

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN VERBAL
LINGUISTIK MELALUI BERMAIN PUZZLE HURUF
DI MI MIFTAHUL ULUM RAMBIPUJI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:

MAULANA ASYROF BASYAIR

NIM: T20164071

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2021**

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN VERBAL
LINGUISTIK MELALUI BERMAIN PUZZLE HURUF
DI MI MIFTAHUL ULUM RAMBIPUJI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Maulana Asyrof Basyair
NIM: T20164071

**Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing**

**Dr. Hartono, M. Pd.
NIP. 198609022015031001**

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN VERBAL
LINGUISTIK MELALUI BERMAIN PUZZLE HURUF
DI MI MIFTAHUL ULUM RAMBIPUJI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Jum'at

Tanggal : 24 Desember 2021

Tim penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I
NIP. 1979053120060410

Dr. Muhammad Dasuki, S.Pd.I., M.Pd
NUP.20160359

Anggota:

1. Dr. Mashudi, M.Pd ()
NIP. 197209182005011003
2. Dr. Hartono, M.Pd ()
NIP. 198609022015031001

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 19640511 199903 2 001

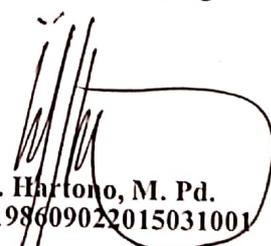
**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN VERBAL
LINGUISTIK MELALUI BERMAIN PUZZLE HURUF
DI MI MIFTAHUL ULUM RAMBIPUJI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:
Maulana Asyrof Basvair
NIM: T20164071

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing


Dr. Hartono, M. Pd.
NIP. 198609022015031001

2021.02.03 09:22

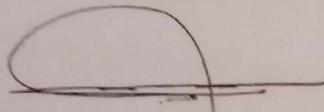
UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN VERBAL
LINGUISTIK MELALUI BERMAIN PUZZLE HURUF
DI MI MIFTAHUL ULUM RAMBIPUJI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Jum'at
Tanggal : 24 Desember 2021

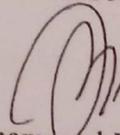
Ketua



Rif'an Humaidi, M.Pd.I
NIP. 1979053120060410

Tim penguji

Sekretaris

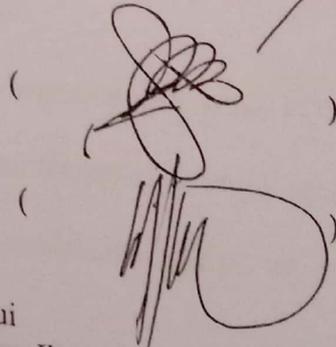


Muhammad Dasuki, S.Pd.I., M.Pd
NUP.20160359

Anggota:

1. Dr. Mashudi, M.Pd
NIP. 197209182005011003

2. Dr. Hartono, M.Pd
NIP. 198609022015031001



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
196405111999032001

PERSEMBAHAN

Karya ini adalah sebagian dari anugerah yang Allah Swt. limpahkan kepadaku, dengan segala kerendahan hati dan rasa bersyukur, ku persembahkan anugerah ini kepada.

1. Kedua orang tua saya tercinta yaitu bapak Anwari Mansur Efendi (Alm) dan ibu Khomsiyah sebagai bukti hormat dan rasa terimakasih yang telah memberi kasih sayang ridho, dan dukungan serta pengorbanannya yang tiada kenal lelah.
2. Terimakasih kepada bapak H. Abdul Halim dan istri saya tercinta Siti Mayadah yang selalu memberikan motivasi, semangat, perhatian dalam menyelesaikan ini semua.
3. Anak ku tercinta Muhammad Zacky Audanillah Basyair jadilah anak sholeh dan berbakti kepada kedua orang tua.
4. Terimakasih kepada guru-guru saya mulai dari TK, SD SMP, SMK sampai perguruan tinggi, serta ustadz-ustadzah yang telah mengajarkan banyak ilmu serta mendidik dengan baik di sekolah.
5. Terima kasih pula kepada teman-teman seperjuangan kelas PGMI yang telah memberikan semangat, motivasi, dan mendo'akan untuk selalu tidak putus asa dari awal kuliah hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur penulis haturkan kepada Allah Swt. karena ridhonya peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir selama menempuh jenjang pendidikan S1 di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada kekasih sepanjang masa nabi Muhammad SAW.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti memperoleh bimbingan, bantuan dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti ucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, S.E, M.M. selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memfasilitasi semua kegiatan akademik.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang memberikan izin dan fasilitas lainnya dalam penyelesaian karya ilmiah ini.
3. Bapak Drs. H. Fajar Ahwa, M.Pd.I. Selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mendukung dan memberikan kesempatan untuk melakukan pnelitian

4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Dosen dan seluruh Staf karyawan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mengajar, membimbing serta melayani segala urusan akademik.
6. Bapak Ahmad Masturi S. Ag, M. Pd, I selaku kepala Madrasah Nurul Huda Jelbuk Jember yang telah meluangkan waktunya bagi peneliti dalam melakukan penelitian.
7. Semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu-persatu.

Kami menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat beberapa kesalahan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dalam penulisan skripsi ini. Akhirnya, semoga Allah senantiasa memberikan rahmat dan taufik-Nya sehingga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi kita semua dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Aamin ya Rabbal 'Alamin.

Jember, 09 Desember 2021

Peneliti

ABSTRAK

Maulana Asyrof Basyair, 2021. *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Melalui Bermain Puzzle Huruf pada MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember tahun pelajaran 2019/2020*

Kecerdasan verbal linguistik yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk berpikir dalam bentuk kata-kata dan menggunakan bahasa, memiliki empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kecerdasan verbal linguistik harus dikembangkan sejak anak usia dini dengan menggunakan metode bermain, salah satunya adalah bermain *puzzle* huruf. Bermain *puzzle* huruf adalah salah satu permainan yang komplit untuk mengembangkan kecerdasan verbal linguistik anak.

Fokus penelitian ini adalah: 1. Bagaimana meningkatkan kemampuan menyimak anak kelas 2 melalui bermain *puzzle* huruf di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember tahun pelajaran 2019/2020?, 2. Bagaimana meningkatkan kemampuan berbicara anak kelas 2 melalui bermain *puzzle* huruf di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember tahun pelajaran 2019/2020?, dan 3. Bagaimana meningkatkan kemampuan membaca anak kelas 2 melalui bermain *puzzle* huruf di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember tahun pelajaran 2019/2020?.

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan menyimak anak kelas 2 melalui bermain *puzzle* huruf di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember tahun pelajaran 2019/2020, 2. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan berbicara anak kelas 2 melalui bermain *puzzle* huruf di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember tahun pelajaran 2019/2020, 3. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan membaca anak kelas 2 melalui bermain *puzzle* huruf di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember tahun pelajaran 2019/2020.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. penelitian ini berlatar belakang di MI Miftahul Ulum Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember. Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah model interaktif Miles dan Huberman dengan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian ini adalah: 1. Kemampuan menyimak anak dapat ditingkatkan melalui bermain *puzzle* huruf pada kelas 2 di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember tahun pelajaran 2019/2020, yang dapat dilihat dengan bertambahnya fokus anak dalam menyusun *puzzle* huruf menjadi sebuah bentuk. 2. Kemampuan berbicara anak dapat ditingkatkan melalui bermain *puzzle* huruf pada kelas 2 yang terlihat ketika berlangsungnya kegiatan bermain *puzzle* huruf memberikan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak. 3. Kemampuan membaca anak dapat ditingkatkan melalui bermain *puzzle* huruf pada kelas 2 yang dapat dilihat ketika menggunakan *puzzle* huruf membantu anak untuk mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.

Kata Kunci: *Permainan Puzzle Huruf, Kecerdasan Verbal Linguistik*

D. Teknik Pengumpulan Data.....	53
E. Analisis Data.....	56
F. Keabsahan Data.....	58
G. Tahap-Tahap Penelitian	59
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS	
A. Gambaran Obyek Penelitian	62
B. Penyajian Data Dan Analisis Data.....	68
C. Pembahasan Hasil Temuan	78
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	87
B. Saran-saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89
Lampiran-lampiran	

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Dalam dunia pendidikan, peningkatan kecerdasan verbal linguistik siswa bisa melalui berbagai strategi dan aktivitas mendidik yang dapat membantu mengoptimalkan kemampuan berbahasanya. Kemampuan berbahasa tersebut meliputi kemampuan berbicara, membaca, menyimak atau mendengarkan dan menulis. Kecerdasan verbal linguistik penting bagi perkembangan siswa, karena kecerdasan ini merupakan dasar atau pondasi bagi siswa untuk lebih mudah memahami pembelajaran ditingkat selanjutnya. Akan tetapi kecerdasan ini tidaklah mudah dalam upaya meningkatkannya, dibutuhkan berbagai faktor yang harus mendukung agar berhasilnya upaya meningkatkan kecerdasan ini.

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan adalah aspek perkembangan bahasa anak. Bahasa sebagai anugerah dari sang Pencipta memungkinkan individu dapat hidup bersama dengan orang lain, membantu memecahkan masalah, dan memposisikan diri sebagai makhluk yang berbudaya. Menurut Lilis Madyawati “kecerdasan bahasa disebut juga dengan kecerdasan linguistik, yaitu kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif baik secara lisan maupun tulisan.”¹Kecerdasan ini mencakup kepekaan terhadap arti kata, urutan kata, suara, ritme, dan intonasi dari kata yang diucapkan, termasuk kemampuan untuk mengerti kekuatan kata dalam mengubah kondisi pikiran dan menyampaikan informasi.

¹Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*(Jakarta: Kencana, 2017), 126.

Menurut Campbell kecerdasan verbal linguistik yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk berpikir dalam bentuk kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan dan menghargai makna yang kompleks. Seseorang dengan kecerdasan verbal linguistik yang tinggi dapat memperhatikan suatu penguasaan bahasa yang sesuai.² Kecerdasan verbal linguistik berhubungan dengan kemampuan membaca, menulis, berdiskusi, berargumentasi, dan berdebat. Orang dengan kecerdasan berbahasa dapat menceritakan kisah, berdebat, berdiskusi, menafsirkan, menyampaikan laporan, dan melaksanakan berbagai tugas lain yang berkaitan dengan berbicara dan menulis serta dapat dengan mudah mempengaruhi orang lain melalui kata-kata. Menurut Fadlillah bahwa “kecerdasan linguistik memiliki empat keterampilan utama, yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara.

Di MI Miftahul Ulum Rambipuji, peneliti menemukan kemampuan siswa dalam berbahasa masih sangat kurang. Hal ini diketahui dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 Januari 2020, dimana para siswa disana masih banyak yang belum bisa membaca dan menulis dengan lancar khususnya kelas bawah. Membaca dan menulis termasuk dalam kecerdasan verbal linguistik, yang mana siswa kelas bawah harusnya sudah lancar dalam membacakan menulis. Peneliti juga melakukan wawancara pada siswa kelas II yaitu Adib Bima Yasdat Hudan dia mengatakan “pelajarannya sering buat bosan pak”³. Dan juga pada siswa lain yang bernama Dzawi Hilmah Ati’illah dia mengatakan “kalau pelajarannya sambil bermain kan enak”⁴.

²Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2017), 127.

³ Adib Bima Yasdat Hudan, wawancara, Jember, 17 Januari 2020

Dari ini dapat diambil kesimpulan bahwa metode yang diterapkan guru dalam pembelajaran kurang menarik sehingga menjadikan para siswa kurang minat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam meningkatkan kecerdasan bahasa, guru harus mengerti apa kebutuhan siswa dan juga harus paham dalam menentukan metode apa yang dianggap tepat. Maka dari itu peneliti melakukan wawancara kepada ibu guru kelas II MI Miftahul Ulum Rambipuji yaitu ibu Lutfillah. Beliau mengatakan, “dalam upaya meningkatkan kecerdasan verbal linguistic pada siswa khususnya kelas bawah, dilembaga ini masih kurangnya metode-metode yang dewan guru terapkan dalam pembelajaran. Hal ini bisa disebabkan karena kurangnya fasilitas yang tersedia.”⁵ Karena dalam meningkatkan kecerdasan bagi anak khususnya kecerdasan verbal linguistik, strategi yang dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan tersebut adalah dengan metode bermain⁶.

Rendahnya kecerdasan verbal linguistic siswa di lembaga ini dikarenakan metode yang digunakan guru dalam pembelajaran merupakan metode yang monoton, dan kurangnya media-media yang bisa diterapkan dalam pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa merasa kurang berminat dalam memahami apa yang guru sampaikan. Oleh karena itu, peneliti menyarankan dengan metode bermain dalam belajar. Karena dalam pikiran anak-anak bermain adalah hal yang sangat menyenangkan dan sangat mereka sukai. Jadi dengan metode bermain ini, kita

⁴ Dzawi Hilmah Ati'illah, wawancara, Jember, 17 januari 2020

⁵ Lutfillah, wawancara, Jember, 17 Januari 2020.

⁶ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (Jakarta: KENCANA, 2017),134.

ajak siswa untuk bermain sebuah permainan yang sudah kita sisipkan pelajaran-pelajaran didalamnya. Permainan yang efektif dalam meningkatkan verbal linguistik pada siswa salah satunya adalah bermain puzzle huruf.⁷ Puzzle huruf merupakan permainan yang dibuat dari huruf-huruf yang terpisah dan dapat disusun kembali menjadi rangkaian kata-kata.⁸ Melalui permainan puzzle huruf, siswa dapat menyusun kata-kata yang mereka tahu atau bahkan kata-kata baru yang mereka belum pernah mengetahuinya, sehingga dapat menambah kosa kata siswa dan meningkatkan kecerdasan verbal linguistiknya.

Penerapan metode bermain puzzle huruf ini sangat efektif dalam upaya meningkatkan kecerdasan verbal linguistik. Hal ini dapat diketahui dari kajian-kajian terdahulu yang pernah dilakukan oleh seseorang yang melakukan penelitian dengan masalah dan metode yang sama dengan penelitian yang peneliti lakukan sekarang. Vita Maya Amalini mahasiswa IAIN Jember, dalam skripsinya yang berjudul peningkatan kecerdasan verbal linguistik melalui bermain puzzle huruf pada kelompok A di RA Ar-rohmah Arjasa kabupaten Jember tahun pelajaran 2018/2019 mengungkapkan, dalam upaya meningkatkan kecerdasan verbal linguistic metode bermain puzzle huruf sangat efisien untuk diterapkan. Karena dalam penelitiannya, pada awalnya kecerdasan verbal linguistic ditempatnya meneliti masih berkembang dengan kurang baik, setelah menerapkan metode bermain puzzle huruf ini kecerdasan

⁷ Lilis, 34.

