganya seorang anak yang berhasil menyelesaikan

puzzle yang diberikan padanya. Anak akan merasa berharga karena telah berhasil melakukan pekerjaan yang cukup sulit.⁵²

Manfaat lain dari bermain *puzzle* adalah berbagi pekerjaan, mengasah kerjasama, membiasakan berkomunikasi, serta mengembangkan keterampilan, ketelitian, ketepatan, dan kesabaran anak.⁵³

Manfaat permainan *puzzle* adalah:

1) Mengasah otak

Dengan bermain *puzzle* kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan *puzzle* yang melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.

2) Melatih koordinasi mata dan tangan

Permainan *puzzle* melatih koordinasi tangan dan mata anak. Hal itu dikarenakan anak harus mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh.

3) Melatih membaca

Membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.

⁵²Haeriyah Syamsuddin. *Ibid.* h. 78.

⁵³*Ibid.* Syamsidah, h. 27.

4) Melatih nalar

Permainan *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak-anak karena anak-anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki, dan lain-lain sesuai dengan logika

5) Melatih kesabaran

Aktivitas permainan *puzzle*, kesabaran akan terlatih karena saat bermain *puzzle* di butuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.

6) Memberikan pengetahuan

Permainan *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia, dan lain-lain.⁵⁴

Dari penjelasan di atas peneliti simpulkan bahwa alat permainan edukatif *puzzle* dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan dan kecerdasan anak dan salah satu aspek yang dapat di kembangkan adalah perkembangan bahasa.

⁵⁴Ismail Kusmayadi, *Membongkar Kecerdasan Anak Mendeteksi Bakat & Potensi Anak Sejak Dini* (Jakarta: Gudang Ilmu, 2011), h. 97.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Prosedur Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.⁵⁵ Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena mengenai apa yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konsteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Pendekatannya deskriptif untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang dilakukan, tidak dimaksudkan untuk mengukur hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang variable, gejala, dan keadaan.⁵⁶ Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang mana focus penelitian bertujuan untuk memperoleh gambaran dilapangan tentang bagaimana mengembangkan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif *puzzle* di Tk Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung.

⁵⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabet,2016), h. 3.

⁵⁶Irkhamiyati, "Evaluasi Persiapan Perpustakaan Stikes Aisyiyah Yogyakarta Dalam Membangun Perpustakaan Digital", *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 13 No. 1, (2017), h.41

Menurut Strauss dan Corbin istilah penulisan kualitatif dimaksudkan sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistic atau bentuk hitungan lainnya.⁵⁷

Menurut Bogdan dan Taylor metode kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data yang deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati.⁵⁸

Sedangkan menurut Denzin dan Licoln menguraikan, penelitian kualitatif merupakan fokus perhatian dengan beragam metode, yang mencakup pendekatan interpretatif dan naturalistik terhadap subjek kejiannya. Hal ini berarti bahwa para peneliti kualitatif mempelajari benda-benda didalam konteks alaminya, yang berupaya untuk memahami, atau menafsirkan, fenomena dilihat dari sisi makna yang diletakkan manusia (peneliti kepadanya)⁵⁹

⁵⁷Nusa Putra dan Ninin Dwilestari, Penelitian Kualitatif PAUD (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2016), h. 66

⁵⁸Bakhrudin All Habsy, “ Seni Memahami Penelitian Kuliatif Dalam Bimbingan Dan Konseling : Studi Literatur”, JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa Vol. 1 No.2 (2017), h. 93

⁵⁹*Ibid.* Nusa Putra, Ninin Dwilestari, h. 66-67.

B. Partisipan Dan Tempat Penelitian

j. Partisipan Penelitian

Partisipan Penelitian adalah waktu penelitian yaitu waktu keseluruhan dari jalannya penelitian yang berkaitan dengan pengambilan data saat penelitian. Waktu penelitian Senin, 27 juli sampai 27 Agustus 2018.

k. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah lokasi dimana peneliti melakukan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Jika kita berbicara tentang subjek penelitian, sebetulnya kita berbicara tentang unit analisis, yaitu subjek yang menjadi pusat perhatian atau sasaran peneliti.⁶⁰

Menurut Sugiyono: “subjek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang. Sedangkan objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.⁶¹

⁶⁰Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 188

⁶¹Chesley Tanujaya, “Perancangan Standart Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffein”, *Jurnal Manajemen dan Start-Up Bisnis*, Vol. 2 No. 1 (2017), h. 93

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah guru (pendidik) di Tk Mutiara Bangsaku yang berjumlah 2 orang. Sedangkan sumber data lainnya adalah semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran yaitu 15 peserta didik kelas A TK Mutiara Bangsaku.

Sedangkan Objek penelitian kualitatif adalah objek alamiah atau *natural setting*. Objek alamiah adalah objek yang apa adanya tidak dimanipulasi oleh peneliti.⁶² Yang menjadi objek penelitian adalah mengembangkan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif puzzle di Tk Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung.

D. Instrumen penelitian

Dalam penelitian kualitatif instrument utamanya adalah peneliti itu sendiri, namun selanjutnya setelah focus penelitian menjadi jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrument penelitian sederhana, yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui observasi dan wawancara. Peneliti akan terjun kelapangan sendiri, baik pada *grand tour question*, tahap *focused and selection*, melakukan pengumpulan data, analisis dan membuat kesimpulan.⁶³

⁶²Op. Cit. Bakhrudin All Habsy, h. 91

⁶³ Sugiyono. *Loc. Cit.* h. 223-224

Yang akan diobservasi oleh peneliti disini adalah cara guru dalam menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* dalam mengembangkan bahasa anak usia 4-5 tahun. Dalam melakukan wawancara, peneliti akan mewawancarai guru kelas.

E. Prosedur Pengumpulan Data

Tehnik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.⁶⁴

Menurut Riduwan pengertian dari teknik pengumpulan data adalah “Metode pengumpulan data ialah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.”⁶⁵

Dalam penelitian kualitatif tehnik pengumpulan dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), dan dokumentasi.⁶⁶

a. Observasi

Menurut Nasution observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.⁶⁷

⁶⁴ Sugiono, *Ibid.* h. 224

⁶⁵ Chesley Tanujaya, *Op. Cit.* h. 93

⁶⁶ Sugiono, *Ibid.* h. 225

⁶⁷ Sugiono, *Ibid.* h. 226

Menurut Sanafiah Faisal mengklasifikasikan observasi menjadi observasi berpartisipasi, observasi yang secara terang-terangan dan tersamar, dan observasi yang tak berstruktur.⁶⁸

1) Observasi partisipatif

Dalam observasi ini peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya. Dengan observasi partisipasi ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak.

2) Observasi terus terang atau tersamar

Dalam hal ini, peneliti dalam melakukan pengumpulan data menyatakan terus terang kepada sumber data, bahwa ia sedang melakukan penelitian jadi mereka yang diteliti mengetahui sejak awal sampai akhir tentang aktivitas peneliti. Tetapi dalam suatu saat peneliti juga tidak terus terang atau tersamar dalam observasi.

⁶⁸Sugiono, *Ibid.* h. 226

3) Observasi tak berstruktur

Observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi.⁶⁹

Adapun jenis observasi yang akan digunakan adalah observasi partisipatif, dalam penelitian ini penulis mengobservasi 15 peserta didik kelas A di TK Mutiara Bangsaku. Observasi bertujuan untuk mendapatkan data tentang perkembangan bahasa peserta didik kelas A, serta memperoleh data tentang bagaimana guru menggunakan alat permainan edukatif *puzzle*.

b. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (interview) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.⁷⁰

Esterberg mengemukakan beberapa wawancara, yaitu wawancara terstruktur, semiterstruktur, dan tidak terstruktur.

⁶⁹Sugiono, *Ibid.* h. 227-228

⁷⁰Lexy. Moeloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakrya, 2016), h. 186.

1) Wawancara terstruktur

Wawancara terstruktur digunakan sebagai tehnik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan –pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan.

2) Wawancara semiterstruktur

Jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori in-dept interview, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya. Dalam melakukan wawancara, peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan.

3) Wawancara tak berstruktur

Wawancara tak berstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan

hanya berupa garis-garis besar dalam permasalahan yang akan digunakan.⁷¹

Dalam penelitian ini penulis menggunakan wawancara terstruktur, karna dalam wawancara terstruktur narasumber atau guru menjawab pertanyaan –pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan, dengan jawaban “ya” atau “tidak”. Wawancara akan dilaksanakan oleh 2 orang guru kelas A. wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data tentang perkembangan bahasa anak dan data tentang penggunaan alat permainan edukatif *puzzle*.

6. Dokumentasi

Dokumentasi adalah rekaman peristiwa yang lebih dekat dengan percakapan, menyangkut persoalan pribadi, dan memerlukan interpretasi yang berhubungan sangat dekat dengan konteks rekaman peristiwa tersebut.⁷² Teknik ini untuk menggali data tentang sejarah dan tujuan berdirinya, visi, misi, profil sekolah, tenaga pengajar, grafik jumlah peserta didik, dan keadaan sarana dan prasarana, letak geografis, struktur organisasi, rpph, serta untuk memperoleh data pada waktu pendidik dan peserta didik terlibat dalam proses belajar mengajar.

⁷¹Sugiono, *Ibid.* h. 233-234

⁷²Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 142

F. Prosedur Analisis Data

Menurut Miles and Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu, *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing / verification*.

a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal – hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dalam penelitian ini reduksi data pada mengembangkan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif *puzzle* di TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Melalui penyajian data tersebut, maka dapat terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami. Yang paling sering untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan

untuk memahami apa yang akan terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut.

c. *Conclusion / verification*

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang – remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas.⁷³

G. Pemeriksaan Keabsahan Data

a. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

b. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber sumber yang sama dengan tehnik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi, atau kuesioner.

⁷³ Sugiono, *Ibid.* h. 246-253

c. Triangulasi waktu

Pengujian kredibilitas data dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi, atau tehnik dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang – ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya.⁷⁴



⁷⁴ Sugiono, *Ibid.* h. 274

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah , maka dapat disusun secara singkat berdirinya TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung dibawah yayasan Devi Paradela adalah suatu lembaga pendidikan yang bersetatus swasta beralamat di Jl. Mayor Sukardi Hamdani Palapa 10 F No. 19 Bandar Lampung. Awal berdirinya lembaga ini. Karena melihat kenyataan bahwa dilingkungan ini banyak anak usia dini yang sangat memerlukan tempat bermain sambil belajar untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Oleh sebab itu didirikan kelompok bermain yang diberi nama TK Mutiara Bangsaku dibawah naungan yayasan Devi Paradela.

Berkat kerjasama yang baik antara para guru, siswa dan wali siswa mulai awal berdirinya sampai sekarang mengalami perkembangan yang baik dari segi kualitas maupun kuantitas pendidikannya.

2. Visi dan Misi TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung.

a. Visi TK Mutiara Bangsaku

Menjadikan taman kanak-kanak yang unggul, punya karakter, inovasi dan prestasi siap kejenjang pendidikan sekolah dasar (SD).