⁸ Lilis, 134.

anak didik berkembang dengan sangat baik.⁹

Dzuriatul Muchlisoh dalam penelitiannya yang berjudul *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Permainan ABCD Pada Anak Kelompok B di RA Nurul Anwar Jenggawah* juga mengungkapkan kemampuan bahasa sangat efektif dalam upaya peningkatannya melalui metode bermain. Karena dengan metode bermain para siswa tidak akan merasa jenuh dalam mengikuti pelajaran. Karena mengacu pada teori yang ada, menurut Armstrong (2013) beberapa strategi yang dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan verbal linguistik anak yaitu dengan permainan puzzle huruf.¹⁰ Melalui permainan puzzle huruf anak-anak dapat lebih bersemangat dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga kecerdasan verbal linguistik mereka dapat meningkat.¹¹ Mengacu pada teori yang ada dan juga penelitian terdahulu yang pernah orang lain lakukan dengan keberhasilan yang dicapainya, merupakan alasan bagi peneliti menggunakan metode permainan puzzle huruf ini. Selain sangat mudah menerapkannya dan juga media yang harus disiapkan juga tidak terlalu sulit, permainan puzzle huruf ini sangat disukai anak-anak. Karena permainan ini menarik bagi mereka sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yang guru sampaikan. Maka dari itu, berdasarkan uraian diatas

⁹ Vita MayaAamalini, *Peningkatan Kecerdasan Verbal Linguistic Melalui Bermain Puzzle Huruf Pada Kelompok A di RA Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember*, (skripsi: IAIN Jember, 2019)

¹⁰ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (Jakarta: KENCANA, 2017), 134.

¹¹ Dzuriatul Muchlisoh, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Permainan ABCD Pada Anak Kelompok B di RA Nurul Anwar Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember*, (skripsi: IAIN Jember, 2019)

peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan kecerdasan verbal linguistik melalui bermain puzzle huruf pada kelas di MI Mifathul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2019/2020”.

B. FOKUS PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka dapat ditetapkan fokus masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan kemampuan menyimak anak kelas 2 melalui permainan puzzle huruf dalam upaya meningkatkan kecerdasan verbal linguistik di MI Mifathul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimana meningkatkan kemampuan berbicara anak kelas 2 melalui permainan puzzle huruf dalam upaya meningkatkan kecerdasan verbal linguistik di MI Mifathul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?
3. Bagaimana meningkatkan kemampuan membaca anak kelas 2 melalui permainan puzzle huruf dalam upaya meningkatkan kecerdasan verbal linguistik di MI Mifathul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu pada masalah-

masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.¹² Berpijak pada fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perencanaan upaya meningkatkan kecerdasan verbal linguistik melalui bermain puzzle huruf kelas 2 di MI Miftahul Ulum Rambipuji Tahun Pelajaran 2019/2020.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan upaya meningkatkan kecerdasan verbal linguistik melalui bermain puzzle huruf kelas 2 di MI Miftahul Ulum Rambipuji tahun pelajaran 2019/2020.
3. Mengidentifikasi evaluasi upaya meningkatkan kecerdasan verbal linguistik melalui bermain puzzle huruf kelas 2 di MI Miftahul Ulum Rambipuji tahun pelajaran 2019/2020.

D. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Kegunaan dapat berupa kegunaan yang bersifat teoritis dan kegunaan praktis, seperti kegunaan bagi penulis, instansi dan masyarakat secara keseluruhan. Kegunaan penelitian harus realistis.¹³

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran serta dapat dijadikan kajian bagi pembaca dalam meningkatkan kecerdasan verbal linguistik bagi

¹²Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember, IAIN Jember, 2020) 45.

¹³Tim Penyusun, 45

anak peserta didik. Selain itu dapat menambah wawasan keilmuan bagi peneliti pada khususnya dan pembaca umumnya.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi kepala MI dan Guru

Dapat memberikan masukan kepada MI Miftahul Ulum Rambipuji khususnya kepada para guru kelas yang mengajar agar terus berusaha untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya dengan memahami berbagai macam strategi dan metode pembelajaran lainnya.

b. Bagi pengembang ilmu pengetahuan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi guru untuk memilih dan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat.

c. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang meningkatkan kecerdasan verbal linguistik melalui metode bermain.

d. Bagi IAIN Jember

Bagi IAIN Jember penelitian ini diharapkan dapat menjadi literatur bagi lembaga dan mahasiswa yang ingin mengembangkan kajian tentang kecerdasan linguistik.

E. DEFINISI ISTILAH

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh

peneliti.¹⁴

1. Peningkatan Kecerdasan Verbal Linguistik

Kecerdasan verbal linguistik adalah kecerdasan dalam mengolah kata atau kemampuan menggunakan kata secara efektif baik secara lisan maupun tertulis.¹⁵ Berdasarkan pendapat di atas, istilah peningkatan kecerdasan verbal linguistik adalah meningkatkan kemampuan anak untuk mengungkapkan kata-kata, yang didahului dengan proses menyimak kata.

2. *Puzzle* Huruf

Puzzle huruf adalah media permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreatifitas anak yang manfaatnya untuk mengetahui perkembangan kemampuan bahasa keaksaraan anak khususnya dalam mengenal dan menyebutkan huruf.¹⁶

Puzzle huruf adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan verbal linguistik yang terdiri dari kepingan-kepingan huruf yang dapat disusun menjadi sebuah kata.

3. Subyek penelitian ini lebih difokuskan pada siswa kelas bawah MI Miftahul Ulum Rambipuji, peneliti memiliki subyek penelitian kelas bawah karena memang metode ini untuk kelas bawah.

Berdasarkan definisi istilah yang telah dipaparkan di atas, maka yang dimaksud dengan peningkatan kecerdasan verbal linguistik melalui bermain

¹⁴ Tim Penyusun, 45.

¹⁵ Farhatin Masrurah, "Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Melalui Pendekatan *Beyond Centers and CircleTime (BCCT)*", *Jurnal Lisan Al-Hal*, 2 (Desember, 2014), 310.

¹⁶ Evi Ifanah dan Elisabeth Christiana, "Pengaruh Media Permainan *Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok A*", *Jurnal PAUD Teratai*, 2 (2016), 2.

puzzle huruf adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca anak usia dini melalui bermain menyusun kepingan *puzzle* yang terdiri dari huruf-huruf sehingga membentuk kata di lembaga MI Miftahul Ulum Rambipuji

F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Format penulisan sistematika pembahasan adalah dalam bentuk deskriptif naratif, bukan seperti daftar isi.¹⁷

BAB Satu, Pendahuluan, bab ini membahas tentang latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, serta sistematika penelitian.

BAB Dua, kajian kepustakaan, dalam bab ini terdiri dari penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dan kajian teori yang dijadikan sebagai pijakan dalam melakukan penelitian.

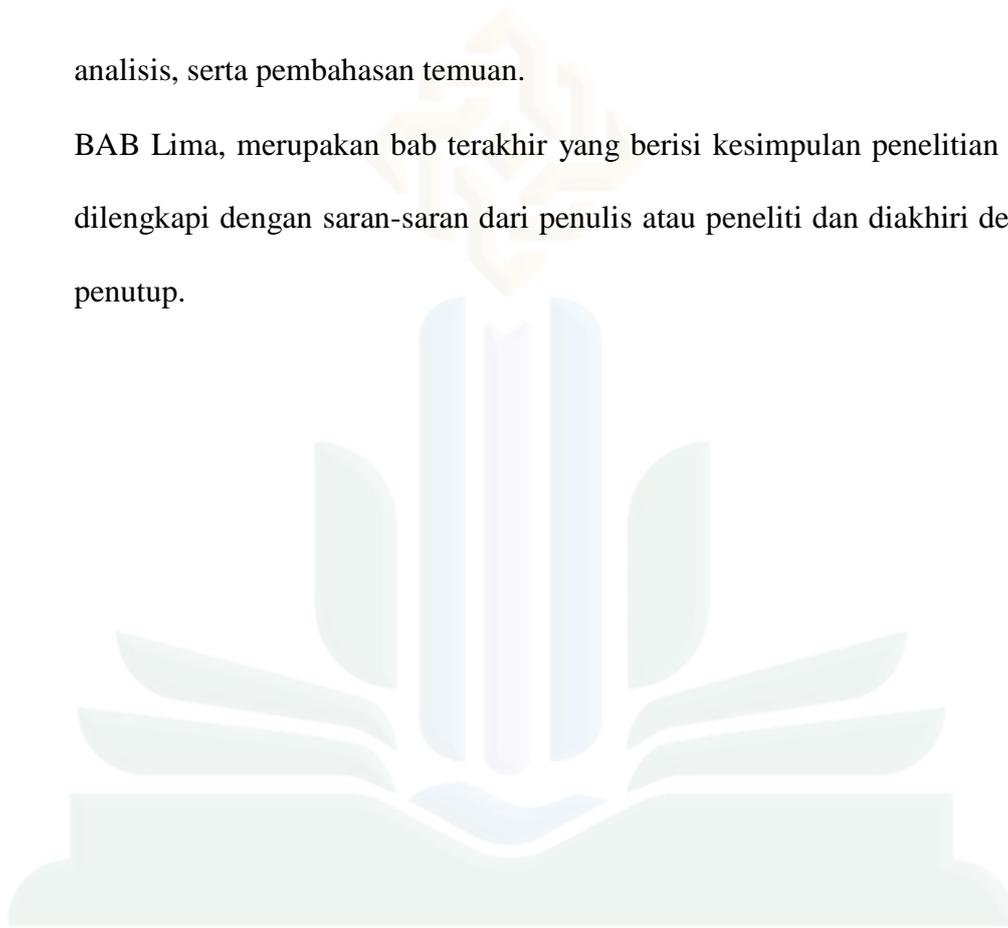
BAB Tiga, metodologi penelitian, dalam bab ini membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian yang dilakukan, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, serta tahap-tahap penelitian yang akan dilaksanakan.

BAB Empat, membahas tentang penyajian data dan analisis yang didalamnya berisikan gambaran objek penelitian, penyajian data dan

¹⁷ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: IAIN Jember Press, 2017), 48.

analisis, serta pembahasan temuan.

BAB Lima, merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan penelitian yang dilengkapi dengan saran-saran dari penulis atau peneliti dan diakhiri dengan penutup.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang peneliti lakukan, kemudian membuat ringkasannya. Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang dilakukan. Adapun kajian yang mempunyai keterkaitan dengan penelitian ini antara lain:

1. Skripsi yang disusun oleh Dzuriatul Muchlisoh mahasiswa IAIN Jember program studi pendidikan anak usia dini tahun 2019. Melakukan penelitian dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Permainan ABCD Pada Anak Kelompok B di RA Nurul Anwar Jenggawah Jember.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan bahasa yang dicapai pada anak melalui metode permainan ABCD. Metode yang digunakan adalah metode tindakan kelas. Subyek penelitiannya adalah anak didik kelompok B di RA Nurul Anwar Jenggawah, yang terdiri dari 32 anak. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif presentatif dan deskriptif aktivitas anak didik.¹⁸

Persamaan pada penelitian ini adalah meneliti tentang kecerdasan

¹⁸ Dzuriatul Muchlisoh, Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Permainan ABCD Pada Anak Kelompok B di RA Nurul Anwar Jenggawah (skripsi: IAIN Jember, 2019).

verbal linguistik dan metode penelitian yang digunakan menggunakan metode kualitatif. Perbedaan dalam penelitian ini adalah subjek penelitian, pada penelitian terdahulu subjek yang digunakan adalah anak usia dini kelompok B, sedangkan penelitian ini subjek yang digunakan adalah anak didik kelas 1 MI.

2. .Skripsi yang ditulis oleh Rr. Ekanti Prihartawati Program Studi Pendidikan Luar Biasa Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, tahun 2016 mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, malukakan penelitian dengan judul Pengaruh Media Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III SLB N Sleman.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman. Hasil penelitian bahwa media permainan *puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman. Media permainan *puzzle* memberikan pengaruh positif untuk mengenalkan huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang. Hal tersebut telah dibuktikan dengan adanya perubahan skor dari tes kemampuan mengenal huruf vokal pada fase baseline dan intervensi. Pada saat baseline subjek mendapatkan skor dengan rata-rata 54%, sedangkan pada saat intervensi mendapatkan skor 89,58%. Durasi dalam

mengerjakan tugas dari fase baseline hingga intervensi juga semakin pendek. Pada saat baseline durasi dalam mengerjakan tugas yaitu 48 menit sedangkan pada saat intervensi durasi dalam mengerjakan tugas secara mandiri 37 menit.

Persamaan dalam penelitian ini terdapat dalam variabel dua yang digunakan yaitu menggunakan permainan *puzzle*. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terdapat dalam metode penelitian. Penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Subjek penelitian dalam penelitian terdahulu adalah anak berkebutuhan khusus yaitu anak tunagrahita dengan kategori sedang, sedangkan pada penelitian ini subjek yang digunakan yaitu kelompok A.¹⁹

3. Skripsi yang ditulis oleh Nuril Mar'atus sholihah mahasiswa IAIN Jember program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah tahun 2019. Melakukan penelitian dengan judul Kecerdasan Verbal Linguistik Pada Penerapan Dua Bahasa Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama Kraton Kencong Jember tahun 2018/2019. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang penerapan dua bahasa dalam pembelajaran dalam upaya meningkatkan verbal linguistik, mendeskripsikan partisipasi siswa dalam pembelajaran

¹⁹ Rr. Ekanti Prihartawati, *Pengaruh Media Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III SLB N Sleman*. 2016. Skripsi. (Universitas Negeri Yogyakarta. 2016).

setelah diterapkan metode dua bahasa dalam pembelajaran ini, mendeskripsikan kemampuan verbal linguistik anak setelah diterapkan metode dua bahasa dalam pembelajaran. Hasil penelitian dengan menerapkan metode dua bahasa dalam pembelajaran, dapat meningkatkan kemampuan verbal linguistik anak di SD NU Kraton Kencong.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama fokus pada peningkatan kecerdasan bahasa dan juga sama-sama diterapkan pada anak tingkat SD/MI. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian terdahulu fokus pada penerapan dua bahasa dalam pembelajaran, sedangkan penelitian yang dilakukan berfokus pada penerapan belajar sambil bermain. Subjek penelitian dalam penelitian terdahulu adalah anak berkebutuhan khusus yaitu anak tunagrahita dengan kategori sedang, sedangkan pada penelitian ini subjek yang digunakan yaitu kelompok A.

4. Skripsi yang disusun oleh Sri Herawati mahasiswa Universitas Bengkulu tahun 2014. Melakukan penelitian dengan judul Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Melalui Kegiatan Bercerita dengan Media Boneka dan Celemek di Kelompok B2 TK Kartika II-21 Yonif 144/JY Curup Selatan Kabupaten Rejang Lebong. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan bahasa dengan menerapkan metode bercerita dengan media boneka dan celemek serta meningkatkan aktivitas pembelajaran bahasa dengan metode bercerita menggunakan

boneka dan celemek. Hasil penelitian ini adalah perhatian anak terhadap penjelasan guru meningkat, kerjasama dan keaktifan anak dalam kelompok baik.

Persamaan dalam penelitian ini terdapat dalam variabel yang digunakan yaitu kecerdasan linguistik. Perbedaan penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Variabel dua yang digunakan pada penelitian terdahulu adalah metode bercerita dengan media boneka dan celemek, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode bermain *puzzle* huruf. Subjek penelitian pada penelitian terdahulu adalah anak kelompok B, sedangkan pada penelitian ini subjek penelitian adalah kelompok A.²⁰

5. Skripsi yang disusun oleh Firdha Adzana Kharismawati dengan judul Upaya Guru Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Verbal Siswa Kelas 5 dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di SD Negeri Siman Sekaran Lamongan.²¹ Mahasiswi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang menyusun penelitian ini dengan menggunakan metode kualitatif.
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kecerdasan linguistik

²⁰ Sri Herawati, *Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Melalui Kegiatan Bercerita dengan Media Boneka dan Celemek di Kelompok B2 TK Kartika II-21 Yonif 144/JY Curup Selatan Kabupaten Rejang Lebong*. 2014. Skripsi. (Universitas Bengkulu.2014).

²¹Firdha Adzana Kharismawati, *Upaya Guru Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Verbal Siswa Kelas 5 dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di SD Negeri Siman Sekaran Lamongan*. 2017. Skripsi. (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. 2017).

verbal kelas 5, untuk mengetahui upaya guru dalam mengembangkan kecerdasan linguistik verbal kelas 5 dan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi kecerdasan linguistik verbal kelas 5 pada pembelajaran bahasa Inggris di SDN Siman Sekaran Lamongan. Hasil dari penelitian ini adalah siswa senang berkomunikasi dengan teman dan gurunya dengan menggunakan bahasa Inggris walaupun kadang bercampur dengan bahasa ibu, guru berupaya terampil dalam menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan, dan faktor pendukung yang ditemukan adalah adanya kegiatan ekstrakurikuler dan kegiatan perlombaan serta terdapat kegiatan yang dilakukan di luar kelas. Sedangkan faktor penghambat yaitu kurang tersedianya alat peraga dan media pembelajaran serta masih ada siswa dengan kemampuan berbahasanya masih kurang.

Persamaan pada penelitian ini adalah meneliti tentang kecerdasan verbal linguistik dan metode penelitian yang digunakan menggunakan metode kualitatif. Perbedaan dalam penelitian ini adalah subjek penelitian, pada penelitian terdahulu subjek yang digunakan adalah siswa kelas 5 sekolah dasar, sedangkan penelitian ini subjek yang digunakan adalah anak usia dini kelompok A.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1	Dzuriatul Muchlisoh	Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Permainan ABCD Pada Anak Kelompok B Di RA Nurul Anwar Jenggawah Jember.	Penelitian yang dilakukan sama-sama membahas tentang upaya meningkatkan kemampuan bahasa pada anak dan juga mengguakan metode permainan	Penelitian ini dilakukan di RA sedangkan peneliti dalam penelitiannya di lakukan di MI .
2	Rr. Ekanti Prihartawati	Pengaruh Media Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III SLB N Sleman. Purbonegaran ,Gondokusuman Yogyakarta.	Penelitian ini terdapat dalam variabel dua yang digunakan yaitu menggunakan permainan <i>puzzle</i>	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terdapat dalam metode penelitian
3	Nuril Mar'atus Sholihah	Kecerdasan Verbal Linguistik Pada Penerapan Dua Bahasa Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama Kraton Kencong Jember tahun 2018/2019.	Penelitian ini sama juga membahas kecerdasan verbal linguistik (bahasa) pada anak-anak yang diterapkan dalam pembelajaran, dan juga sama-sama	Penlitian ini tidak menggunakan media apapun dan juga tidak dikemas dalam bentuk permainan sedangkan peneliti menggunakan media dan juga dalam bentuk

			meneliti di MI	permainan dalam penerapannya
4	Sri Herawati	Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Melalui Kegiatan Bercerita dengan Media Boneka dan Celemek di Kelompok B2 TK Kartika II-21 Yonif 144/JY Curup Selatan Kabupaten Rejang Lebong	Persamaan dalam penelitian ini terdapat dalam variabel yang digunakan yaitu kecerdasan linguistik	Perbedaan penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif
5	Firdha Adzana Kharismawati	Upaya Guru Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Verbal Siswa Kelas 5 dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di SD Negeri Siman Sekaran Lamongan	Pada penelitian ini adalah meneliti tentang kecerdasan verbal linguistik dan metode penelitian yang digunakan menggunakan metode kualitatif	Perbedaan dalam penelitian ini adalah subjek penelitian, pada penelitian terdahulu subjek yang digunakan adalah siswa kelas 5 sekolah dasar, sedangkan penelitian ini subjek yang digunakan adalah anak usia dini kelas 2

Orisinalitas dalam penelitian ini adalah memfokuskan pada aspek kecerdasan linguistik dalam menyimak, berbicara, membaca anak melalui permainan *puzzle* huruf yang dilakukan pada kelas 2 di MI Miftahul Ulum Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember pada tahun pelajaran 2019/2020.

B. Kajian Teori

Kajian teori dibawah ini membahas tentang kecerdasan verbal linguistik, perkembangan berbicara anak, perkembangan membaca anak dan hakikat bermain *puzzle* huruf. Uraian selengkapnya sebagai berikut.

1. Kecerdasan Majemuk

Kecerdasan merupakan anugrah yang diberikan oleh Allah SWT kepada manusia sebagai salah satu kelebihan manusia. Kecerdasan sering diartikan dalam lingkup yang sempit, karena hanya dilihat dari kemampuan dalam menyelesaikan serangkaian tes IQ, kemudian hasil yang didapat menjadi angka standar kecerdasan. Menurut Gardner “kecerdasan manusia manusia memiliki kecerdasan yang tak terbatas yang dapat dikelompokkan menjadi; kecerdasan linguistik (bahasa), logika-matematika, visual-spasial, gerak tubuh, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan spiritual.”²²

Kecerdasan majemuk merupakan bentuk-bentuk kecerdasan yang bisa dimiliki oleh setiap orang. Istilah kecerdasan majemuk diambil dari makna *multiple intelligences* yang dicetuskan oleh Howard Gardner. Menurut Michalopoulou dan Grantza *multiple intelligences* dibedakan menjadi:

a. Kecerdasan Musikal

Kecerdasan musikal adalah kemampuan memahami aneka bentuk musikal dengan cara mempersepsikan (penikmat musik), membedakan (kritikus musik), mengubah (komposer), dan mengekspresikan (penyanyi).

²²Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2017), 18.

Anak dengan kecerdasan musikal umumnya menyukai banyak jenis alat musik dan selalu tertarik memainkannya, mudah mengingat lagu dan peka terhadap suara-suara, senang mengumpulkan lagu, dll.

b. Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik merupakan suatu kecerdasan, ketika seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan, seperti berlari, menari, membangun sesuatu, melakukan kegiatan seni dan hasta karya.

c. Kecerdasan Logika Matematis

Kecerdasan logika matematika merupakan kecerdasan dalam menggunakan angka dan logika. Seorang anak yang berkecerdasan logika matematika umumnya mampu mengenal dan cepat mengerti konsep jumlah, waktu dan prinsip sebab-akibat, mampu mengamati objek dan mengerti fungsi dari objek tersebut, serta pandai dalam pemecahan masalah yang menuntut pemikiran logis.

d. Kecerdasan Linguistik

Kecerdasan linguistik merupakan kecerdasan dalam menggunakan kata secara efektif baik secara lisan maupun tulisan.

e. Kecerdasan Visual-Spasial

Kecerdasan visual-spasial merupakan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban.

f. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal, yaitu berpikir lewat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Kegiatan yang mencakup kecerdasan interpersonal yakni memimpin, mengorganisasi, berinteraksi, berbagi, menyayangi, berbicara, sosialisasi, menjadi pendamai, permainan kelompok, klub, dan kerja sama.

g. Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal merupakan kemampuan seseorang untuk berpikir secara reflektif yaitu mengacu kepada kesadaran reflektif mengenal perasaan dan proses pemikiran diri sendiri. Mereka mudah berkonsentrasi dengan baik, suka bekerja sendiri, dan cenderung pendiam.

h. Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan naturalis yaitu kecerdasan untuk mencintai keindahan alam melalui pengenalan terhadap flora dan fauna yang terdapat di lingkungan sekitar dan juga mengamati fenomena alam dan kepekaan/kepedulian terhadap lingkungan sekitar.

i. Kecerdasan Spiritual

Kecerdasan spiritual bersandar dari hati dan terilhami sehingga jika seseorang memiliki kecerdasan spiritual, maka segala sesuatu yang dilakukan akan berakhir dengan sesuatu yang menyenangkan.²³

²³Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2017), 21.

2. Kecerdasan Verbal Linguistik

Potensi kecerdasan yang dimiliki seseorang tumbuh dan berkembang seiring pertumbuhannya sebagai manusia yang tidak lepas dari keterkaitan faktor internal dan eksternal. Pada dasarnya potensi kecerdasan seseorang secara keseluruhan dapat dikembangkan sehingga kecerdasan seseorang yang lemah dapat menjadi kuat asalkan diberi kesempatan untuk dikembangkan. Kecerdasan verbal linguistik adalah salah satu kecerdasan yang perlu dikembangkan dalam diri anak. Kecerdasan yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk berpikir dalam bentuk kata-kata yang menggunakan bahasa untuk mengekspresikan dan menghargai makna yang kompleks.²⁴

Kecerdasan verbal linguistik lebih dikenal dengan kecerdasan linguistik. Linguistik adalah sebuah bidang ilmu yang mengkaji dan mempelajari segala sesuatu tentang bahasa mulai dari bentuk (*form*), fungsi (*function*), makna (*meaning*), nilai (*value*), sampai dengan wacana bahasa (*discourse*) secara ilmiah.²⁵

Menurut Gardner inteligensi linguistik adalah kemampuan untuk menggunakan dan mengolah kata-kata dengan efektif, baik secara oral maupun tertulis. Inteligensi linguistik berhubungan erat dengan keterampilan orang dalam menguasai bahasa tulisan dan lisan. Orang yang berinteligensi linguistik tinggi, akan berbahasa dengan lancar, baik, terstruktur, dan lengkap. Ia akan mudah mengembangkan pengetahuan dan kemampuan

²⁴ Lilis, 126.

²⁵ Yendra, *Mengenal Ilmu Bahasa (Linguistik)* (Yogyakarta: Deepublish, 2016), 35

berbahasanya, akan mudah mempelajari berbagai ragam bahasa serta mudah mengerti urutan dan arti kata-kata dalam belajar bahasa.²⁶

Menurut Justinus Reza Prasetya & Yeny Andriani ciri-ciri orang dengan kecerdasan linguistik adalah sebagai berikut:

- 1) Menghafal dan mengingat nama, kata, dan istilah baru sepanjang waktu.
- 2) Mempelajari bahasa asing dengan sangat mudah.
- 3) Memahami informasi dan petunjuk/ instruksi baru yang didengarnya.
- 4) Memiliki kepekaan terhadap arti kata dan urutannya yang baru didengarnya.
- 5) Menyampaikan suatu pesan lisan dengan jelas dan runtut.
- 6) Menggunakan kata dan bahasa secara efektif untuk berbicara dalam kehidupan sehari-hari.²⁷

Sedangkan cara untuk mengembangkan kecerdasan linguistik menurut Justinus Reza Prasetya & Yeny Andriani adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar mendengarkan secara efektif
- 2) Belajar berbicara dengan jelas
- 3) Perbanyak membaca buku-buku baru
- 4) Berlatih menulis kreatif.²⁸

Menurut Lilis Madyawati komponen kecerdasan verbal linguistik mencakup kemampuan menyimak (mendengar secara cermat dan kritis),

²⁶ S. Shoimatul Ula, *Revolusi Belajar: Optimalisasi Kecerdasan melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 88.

²⁷ Justinus Reza Prasetyo dan Yeny Andriani, *Multiply Your Multiple Intelligences Malatih 8 Kecerdasan Majemuk pada Anak dan Dewasa* (Yogyakarta: Andi, 2009), 44.

²⁸ Justinus, 45

kemampuan membaca secara aktif, kemampuan berbicara, dan kemampuan menulis.²⁹ Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak dalam lingkup perkembangan bahasa bahwa anak dengan usia 4-7 tahun, anak dapat menyimak perkataan orang lain, anak dapat berpartisipasi dalam percakapan (berbicara), anak mengenal simbol-simbol (membaca), dan meniru huruf (menulis).³⁰ Oleh sebab itu yang kecerdasan verbal linguistik kelompok A yang dapat dikembangkan yaitu kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca.