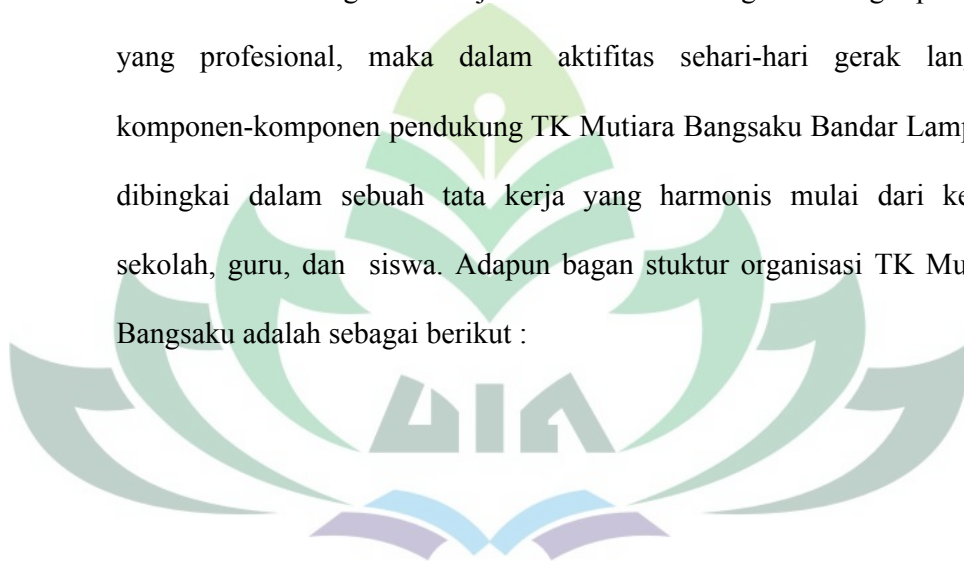
b. Misi TK Mutiara Bangsaku

- a) Siswa bermain dan bertaqwa kepada tuhan YME dan berakhlak mulia.
- b) Siswa sehat jasmani dan rohani.
- c) Siswa memiliki dasar-dasar ilmu pengetahuan, kemampuan dan keterampilan, sebagai bekal untuk melanjutkan pada jenjang yang lebih tinggi.
- d) Mengenal dan mencintai bangsa, masyarakat dan budayanya.
- e) Siswa kreatif, terampil dan bekerja untuk mengembangkan diri secara terus menerus.

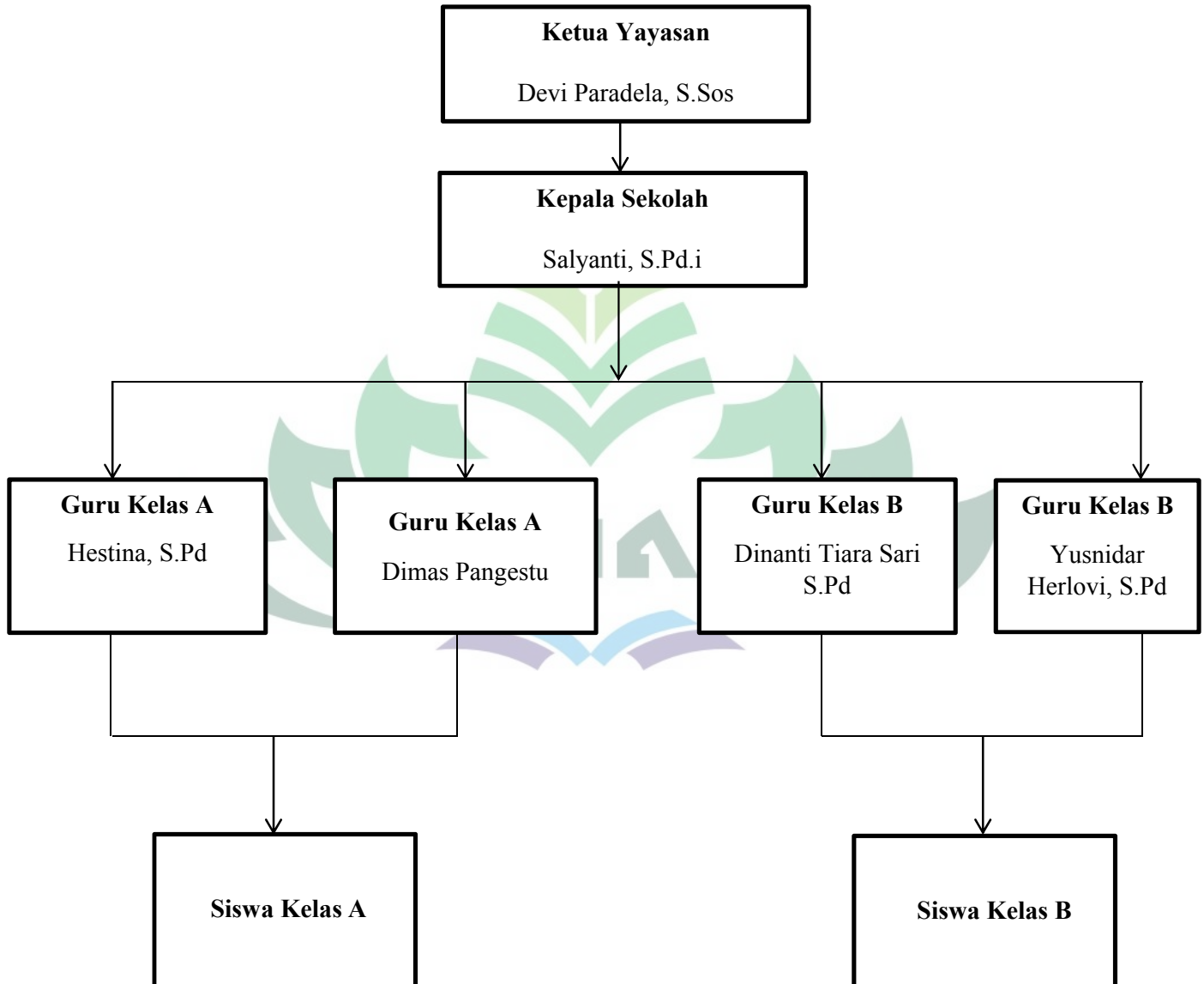
B. Stuktur Organisasi TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung.

Stuktur organisasi diartikan sebagai kerangka yang menunjukkan segenap tujuan dan pekerjaan untuk mencapai tujuan organisasi, hubungan antara fungsi serta wewenang dan tanggung jawab dari tiap-tiap personal sebagai pelaksanaan organisasi.

Dalam rangka mewujudkan sekolah sebagai lembaga pendidik yang profesional, maka dalam aktifitas sehari-hari gerak langkah komponen-komponen pendukung TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung dibingkai dalam sebuah tata kerja yang harmonis mulai dari kepala sekolah, guru, dan siswa. Adapun bagan stuktur organisasi TK Mutiara Bangsaku adalah sebagai berikut :



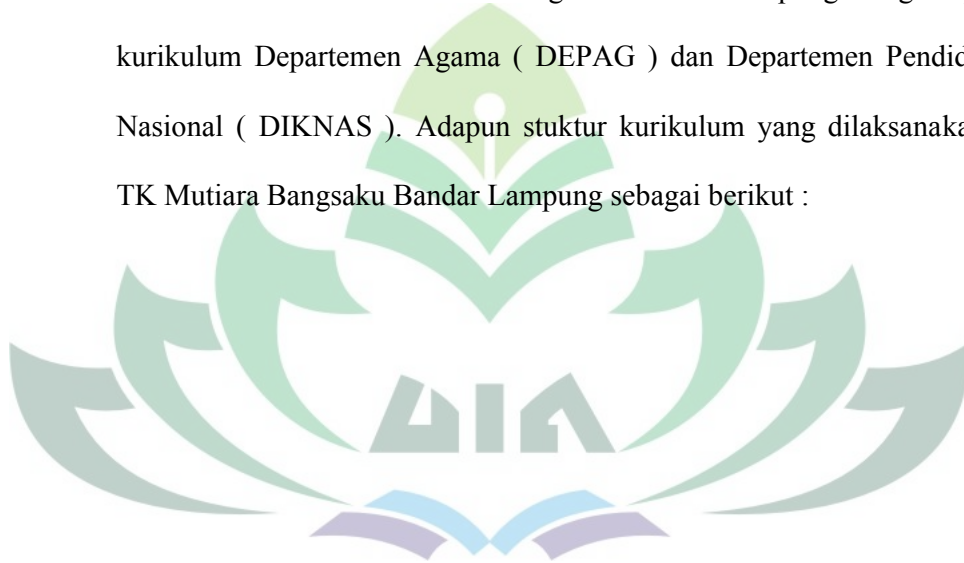
Tabel 2
Struktur Organisasi TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar
Lampung
Tahun Ajaran 2017/2018



C. Stuktur Kurikulum TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung

Kurikulum merupakan komponen yang terpenting dalam sebuah lembaga pendidikan karena merupakan acuan dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar. Kurikulum yang digunakan TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung yakni mengacu pada kurikulum Departemen Agama dan Departemen Pendidikan Nasional.

Kurikulum TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung mengacu pada kurikulum Departemen Agama (DEPAG) dan Departemen Pendidikan Nasional (DIKNAS). Adapun stuktur kurikulum yang dilaksanakan di TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung sebagai berikut :



Tabel 3
Struktur Kurikulum TK Mutiara Bangsaku
Bandar Lampung
Tahun Ajaran 2017 /2018
TEMA SEMESTER I

No	TEMA	JUMLAH
1	Diri sendiri (Aku, panca indra)	3 Minggu
2	Lingkunganku (Keluarga, Rumah dan Sekolah)	3 Minggu
3	Kebutuhanku (Makanan, Minuman, Pakaian, Kebersihan dan Kesehatan)	4 Minggu
4	Binatang	4 Minggu
5	Tanaman	3 Minggu
	JUMLAH	17 Minggu

TEMA SEMESTER II

No	TEMA	JUMLAH
1	Rekreasi	4 Minggu
2	Pekerjaan	3 Minggu
3	Air, Udara, Api	2 Minggu
4	Alat Komunikasi	2 Minggu
5	Tanak Airku	3 Minggu
6	Alam Semesta	3 Minggu
	JUMLAH	17 minggu

D. Sarana dan Prasarana TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung.

Sarana dan prasarana adalah perlengkapan untuk mendukung penyelenggaraan kegiatan pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan. Pengadaan sarana dan prasarana perlu disesuaikan dengan jumlah anak, kondisi sosial, budaya, dan jenis layanan taman kanak-kanak (TK). Sarana dan prasarana merupakan prasarat penting untuk mendukung dan menunjang keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dilembaga pendidikan.

Untuk mengetahui sarana dan prasarana belajar yang ada di TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung penulis mengadakan penggalian data observasi secara langsung dilokasi penelitian. Secara lebih jelas penulis paparkan sebagai berikut :

- a. Pusat pembelajaran yang terdiri dari : Ruang kelas A dan Ruang kelas B.
- b. Perkantoran yang terdiri dari : Ruang kepala sekolah, ruang guru.
- c. Sarana pendukung terdiri dari : Sarana bermain (APE dalam dan APE luar)
- d. Sarana penunjang terdiri dari : Gudang dan ruang toilet, dan halaman bermain.

E. Keadaan Guru TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung

Dalam kegiatan program pendidikan TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung didukung oleh tenaga pendidik yang cukup beragam. Dibawah ini data keadaan tenaga pendidik di TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung.

Tabel 4
Daftar Nama-Nama Guru TK Mutiara Bangsaku
Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018

No	Nama Guru	Tempat Tanggal Lahir	Keterangan
1.	Salyanti, S.Pd.i	Bandar Lampung, 17 April 1987	Kepala Sekolah
2.	Hestina, S.Pd	Bandar Lampung, 19 Oktober 1994	Guru
3.	Dimas Pangestu	Bandar Lampung, 28 Mei 1997	Guru
4.	Dinanti Tiara Sari S.Pd	Langkapura, 17 November 1994	Guru
5.	Yusnidar Herlovi, S.Pd	Bandar Lampung, 28 Januari 1990	Guru

Sumber : Dokumentasi TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018

Dari table tersebut dapat diketahui TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung memiliki tenaga pendidik yang sangat beragam. Namun dengan latar belakang pendidikan yang sangat beragam ini menjadikan tenaga pendidik di TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung menjadi saling melengkapi dalam meningkatkan mutu serta pelayanan di TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung.

F. Keadaan Peserta Didik di TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung.

Peserta didik di TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung dibagi menjadi dua kelompok. Pembagian kelompok tersebut berdasarkan usia dan kemampuan anak. Kelompok kober dan kelompok TK. Kelompok kober usia 4-5 tahun dan kelompok TK 5-6 tahun.

G. Analisis Data

Pada bab ini akan dibahas mengenai pengolahan data yang diolah dan di analisis dalam bab ini merupakan data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan interviuw pada guru mengenai perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan alat permainan edukatif *puzzle*.

1. Pelaksanaan Alat Permainan Edukatif *Puzzle*.

Puzzle adalah alat permainan yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. *Puzzle* merupakan bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya atau sesuai yang diinginkan. *Puzzle* ragamnya sangat banyak, mulai dari bentuk binatang, anggota tubuh, huruf, hewan, dan pohon-pohonan. *Puzzle* atau teka-teki adalah gambar yang terdiri dari kepingan-kepingan dari satu gambar.

- a. Langkah pertama yaitu guru menerangkan aturan permainan, permainan ini dilakukan secara berkelompok.

Dalam kegiatan permainan, memang harus di berikan aturan permainan, aturan permainan berguna untuk jalannya permainan agar sesuai dengan yang diharapkan. Dalam hasil penelitian yang penulis lakukan pada tanggal 27 Juli 2018 sampai 27 Agustus 2018 guru sudah menerapkan dalam setiap permainan bahwa sebelum permainan dimulai guru menjelaskan terlebih dahulu aturan permainan yang akan dilaksanakan.

- b. Langkah kedua yaitu membuat masing-masing kelompok tiap kelompok terdiri dari 4 anak.

Dalam indikator ini guru membuat kelompok, dan masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang anak. Sehingga dalam kegiatan berlangsung anak lebih dapat dipantau oleh guru.

- c. Langkah ketiga yaitu mengumpulkan jenis *puzzle*, kemudian tuntunlah anak dengan memberikan kebebasan kepadanya untuk memilih gambar dan jenis *puzzle* yang ia sukai.

Dalam indikator ini guru memberikan kebebasan kepada setiap kelompok untuk memilih gambar atau jenis *puzzle* yang mereka sukai. Guru menuntun anak dalam memilih gambar *puzzle*.

- d. Langkah keempat yaitu setelah anak-anak memilih jenis *puzzle* sesuai kesukaannya, tuntunlah mereka dengan menanyakan bentuk dan gambar yang mereka pilih. Misalnya: *puzzle* binatang rangsang anak sambil berdialog.

Dalam indikator ini guru menuntun setiap kelompok dalam memilih *puzzle* kemudian setelah setiap kelompok memilih guru memberikan rangsangan kepada setiap kelompok untuk berdialog, guru memberikan rangsangan dialog sehingga anak mau bercerita ataupun bertanya tentang gambar *puzzle* yang mereka pilih.

- e. Langkah kelima yaitu jelaskan kepada anak bahwa tugas mereka adalah menggabungkan potongan gambar menjadi bentuk yang utuh.

Dalam indikator ini guru menjelaskan kepada setiap kelompok bahwa tugasnya adalah menggabungkan potongan – potongan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh atau bentuk semula.

- f. Langkah keenam yaitu kelompok yang menang adalah kelompok yang paling cepat berhasil menyusun dan membacakan tulisannya kepada guru.

Dalam indikator ini kelompok yang menang adalah kelompok yang paling cepat berhasil menyusun dan membacakan tulisan gambar *puzzle* kepada guru. Setiap kelompok harus membacakan symbol tulisan yang ada pada *puzzle* yang telah disusun. Dalam indicator ini bertujuan melatih anak untuk membaca symbol – symbol huruf yang ada di dalam *puzzle*.

- g. Langkah ketujuh yaitu jika sudah selesai masing-masing kelompok menyebutkan nama gambar yang baru saja disusun.

Dalam indikator ini jika kelompok sudah selesai menyusun dan membacakan tulisan yang ada pada gambar *puzzle* kemudian setiap kelompok harus menyebutkan nama gambar yang ada pada *puzzle* yang telah disusun.

- h. Langkah kedelapan yaitu guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan – pertanyaan tentang gambar yang telah mereka rangkai.

Dalam indikator ini setelah sstiap kelompok selesai menyusun gambar *puzzle* guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan – pertanyaan tentang gambar *puzzle* yang telah disusun. Dalam indikator ini anak akan dilatih dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana yang diajukan oleh guru.

2. Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung.

a. Anak mau bertanya

Dari hasil penelitian yang penulis lakukan pada tanggal 27 Juli sampai 27 Agustus 2018 mengenai perkembangan bahasa melalui alat permainan edukatif *puzzle* dengan indikator anak mau bertanya. Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 1 orang anak yang sudah berkembang sesuai harapan terlihat dari anak yang memperlihatkan sikap mau bertanya terhadap apa yang ia mainkan.

8 anak mulai berkembang, dan 6 anak belum berkembang. Hal ini terlihat dari sikap beberapa anak yang tidak mau bertanya tentang gambar *puzzle* yang telah disusun.

b. Anak menyebutkan nama gambar.

Dalam indikator ini dapat dilihat dari sikap anak ketika bermain *puzzle*, hanya beberapa anak saja yang enggan untuk menyebutkan nama gambar *puzzle* yang telah disusun. Tetapi lebih banyak anak yang sangat bersemangat menyebutkan nama gambar *puzzle* yang telah disusun. Dari pengamatan yang penulis lakukan 2 orang anak sudah berkembang sesuai harapan, 8 orang anak mulai berkembang dan 5 orang anak belum berkembang.

c. Anak mengenal dan mengucapkan symbol-simbol.

Dalam hal ini penulis melihat bahwasanya anak-anak ada sebagian yang sudah mampu mengenal dan mengucapkan symbol-simbol dengan benar akan tetapi ada sebagian anak juga yang masih belum bisa mengucapkan symbol-simbol huruf abjad. Seperti halnya ketika bermain *puzzle* tema lingkungan dengan subtema rumah dan sub sub tema bagian – bagian rumah ketika anak bermain dan telah selesai memasang *puzzle* menjadi bentuk utuh kemudian guru memberikan pertanyaan berupa huruf-huruf abjad yang ada pada *puzzle* tersebut ada sebagian anak yang sudah mampu menyebutkan dengan benar symbol-simbol huruf abjad dan ada sebagian anak yang belum bisa mengucapkan symbol-simbol huruf abjad. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah penulis lakukan terdapat 1 orang anak yang berkembang sesuai harapan, 7 orang anak mulai berkembang dan 7 orang belum berkembang.

d. Anak mengikuti aturan dalam permainan.

Disini penulis melihat ketika guru menerangkan aturan dalam permainan *puzzle* bahwa permainan *puzzle* dilakukan secara berkelompok, dan setiap kelompok terdiri dari 4 orang. Permainan *puzzle* dilakukan dan disusun secara berkelompok, jadi masing-masing kelompok harus sama-sama bekerjasama untuk menyusun *puzzle* menjadi bentuk yang utuh.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan terdapat 2 anak yang berkembang sesuai harapan, 6 orang mulai berkembang dan 7 anak belum berkembang.

e. Anak menjawab pertanyaan.

Pada indicator ini, ada sebagian anak-anak yang mau menjawab pertanyaan yang diajukan guru sesuai dengan *puzzle* yang telah ia susun. Berdasarkan pengamatan penulis lakukan terdapat 2 anak yang berkembang sesuai harapan, terdapat 5 anak mulai berkembang, dan 8 anak belum berkembang.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung dapat penulis jabarkan bahwasanya terdapat langkah-langkah yang harusnya diperhatikan oleh guru dalam kegiatan Mengembangkan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif *puzzle* . Dari delapan langkah-langkah yang ada dapat dilihat penerapan di lapangan hanya lima langkah permainan *puzzle* yang dilaksanakan oleh guru di sekolah, hal ini yang menurut peneliti menjadi penyebab kurang maksimalnya perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun di TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung.

Untuk menerapkan permainan *puzzle* dalam mengembangkan bahasa anak usia 4-5 tahun yang perlu diperhatikan agar kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan Maksimal adalah sebagai berikut:

1. Dalam kegiatan bermain *puzzle* guru seharusnya memberi kebebasan pada anak dalam memilih gambar *puzzle* yang akan disusun, hal ini agar memancing sikap anak untuk bersemangat dalam kegiatan bermain *puzzle* berlangsung secara berkelompok karna memilih gambar *puzzle* yang mereka sukai.
2. Selanjutnya setelah anak memilih gambar *puzzle* yang di sukai, guru seharusnya menanyakan bentuk dan gambar *puzzle* yang telah anak-anak pilih. Misalnya *puzzle* binatang rangsang anak sambil berdialog. Hal ini agar anak mau berdialog salah satu nya dengan anak mau bertanya.

3. Guru seharusnya memberikan aturan dalam permainan *puzzle* bahwa dalam kegiatan bermain *puzzle* berlangsung ada yang menang dan ada yang kalah, kelompok yang menang adalah kelompok yang paling cepat berhasil menyusun dan membacakan tulisannya kepada guru. Melalui kegiatan ini juga dapat diajarkan kepada anak cara mengenal symbol-simbol huruf abjad.

H. Pembahasan

Kegiatan bermain *puzzle* di TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung diawali dengan guru mengumpulkan anak dan memberikan pengarahan tentang aturan dalam kegiatan bermain *puzzle*, pada langkah ini guru juga mengingatkan anak-anak agar dapat mengikuti kegiatan dengan tertib sehingga kegiatan bermain *puzzle* dapat berjalan dengan baik. Permainan *puzzle* dilakukan secara berkelompok. Setelah itu guru membagi kelompok, tiap-tiap kelompok terdiri dari 4 orang anak.

Setelah semua anak sudah dibentuk menjadi kelompok dan tiap-tiap kelompok terdiri dari 4 orang anak, selanjutnya guru mengumpulkan berbagai jenis *puzzle*, kemudian guru menuntun anak dengan memberikan kebebasan kepadanya untuk memilih gambar dan jenis *puzzle* yang disukai. Tiap kelompok berhak memilih satu gambar *puzzle* yang disukai untuk dimainkan. Namun dalam penelitian dilapangan penulis melihat guru tidak memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih gambar *puzzle* yang disukai, guru hanya membagi kelompok dan setelah anak

terbentuk menjadi kelompok-kelompok guru lah yang menentukan tiap kelompok *puzzle* apa yang akan dimainkan. ketika penulis menanyakan alasan guru menentukan *puzzle* yang dimainkan oleh anak dan tidak memberikan kesempatan anak untuk memilih sendiri *puzzle* yang akan dimainkannya, menurut guru agar anak tidak berebut dalam memilih *puzzle*. Namun pada kenyataannya, masih saja ada sebagian anak yang tidak mau memainkan *puzzle* nya secara berkelompok dan memilih *puzzle* yang akan dimainkan.

Kemudian setelah anak memilih gambar *puzzle* yang mereka sukai, guru menanyakan bentuk dan gambar *puzzle* apa yang telah dipilih. Misalnya, *puzzle* rumah rangsang anak sambil berdialog. Akan tetapi fakta yang ada dilapangan guru tidak memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih jenis *puzzle* yang disukai dan guru tidak berdialog kepada anak. Ini dilakukan karna akan memakan waktu jika tiap-tiap anak diajak untuk berdialog terlebih dahulu.

Setelah semua kelompok mendapatkan satu gambar *puzzle*, selanjutnya guru menjelaskan kepada anak-anak bahwa tugas mereka adalah menggabungkan potongan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh. Guru berkeliling ketiap kelompok dan mengacak gambar *puzzle* yang akan disusun.