3. Kemampuan Menyimak

Kemampuan menyimak merupakan kemampuan berbahasa awal yang harus dikembangkan. Menurut Dhieni kemampuan menyimak merupakan kemampuan anak untuk dapat menghayati lingkungan sekitarnya dan mendengar pendapat orang lain dengan indera pendengaran. Kemampuan menyimak melibatkan proses menginterpretasi dan menerjemahkan suara yang didengar sehingga memiliki arti tertentu. Faktor kemampuan menyimak adalah sebagai berikut:

- a. *Acuity*, yaitu kesadaran akan adanya suara yang diterima oleh telinga.
- b. *Auditory discrimination*, yaitu kemampuan membedakan persamaan dan perbedaan suara atau bunyi.

²⁹ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2017), 134.

³⁰ Peraturan Pemerintah No. 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*

- c. *Auding*, yaitu suatu proses yang di dalamnya terdapat asosiasi antara arti dengan pesan yang diungkapkan. *Auding* melibatkan aspek perkembangan semantik dan sintaksis. Dengan memahami semantik, berarti anak memiliki pengetahuan tentang berbagai arti kata, sedangkan sintaksis berkaitan dengan pemahaman anak terhadap aturan dan fungsi kata.³¹

Menurut Bromley menjelaskan beberapa jenis faktor yang berpengaruh terhadap kemampuan menyimak anak, yaitu:

a. Faktor penyimak

Faktor penyimak berkaitan erat dengan tujuan, tingkat pemahaman, pengalaman, dan strategi anak dalam memonitor pemahaman mereka terhadap informasi yang disampaikan.

b. Faktor situasi

Faktor situasi berkaitan erat dengan lingkungan sekitar anak dan stimulus visual yang diberikan. Lingkungan yang kondusif bagi anak untuk menyimak adalah lingkungan yang bebas dari berbagai gangguan termasuk suara-suara atau bunyi-bunyian. Stimulus visual seperti papan tulis, gambar, diagram, maupun *overhead projector* dapat digunakan guru untuk membantu anak memahami materi yang diberikan.

³¹Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 4.3.

c. Faktor pembicara

Faktor pembicara juga berperan penting terhadap kegiatan menyimak pada anak. Guru perlu mengkomunikasikan pesan dengan berbagai cara sehingga anak dapat menyimak secara efektif.³²

Tahapan perkembangan anak usia 3-4 tahun dan usia 5-6 tahun dalam mendengarkan menurut Milestone dan “*Red Flags*” yaitu sebagai berikut:

a. Usia 3-4 tahun

- 1) Mengingat permainan jari
- 2) Memahami konsep sederhana
- 3) Menikmati mendengarkan cerita yang sama berulang-ulang
- 4) Menggabungkan kata-kata dan kalimat dari awal berdiskusi ke diskusi selanjutnya dengan buku yang sama
- 5) Menunjukkan dan memberi nama pada hewan-hewan yang berbeda
- 6) Mampu memahami dua perintah secara langsung
- 7) Dapat berbicara secara singkat tentang apa yang dilakukan
- 8) Dll.

b. Usia 5-6 tahun

- 1) Dapat mengenali warna dan bentuk dasar

³²Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 4.4.

- 2) Dapat menunjukkan pemahaman mengenai hubungan tempat
- 3) Mampu merasakan perbedaan nada dan mengerti tangga nada
- 4) Dapat melakukan hal yang membutuhkan petunjuk
- 5) Mampu menjaga informasi dalam urutan yang benar.³³

Kemampuan menyimak merupakan kemampuan berbahasa yang secara alamiah dikuasai oleh setiap anak yang normal, namun keterampilan menyimak ini harus dikembangkan melalui stimulasi-stimulasi dan latihan-latihan. Menurut Sabarti dan Tarigan fungsi dari menyimak adalah sebagai berikut:

4. Kemampuan Berbicara

Kemampuan berbahasa yang berkembang setelah menyimak adalah kemampuan berbicara. Pada awal kelahirannya, anak belum dapat membalas stimulus yang berasal dari manusia lain, keterampilan berbicara berkembang sesuai dengan perkembangan anak. Stimulus dari orang tua dapat menjalin suasana yang lebih komunikatif antara orang tua dan anak yang berdampak pada perkembangan selanjutnya.

Menurut Nurbiana Dhieni faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan berbicara pada anak adalah sebagai berikut:

- a. Faktor Neurologi, yaitu perkembangan kognitif, strategi memproses informasi, dan kemampuan *output* motor serta perkembangan sosial- emosional dan motivasi. Perkembangan kognitif mencakup

³³Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 4.4.

kecerdasan dan kematangan yang cukup untuk mengolah dan merencanakan apa yang akan dikatakan. Strategi memproses informasi adalah bagaimana memfokuskan perhatian terhadap suatu kata, untuk membedakan antara satu suara dan yang lainnya, serta untuk menangkap suara dalam dan menyimpannya dalam ingatannya sehingga mereka mengeluarkan suara tersebut dalam bentuk kata-kata pada nantinya. Kemampuan *output* motor, kemampuan berbicara membutuhkan koordinasi yang baik antara pergerakan mulut dan lidah. Bahasa termasuk instrumen sosial, maka interaksi antara manusia termasuk bagian penting dalam membangun bahasa dan kemampuan berbicara.

- b. Faktor Struktural dan Fisiologi meliputi kemampuan sensorik, oromuscular, dan mekanisme transmisi bahasa.
- c. Faktor lingkungan mencakup sosial budaya, pengalaman, dan konteks fisik.³⁴

Menurut Nurbiana Dhieni potensi yang terdapat pada anak untuk mendukung kemampuan berbicara adalah:

- 1) Kematangan alat berbicara

Kemampuan berbicara juga tergantung pada kematangan alat-alat berbicara, seperti tenggorokan, langit-langit, lebar rongga mulut, dan lain- lain dapat mempengaruhi kematangan berbicara.

³⁴ Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 5.4.

2) Kesiapan berbicara

Kesiapan mental anak sangat bergantung pada pertumbuhan dan kematangan otak.

3) Adanya model yang baik untuk dicontoh oleh anak

Anak membutuhkan model tertentu agar dapat melafalkan kata dengan tepat untuk dapat dikombinasikan dengan kata lain sehingga menjadi suatu kalimat yang berarti.

4) Kesempatan berlatih

Apabila anak kurang mendapatkan latihan keterampilan berbicara akan timbul frustrasi dan bahkan sering kali marah yang tidak dimengerti penyebabnya oleh orang tua atau lingkungannya.

5) Motivasi untuk belajar dan berlatih

Memberikan motivasi dan melatih anak untuk berbicara sangat penting bagi anak karena untuk memenuhi kebutuhannya untuk memanfaatkan potensi anak.

6) Bimbingan

Bimbingan bagi anak sangat penting untuk mengembangkan potensinya. Oleh karena itu hendaknya orang tua suka memberikan contoh atau model bagi anak, berbicara dengan pelan yang mudah diikuti oleh anak dan orang tua siap kritik atau membetulkan apabila dalam berbicara anak berbuat suatu kesalahan.³⁵

Perkembangan berbicara merupakan suatu proses yang menggunakan

³⁵ Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 5.5.

bahasa ekspresif dalam membentuk arti. Perkembangan berbicara pada anak berawal dari anak menggumam, maupun membeo. Menurut Nurbiana Dhieni tahap perkembangan bahasa berbicara anak secara umum terbagi menjadi dua periode yaitu prelinguistik dan linguistik. Mulai periode linguistik inilah hasrat anak mengucapkan kata-kata yang pertama, yang merupakan saat paling menakjubkan bagi orang tua. Periode linguistik terbagi menjadi tiga fase besar yaitu:

1) Fase satu kata (*holofrase*)

Pada fase ini anak mempergunakan satu kata untuk menyatakan pikiran yang kompleks, baik yang berupa keinginan, perasaan atau temuannya tanpa perbedaan yang jelas.

2) Fase dua lebih dari satu kata

Fase dua kata muncul pada anak berusia 18 bulan. Pada fase ini anak sudah dapat membuat kalimat sederhana yang terdiri dari dua kata.

3) Fase ketiga adalah fase *diferensiasi*

Periode terakhir dari masa balita yang berlangsung antara usia dua setengah sampai lima tahun. keterampilan anak dalam berbicara mulai lancar dan berkembang pesat.³⁶

Perkembangan bicara anak bertujuan untuk menghasilkan bunyi verbal. Kemampuan berbicara anak akan berkembang melalui pengucapan suku kata yang berbeda-beda dan diucapkan secara jelas. Menurut Dhieni kemampuan berbahasa anak usia 4-6 tahun yang paling efektif dilakukan adalah

³⁶ Nurbiana Dhieni, 5.17.

kemampuan berbicara. Hal ini selaras dengan karakteristik umum kemampuan bahasa anak pada usia tersebut. Karakteristik anak usia dini berdasarkan usia anak adalah sebagai berikut:³⁷

1. Usia Empat Tahun

- a. Memahami beberapa kata sambung
- b. Mendefinisikan benda yang sama
- c. Menanyakan definisi kata-kata
- d. Menunjuk dada, tumit, pergelangan kaki, rahang
- e. Menamakan warna hijau, kuning, oranya, dan ungu
- f. Memahami perbandingan
- g. Mengikuti tiga perintah yang tidak berhubungan dengan urutan yang benar
- h. Mengajukan pertanyaan “kapan” dan “mengapa”
- i. Memahami urutan kejadian saat diceritakan
- j. Menggambarkan perbedaan benda-benda
- k. Menggambarkan persamaan benda-benda
- l. Menanamkan warna coklat, hitam, merah muda, putih, dan abu-abu
- m. Membicarakan tentang hubungan sebab akibat dengan menggunakan kata “sehingga”
- n. Menggunakan kata kerja dan kata benda
- o. Menunjukkan beraneka ragam penggunaan bahasa: mendapat dan memberikan keterangan, mengekspresikan gagasan, dan pendapat.

³⁷⁷Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014),5.21.

2) Usia Lima Tahun

- a. Turut serta dalam percakapan tanpa monopoli
- b. Menggunakan kata-kata yang berhubungan dengan urutan kejadian
- c. Menggunakan kata besok dan kemarin
- d. Menggunakan kalimat yang terdiri dari lima kata, menjawab telepon, menyampaikan pesan sederhana
- e. Dapat mengulang kalimat yang terdiri dari sembilan dan 10 suku kata
- f. Menjawab pertanyaan secara rutin selama kegiatan kelompok (10-15 menit).

3) Usia Enam Tahun

- a. Menggunakan kalimat yang terdiri dari enam kata
- b. Menghubungkan pengulangan atau berbagi benda dengan kelompoknya di kelas
- c. Menjawab pertanyaan “kapan”
- d. Mengulangi kalimat yang terdiri dai 10 dan 11 suku kata.

5. Kemampuan Membaca

Membaca sangat penting dalam kehidupan manusia. Tidak ada kegiatan yang tidak memerlukan membaca. Dengan membaca manusia dapat memahami banyak hal. Membaca juga merupakan modal untuk mempelajari ilmu-ilmu lain. Untuk itu, manusia perlu memiliki kemampuan membaca. Budaya membaca juga harus dipupuk sejak dini. Namun ada sebagian orang yang bertanya kapan waktu yang pas untuk mengajarkan

membaca bagi anak. Ada yang berpendapat membaca baru diajarkan ketika anak sudah masuk SD, tetapi banyak para ahli yang berpendapat bahwa membaca harus distimulasi sejak dini.

Seperti halnya pendapat Montessori dan Hainstock mengemukakan bahwa pada usia 4-5 tahun anak sudah dapat diajarkan membaca dan menulis, bahkan membaca dan menulis merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak usia dini.³⁸

Menurut Nurbiana Dhieni membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Jadi, kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup berbagai kegiatan, seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.³⁹

Adapun menurut Hari membaca merupakan interpretasi yang bermakna dari simbol verbal yang tertulis/ tercetak⁴⁰

Kemampuan membaca sangat penting bagi anak. Menurut leonhardt menyatakan beberapa alasan mengapa perlu menumbuhkan cinta membaca pada anak.

1. Anak yang senang membaca akan membaca dengan baik, sebagian besar waktunya digunakan untuk membaca.
2. Anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan yang

³⁸ Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 7.2

³⁹ Nurbiana, 7.3

⁴⁰ Nurbiana, 7.3

tinggi.

3. Membaca akan memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal, dan membuat belajar lebih mudah.
4. Kegemaran membaca akan memberikan beragam perspektif kepada anak.
5. Membaca dapat membantu anak untuk memiliki rasa kasih sayang.
6. Anak-anak yang gemar membaca dihadapkan pada suatu dunia yang penuh dengan kemungkinan dan kesempatan.
7. Anak-anak yang gemar membaca akan mampu mengembangkan pola berpikir kreatif dalam diri mereka.⁴¹

Sebelum mengajarkan membaca pada anak, dasar-dasar kemampuan membaca atau kemampuan kesiapan membaca perlu dikuasai oleh anak terlebih dahulu. Menurut Nurbiana Dhieni, adapun kemampuan-kemampuan kesiapan membaca yang akan dikembangkan itu adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan membedakan auditorial

Anak-anak harus belajar untuk mamahami suara-suara umum di lingkungan mereka dan membedakan di antara suara-suara tersebut.

2. Kemampuan diskriminasi visual

Anak-anak harus belajar untuk memahami objek dan pengalaman umum dengan gambar-gambar pada foto, lukisan, dan pantomim.

3. Kamampuan (membuat) hubungan suara-simbol

⁴¹ Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 7.4.

Anak harus mampu mengaitkan huruf besar dan huruf kecil dengan nama mereka dan dengan suara yang mereka representasikan.

4. Kemampuan perseptual motoris

Anak-anak harus cukup dewasa untuk mampu menggunakan otot halus tangan dan jari mereka dan untuk melakukan koordinasi gerakan dengan apa yang mereka lihat

5. Kemampuan bahasa lisan

Mereka harus memperluas dan menggunakan kosakata bahasa lisan mereka untuk menjelaskan ide-ide, untuk mendeskripsikan objek dan peristiwa, untuk mengekspresikan perasaan mereka sendiri atau orang imajiner mereka.

6. Membangun sebuah latar belakang pengalaman

Hal ini bisa dilakukan dengan kegiatan membacakan kisah yang dapat memunculkan minat baca anak.

7. Interpretasi gambar

Menunjukkan gambar kepada anak dan mengajak anak untuk menginterpretasikan gambar secara aktif.