Kemudian, guru memberikan aturan dalam permainan *puzzle* bahwa kelompok yang menang adalah kelompok yang paling cepat

berhasil menyusun dan membacakan tulisannya kepada guru. Namun pada kenyataannya, guru tidak memberikan aturan sedemikian, guru hanya menghitung 1, 2, 3 dan mulai kemudian anak-anak memulai menyusun *puzzle* tanpa ada aturan bahwa kelompok yang menang adalah kelompok yang paling cepat berhasil menyusun *puzzle* dan membacakan tulisannya kepada guru. Ini dikarenakan kegiatan bermain *puzzle* tidak akan berjalan dengan tertib, anak-anak akan berteriak-teriak jika harus berlomba-lomba menyebutkan nama gambar. Guru hanya akan mendatangi kelompok yang telah berhasil menyusun *puzzle* dan guru akan menanyakan gambar apa yang ada pada *puzzle*, akan tetapi tidak semua anak mau mengucapkan symbol-simbil huruf yang ada pada gambar *puzzle* tersebut.

Selanjutnya jika sudah selesai masing-masing kelompok menyebutkan nama gambar yang baru saja disusun. Dalam penelitian yang penulis lihat, setelah masing-masing kelompok selesai menyusun gambar *puzzle*, tiap-tiap kelompok tidak menyebutkan nama gambar yang disusun, tiap-tiap kelompok hanya menunggu giliran

Kemudian setelah semua *puzzle* disusun, langkah selanjutnya guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar *puzzle* yang telah dirangkai. Hanya sebagian anak yang mau menjawab pertanyaan – pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Dari delapan langkah-langkah yang ada menurut teori, yang diterapkan oleh guru di sekolah hanya lima langkah-langkah. Sedangkan tiga langkah lain nya tidak diterapkan dengan alasan, anak akan berebut

jika dalam pemilihan *puzzle* anak-anak diminta untuk memilih *puzzle* yang akan dimainkan, guru juga tidak berdialog tentang gambar *puzzle* yang akan dimainkan kepada anak dikarenakan jika tiap-tiap anak diajak berdialog akan lebih memakan waktu, karna ketika anak berdialog anak akan banyak bertanya dan bercerita. Kemudian guru tidak memberikan aturan dalam permainan *puzzle* bahwa kelompok yang menang adalah kelompok yang paling cepat berhasil menyusun *puzzle* dan membacakan tulisannya kepada guru dikarenakan anak akan berebut dan ribut jika anak berlomba memenangkan permainan *puzzle*.

Jika seluruh langkah-langkah bermain *puzzle* dilaksanakan diharapkan perkembangan bahasa anak dapat berkembang lebih optimal.

Peneliti menggunakan tiga RPPH selama penelitian, dari ketiga RPPH tersebut didapat lah Lingkungan sebagai tema dengan Sub tema rumah dan sekolah. Pada subtema rumah ada dua RPPH yang digunakan yang pertama dilakukan kegiatan anak-anak bermain *puzzle* bentuk dan bagian-bagian rumah, perkembangan bahasa yang diambil oleh peneliti dari kegiatan ini yaitu mengenal symbol-simbol huruf yang ada pada gambar *puzzle*, serta anak melakukan kegiatan *puzzle* secara berkelompok. Kemudian masih dengan sub tema rumah dan sub sub tema anggota yang ada didalam rumah. Pada sub tema anggota yang ada didalam rumah anak menyusun gambar *puzzle* tentang anggota keluarga yang ada dirumah seperti ayah, ibu, kakek, nenek, adik, dan kakak. Pada sub sub tema ini perkembangan bahasa yang peneliti lihat yaitu menyimak perkataan orang

lain, membacakan gambar, menjawab pertanyaan sederhana, dan mengenal symbol-simbol huruf yang ada pada gambar *puzzle* yang telah disusun.

Selanjutnya RPPH dengan subtema Sekolah, sub tema tersebut membahas tentang alat-alat sekolah. Anak-anak melakukan kegiatan bermain *puzzle* dengan gambar *puzzle* alat sekolah seperti pensil, buku, penghapus, penggaris, dan papan tulis. Perkembangan bahasa yang peneliti lihat pada kegiatan ini yaitu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru sesuai dengan gambar *puzzle* yang telah disusun menyimak perkataan orang lain, membacakan gambar, menjawab pertanyaan sederhana, dan mengenal symbol-simbol huruf yang ada pada gambar *puzzle* yang telah disusun.

Setelah melihat upaya dari kedua guru di kelompok TK, dengan berdasarkan langkah-langkah yang diterapkan serta indikator pencapaian yang sesuai dengan perkembangan anak usia usia 4-5 tahun, maka penulis mendapati hasil data observasi penilaian perkembangan bahasa sebagai berikut:

Tabel 5
Data Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di Mutiara Bangsaku
Bandar Lampung.
Pada Hari Senin, 2018

No	Nama	Indikator Pencapaian																				Total	
		Anak mau bertanya				Anak menyebutkan nama gambar				Mengenal dan mengucapkan symbol-simbol				Mengikuti aturan dalam permainan				Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaa					
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	Skor	Nilai
1.	ahsan	1					2				2				2				2			9	MB
2.	aqila		2			1					2				2				2			9	MB
3.	Denrian			3						2					2					3		11	BSH
4.	Ditto	1					2				2					3		1			9	MB	
5.	Fahri	1					2				3				2			1			9	MB	
6.	Hamdani		2			1				1					1			1			6	BB	
7.	Kenzi		2			1					2				2			2			9	MB	
8.	Kinara	1					2			1					2				3		9	MB	
9.	Kirana		2					3			2					3		2			12	BSH	
10.	Lala		2				2			1					1			2			8	MB	
11.	Meli		2			1				1					1			1			6	BB	
12.	Rido	1					2			1					1			1			6	BB	
13.	Qeyla		2			1					2				2			1			8	MB	
14.	Putri	1					2			1					1			1			6	BB	
15.	rapip		2			1				1					1			1			6	BB	

Sumber : Dokumentasi di TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung⁷⁵

⁷⁵ Hasil penelitian di TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung 27 Agustus 2018

$$SBx = - (\text{Skor Maximal} + \text{Skor Minimal siswa})$$

$$- = - (\text{Skor Maximal} + \text{Skor Minimal siswa})$$

Rumus Konvensi Nilai Akhir Menjadi Nilai Mutu

$$BB = < - - 1.$$

$$MB = - > x \geq - - 1.$$

$$BSH = - + 1. > x \geq -$$

$$BSB = \geq - + 1.$$

Ket = nilai siswa

$$SBx = - (12 + 6) = - \times 18 = 3$$

$$- = - (12 + 6) = - \times 18 = 9$$

BB Belum Berkembang⁷⁶

$$= < - - 1.$$

$$= < 9 - 1.3$$

$$BB = < 6$$

MB Mulai Berkembang

$$= - > x \geq - - 1.$$

$$= 9 > x \geq 9 - 1.3$$

$$MB = 9 > x \geq 6$$

BSH Berkembang Sesuai Harapan

$$= - + 1. > x \geq -$$

$$= 9 + 1.3 > x \geq 9$$

$$BSH = 12 > x \geq 9$$

BSB Berkembang Sangat Baik

$$= \geq - + 1.$$

$$= \geq 9 + 1.3$$

$$BSB = \geq 12$$

Keterangan Nilai Mutu

$$BB : < 6$$

$$MB : 9 > x \geq 6$$

$$BSH : 12 > x \geq 9$$

$$BSB : \geq 12$$

⁷⁶ Djemari Mardafi, *Teknik Penyusunan Instrument Tes Dan Non Tes*, (Yogyakarta : Mitra Cendikia Offset, 2008), h. 122

Keterangan Kemampuan Siswa

1. Anak mau bertanya.
2. Anak menyebutkan nama gambar.
3. Anak mengenal dan mengucapkan symbol-simbol
4. Anak mengikuti aturan dalam permainan.
5. Anak menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan.

Dari data perkembangan bahasa anak melalui alat permainan edukatif *puzzle* di TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung diketahui dari 15 anak terdapat 5 anak Belum Berkembang, 8 anak Mulai Berkembang, 2 anak Berkembang Sesuai Harapan dan 0 anak berkembang Sangat Baik. Dengan persentase Belum Berkembang 33,33%, Mulai Berkembang 53,33%, Berkembang Sesuai Harapan 13,33% serta Berkembang Sangat Baik 0%.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang penulis lakukan, maka hasil akhir Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif *Puzzle* di TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung, penulis akan menguraikan secara lebih terperinci mengenai perkembangan anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 15 anak sebagai berikut:

1. Perkembangan bahasa Ahsan Uwais, dari data penilaian dalam perkembangan bahasa anak melalui alat permainan edukatif *puzzle* diketahui Ahsan dalam item anak mau bertanya Ahsan

belum berkembang, lalu item menyebutkan nama gambar didapatkan hasil mulai berkembang berkembang. Selanjutnya pada item mengenal dan mengucapkan symbol-simbol Ahsan mendapatkan hasil mulai berkembang, lalu di item mau mengikuti aturan dalam permainan Ahsan mulai berkembang. Dan yang terakhir pada item menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan mendapatkan nilai mulai berkembang. Berdasarkan data tersebut perkembangan bahasa Ahsan pada kegiatan bermain *puzzle* dinilai Mulai Berkembang.

2. Perkembangan bahasa Aqila, dari data penilaian dalam perkembangan bahasa anak melalui alat permainan edukatif *puzzle* diketahui Aqila dalam item anak mau bertanya Aqila mulai berkembang, lalu item menyebutkan nama gambar didapatkan hasil belum berkembang. Selanjutnya pada item mengenal dan mengucapkan symbol-simbol Aqila mendapatkan hasil mulai berkembang, lalu di item mau mengikuti aturan dalam permainan Aqila mulai berkembang. Dan yang terakhir pada item menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan mendapatkan nilai mulai berkembang. Berdasarkan data tersebut perkembangan bahasa Aqila pada kegiatan bermain *puzzle* dinilai Mulai Berkembang.

3. Perkembangan bahasa Denrian, dari data penilaian dalam perkembangan bahasa anak melalui alat permainan edukatif

puzzle diketahui Denrian dalam item anak mau bertanya Denrian berkembang sesuai harapan, lalu item menyebutkan nama gambar didapatkan hasil berkembang sesuai harapan. Selanjutnya pada item mengenal dan mengucapkan symbol-simbol Denrian mendapatkan hasil mulai berkembang, lalu di item mau mengikuti aturan dalam permainan Denrian mulai berkembang. Dan yang terakhir pada item menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan mendapatkan nilai berkembang sesuai harapan. Berdasarkan data tersebut perkembangan bahasa Denrian pada kegiatan bermain *puzzle* dinilai Berkembang Sesuai Harapan.

4. Perkembangan bahasa Dito, dari data penilaian dalam perkembangan bahasa anak melalui alat permainan edukatif *puzzle* diketahui Dito dalam item anak mau bertanya Dito belum berkembang, lalu item menyebutkan nama gambar didapatkan hasil mulai berkembang berkembang. Selanjutnya pada item mengenal dan mengucapkan symbol-simbol Dito mendapatkan hasil mulai berkembang, lalu di item mau mengikuti aturan dalam permainan Dito berkembang sesuai harapan. Dan yang terakhir pada item menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan mendapatkan nilai belum berkembang. Berdasarkan data tersebut perkembangan bahasa Dito pada kegiatan bermain *puzzle* dinilai Mulai Berkembang.

5. Perkembangan bahasa Fahri, dari data penilaian dalam perkembangan bahasa anak melalui alat permainan edukatif *puzzle* diketahui Fahri dalam item anak mau bertanya Fahri belum berkembang, lalu item menyebutkan nama gambar didapatkan hasil mulai berkembang berkembang. Selanjutnya pada item mengenal dan mengucapkan symbol-simbol Fahri mendapatkan hasil berkembang sesuai harapan, lalu di item mau mengikuti aturan dalam permainan Fahri mulai berkembang. Dan yang terakhir pada item menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan mendapatkan nilai belum berkembang. Berdasarkan data tersebut perkembangan bahasa Fahri pada kegiatan bermain *puzzle* dinilai Mulai Berkembang.
6. Perkembangan bahasa Hamdani, dari data penilaian dalam perkembangan bahasa anak melalui alat permainan edukatif *puzzle* diketahui Hamdani dalam item anak mau bertanya Hamdani mulai berkembang, lalu item menyebutkan nama gambar didapatkan hasil belum berkembang. Selanjutnya pada item mengenal dan mengucapkan symbol-simbol Hamdani mendapatkan hasil belum berkembang, lalu di item mau mengikuti aturan dalam permainan Hamdani belum berkembang. Dan yang terakhir pada item menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan mendapatkan nilai belum berkembang. Berdasarkan data tersebut perkembangan bahasa

Hamdani pada kegiatan bermain *puzzle* dinilai Belum Berkembang.

7. Perkembangan bahasa Kenzi, dari data penilaian dalam perkembangan bahasa anak melalui alat permainan edukatif *puzzle* diketahui Kenzi dalam item anak mau bertanya Kenzi mulai berkembang, lalu item menyebutkan nama gambar didapatkan hasil belum berkembang. Selanjutnya pada item mengenal dan mengucapkan symbol-simbol Kenzi mendapatkan hasil mulai berkembang, lalu di item mau mengikuti aturan dalam permainan Kenzi mulai berkembang. Dan yang terakhir pada item menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan mendapatkan nilai mulai berkembang. Berdasarkan data tersebut perkembangan bahasa Kenzi pada kegiatan bermain *puzzle* dinilai Mulai Berkembang.

8. Perkembangan bahasa Kinara, dari data penilaian dalam perkembangan bahasa anak melalui alat permainan edukatif *puzzle* diketahui Kinara dalam item anak mau bertanya Kinara belum berkembang, lalu item menyebutkan nama gambar didapatkan hasil mulai berkembang. Selanjutnya pada item mengenal dan mengucapkan symbol-simbol Kinara mendapatkan hasil belum berkembang, lalu di item mau mengikuti aturan dalam permainan Kinara mulai berkembang. Dan yang terakhir pada item menjawab pertanyaan sesuai

pertanyaan mendapatkan nilai berkembang sesuai harapan. Berdasarkan data tersebut perkembangan bahasa Kirana pada kegiatan bermain *puzzle* dinilai Mulai Berkembang.

9. Perkembangan bahasa Kirana, dari data penilaian dalam perkembangan bahasa anak melalui alat permainan edukatif *puzzle* diketahui Kirana dalam item anak mau bertanya Kirana mulai berkembang, lalu item menyebutkan nama gambar didapatkan hasil berkembang sesuai harapan. Selanjutnya pada item mengenal dan mengucapkan symbol-simbol Kirana mendapatkan hasil mulai berkembang, lalu di item mau mengikuti aturan dalam permainan Kirana berkembang sesuai harapan. Dan yang terakhir pada item menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan mendapatkan nilai mulai berkembang. Berdasarkan data tersebut perkembangan bahasa Kirana pada kegiatan bermain *puzzle* dinilai Berkembang Sesuai Harapan.

10. Perkembangan bahasa Lala, dari data penilaian dalam perkembangan bahasa anak melalui alat permainan edukatif *puzzle* diketahui Lala dalam item anak mau bertanya Lala mulai berkembang, lalu item menyebutkan nama gambar didapatkan hasil mulai berkembang. Selanjutnya pada item mengenal dan mengucapkan symbol-simbol Lala mendapatkan hasil belum berkembang, lalu di item mau mengikuti aturan dalam permainan Lala belum berkembang. Dan yang terakhir pada

item menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan mendapatkan nilai mulai berkembang. Berdasarkan data tersebut perkembangan bahasa Lala pada kegiatan bermain *puzzle* dinilai Mulai Berkembang.

11. Perkembangan bahasa Meli, dari data penilaian dalam perkembangan bahasa anak melalui alat permainan edukatif *puzzle* diketahui Meli dalam item anak mau bertanya Meli mulai berkembang, lalu item menyebutkan nama gambar didapatkan hasil belum berkembang. Selanjutnya pada item mengenal dan mengucapkan symbol-simbol Meli mendapatkan hasil belum berkembang, lalu di item mau mengikuti aturan dalam permainan Meli belum berkembang. Dan yang terakhir pada item menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan mendapatkan nilai belum berkembang. Berdasarkan data tersebut perkembangan bahasa Meli pada kegiatan bermain *puzzle* dinilai Belum Berkembang.

12. Perkembangan bahasa Rido, dari data penilaian dalam perkembangan bahasa anak melalui alat permainan edukatif *puzzle* diketahui Rido dalam item anak mau bertanya Rido belum berkembang, lalu item menyebutkan nama gambar didapatkan hasil mulai berkembang. Selanjutnya pada item mengenal dan mengucapkan symbol-simbol Rido mendapatkan hasil belum berkembang, lalu di item mau mengikuti aturan

dalam permainan Rido belum berkembang. Dan yang terakhir pada item menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan mendapatkan nilai belum berkembang. Berdasarkan data tersebut perkembangan bahasa Rido pada kegiatan bermain *puzzle* dinilai Belum Berkembang.

13. Perkembangan bahasa Qeyla, dari data penilaian dalam perkembangan bahasa anak melalui alat permainan edukatif *puzzle* diketahui Qeyla dalam item anak mau bertanya Qeyla mulai berkembang, lalu item menyebutkan nama gambar didapatkan hasil belum berkembang. Selanjutnya pada item mengenal dan mengucapkan symbol-simbol Qeyla mendapatkan hasil mulai berkembang, lalu di item mau mengikuti aturan dalam permainan Qeyla mulai berkembang. Dan yang terakhir pada item menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan mendapatkan nilai belum berkembang. Berdasarkan data tersebut perkembangan bahasa Qeyla pada kegiatan bermain *puzzle* dinilai Mulai Berkembang.

14. Perkembangan bahasa Putri, dari data penilaian dalam perkembangan bahasa anak melalui alat permainan edukatif *puzzle* diketahui Putri dalam item anak mau bertanya Putri belum berkembang, lalu item menyebutkan nama gambar didapatkan hasil mulai berkembang. Selanjutnya pada item mengenal dan mengucapkan symbol-simbol Putri mendapatkan

hasil belum berkembang, lalu di item mau mengikuti aturan dalam permainan Putri belum berkembang. Dan yang terakhir pada item menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan mendapatkan nilai belum berkembang. Berdasarkan data tersebut perkembangan bahasa Putri pada kegiatan bermain *puzzle* dinilai Belum Berkembang.

15. Perkembangan bahasa Rapi, dari data penilaian dalam perkembangan bahasa anak melalui alat permainan edukatif *puzzle* diketahui Rapi dalam item anak mau bertanya Rapi mulai berkembang, lalu item menyebutkan nama gambar didapatkan hasil belum berkembang. Selanjutnya pada item mengenal dan mengucapkan symbol-simbol Rapi mendapatkan hasil belum berkembang, lalu di item mau mengikuti aturan dalam permainan Rapi belum berkembang. Dan yang terakhir pada item menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan mendapatkan nilai belum berkembang. Berdasarkan data tersebut perkembangan bahasa Rapi pada kegiatan bermain *puzzle* dinilai Belum Berkembang.

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang sudah penulis jabarkan sebelumnya maka penulis menyimpulkan pelaksanaan bermain alat permainan edukatif *puzzle* diawali dengan guru mengumpulkan anak dan memberikan pengarahan tentang aturan dalam kegiatan bermain *puzzle*, pada langkah ini guru juga mengingatkan anak-anak agar dapat mengikuti kegiatan dengan tertib sehingga kegiatan bermain *puzzle* dapat berjalan dengan baik. Permainan *puzzle* dilakukan secara berkelompok. Setelah itu guru membagi kelompok, tiap-tiap kelompok terdiri dari 4 orang anak hal ini dilakukan agar anak dapat tertib dan teratur pada saat kegiatan berlangsung.

Selanjutnya ketiga yaitu guru menjelaskan kepada anak-anak bahwa tugas mereka adalah menggabungkan potongan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh. Hal ini dilakukan agar anak mengerti akan tugas nya dalam mengerjakan suatu permainan. Keempat jika sudah selesai masing-masing kelompok menyebutkan nama gambar yang baru saja disusun. Ini dilakukan agar anak mengetahui gambar *puzzle* apa yang telah disusun. Kemudian yang terakhir setelah semua *puzzle* disusun, langkah selanjutnya guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar *puzzle* yang telah dirangkai.

Perkembangan bahasa yang ingindimunculkan dalam penelitian ini adalah anak mau bertanya, anak menyebutkan nama gambar, anak mengenal dan mengucapkan symbol-simbol, anak mengikuti aturan dalam permainan, dan anak mau menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan, dari hasil penelitian penulis menyimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif *puzzle* di TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung belum berkembang secara maksimal hal ini dibuktikan dari 15 anak, 5 anak (33,33%) Belum Berkembang, 8 anak (53,33%) anak masih Mulai Berkembang, 2 anak (13,33%) Berkembang Sesuai Harapan serta 0% Berkembang Sangat Baik. Penulis menyimpulkan bahwa penyebabnya yaitu tidak diterapkannya langkah-langkah bermain *puzzle* secara keseluruhan.

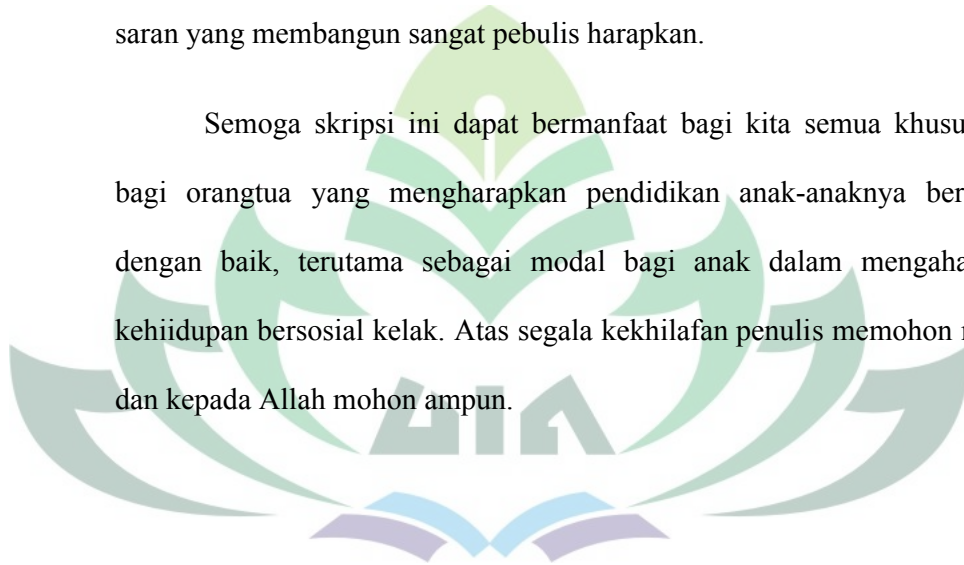
B. Rekomendasi

Dari hasil penelitian serta pembahasan yang telah penulis jabarkan, menunjukkan bahwasanya perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif *puzzle* sangat penting. Mengingat betapa pentingnya perkembangan bahasa anak dikembangkan sejak dini karna perkembangan bahasa sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari seperti berkomunikasi, maka penulis mengemukakan saran yaitu hendaknya tenaga pendidik menerapkan langkah-langkah yang ada secara menyeluruh agar perkembangan bahasa anak mampu berkembang dengan optimal.