8. Progresi ke kiri ke kanan

Memberikan arahan kepada anak bahwa membaca dimulai dari kiri ke kanan.

9. Kemampuan merangkai

Mengajak anak untuk merangkai sebuah gambar seri dengan benar.

10. Penggunaan bahasa mulut

Membuat sekelompok anak-anak ikut serta dalam kegiatan.

11. Pengenalan melihat kata

Mengajarkan kata-kata yang umum dipakai.

12. Lateralisasi

Banyak jenis kegiatan berbeda yang dapat menolong anak-anak belajar untuk membedakan antara tangan kanan dan tangan kiri serta antara kaki kanan dan kaki kiri. Hal ini dapat dilakukan dengan bermain game “Simon Says”.

13. Koordinasi gerak

Kebanyakan kegiatan dan game yang dimasukkan dalam program pendidikan fisik di sekolah akan membantu meningkatkan koordinasi gerak anak.⁴²

Menurut Anderson kemampuan membaca pada anak dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut:

1. Motivasi

Faktor motivasi akan menjadi pendorong semangat anak untuk membaca.

Motivasi dibagi menjadi dua yaitu motivasi instrinsik yaitu motivasi yang bersumber dari pembaca itu sendiri dan motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang bersumber dari luar pembaca itu sendiri.

2. Lingkungan keluarga

Keteladanan harus sesering mungkin ditunjukkan kepada anak oleh orang

⁴² Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 7.5.

tua. Dengan menunjukkan perilaku membaca sesering mungkin pada anak, membuat anak gemar membaca.

3. Bahan bacaan

Minat baca serta kemampuan membaca seseorang juga dipengaruhi oleh bahan bacaan. Bahan bacaan yang terlalu sulit untuk seseorang dapat memastikan selera untuk membaca.⁴³

Kemampuan membaca pada anak berkembang dalam beberapa tahapan. Menurut Cochrane Efal sebagaimana dikutip Brewer, perkembangan membaca anak berlangsung dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

1) Tahap fantasi (*Magical Stage*)

Pada tahap ini, anak mulai berlayar menggunakan buku, melihat, dan membalik lembaran buku ataupun membawa buku kesukaannya.

2) Tahap pembentukan konsep diri (*Self Concept Stage*)

Pada tahap ini, anak mulai memandang dirinya sebagai 'pembaca' ketika terlihat keterlibatan anak dalam kegiatan membaca, berpura-pura membaca buku, memaknai gambar berdasarkan pengalaman yang diperoleh sebelumnya, dan menggunakan bahasa baku yang tidak sesuai dengan tulisan.

3) Tahap membaca gambar (*Bridging Reading Stage*)

Pada diri anak mulai tumbuh kesadaran akan tulisan dalam buku dan menemukan kata yang pernah ditemui sebelumnya, dapat mengungkapkan

⁴³ Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014),

kata-kata yang bermakna dan berhubungan dengan dirinya, sudah mengenal tulisan kata-kata puisi, lagu, dan sudah mengenal abjad.

4) Tahap pengenalan bacaan (*Take off Reader Stage*)

Anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (graphoponik, semantik, dan sintaksis). Anak mulai tertarik pada bacaan, dapat mengingat tulisan dalam konteks tertentu, berusaha mengenal tanda- tanda, seperti papan iklan, kotak susu, pasta gigi, dan lainnya.

5) Tahap membaca lancar (*Independent Reader Stage*)

Pada tahap ini, anak dapat membaca berbagai jenis buku.⁴⁴

4. Bermain *Puzzle* Huruf

Bermain merupakan kegiatan yang tak terlepas dari masa anak- anak. Dengan bermain anak dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Seperti nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, dan seni. Setiap anak memiliki tahapan bermain yang berbeda antara satu anak dengan anak yang lain. Perbedaan ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Namun untuk tahap-tahap perkembangan bermain anak bisa diidentifikasi melalui usia bermain anak. Artinya tingkat usia anak sangat mempengaruhi tahapan perkembangan bermain anak. Banyak tokoh yang mengungkapkan mengenai perkembangan bermain anak, misalnya saja menurut Hurlock.⁴⁵ Hurlock menyatakan bahwa tahapan perkembangan bermain anak dapat dibedakan

⁴⁴ Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 7.20.

⁴⁵ M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2017), 44

berdasarkan bentuk permainan yang dimainkan oleh anak. Dalam hal ini tahapan perkembangan bermain anak dibedakan menjadi empat tahap, yaitu:

1) Tahap eksplorasi

Menurut Hurlock hingga bayi berusia tiga bulan, permainan mereka hanya sekedar melihat orang dan benda serta melakukan usaha untuk menggapai benda yang diacungkan atau berada di dekatnya. Selanjutnya, anak dapat mengendalikan tangan sehingga dapat memungkinkan bagi anak untuk mengambil, memegang, dan mempelajarinya secara seksama. Bahkan terkadang benda atau mainan yang sudah didapatkan dimasukkan ke dalam mulutnya.

2) Tahap Permainan

Menurut Hurlock bermain dengan menggunakan barang mainan dimulai pada tahun pertama dan mencapai puncaknya pada usia antara 5 dan 6 tahun. Pada mulanya anak hanya mengeksplorasi mainannya. Kemudian pada saat usia 2 dan 3 tahun, mereka membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat hidup, dapat bergerak, berbicara, dan merasakan.

3) Tahap Bermain

Setelah masuk sekolah, jenis permainan anak sangat beragam. Semula mereka meneruskan bermain dengan barang mainan, terutama bila sendirian. Selain itu, anak tertarik dengan permainan, olahraga, hobi, dan bentuk permainan matang lainnya.

4) Tahap Melamun

Tahap ini mendekati masa-masa pubertas anak. Anak-anak sudah mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya disenangi dan banyak menghabiskan waktunya dengan melamun.

Menurut Hurlock terdapat beberapa faktor yang sangat menentukan terhadap jenis permainan yang akan dipilih oleh anak. Faktor-faktor yang mempengaruhi bermain anak adalah sebagai berikut:

1) Kesehatan

Semakin sehat anak, maka semakin banyak energinya untuk bermain aktif, begitupun sebaliknya. Apabila anak sakit-sakitan maka anak lebih menyukai bermain pasif (hiburan).

2) Perkembangan motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

3) Inteligensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif dibandingkan dengan yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan.

4) Jenis kelamin

Anak laki-laki kecenderungannya bermain lebih kasar dibandingkan anak perempuan, dan lebih menyukai permainan yang melibatkan fisik motorik mereka.

5) Lingkungan

Anak yang berasal dari lingkungan pedesaan kurang bermain dibandingkan

mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini dikarenakan kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

6) Status sosial ekonomi

Anak yang berasal dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda. Adapun mereka yang berasal dari kalangan bawah terlihat bermain dalam kegiatan yang tidak mahal, seperti bermain bola dan berenang.

7) Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain sangat bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

8) Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya.⁴⁶

Salah faktor yang dapat berpengaruh terhadap bermain anak adalah peralatan main. Banyak sekali alat main yang dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan anak. Misalnya saja kecerdasan linguistik anak dapat ditingkatkan dengan bermain *puzzle*. Seperti halnya yang diungkapkan M. Fadlillah selain buku cerita, untuk dapat menstimulasi kecerdasan linguistik anak dapat dilakukan dengan bermain *puzzle* huruf. *Puzzle* huruf adalah sebuah alat permainan edukatif yang terbuat dari kayu yang

⁴⁶ M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2017), 48.

tujuannya adalah untuk mengenalkan huruf pada anak.⁴⁷

Menurut Rani Yulianti manfaat dari bermain *puzzle* adalah sebagai berikut:

1. Mengasah otak. Dengan bermain *puzzle*, kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan ini melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah,
2. Melatih koordinasi mata dan tangan. 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.
4. Melatih nalar. Bermain *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, kaki, dan lain-lain sesuai dengan logika.
5. Melatih kesabaran. Dengan bermain *puzzle* kesabaran akan terlatih karena saat bermain dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
6. Pengetahuan. Dengan belajar *puzzle*, anak-anak akan mengenal warna dan bentuk. Anak juga belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia, dan lain-lain.
7. Menambah wawasan. Dengan menggunakan media *puzzle* pengetahuan anak dapat bertambah.⁴⁸

⁴⁷ M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2017), 146

⁴⁸ Rani Yulianti, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak* (Jakarta: Laskar Aksara, 2016), 43

Bermain dengan *puzzle* huruf merupakan salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik dan tumbuh kembang anak. Dengan bermain *puzzle* huruf diharapkan dapat menarik minat anak sehingga anak lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan untuk mengasah keterampilan berbahasanya. Selain itu, menurut Lilis Madyawati konsep bermain dengan menggunakan media *puzzle* huruf relevan dengan konsep DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) atau pendidikan yang sesuai dengan perkembangan anak.⁴⁹

Manfaat lain yang didapatkan ketika anak bermain *puzzle* huruf adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan lingkungan yang membuat anak lebih asyik bermain.
2. Mengupayakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan, bebas dari tekanan dan ancaman, namun tetap memberikan tantangan.
- 3 Menyampaikan materi belajar keaksaraan dengan melibatkan pengalaman konkret melalui pemecahan masalah.
4. Dapat melakukan kegiatan bermain sambil mengasah keterampilan sosial.
5. Bermain bahasa sambil mengembangkan kreativitas.⁵⁰

6. Bermain *Puzzle* Huruf

Bermain merupakan kegiatan yang tak terlepas dari masa anak-anak.

Dengan bermain anak dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Seperti nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional,

⁴⁹ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2017), 159.

⁵⁰ Lilis, 160

fisik motorik, dan seni. Setiap anak memiliki tahapan bermain yang berbeda antara satu anak dengan anak yang lain. Perbedaan ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Namun untuk tahap-tahap perkembangan bermain anak bisa diidentifikasi melalui usia bermain anak. Artinya tingkat usia anak sangat mempengaruhi tahapan perkembangan bermain anak. Banyak tokoh yang mengungkapkan mengenai perkembangan bermain anak, misalnya saja menurut Hurlock.⁵¹ Hurlock menyatakan bahwa tahapan perkembangan bermain anak dapat dibedakan berdasarkan bentuk permainan yang dimainkan oleh anak. Dalam hal ini tahapan perkembangan bermain anak dibedakan menjadi empat tahap, yaitu:

1) Tahap eksplorasi

Menurut Hurlock hingga bayi berusia tiga bulan, permainan mereka hanya sekedar melihat orang dan benda serta melakukan usaha untuk menggapai benda yang diacungkan atau berada di dekatnya. Selanjutnya, anak dapat mengendalikan tangan sehingga dapat memungkinkan bagi anak untuk mengambil, memegang, dan mempelajarinya secara seksama. Bahkan terkadang benda atau mainan yang sudah didapatkan dimasukkan ke dalam mulutnya.

2) Tahap permainan

Menurut Hurlock bermain dengan menggunakan barang mainan dimulai pada tahun pertama dan mencapai puncaknya pada usia antara 5 dan 6 tahun. Pada mulanya anak hanya mengeksplorasi

⁵¹M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2017), 44.

mainannya. Kemudian pada saat usia 2 dan 3 tahun, mereka membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat hidup, dapat bergerak, berbicara, dan merasakan.

3) Tahap bermain

Setelah masuk sekolah, jenis permainan anak sangat beragam. Semula mereka meneruskan bermain dengan barang mainan, terutama bila sendirian. Selain itu, anak tertarik dengan permainan, olahraga, hobi, dan bentuk permainan matang lainnya.

4) Tahap melamun

Tahap ini mendekati masa-masa pubertas anak. Anak-anak sudah mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya disenangi dan banyak menghabiskan waktunya dengan melamun.

Menurut Hurlock terdapat beberapa faktor yang sangat menentukan terhadap jenis permainan yang akan dipilih oleh anak. Faktor-faktor yang mempengaruhi bermain anak adalah sebagai berikut:

1) Kesehatan

Semakin sehat anak, maka semakin banyak energinya untuk bermain aktif, begitupun sebaliknya. Apabila anak sakit-sakitan maka anak lebih menyukai bermain pasif (hiburan).

2) Perkembangan motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

3) Intelligensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif dibandingkan dengan yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan.

4) Jenis kelamin

Anak laki-laki kecenderungannya bermain lebih kasar dibandingkan anak perempuan, dan lebih menyukai permainan yang melibatkan fisik motorik mereka.

5) Lingkungan

Anak yang berasal dari lingkungan pedesaan kurang bermain dibandingkan mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini dikarenakan kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

6) Status sosial ekonomi

Anak yang berasal dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda. Adapun mereka yang berasal dari kalangan bawah terlihat bermain dalam kegiatan yang tidak mahal, seperti bermain bola dan berenang.

7) Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain sangat bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan

waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

8) Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya.⁵²

Salah faktor yang dapat berpengaruh terhadap bermain anak adalah peralatan main. Banyak sekali alat main yang dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan anak. Misalnya saja kecerdasan linguistik anak dapat ditingkatkan dengan bermain *puzzle*. Seperti halnya yang diungkapkan M. Fadlillah selain buku cerita, untuk dapat menstimulasi kecerdasan linguistik anak dapat dilakukan dengan bermain *puzzle* huruf. *Puzzle* huruf adalah sebuah alat permainan edukatif yang terbuat dari kayu yang tujuannya adalah untuk mengenalkan huruf pada anak.⁵³

Menurut Rani Yulianti manfaat dari bermain *puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Mengasah otak. Dengan bermain *puzzle*, kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan ini melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah,
- 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. Hal itu dikarenakan anak harus mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh.

⁵²M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2017), 48.

⁵³M. Fadlillah, 146.

- 3) Melatih membaca. Membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.
- 4) Melatih nalar. Bermain *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, kaki, dan lain-lain sesuai dengan logika.
- 5) Melatih kesabaran. Dengan bermain *puzzle* kesabaran akan terlatih karena saat bermain dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
- 6) Pengetahuan. Dengan belajar *puzzle*, anak-anak akan mengenal warna dan bentuk. Anak juga belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia, dan lain-lain.
- 7) Menambah wawasan. Dengan menggunakan media *puzzle* pengetahuan anak dapat bertambah.⁵⁴

Bermain dengan *puzzle* huruf merupakan salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik dan tumbuh kembang anak. Dengan bermain *puzzle* huruf diharapkan dapat menarik minat anak sehingga anak lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan untuk mengasah keterampilan berbahasanya. Selain itu, menurut Lilis Madyawati konsep bermain dengan menggunakan media *puzzle* huruf relevan dengan konsep DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) atau pendidikan yang sesuai dengan perkembangan anak.⁵⁵

⁵⁴Rani Yulianti, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak* (Jakarta: Laskar Aksara, 2016), 43.

⁵⁵Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2017), 159.

Manfaat lain yang didapatkan ketika anak bermain *puzzle* huruf adalah sebagai berikut:

- 1) Menciptakan lingkungan yang membuat anak lebih asyik bermain.
- 2) Mengupayakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan, bebas dari tekanan dan ancaman, namun tetap memberikan tantangan.
- 3) Menyampaikan materi belajar keaksaraan dengan melibatkan pengalaman konkret melalui pemecahan masalah.
- 4) Dapat melakukan kegiatan bermain sambil mengasah keterampilan sosial.
- 5) Bermain bahasa sambil mengembangkan kreativitas.⁵⁶

⁵⁶ Lilis, 160.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive dan snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/ kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.⁵⁷ Sampel dalam penelitian kualitatif juga disebut sebagai sampel konstruktif, karena dengan sumber data dari sampel itu dapat dikonstruksikan fenomena yang semula masih belum jelas.⁵⁸

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kualitatif deskriptif yaitu sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis, lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.⁵⁹ Penggunaan metode ini bertujuan untuk mendapatkan informasi atau data deskriptif berupa kata-kata tertulis ataupun lisan dan perilaku yang diamati di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Kecamatan Rambipuji

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2010), 15.

⁵⁸ Ibid, 299

⁵⁹ Lexy J Meolong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), 6.

Kabupaten Jember dari informan.

Jenis penelitian adalah penelitian lapangan (*field research*) karena peneliti harus terjun langsung ke lapangan, terlibat dengan masyarakat setempat. Terlibat dengan partisipan atau masyarakat berarti turut merasakan apa yang mereka rasakan dan sekaligus mendapatkan gambaran yang lebih *komprehensif* tentang situasi setempat.⁶⁰

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian menunjukkan di mana penelitian dilakukan. Lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember. Peneliti meneliti dengan berbagai pertimbangan yaitu, lokasi MI yang berada di pinggir kota namun, kualitas dan kuantitasnya yang baik, menjadikan alasan yang diambil oleh peneliti. MI Miftahul Ulum yang berada di kawasan pedesaan tidak mengurangi minat terutama bagi masyarakat sekitar untuk memberikan kepercayaan untuk memasukkan putra-putri mereka di lembaga tersebut. Hal tersebut yang membuat jumlah anak di MI Miftahul Ulum terhitung banyak, dibandingkan dengan lembaga-lembaga SD/MI lainnya yang ada di desa tersebut.

C. Subyek Penelitian

Menentukan subyek penelitian mengandung pengertian seberapa banyak informasi data yang akan diteliti dalam pencarian data dari sumber data yang akan diwawancarai. Di dalam pengambilan dan pemilihan sumber data, penggunaan metode *purposive sampling* ini mempertimbangkan pemilihan

⁶⁰ J. R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya* (Jakarta: Grasindo, 2010), 9.

orang yang diyakini banyak mengetahui tentang informasi penelitian yang dilakukan. Oleh karena itu, informan yang ditentukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Rambipuji
2. Guru kelas 2 Ibu Lutfillah
3. Wali murid kelas 2 yang berjumlah lima yaitu ibunda Khairul, Ibunda Kesya, Ibunda Tasya, Ibunda Maysaroh, dan Ibunda Keiza

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian merupakan langkah yang paling utama, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkandata yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁶¹

Agar peneliti mendapatkan data yang valid, maka dibutuhkan beberapa teknik pengumpulan data. Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi menurut Nasution adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipasif yaitu peneliti terlibat langsung dengan kegiatan yang

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), 308.

dilakukan oleh orang yang diteliti.⁶² Peneliti menggunakan teknik observasi sebagai salah satu teknik dalam mengumpulkan data karena dalam sebuah penelitian untuk mendapatkan data yang valid diperlukan pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti di lapangan. Adapun yang ingin diperoleh dari pengamatan ini adalah:

- 1) Upaya meingkatkan kemampuan berbicara anak melalui bermain *puzzle* huruf pada Kelompok A di MI Miftahul Ulum.
 - 2) Upaya meingkatkan kemampuan membaca anak melalui bermain *puzzle* huruf pada Kelompok A di MI Miftahul Ulum.
2. Interview (wawancara)

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.⁶³ Salah satu teknik ini merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi dengan cara tanya jawab berdasarkan tujuan dari fokus penelitian.

Susan Stainback mengemukakan bahwa, dengan wawancara peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, dimana hal ini tidak bisa ditemukan melalui observasi.⁶⁴

Terdapat beberapa macam wawancara yaitu wawancara terstruktur, semi struktur

⁶² Ibid, 310

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), 317.

⁶⁴ Ibid, 318.

dan tidak terstruktur.⁶⁵ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis wawancara semiterstruktur karena dalam pelaksanaannya lebih bebas apabila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuannya 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. Data yang ingin diperoleh dari teknik wawancara ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kemampuan berbicara anak melalui bermain *puzzle* huruf di MI Miftahul Ulum.
 - 2) Bagaimana kemampuan membaca anak melalui bermain *puzzle* huruf di MI Miftahul Ulum.
3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.⁶⁶ Dokumentasi merupakan upaya pengumpulan bukti dari keterangan dengan menyelidiki benda-benda tertulis seperti gambar, catatan, dan sebagainya. Data yang ingin diperoleh dalam penelitian ini yaitu, rencana kegiatan pembelajaran dan foto-foto yang berkaitan dengan kegiatan bermain *puzzle* huruf.

⁶⁵ Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2010), 319

⁶⁶ Sugiyono, 329.

E. Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah data-data yang diperlukan terkumpul. Menurut Bogdan analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁶⁷

Dalam analisis data terdapat bermacam-macam model analisis, hal tersebut harus sesuai dengan ketepatan yang akan diteliti di lapangan, agar memperoleh hasil yang maksimal dan valid. Dalam penelitian ini menggunakan analisis data model interaktif Miles dan Huberman yaitu aktivitas dalam analisis data kualitatif yang dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya telah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi.⁶⁸

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yaitu dengan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi atau gabungan ketiganya

⁶⁷ Sugiyono, 334

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2018), 134

(triangulasi). Pengumpulan data dilakukan sehari-hari, mungkin juga berbulan-bulan sehingga data yang didapatkan banyak dan bervariasi. Pada tahap awal peneliti melakukan penjelajahan secara umum terhadap objek penelitian, semua yang dilihat dan didengar di catat dan di rekam semua.

2. Kondensasi Data

Kondensasi data merupakan langkah setelah langkah pengumpulan data. Kondensasi data adalah proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, membuat abstraksi data aksi dari lapangan, interview, transkrip, berbagai dokumen dan catatan lapangan. Data kondensasi ini membuat data penelitian menjadi lebih kuat.

3. Penyajian Data

Penyajian data adalah langkah setelah kondensasi data. Dengan menyajikan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami, karena data telah terorganisasi, tersusun dalam pola hubungan yang memudahkan peneliti untuk memahaminya.

4. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Langkah ke empat dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.

Temuan dapat berupa deskriptif atau gambaran suatu

F. Keabsahan Data

Pengujian keabsahan data dalam penelitian kualitatif berbeda dengan penelitian kuantitatif. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif yang dilakukan, peneliti menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.⁶⁹

Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Dalam triangulasi sumber, peneliti mendapatkan data dari berbagai sumber dengan teknik yang sama. Dalam penelitian ini peneliti mewawancarai guru kelas terkait dengan kecerdasan verbal linguistik anak di lembaga setelah itu peneliti juga melakukan dengan wali murid kelompok A yang berjumlah lima orang tentang kecerdasan verbal linguistik anak di lingkungan rumah.

Triangulasi teknik digunakan untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data dari sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Dalam triangulasi teknik, data yang didapatkan dapat dicek dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik wawancara untuk mengumpulkan informasi tentang kecerdasan verbal linguistik anak, setelah mendapatkan data dari teknik wawancara, peneliti tidak serta merta percaya dengan informasi yang

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2018), 189.

diberikan oleh informan. Sehingga peneliti juga melakukan teknik observasi untuk memperkuat hasil dari wawancara informan.

G. Tahap-tahap Penelitian

Tahap-tahap penelitian adalah menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya dan sampai pada penulisan laporan, yaitu:

1. Tahap Persiapan

a. Menemukan masalah di lokasi penelitian

Peneliti melakukan observasi awal yang dilanjutkan dengan melakukan wawancara di tempat yang dijadikan lokasi penelitian.

b. Menyusun rencana penelitian

Peneliti menyusun rencana penelitian dengan cara melakukan pengajuan judul penelitian, penyusunan matrik penelitian yang dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, sampai dengan penyusunan proposal dan melakukan kegiatan seminarnya.

c. Mengurus perizinan

Peneliti mengurus surat penelitian yang ditujukan kepada lembaga yang diteliti yaitu Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember kepada pihak kampus. Setelah itu peneliti menyerahkan surat kepada lembaga tersebut untuk mendapatkan ijin melakukan kegiatan penelitian.

d. Memilih informan

Langkah selanjutnya yaitu peneliti memilih informan yang sesuai dengan

penelitian yang dilakukan. Informan yang dipilih adalah orang-orang yang memiliki informasi terkait penelitian yang dilakukan.

e. Menyiapkan perlengkapan penelitian

Langkah persiapan yang terakhir yaitu menyiapkan perlengkapan dalam melakukan penelitian. Peneliti menyiapkan buku catatan, kamera, alat perekam, dan lain sebagainya.

2. Tahap pelaksanaan

a. Memahami latar penelitian

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan untuk lebih memahami latar penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

b. Memasuki lapangan penelitian

Pada saat memasuki lapangan penelitian, peneliti fokus dalam mengumpulkan data-data yang terkait dengan penelitian yang dilakukan.

c. Mengumpulkan data

Peneliti mengumpulkan data dengan teknik pengumpulan data yang telah dirancang oleh peneliti yaitu dengan cara observasi (pengamatan), wawancara, dan dokumentasi.

d. Menyempurnakan data yang belum lengkap

Setelah dirasa data yang telah dikumpulkan peneliti masih ada kekurangan maka peneliti memutuskan untuk melakukan pengumpulan data ulang untuk menyempurnakan data yang belum lengkap.

3. Penyelesaian

a. Menganalisis data yang diperoleh

Setelah data terkumpul, peneliti melakukan analisis data sesuai dengan rencana penelitian. Analisis data yang digunakan yaitu pengumpulan data. Setelah data terkumpul peneliti mengkondensasi data tersebut. Agar data mudah dipahami peneliti melakukan kegiatan penyajian data, dan langkah terakhir yaitu peneliti mengambil kesimpulan dari data-data yang telah dianalisis.

b. Mengurus perizinan selesai penelitian

Setelah melakukan penelitian di lembaga Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum, maka peneliti meminta surat yang menyatakan bahwa penelitian yang dilakukan telah selesai.

c. Menyajikan data dalam bentuk laporan

Setelah penelitian selesai dan data-data yang diperlukan telah jenuh, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat laporan.

d. Merevisi laporan yang telah disempurnakan

Langkah terakhir yang dilakukan oleh peneliti adalah merevisi laporan yang telah disusun.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

Lokasi yang menjadi objek penelitian ini adalah Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum yang terletak di Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember, agar dapat memahami keadaan lokasi penelitian dan mendapat gambaran lengkap tentang objek penelitian, maka dikemukakan secara sistematis gambaran objek penelitian sebagai berikut:

1. Sejarah Berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum⁷⁰

Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum berawal dari sebuah keinginan mengembangkan madrasah diniyah di lingkungan desa Rambipuji. Didirikan oleh tiga ulama yaitu Ky. Muslim, Ky. Masyhur dan Ky. Thabrani pada tahun 1969.

Berdiri di pusat kecamatan Rambipuji, menjadikan MI Miftahul Ulum sebagai rujukan sekolah berbasis agama islam di lingkungannya. Hingga kini MI Miftahul Ulum bukanlah sebagai second choice bagi warga Rambipuji.

Tahun 2004, merupakan awal perubahan high grade school bagi MI Miftahul Ulum Rambipuji. Bekerjasama dengan Pemerintah Australia dalam program IAPBE menjadikan MI Miftahul Ulum semakin menjadi pilihan utama masyarakat Rambipuji.

Hingga kini, peserta didik MI Miftahul Ulum Rambipuji telah mencapai 265 siswa dari berbagai desa, tidak hanya dari Desa Rambipuji tetapi warga

⁷⁰ Sumber Data : Dokumentasi TU MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember 17 Maret 2020

masyarakat luar desa Rambipuji banyak yang mendidikkan putra putrinya di MI Miftahul Ulum Rambipuji.