.C. Keterbatasan Penelitian Dan Penelitian Lanjutkan

Dengan mengucap Puji serta Syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat maupun kesehatan sehingga Alhamdulillahirobbil'alamin penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Walaupun demikian penulis menyadari masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan serta pengalaman yang masih sangat minim. Oleh karenanya kritik serta saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi orangtua yang mengharapkan pendidikan anak-anaknya berhasil dengan baik, terutama sebagai modal bagi anak dalam menghadapi kehidupan bersosial kelak. Atas segala kekhilafan penulis memohon maaf dan kepada Allah mohon ampun.



Lampiran 1

Lembar Observasi Guru Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif *Puzzle* di TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung

Nama Guru : _____

No	Langkah-Langkah Dalam Permainan <i>Puzzle</i>	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Guru menerangkan aturan permainan, permainan ini dilakukan secara berkelompok.		
2	Guru membuat kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak.		
3	Guru mengumpulkan berbagai jenis puzzle, kemudian, guru menuuntun anak dengan memberikan kebebasan kepadanya untuk memilih gambar dan jenis puzzle yang disukai.		
4	Setelah anak-anak memilih jenis puzzle sesuai kesukaannya, guru menanyakan bentuk dan gambar yang mereka pilih. Misalnya, puzzle binatang. Rangsang anak sambil berdialog.		
5	Guru menjelaskan kepada anak bahwa tugas mereka adalah menggabungkan potongan gambar menjadi bentuk yang utuh.		
6	Guru memberikan aturan dalam permainan <i>puzzle</i> bahwa kelompok yang menang adalah kelompok yang paling cepat berhasil menyusun dan membacakan tulisannya kepada guru.		
7	Jika sudah selesai masing-masing kelompok menyebutkan nama gambar yang baru saja disusun.		

8	Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar yang telah mereka rangkai.		
---	--	--	--

Penilai

Uvi Liyana



Lembar Observasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun
TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung

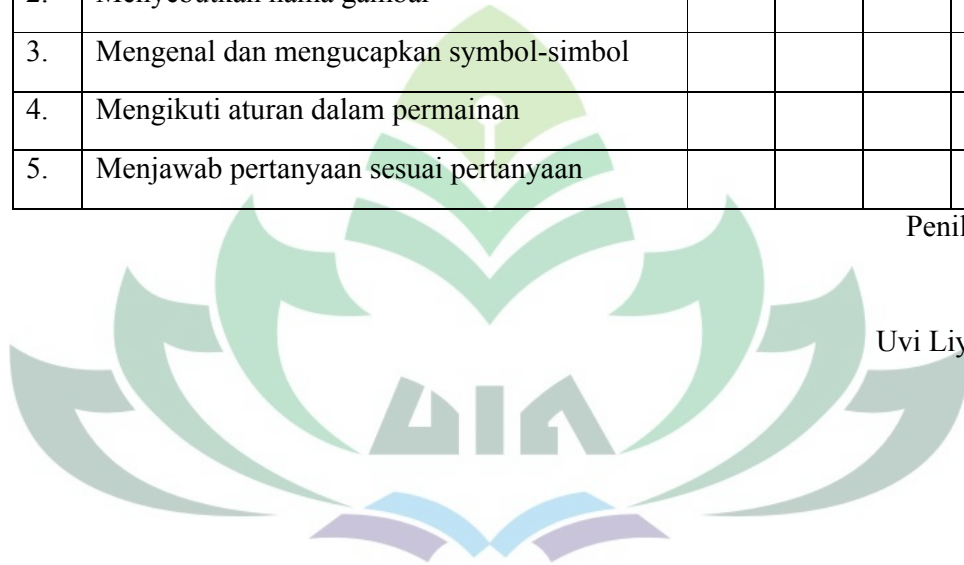
Nama Anak :

Kelompok :

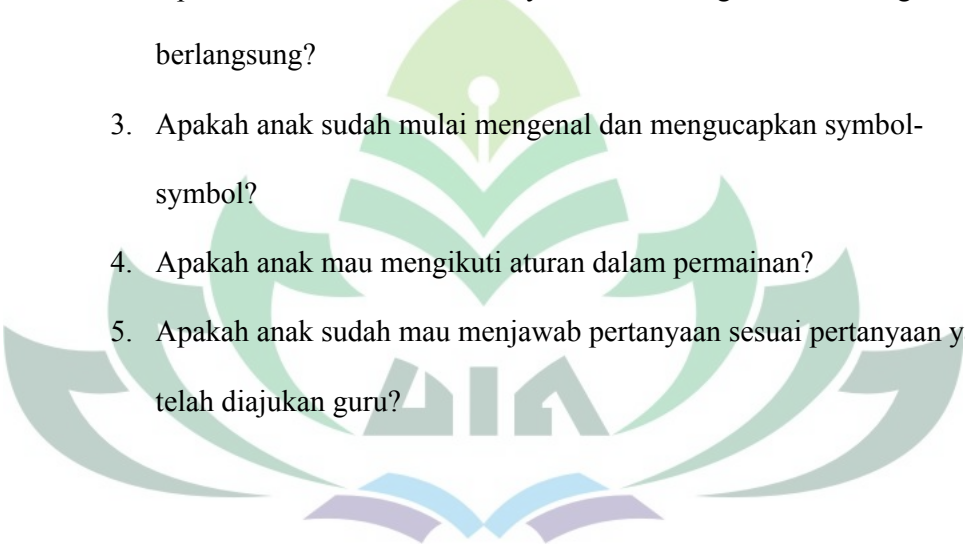
No	Item	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mau bertanya				
2.	Menyebutkan nama gambar				
3.	Mengenal dan mengucapkan symbol-simbol				
4.	Mengikuti aturan dalam permainan				
5.	Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan				

Penilai

Uvi Liyana



Lampiran 2**Pedoman Wawancara****A. Indikator Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun**

1. Apakah anak sudah mulai mau bertanya saat kegiatan bermain berlangsung?
 2. Apakah anak sudah mulai menyebutkan nama gambar saat kegiatan berlangsung?
 3. Apakah anak sudah mulai mengenal dan mengucapkan symbol-symbol?
 4. Apakah anak mau mengikuti aturan dalam permainan?
 5. Apakah anak sudah mau menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan yang telah diajukan guru?
- 

Pedoman Wawancara Guru

B. Alat permainan edukatif *puzzle*

1. Apakah guru memberikan aturan permainan bahwa permainan *puzzle* dilakukan secara berkelompok ?
2. Apakah guru membuat kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak pada saat kegiatan bermain *puzzle* akan dilaksanakan ?
3. Apakah guru mengumpulkan beberapa jenis *puzzle* dan menuntun anak memberikan kebebasan kepadanya untuk memilih gambar *puzzle* yang disukai?
4. Apakah guru menanyakan bentuk dan jenis *puzzle* yang telah dipilih oleh anak dan merangsang anak sambil berdialog?
5. Apakah guru menjelaskan kepada anak bahwa tugas mereka adalah menggabungkan potongan gambar menjadi bentuk yang utuh?
6. Apakah guru memberikan aturan dalam bermain *puzzle* bahwa kelompok yang menang adalah kelompok yang paling cepat berhasil menyusun dan membacakan tulisannya kepada guru?
7. Apakah jika sudah selesai masing-masing kelompok menyebutkan nama gambar *puzzle* yang telah disusun?
8. Apakah setelah kegiatan bermain *puzzle* berlangsung guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar *puzzle* yang telah disusun?

Lampiran 3**Catatan Lapangan Hasil Observasi**

Nama Guru : Hestina, S.Pd

No	Langkah-Langkah Dalam Permainan <i>Puzzle</i>	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Guru menerangkan aturan permainan, permainan ini dilakukan secara berkelompok.	✓	
2	Guru membuat kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak.	✓	
3	Guru mengumpulkan berbagai jenis puzzle, kemudian, guru menuntun anak dengan memberikan kebebasan kepadanya untuk memilih gambar dan jenis puzzle yang disukai.		✓
4	Setelah anak-anak memilih jenis puzzle sesuai kesukaannya, guru menanyakan bentuk dan gambar yang mereka pilih. Misalnya, puzzle binatang. Rangsang anak sambil berdialog.		✓
5	Guru menjelaskan kepada anak bahwa tugas mereka adalah menggabungkan potongan gambar menjadi bentuk yang utuh.	✓	
6	Guru memberikan aturan dalam permainan <i>puzzle</i> bahwa kelompok yang menang adalah kelompok yang paling cepat berhasil menyusun dan membacakan tulisannya kepada guru.		✓
7	Jika sudah selesai masing-masing kelompok menyebutkan nama gambar yang baru saja	✓	

	disusun.		
8	Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar yang telah mereka rangkai.	✓	

Penilai

Uvi Liyana



Lampiran 4

Catatan Lapangan Hasil Wawancara

A. Uraian Wawancara dari Guru TK Mutiara Bangsaku Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun.

1. Apakah anak sudah mulai mau bertanya saat kegiatan bermain berlangsung?

“Anak-anak sudah mulai mau bertanya selama kegiatan berlangsung. Contohnya ketika kegiatan bermain *puzzle* sekolah, gambar *puzzle* sekolah, bentuk sekolah, peralatan yang ada disekolah, anak sudah mulai mau bertanya.” ibu Hesti menambahkan “ Namun walaupun begitu masih terlihat beberapa anak yang tidak mau bertanya pada saat kegiatan bermain *puzzle* berlangsung.

2. Apakah anak sudah mulai menyebutkan nama gambar saat kegiatan berlangsung?

“saya melihat anak-anak sudah mulai mau menyebutkan nama gambar *puzzle*. Contohnya dalam kegiatan bermain *puzzle* lingkungan rumah, disini dalam *puzzle* lingkungan rumah gambar *puzzle* bernuansa rumah, seperti gambar rumah, ruangan yang ada didalam rumah, serta bentuk rumah. Ketika kegiatan *puzzle* telah disusun dengan selesai barulah kami bertanya kepada anak tentang gambar apa yang telah disusun. Sebagian anak sudah mulai mau menyebutkan nama gambar

dengan benar hanya saja ada beberapa anak yang enggan menyebutkan nama gambar namun begitu guru terus berusaha agar anak mau menyebutkan nama gambar.

3. Apakah anak sudah mulai mengenal dan mengucapkan symbol-symbol? “Bermain *puzzle* sangat membantu anak untuk mau mengenal dan mengucapkan symbol-symbol. Symbol yang dimaksud adalah symbol huruf. Dengan kegiatan yang melibatkan anak untuk melihat dan menyusun gambar *puzzle*. Anak-anak dituntut untuk menyusun gambar *puzzle* menjadi bentuk yang utuh”. Ketika telah usai disusun gambar *puzzle* tersebut anak akan langsung melihat gambar serta symbol huruf yang ada pada gambar *puzzle*. Meskipun belum semua anak yang mampu menyebutkan symbol huruf dengan benar tetapi anak lebih bersemangat mengenal symbol huruf dengan menggunakan *puzzle*.

4. Apakah anak mau mengikuti aturan dalam permainan?

“ketika kegiatan sebelum dilakukan guru memberikan aturan dalam permainan bahwa permainan dilakukan secara berkelompok. Namun pada saat guru sudah memberikan *puzzle* dan kegiatan mulai berlangsung ada beberapa anak yang hanya mau bermain *puzzle* sendiri dan tidak mau bermain berkelompok dengan teman”.