2. Profil dan Fasilitas Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Rambipuji⁷¹

a. Profil Madrasah

- | | |
|--------------------------|---|
| 1) Nama Madrasah | : MI Miftahul Ulum |
| 2) Alamat Jalan/Desa | : Jl. Bedadung No. 9 RT/RW Rambipuji 38 |
| Nomor Telepon | : 085223327750 |
| Kecamatan | : Rambipuji |
| Kabupaten | : Jember |
| Provinsi | : Jawa Timur |
| Kode Pos | : 68152 |
| 3) Kepala Madrasah | : Masturi, S. Ag, M. Pd. I |
| 4) No. SK Kepala Sekolah | : 018/YPIMU/VIII/1996 |
| 5) NSM | : 111235090239 |
| 6) NPSN | : 60715699 |
| 7) Status Madrasah | : Terakreditasi A |
| 8) Kurikulum | : 2013 |
| 9) Waktu Pembelajaran | : Pagi Hari |
| 10) Tahun Berdiri | : 1969 |

3. Visi, Misi, dan Tujuan Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum

a. Visi

Menjadi lembaga bagi generasi cerdas, hafidz Qur'an dan berakhlakulkarimah

⁷¹ Sumber Data : Dokumentasi TU MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember 17 Maret 2020

b. Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran kurikulum 2013
- 2) Melaksanakan kegiatan tahfidzul Qur'an
- 3) Melaksanakan program pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an
- 4) Melaksanakan bimbingan mata pelajaran ujian nasional
- 5) Melaksanakan program pembiasaan diri sesuai akhlak islam
- 6) Menyelenggarakan program penanaman nilai-nilai Islam
Ahlussunnah Wal Jamaah

c. Tujuan

Berdasarkan poin visi dan misi tersebut di atas, maka dirumuskan tujuan madrasah dalam 4 tahun ke depan yaitu :

- 1) Tahun 2021, meraih nilai Ujian Nasional tertinggi di tingkat kecamatan
- 2) Tahun 2021, meraih Juara Tahfidzul Qur'an terbaik se Kabupaten Jember
- 3) Tahun 2023, meluluskan lulusan yang hafidz Qur'an Juz Amma dan Juz 1
100%
- 4) Tahun 2024, menjadi madrasah dengan Standar Pelayanan Minimal
(SPM)

4. Letak Geografis

MI Miftahul Ulum Rambipuji merupakan lembaga di bawah Yayasan Miftahul Ulum Rambipuji dan salah satu madrasah binaan Kementerian Agama Kabupaten Jember yang beralamatkan di Jalan Bedadung No. 09 RT. 03 RW. 02 Rambipuji.. Adapun lokasi MI Miftahul Ulum terletak pada geografis yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar yang terletak di tengah pemukiman penduduk. MI ini dibangun dengan pertimbangan tata letak bangunan

yang memberikan kenyamanan untuk belajar. Hal ini dapat di lihat dari tata letak ruang belajar yang agak jauh dari jalan raya sehingga kebisingan dari kendaraan bermotor dan kendaraan umum yang melintasi jalan raya dapat diminimalisir dan siswa tetap belajar dengan nyaman.

Adapun batas – batas dari lokasi MI Miftahul Ulum adalah sebelah utara berbatasan dengan perkampungan kidul pasar rambipuji, sebelah barat berbatasan dengan areal makam pahlawan, sebelah selatan berbatasan dengan perumahan warga, sebelah timur berbatasan dengan dusun Curah Ancar.

5. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Kegiatan belajar mengajar di MI Miftahul Ulum di selenggarakan pada waktu pagi hari, dimulai pada pukul 06.30 – 13.10 WIB, menyadari sangat pentingnya pendidik dan tenaga pendidik dalam keberhasilan proses belajar mengajar, lembaga pendidikan ini benar – benar memperhatikan kualitas pendidik dan tenaga kependidikan . Hal ini dibuktikan dengan tenaga pengajar yang mengajar di lembaga ini yaitu hampir semua guru berlatar belakang pendidikan. Jumlah personal seluruhnya ada 18 orang guru dan 2 orang Tenaga Kependidikan.

Adapun Daftar Nama Guru MI Miftahul Ulum tahun 2020/2021 adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 : Tabel Pendidik dan Tenaga Kependidikan⁷²

No	Nama Guru (Lengkap Gelar)	Tugas Mengajar Guru Mapel/kelas	Tugas Tambahan	Sertifikasi Guru		
				Sdh	Belum	Ket
1	Masturi. S. Ag. M.Pd.I	Bahasa Arab	Kepala Madrasah	1		
2	Lutfillah, S.Pd.	Guru Kelas II	Wali Kelas	1		

⁷² Sumber Data : Dokumentasi TU MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember 17 Maret 2020

3	Hj. Fatimah, S.PdI	Guru Kelas I	Wali Kelas			Pensiunan
4	Wahibatun Nafisah, S. PdI	Guru Kelas I	Wali Kelas	1		
5	Titin Indayati, S.Pd	Guru Kelas III	Wali Kelas	1		
6	Nurul Fadila, S.Pd.I	Guru Kelas II	Wali Kelas	1		
7	Siti Zumaro Z.A, S.PdI	Akidah	Wk. Kesiswaan	1		
8	Dedi Iskandar, S.PdI			1		
9	Jarwo, S.PdI	SKI	Wk. Sarpras	1		
10	Liya Andriyani, S.Pd.	Guru Kelas IV	Wali Kelas		1	
11	Musa Fei Giyan W	Guru PJOK	Bendahara		1	
12	Al Arif Billah Asshodiq,	Al Quran	Operator		1	
14	Musfiroh, S.Pd.I	Guru Kelas III	Wali Kelas		1	
15	Yuli Farichatul Ummah	Bhs. Inggris			1	
16	Romy Isthofany, S.Pd.	Guru Kelas V	Wali Kelas		1	
17	Lathifatur Rohmaniyah	Bahasa Arab			1	
18	Zuraida Ardiyanti, S.Pd	Guru Kelas VI	Wali Kelas	1		
19	Azwar Anas	Guru BTA			1	

Tabel 2.3 : Jumlah Siswa TP 2020-2021⁷³

Kelas	Jumlah Rombel	Jumlah Siswa		
		Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Total
I	2	23	36	59
II	2	30	22	52
III	2	24	17	41
IV	2	25	22	47

⁷³ Sumber Data : Dokumentasi TU MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember 17 Maret 2020

V	2	25	27	52
VI	2	20	14	34
Jumlah	12	147	138	285

6. Sarana dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen penting yang harus terpenuhi dalam menunjang pencapaian tujuan pendidikan. Sarana pembelajaran yang terdapat di MI Miftahul Ulum cukup memadai.

Tabel 2.4 : Tabel Sarana Prasarana⁷⁴

NO	Jenis Sarana dan Prasarana	Keadaan		
		Baik	Rusak	Rusak
1	Ruang Kelas	8	2	
2	Ruang Perpustakaan	1		
3	Ruang Kepala Madrasah		1	
4	Ruang Guru	1		
5	Masjid / Musholla	1		
6	Kamar Mandi	2		
7	Toilet Siswa	4		
8	Toilet Guru	1		
9	Computer/Laptop	4		
10	LCD	1		
11	Ruang Kepala Madrasah	1		
12	Dapur		1	
13	Kantin	1		
14	Kooperasi Madrasah	1		

⁷⁴ Sumber Data : Dokumentasi TU MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember 17 Maret 2020

B. Penyajian Data dan Analisis

Penyajian dan analisis data akan disajikan dalam pembahasan ini yang diperoleh selama peneliti melakukan penelitian yang memperoleh data-data yang diperlukan. Pada BAB III, telah dijelaskan bahwa dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode dalam mengumpulkan data yaitu, metode observasi partisipatif, wawancara semiterstruktur, dan dokumentasi. Dalam pembahasan ini peneliti akan memaparkan secara rinci dan sistematis tentang keadaan objek yang diteliti, yang mengacu pada fokus penelitian yang telah ditetapkan. Untuk mendapatkan data yang berkualitas, secara berurutan akan disajikan data tentang:

1. Meningkatkan Kemampuan Menyimak pada Kelas 2 melalui Bermain Puzzle Huruf

Menyimak merupakan salah satu kemampuan bahasa yang harus dimiliki oleh anak usia sekolah dasar. Kemampuan menyimak merupakan kemampuan dasar yang dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan berbahasa selanjutnya. Anak yang memiliki tingkat konsentrasi yang tidak terlalu lama, membuat keterampilan menyimak tersebut agak sulit diterapkan.

Kemampuan menyimak dapat dikembangkan secara optimal dengan beberapa cara, salah satunya adalah dengan bermain puzzle huruf. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti di lembaga MI Miftahul Ulum Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember, terkait dengan meningkatkan kemampuan menyimak melalui bermain puzzle huruf, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas 2 dan wali murid kelas 2.

Menurut Ibu Lutfillah selaku guru kelas 2, mengatakan bahwa: “Untuk kemampuan menyimak kelas 2 yang usianya 8 tahun, anak-anak masih

kurang berkembang dengan baik. Banyak anak yang apabila saya menjelaskan atau bercerita tentang tema hari ini, banyak anak yang tidak fokus, kadang malah ada yang bergurau dengan temannya sendiri, saya tidak dihiraukan. Padahal saya juga menggunakan berbagai cara agar anak dapat menyimak dengan baik. Misalnya cara-cara yang saya gunakan yaitu, menggunakan media ketika menjelaskan, tapi ya begitu, tidak lama anak dapat menyimak. Namun saya pernah menggunakan media puzzle untuk mengenalkan huruf-huruf kepada anak, anak-anak sangat antusias sekali dengan kegiatan itu. Akhirnya saya menggunakan media tersebut untuk mengembangkan kemampuan menyimak anak-anak.”⁷⁵

Berdasarkan hasil wawancara khususnya dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini, bahwa kemampuan menyimak anak di lembaga tersebut masih kurang berkembang dengan baik, hal itu dipengaruhi oleh guru yang kurang kreatif dalam mengemas atau menyajikan materi sehingga anak-anak tidak fokus dengan apa yang disampaikan oleh guru. Guru merupakan model utama yang dilihat dan dicontoh oleh anak ketika anak berada di dalam kelas pada saat proses pembelajaran. Sehingga peran guru sangat penting dalam mengembangkan kecerdasan anak didiknya. Guru harus kreatif menggunakan berbagai cara untuk dapat menarik minat anak yang dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak, salah satunya adalah kemampuan menyimak anak.

Menurut ibunda Khoirul, salah satu kelas 2, mengatakan bahwa: “kalo anak saya suruh menyimak itu, masih kurang.”⁷⁶ Hal itu sama dengan pendapat dari ibunda Kesya yang berkata “Kesya itu kalau di rumah, kalau disuruh menyimak kadang enggak fokus, sering bengong, enggak tau mikirin apa. Menyimaknya itu masih kurang.”⁷⁷

⁷⁵ Lutfillah, *Wawancara*, Jember, 20 Maret 2020

⁷⁶ Nur Hasanah, *Wawancara*, Jember, 20 Maret 2020

⁷⁷ Bibit Siti Yuliana, *Wawancara*, Jember, 20 Maret 2020

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan informan yaitu wali murid kelas 2, terkait dengan kemampuan menyimak anak di lingkungan rumah dapat disimpulkan bahwa, kemampuan menyimak anak di lingkungan rumah relatif masih kurang berkembang dengan baik. Hal ini dapat dilihat pada saat anak diajak berbicara orang tuanya, anak terkadang tidak fokus yang dapat terlihat dengan proses melamunnya anak.

Gambar 4.1
Kegiatan menyimak



Selain dari metode wawancara yang dilakukan, peneliti juga menggali informasi terkait dengan kemampuan menyimak anak usia dini dengan menggunakan metode observasi partisipatif dengan langsung ikut dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas 2 bahwa dalam proses pembelajaran di kelas, guru sering menggunakan metode tanya jawab, demonstrasi, dan pemberian tugas. Namun sebelum memberikan tugas kepada anak didik, guru menggunakan media puzzle huruf dengan tujuan untuk menggiring anak agar lebih fokus pada kegiatan selanjutnya. Dengan menggunakan puzzle huruf,

anak antusias dalam melakukan kegiatan. Anak lebih fokus melihat dan memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru mereka. Pada saat guru menjelaskan bagian-bagian gambar atau huruf yang ada di puzzle anak lebih mudah memahaminya. Sehingga pada saat guru menggali informasi apakah anak tersebut dapat menyimak dengan baik dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan sederhana, misalnya “ini buah apa?, huruf awanya apa? anak dapat menjawab dengan benar.⁷⁸

2. Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Kelas 2 melalui Bermain Puzzle Huruf

Kemampuan berbicara anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan, karena berbicara merupakan indikator dari paham atau tidaknya anak terhadap materi yang diberikan oleh guru atau pendidik. Kemampuan berbicara anak dapat dikembangkan dengan berbagai cara, salah satunya yaitu dengan bermain puzzle huruf.

Puzzle huruf adalah media yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak. Media puzzle huruf digunakan untuk merangsang anak agar terjadi interaksi dengan teman bermainnya yang dapat menimbulkan komunikasi aktif diantara anak-anak tersebut.

Ibu Lutfillah mengatakan bahwa “kemampuan berbicara anak-anak di kelompok ini relatif lancar semua, hanya sebagian kecil yang belum dapat berbicara dengan lancar. Apalagi kalau dikasih mainan yang melibatkan interaksi dengan teman yang lain, langsung sudah anak-anak berbicara tanpa dikomando. Saya pernah mencoba menggunakan media puzzle huruf yang saya berikan kepada anak-anak pada saat bermain terpimpin, anak-anak langsung senang sekali. Langsung

⁷⁸ *Observasi*, Jember, 20 Maret 2020

menyusun strategi (ibaratnya) dalam menyusun puzzle tersebut. Dan pada saat permainan selesai, saya kan melakukan kegiatan bercakap-cakap untuk mengetahui apakah anak-anak memahami apa yang telah dilakukan pada saat itu. Banyak anak yang senang sekali bercerita. Hal ini sudah terlihat kalau kemampuan berbicara dapat dikembangkan dengan media puzzle huruf.⁷⁹

Berdasarkan penjelasan Ibu Lutfillah sebagai guru kelas 2, beliau telah menjelaskan tentang kemampuan berbicara anak pada kelas 2. Sebagian besar di dalam kelas, anak telah dapat berbicara dengan lancar. Namun, kegiatan untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak harus tetap dikembangkan secara optimal, agar anak-anak dapat berkembang seluruhnya dalam satu kelas khususnya dengan cara-cara yang kreatif. Salah satu cara yang ditempuh oleh guru kelas 2 tersebut yaitu menggunakan media puzzle huruf. Puzzle huruf dipilih karena dengan menggunakan media tersebut komunikasi aktif akan terjalin diantara anak- anak yang sedang memainkannya.

Dengan adanya komunikasi yang aktif tersebut, anak yang semula malas untuk berbicara dengan temannya akhirnya ikut berbicara untuk menyelesaikan dalam menyusun kepingan- kepingan puzzle huruf tersebut. Kemampuan berbicara anak juga terlihat ketika kegiatan menyusun puzzle huruf telah usai, guru melakukan kegiatan bercakap-cakap untuk menggali pengetahuan anak tentang apa yang telah dilakukan. Anak dengan kemampuan berbicara baik pastinya akan berbicara dengan lancar dan tuntut, dan anak dengan kemampuan berbicara yang kurang baik juga dapat menceritakan kegiatan yang telah dia lakukan, walaupun dengan kata-kata yang terpisah-pisah.