5. Apakah anak sudah mau menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan yang telah diajukan guru?

“untuk menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan saya rasa belum semua anak yang sudah mampu, terlihat sebagian anak yang ketika kegiatan berlangsung dan guru bertanya anak hanya diam dan masih terlihat bingung dengan pertanyaan yang diberikan oleh guru.

B. Uraian Wawancara dari Guru TK Mutiara Bangsaku Langkah-Langkah dalam Bermain *Puzzle*.

1. Apakah guru memberikan aturan permainan bahwa permainan *puzzle* dilakukan secara berkelompok ?

Iya, sebelum kegiatan bermain *puzzle* dilakukan kami memberikan aturan terlebih dahulu dalam bermain *puzzle*, permainan *puzzle* dilakukan secara berkelompok agar dapat terjalin komunikasi antar teman dalam menyusun *puzzle*.

2. Apakah guru membuat kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak pada saat kegiatan bermain *puzzle* akan dilaksanakan ?

Iya, setelah diberikan aturan permainan secara berkelompok lalu dibentuk kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak, agar anak lebih mudah untuk dipantau oleh guru.

3. Apakah guru mengumpulkan beberapa jenis *puzzle* dan menuntun anak memberikan kebebasan kepadanya untuk memilih gambar *puzzle* yang disukai?

Tidak, disini kami langsung membagikan gambar *puzzle* kepada tiap kelompok, tujuannya agar tidak berebut dan tidak terjadi kegaduhan saat akan kegiatan bermain *puzzle* berlangsung.

4. Apakah guru menanyakan bentuk dan jenis *puzzle* yang telah dipilih oleh anak dan merangsang anak sambil berdialog?

Tidak, setelah kami bagikan gambar *puzzle* ke setiap kelompok, anak-anak menunggu aba-aba dari guru untuk memulai menyusun *puzzle*, hanya saja setelah kami bagikan gambar *puzzle* ke tiap kelompok, *puzzle* tersebut kami acak untuk nantinya disusun oleh anak-anak.

5. Apakah guru menjelaskan kepada anak bahwa tugas mereka adalah menggabungkan potongan gambar menjadi bentuk yang utuh?

Ya, sebelum memulai untuk menyusun gambar *puzzle* guru menjelaskan terlebih dahulu bahwa tugas mereka adalah menggabungkan potongan *puzzle* yang telah di acak menjadi bentuk yang utuh.

6. Apakah guru memberikan aturan dalam bermain *puzzle* bahwa kelompok yang menang adalah kelompok yang paling cepat berhasil menyusun dan membacakan tulisannya kepada guru?

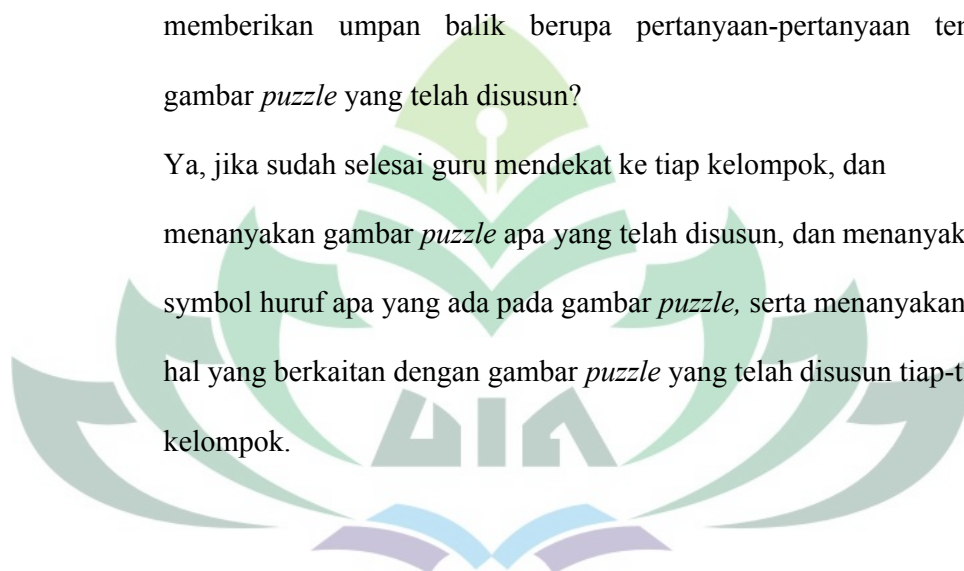
Tidak, setelah kami jelaskan tugas mereka untuk menyusun *puzzle*, setelah itu kami berikan aba-aba untuk memulai menyusun *puzzle*. Jika diadakan seperti lomba ada yang menang dan ada yang kalah dapat memancing anak untuk berebut dan ribut untuk menyebutkan nama gambar dan membacakan gambar *puzzle* yang disusun.

7. Apakah jika sudah selesai masing-masing kelompok menyebutkan nama gambar *puzzle* yang telah disusun?

Ya, jika tiap kelompok telah selesai menyusun *puzzle*, maka tiap-tiap kelompok harus menyebutkan nama gambar *puzzle* yang telah disusun. Meskipun ada sebagian anak yang masih enggan dan malu untuk menyebutkan nama gambar *puzzle* yang telah disusun.

8. Apakah setelah kegiatan bermain *puzzle* berlangsung guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar *puzzle* yang telah disusun?

Ya, jika sudah selesai guru mendekat ke tiap kelompok, dan menanyakan gambar *puzzle* apa yang telah disusun, dan menanyakan symbol huruf apa yang ada pada gambar *puzzle*, serta menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan gambar *puzzle* yang telah disusun tiap-tiap kelompok.



Lampiran 5.

**DOKUMENTASI KEGIATAN BERMAIN *PUZZLE*
DI TK MUTIARA BANGSAKU**



Gambar 1.1 anak-anak sedang menyusun *puzzle* secara berkelompok.



Gambar 2.1 anak – anak sedang bekerjasama menyusun gambar *puzzle*.



Gambar 3.1 anak bekerjasama untuk menyusun gambar *puzzle*.



Gambar 4.1 Anak berhasil menyusun *puzzle*.

Lampiran 6.**Hasil Analisis Data****Nama Anak : Ahsan****Kelompok : A**

No	Item	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mau bertanya	✓			
2.	Menyebutkan nama gambar		✓		
3.	Mengenal dan mengucapkan symbol-simbol		✓		
4.	Mengikuti aturan dalam permainan		✓		
5.	Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan		✓		

Penilai

Uvi Liyana

Nama Anak : Aqila**Kelompok : A**

No	Item	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mau bertanya		✓		
2.	Menyebutkan nama gambar	✓			
3.	Mengenal dan mengucapkan symbol-simbol		✓		
4.	Mengikuti aturan dalam permainan		✓		
5.	Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan		✓		

Penilai

Uvi Liyana

Nama Anak : Denrian

Kelompok : A

No	Item	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mau bertanya			✓	
2.	Menyebutkan nama gambar			✓	
3.	Mengenal dan mengucapkan symbol-simbol		✓		
4.	Mengikuti aturan dalam permainan		✓		
5.	Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan			✓	

Penilai

Uvi Liyana

Nama Anak : Dito

Kelompok : A

No	Item	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mau bertanya	✓			
2.	Menyebutkan nama gambar		✓		
3.	Mengenal dan mengucapkan symbol-simbol		✓		
4.	Mengikuti aturan dalam permainan			✓	
5.	Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan	✓			

Penilai

Uvi Liyana

Nama Anak : Fahri

Kelompok : A

No	Item	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mau bertanya	✓			
2.	Menyebutkan nama gambar		✓		
3.	Mengenal dan mengucapkan symbol-simbol			✓	
4.	Mengikuti aturan dalam permainan		✓		
5.	Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan	✓			

Penilai

Uvi Liyana

Nama Anak : Hamdani

Kelompok : A

No	Item	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mau bertanya		✓		
2.	Menyebutkan nama gambar	✓			
3.	Mengenal dan mengucapkan symbol-simbol	✓			
4.	Mengikuti aturan dalam permainan	✓			
5.	Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan	✓			

Penilai

Uvi Liyana

Nama Anak : Kenzi

Kelompok : A

No	Item	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mau bertanya		✓		
2.	Menyebutkan nama gambar	✓			
3.	Mengenal dan mengucapkan symbol-simbol		✓		
4.	Mengikuti aturan dalam permainan		✓		
5.	Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan		✓		

Penilai

Uvi Liyana

Nama Anak : Kinara

Kelompok : A

No	Item	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mau bertanya	✓			
2.	Menyebutkan nama gambar		✓		
3.	Mengenal dan mengucapkan symbol-simbol	✓			
4.	Mengikuti aturan dalam permainan		✓		
5.	Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan			✓	

Penilai

Uvi Liyana

Nama Anak : Kirana

Kelompok : A

No	Item	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mau bertanya		✓		
2.	Menyebutkan nama gambar			✓	
3.	Mengenal dan mengucapkan symbol-simbol		✓		
4.	Mengikuti aturan dalam permainan			✓	
5.	Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan		✓		

Penilai

Uvi Liyana

Nama Anak : Lala

Kelompok : A

No	Item	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mau bertanya		✓		
2.	Menyebutkan nama gambar		✓		
3.	Mengenal dan mengucapkan symbol-simbol	✓			
4.	Mengikuti aturan dalam permainan	✓			
5.	Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan		✓		

Penilai

Uvi Liyana

Nama Anak : Meli

Kelompok : A

No	Item	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mau bertanya		✓		
2.	Menyebutkan nama gambar	✓			
3.	Mengenal dan mengucapkan symbol-simbol	✓			
4.	Mengikuti aturan dalam permainan	✓			
5.	Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan	✓			

Penilai

Uvi Liyana

Nama Anak : Rido

Kelompok : A

No	Item	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mau bertanya	✓			
2.	Menyebutkan nama gambar		✓		
3.	Mengenal dan mengucapkan symbol-simbol	✓			
4.	Mengikuti aturan dalam permainan	✓			
5.	Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan	✓			

Penilai

Uvi Liyana

Nama Anak : Qeyla

Kelompok : A

No	Item	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mau bertanya		✓		
2.	Menyebutkan nama gambar	✓			
3.	Mengenal dan mengucapkan symbol-simbol		✓		
4.	Mengikuti aturan dalam permainan		✓		
5.	Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan	✓			

Penilai

Uvi Liyana

Nama Anak : Putri

Kelompok : A

No	Item	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mau bertanya	✓			
2.	Menyebutkan nama gambar		✓		
3.	Mengenal dan mengucapkan symbol-simbol	✓			
4.	Mengikuti aturan dalam permainan	✓			
5.	Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan	✓			

Penilai

Uvi Liyana

Nama Anak : Rapip

Kelompok : A

No	Item	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mau bertanya		✓		
2.	Menyebutkan nama gambar	✓			
3.	Mengenal dan mengucapkan symbol-simbol	✓			
4.	Mengikuti aturan dalam permainan	✓			
5.	Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan	✓			

Penilai

Uvi Liyana



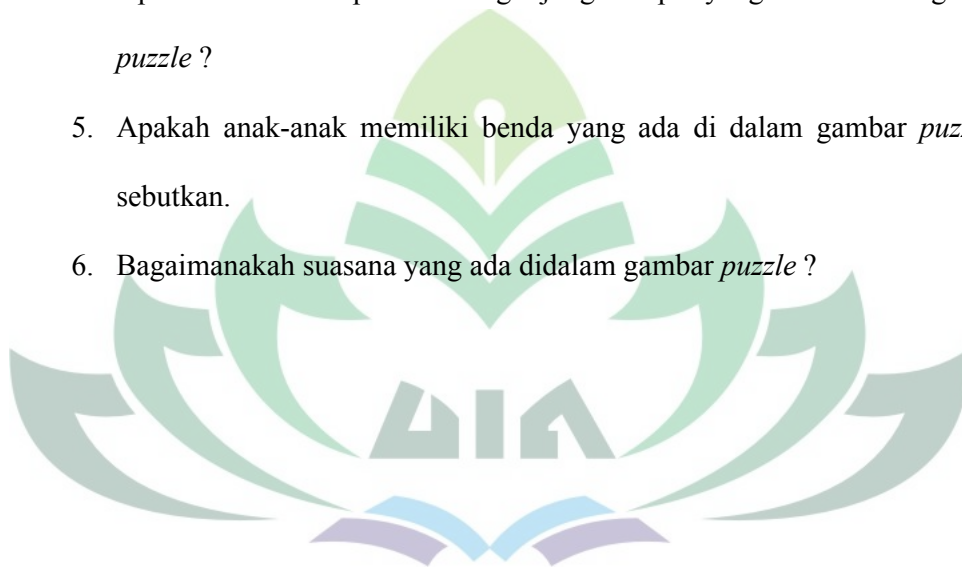
Bentuk – bentuk pertanyaan pada permainan *puzzle*

(Rumah, Sekolah, dan Taman)

1. Gambar apa saja yang ada pada gambar *puzzle* ?
2. Huruf apa saja yang ada didalam gambar *puzzle* ?
3. Apakah anak-anak pernah melihat apa yang ada di dalam gambar *puzzle* ?

Jika iya, dimana dan sebutkan.

4. Apakah anak-anak pernah mengunjungi tempat yang ada didalam gambar *puzzle* ?
5. Apakah anak-anak memiliki benda yang ada di dalam gambar *puzzle* ?
sebutkan.
6. Bagaimanakah suasana yang ada didalam gambar *puzzle* ?



Hasil – Hasil Pertanyaan

Nama Anak	Pertanyaan	Jawaban
Ahsan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar apa saja yang ada pada gambar <i>puzzle</i> ? 2. Huruf apa saja yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ? 3. Apakah anak-anak pernah melihat apa yang ada di dalam gambar <i>puzzle</i> ? Jika iya, dimana dan sebutkan. 4. Apakah anak-anak pernah mengunjungi tempat yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ? 5. Apakah anak-anak memiliki benda yang ada di dalam gambar <i>puzzle</i> ? sebutkan 6. Bagaimanakah suasana yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lumah, Sekolah, Hutan 2. P-U-N-A-H S-F-K-O-P-A-H H-U-P-A-M 3. Iya, di lumah, sekolah, hutan . hutan nya di tv bu gulu. 4. Hutan adek lihat di tv sama di hp papah. 5. Punya adek punya tas, punya buku. 6. Dingin bu, ada angin.
Aqilla	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar apa saja yang ada pada gambar <i>puzzle</i> ? 2. Huruf apa saja yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sekolah bu 2. C-e-o-l-a-h r-m-a-h a-a-n

	<p>3. Apakah anak-anak pernah melihat apa yang ada di dalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>Jika iya, dimana dan sebutkan.</p> <p>4. Apakah anak-anak pernah mengunjungi tempat yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>5. Apakah anak-anak memiliki benda yang ada di dalam gambar <i>puzzle</i> ? sebutkan</p> <p>6. Bagaimanakah suasana yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p>	<p>3. Pernah bu</p> <p>4. Bu guru ini sekolah kita ya bu ?</p> <p>5. Bu guru aqila punya buku cerita banyak di rumah.</p> <p>6. Dirumah aqila dingin pakai ac</p>
Denrian	<p>1. Gambar apa saja yang ada pada gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>2. Huruf apa saja yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>3. Apakah anak-anak pernah melihat apa yang ada di dalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>Jika iya, dimana dan sebutkan.</p> <p>4. Apakah anak-anak pernah mengunjungi tempat yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p>	<p>1. Rumah, sekolah, pohon-pohon</p> <p>2. R-m-a-h c-e-l-o-a-h a-n-a-m</p> <p>3. Dirumah aku ada rumah bu, disamping rumah aku ada pohon, bu guru ini pohon apa? Di samping rumah ku ada pohon manga, bu guru</p>

	<p>5. Apakah anak-anak memiliki benda yang ada di dalam gambar <i>puzzle</i> ? sebutkan</p> <p>6. Bagaimanakah suasana yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p>	<p>ini bunga apa ? mama aku juga tanem bunga.</p> <p>4. Setiap hari ibu guru.</p> <p>5. Aku punya tas, aku punya pohon, aku punya bunga bu tapi aku gak punya ayunan. Ini ayunan nya kaya di sekolah ya bu ?</p> <p>6. Disamping pohon dingin bu banyak angin , dirumah aku ada kipas angin bu .</p>
Dito	<p>1. Gambar apa saja yang ada pada gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>2. Huruf apa saja yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>3. Apakah anak-anak pernah melihat apa yang ada di dalam gambar <i>puzzle</i> ? Jika iya, dimana dan sebutkan.</p> <p>4. Apakah anak-anak pernah mengunjungi tempat yang ada</p>	<p>1. Sekolah, tempat main</p> <p>2. S-k-l-a-h t-a-n-a-m</p> <p>3. Pernah</p> <p>4. Pernah</p> <p>5. Punya bu , ini pensil.</p> <p>6. Gak tau bu guru.</p>

	<p>didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>5. Apakah anak-anak memiliki benda yang ada di dalam gambar <i>puzzle</i> ? sebutkan.</p> <p>6. Bagaimanakah suasana yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p>	
Fahri	<p>1. Gambar apa saja yang ada pada gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>2. Huruf apa saja yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>3. Apakah anak-anak pernah melihat apa yang ada di dalam gambar <i>puzzle</i> ? Jika iya, dimana dan sebutkan.</p> <p>4. Apakah anak-anak pernah mengunjungi tempat yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>5. Apakah anak-anak memiliki benda yang ada di dalam gambar <i>puzzle</i> ? sebutkan.</p> <p>6. Bagaimanakah suasana yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p>	<p>1. Rumah, sekolah, ayunan</p> <p>2. R-v-m-a-h s-e-p-o-l-a-h p-a-m-a-n</p> <p>3. Pernah bu di sekolah ada ayunan</p> <p>4. Aku pernah main ke laut di laut ada ayunan bu</p> <p>5. Aku punya ayunan tapi di rumah nenk aku bu, sama aku juga punya pohon jambu bu.</p> <p>6. Aku seneng ke laut bu di sana dingin tapi kalo siang panas bu.</p>
Hamdani	<p>1. Gambar apa saja yang ada pada</p>	<p>1. Rumah</p>

	<p>gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>2. Huruf apa saja yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>3. Apakah anak-anak pernah melihat apa yang ada di dalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>Jika iya, dimana dan sebutkan.</p> <p>4. Apakah anak-anak pernah mengunjungi tempat yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>5. Apakah anak-anak memiliki benda yang ada di dalam gambar <i>puzzle</i> ? sebutkan .</p> <p>6. Bagaimanakah suasana yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p>	<p>2. P-v-n-a-k c-f-h-o-l-a-k</p> <p>3. Pernah bu</p> <p>4. Bu guru ini di sini kok ada ayunan ? kan ayunan disekolah bu?</p> <p>5. Punya bu.</p> <p>6. Ga tau bu</p>
Lala	<p>1. Gambar apa saja yang ada pada gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>2. Huruf apa saja yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>3. Apakah anak-anak pernah melihat apa yang ada di dalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>Jika iya, dimana dan sebutkan.</p>	<p>1. Rumah, sekolah.</p> <p>2. A-a-h o-a-h a-m-a-m</p> <p>3. Pernah bu waktu itu aku diajak jalan-jalan sama mami aku</p> <p>4. Pernah bu sama mami</p>

	<p>4. Apakah anak-anak pernah mengunjungi tempat yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>5. Apakah anak-anak memiliki benda yang ada di dalam gambar <i>puzzle</i> ? sebutkan</p> <p>6. Bagaimanakah suasana yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p>	<p>aku sama papi aku ,bu guru suka gak sama bunga ? aku suka .</p> <p>5. Aku punya bunga bu dari papi aku warna nya merah.</p> <p>6. Di rumah aku panas bu .</p>
Meli	<p>1. Gambar apa saja yang ada pada gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>2. Huruf apa saja yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>3. Apakah anak-anak pernah melihat apa yang ada di dalam gambar <i>puzzle</i> ? Jika iya, dimana dan sebutkan.</p> <p>4. Apakah anak-anak pernah mengunjungi tempat yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>5. Apakah anak-anak memiliki benda yang ada di dalam gambar <i>puzzle</i> ? sebutkan</p> <p>6. Bagaimanakah suasana yang ada</p>	<p>1. Rumah, gak tau bu.</p> <p>2. a-a-a a-h a-a</p> <p>3. gak bu</p> <p>4. punya</p> <p>5. gak tau</p>

	didalam gambar <i>puzzle</i> ?	
Rido	<p>1. Gambar apa saja yang ada pada gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>2. Huruf apa saja yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>3. Apakah anak-anak pernah melihat apa yang ada di dalam gambar <i>puzzle</i> ? Jika iya, dimana dan sebutkan.</p> <p>4. Apakah anak-anak pernah mengunjungi tempat yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>5. Apakah anak-anak memiliki benda yang ada di dalam gambar <i>puzzle</i> ? sebutkan</p> <p>6. Bagaimanakah suasana yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p>	<p>1. Rumah-taman.</p> <p>2. Gak tau bu a-a-a-a</p> <p>3. Iya</p> <p>4. Ia bu</p> <p>5. Diam</p> <p>6. diam</p>
Qeyla	<p>1. Gambar apa saja yang ada pada gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>2. Huruf apa saja yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>3. Apakah anak-anak pernah melihat apa yang ada di dalam gambar</p>	<p>1. Rumah</p> <p>2. L-a-a-h o-l-a-h a-a</p> <p>3. Bu guru aku juga punya rumah bu</p>

	<p><i>puzzle</i> ?</p> <p>Jika iya, dimana dan sebutkan.</p> <p>4. Apakah anak-anak pernah mengunjungi tempat yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>5. Apakah anak-anak memiliki benda yang ada di dalam gambar <i>puzzle</i> ? sebutkan</p> <p>6. Bagaimanakah suasana yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p>	<p>4. Gak tau bu guru</p> <p>5. Bu guru ini pohon apa bu ?</p> <p>6. Gak tau bu</p>
Putri	<p>1. Gambar apa saja yang ada pada gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>2. Huruf apa saja yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>3. Apakah anak-anak pernah melihat apa yang ada di dalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>Jika iya, dimana dan sebutkan.</p> <p>4. Apakah anak-anak pernah mengunjungi tempat yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>5. Apakah anak-anak memiliki benda yang ada di dalam gambar <i>puzzle</i> ?</p>	<p>1. Rumah, sekolah bu</p> <p>2. A-a-p- A-f-g a-a-j</p> <p>3. Iya</p> <p>4. Gak tau bu</p> <p>5. Gak bu</p> <p>6. Gak tau</p>

	<p>sebutkan</p> <p>6. Bagaimanakah suasana yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p>	
Rapip	<p>1. Gambar apa saja yang ada pada gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>2. Huruf apa saja yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>3. Apakah anak-anak pernah melihat apa yang ada di dalam gambar <i>puzzle</i> ? Jika iya, dimana dan sebutkan.</p> <p>4. Apakah anak-anak pernah mengunjungi tempat yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p> <p>5. Apakah anak-anak memiliki benda yang ada di dalam gambar <i>puzzle</i> ? sebutkan</p> <p>6. Bagaimanakah suasana yang ada didalam gambar <i>puzzle</i> ?</p>	<p>1. Rumah</p> <p>2. A-a-p- a-a-a a-a-a</p> <p>3. Bu guru ini apa bu?</p> <p>4. Diam</p> <p>5. Diam</p> <p>6. Diam</p>