⁷⁹ Lutfillah, *Wawancara*, Jember, 20 Maret 2020

Selain melakukan wawancara dengan guru kelas 2, peneliti juga melakukan wawancara dengan wali murid dari kelas 2, terkait dengan kemampuan berbicara anak di lingkungan keluarga (rumah). Menurut ibunda Tasya mengatakan bahwa “Kalau diajak bicara cepet tanggap dan nurut sama orang tua di rumah, setiap pulang sekolah langsung belajar nulis sama baca.”⁵⁹ Pendapat yang sama diungkapkan oleh wali murid dari Maysaroh, yang mengatakan bahwa, “Alhamdulillah, kalo soal bicara, anak saya kepada orang tua, pasti dengan penuh kesopanan, ya nurut kalo dibilangin.”⁸⁰ Sedangkan menurut ibunda dari Keiza mengatakan bahwa “Untuk berbicara anak saya sangat ceriwis, banyak tanya tentang sesuatu yang dia tidak pernah tahu dan sesuatu yang tidak pernah dia dengar.”⁸¹

Berdasarkan penjelasan dari beberapa wali murid kelas 2, bahwa kemampuan berbicara anak di lingkungan rumah sudah dapat berkembang dengan baik. Anak sudah berani dalam bertanya tentang sesuatu yang baru, hal ini menjelaskan bahwa pengetahuan anak tersebut juga berkembang, yang dapat dilihat dari rasa keingintahuan yang tinggi. Dengan adanya rasa keingintahuan yang tinggi tersebut, anak akan selalu bertanya, pada saat inilah kemampuan berbicara anak berkembang dengan optimal.

⁸⁰ Duwi Nur Dilawati, *Wawancara*, Jember, 21 Maret 2020

⁸¹ Feni Anggraeni, *Wawancara*, Jember, 21 Maret 2020

Gambar 4.2
Anak melakukan komunikasi dengan temannya



Pada kesempatan lain peneliti juga melakukan observasi pada saat pembelajaran di kelas. Pada saat itu tema yang disajikan guru adalah tanaman. Pada saat masuk kelas anak sangat antusias menyambut sang guru. Setelah berdo'a dan kegiatan pagi selesai (menyanyi, membaca surat-surat pendek, dan bersyair), barulah guru melakukan kegiatan pembukaan, yang masuk dalam tema tersebut. Guru bertanya tentang macam-macam tanaman buah, dan mengupas informasi tentang buah. Pada saat guru melakukan tanya jawab tentang buah yang anak suka, ananda Kezia bercerita dengan jelas dan lancar. Dengan adanya Kezia yang bersemangat bercerita, akhirnya teman-teman yang lain ikut antusias dalam menceritakan tentang buah yang disukainya. Setelah kegiatan tersebut selesai, guru mengeluarkan puzzle huruf yang akan dimainkan oleh anak-anak, langsung saja anak-anak tersebut dibagi menjadi tiga kelompok. Sebelum anak melakukan permainan, guru menjelaskan bagaimana cara bermainnya. Pada saat bermain anak sangat bersemangat, karena anak sangat terpacu untuk menyelesaikan permainan. Setelah anak menyelesaikan permainan,

guru memberikan apresiasi dengan pujian kepada anak yang telah menyelesaikan permainan.⁸²

3. Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Kelas 2 melalui Bermain Puzzle Huruf

Kemampuan membaca anak usia dini sangat diperlukan untuk kepentingan anak ketika anak telah melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya, yaitu sekolah dasar. Guru mengajarkan membaca kepada anak usia dini memang terdengar canggung, namun hal tersebut harus dilakukan guru atas dasar kemauan dari wali murid, yang menginginkan anaknya setelah lulus dari MI Miftahul Ulum dapat membaca, dan terkadang juga anak wajib bisa menulis. Karena pada kelas satu sekolah dasar anak sudah harus bisa membaca dan menulis. Hal ini yang membuat pekerjaan rumah (PR) bagi guru SD/MI untuk menemukan cara bagaimana bisa mengajarkan membaca tanpa membuat anak bosan dan merebut waktu anak yang seharusnya digunakan untuk bermain.

Bermain merupakan cara yang efektif untuk mengajarkan anak membaca. Salah satunya adalah dengan bermain puzzle huruf. Dengan media puzzle huruf anak dapat mengenal huruf-huruf yang dapat disusunnya menjadi kata. Apabila anak telah kaya akan kata-kata maka, anak akan mudah mudah untuk menyusun sebuah kalimat. Sehingga kemampuan membaca anak akan berkembang dengan baik.

Menurut Ibu Lutfillah bahwa “kemampuan membaca anak kelas 2 masih kurang berkembang dengan baik, kok membaca? Berbicara saja terkadang anak masih sulit untuk menyampaikan. Tapi ada sebagian anak yang sudah

⁸² *Observasi*, Jember, 21 Maret 2020

mengenal huruf-huruf penyusun namanya, sehingga dia bisa membaca benda yang ada kaitannya dengan huruf penyusun namanya. Kalau saya mengajarkan membaca pada anak ya pake buku panduan biasanya, tapi kan kasian sama anak, anak seperti tertekan, tapi mau bagaimana lagi lah wong ibunya minta seperti itu. Tapi saya enggak kalah akal, saya pake puzzle huruf itu mengajarkan membaca sama anak. kalau pake puzzle huruf, anak-anak belajar membacanya jadi senang. Juga hasilnya tambah bagus. Anak dapat menyebutkan kata-kata dengan huruf yang sesuai. Misalnya huruf “A”, hayo anak-anak kata apa yang diawali huruf “A”, langsung sudah dijawab sama anak-anak, apel, ayam, anjing, aku, dan lain-lain.”⁸³

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa, kemampuan membaca anak harus dikembangkan dengan cara yang menyenangkan, seperti dengan menggunakan media puzzle huruf. Anak akan mengenal huruf-huruf dengan cara yang menyenangkan sehingga hal tersebut akan tersimpan dimemori anak dengan baik. Sehingga ketika anak memerlukan huruf-huruf tersebut dapat mudah diingat oleh anak. kemampuan membaca memang kemampuan yang harus dikembangkan, namun jangan sampai membuat anak menjadi takut untuk belajar membaca dengan menggunakan metode-metode yang membuat anak menjadi jenuh dan bosan. Sehingga anak tidak akan menyukai kegiatan membaca.

Sedangkan menurut wali murid dari ananda Keiza yang diwawancari oleh peneliti mengatakan bahwa “untuk kemampuan membaca, anak saya masih kurang lancar, untuk saat ini, anak saya masih tahap mengingat huruf dan membedakannya, tetapi jika hanya menggabungkan dua huruf, anak saya sudah bisa membacanya seperti huruf “b” dan “a” dibaca “ba”, huruf “c” dan “a” dibaca “ca”, tapi kalau penggabungan suku kata, anak saya masih kurang lancar.”⁸⁴

Sedangkan menurut wali murid dari ananda Maysaroh mengatakan bahwa “kalau soal membaca, anak saya sekarang udah bisa lancar dan meningkat. Tapi

⁸³ Lutfillah, *Wawancara*, Jember, 21 Maret 2020

⁸⁴ Mahmudatul Hasanah, *Wawancara*, Jember, 22 Maret 2020

kami sebagai orang tuanya tidak akan pernah lelah dan putus asa untuk mengajari semuanya dan kami sangat bersyukur telah mempunyai anak yang bisa nurut perkataan kedua orang tuanya.”⁸⁵

Kemampuan membaca dapat dikembangkan dengan beberapa cara, misalnya saja dari pengenalan huruf-huruf, baru menggabungkan huruf menjadi suku kata, penggabungan suku kata menjadi kata. Setelah anak kaya akan kata, maka akan muncul kalimat, apabila anak telah bisa menyusun kalimat, maka kemampuan membaca anak telah berkembang dengan baik. Menurut penjelasan dari ibunda Keiza, sebenarnya ananda telah memiliki kemampuan membaca dengan baik, namun masih terus tetap dikembangkan agar anak bisa membaca dengan lancar. Kemampuan membaca dengan lancar untuk anak dengan usia 4-5 tahun, mengenal huruf itu sudah dapat dikatakan berkembang dengan baik.

Gambar 4.3
Kegiatan membaca dengan media puzzle huruf



⁸⁵ Feni Angraeni, *Wawancara*, Jember, 22 Maret 2020

Selain dengan menggunakan metode wawancara, peneliti juga menggunakan metode observasi. Pada saat observasi tentang bermain puzzle huruf, guru memang menjadi model utama dalam pembelajaran, namun dalam bermain puzzle huruf, guru hanya menjadi fasilitator yang membantu anak-anak untuk menyediakan media puzzle huruf. Setelah guru memberikan penjelasan cara bermainnya, anak-anak langsung bermain sendiri dengan teman yang lain dalam satu kelompok, karena kelas masih dibagi menjadi tiga kelompok kecil. Masing-masing kelompok menyusun strategi untuk dapat menyelesaikan secara cepat dengan menyusun kepingan-kepingan puzzle huruf tersebut.

Kelompok yang selesai pertama langsung menghadap ke guru untuk menunjukkan hasilnya. Pada saat anak menunjukkan hasilnya guru menyuruh satu persatu anak untuk membaca puzzle huruf yang telah disusun dengan sempurna. Setelah semua selesai, guru menunjukkan satu per satu puzzle huruf yang telah disusun oleh anak-anak. Anak diminta untuk membaca masing-masing dari puzzle huruf, anak-anak sangat antusias dengan kegiatan membaca dengan cara seperti ini. Tidak terlihat anak dengan raut wajah yang takut ataupun bosan dengan pembelajaran yang menyenangkan tersebut.⁸⁶

C. Pembahasan Temuan

Pembahasan temuan dari skripsi ini berdasarkan hasil data yang diperoleh dari objek penelitian selama peneliti melakukan penelitian di MI Miftahul Ulum, diaman teori- teori yang telah disajikan pada BAB II yang merupakan pemecahan masalah secara teoritis, setelah itu dibandingkan dengan hasil penelitian yang

⁸⁶ *Observasi*, Jember, 23 Maret 2020

merupakan pemecahan secara empiris, maka dapat dikemukakan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Temuan

No	Fokus Penelitian	Temuan
1	Bagaimana meningkatkan kemampuan menyimak anak kelas 2 melalui bermain <i>puzzle</i> huruf dapat di MI Miftahul Ulum Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 ?	<p>Kemampuan menyimak anak usia dini dapat dikembangkan dengan bermain <i>puzzle</i> huruf.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak lebih fokus memperhatikan guru menjelaskan tentang kegiatan hari itu. • Pada saat guru menjelaskan bagian-bagian gambar atau huruf yang ada di <i>puzzle</i> anak lebih mudah memahaminya. • Pada saat guru menggali informasi apakah anak tersebut dapat menyimak dengan baik dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan sederhana, misalnya “ini buah apa?, huruf awanya apa? anak dapat menjawab dengan benar.
2	Bagaimana meningkatkan	Kemampuan berbicara anak dapat ditingkatkan dengan bermain <i>puzzle</i>

	<p>kemampuan berbicara anak kelas 2 melalui bermain <i>puzzle</i> huruf dapat di MI Miftahul Ulum Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?</p>	<p>huruf.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adanya komunikasi yang efektif ketika anak bermain puzzle huruf bersama teman- temannya. • Pada saat puzzle huruf diberikan kepada anak, anak langsung menyusun strategi, yaitu berbicara dengan teman yang menjadi satu kelompoknya agar dapat menyusun kepingan-kepingan puzzle huruf tersebut dengan cepat dan benar. • Setelah selesai menyusun puzzle, anak maju kepada guru untuk mnyerahkan hasilnya, dan guru menanyakan tentang puzzle tersebut. • Anak dengan kemampuan berbicara yang baik, dapat menjawab pertanyaan guru dengan lancar
3	<p>Bagaimana meningkatkan kemampuan membaca anak kelas 2 melalui bermain <i>puzzle</i> huruf dapat di MI Miftahul Ulum Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?</p>	<p>Kemampuan membaca anak dapat ditingkatkan dengan bermain puzzle huruf.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketika anak

		<p>telah selesai menyusun huruf-huruf tersebut anak dapat menyebutkan dari masing- masing huruf dengan senang dan antusias.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat mengembangkan huruf awal dengan menyebutkan nama-nama benda yang anak tahu.
--	--	--

Adapun lebih rinci pembahasan temuan akan dibahas sebagai berikut:

1. Meningkatkan Kemampuan Menyimak pada Kelas 2 melalui Bermain Puzzle Huruf

Kemampuan menyimak anak usia dini berkembang sesuai dengan usianya. Pada usia 8 tahun atau pada kelas 2, kemampuan menyimak anak sudah harus mengerti dua perintah yang diberikan secara bersamaan dan anak juga sudah harus memahami cerita yang dibacakan. Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan menyimak anak, misalnya saja guru memiliki peran penting untuk mengembangkan kemampuan menyimak di lembaga. Peran orang tua juga memiliki peran penting untuk mengembangkan kemampuan menyimak di lingkungan rumah.

Kemampuan menyimak di lembaga dapat ditingkatkan dengan metode bermain, karena dengan bermain anak dapat mengembangkan kemampuan menyimak anak. Salah satu kegiatan bermain yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan menyimak anak adalah

dengan bermain puzzle huruf.

Media puzzle huruf digunakan oleh guru di lembaga MI Miftahul Ulum Jember untuk mengembangkan kemampuan menyimak anak. pada mulanya media yang digunakan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan menyimak anak menggunakan gambar atau boneka. Setelah guru menggunakan media puzzle huruf kemampuan menyimak anak bertambah baik. Hal ini terlihat ketika anak bermain puzzle huruf anak lebih fokus dengan kepingan-kepingan puzzle huruf tersebut, sehingga kemampuan menyimak anak dapat meningkat. Hal ini juga terlihat ketika setelah melakukan kegiatan bermain puzzle huruf anak akan dapat menjawab pertanyaan terkait dengan puzzle yang dimainkan. Dengan demikian puzzle huruf dapat meningkatkan wawasan anak karena anak menyimak dengan baik.

Berdasarkan hasil dan pembahasan temuan di atas, hasil penelitian ini relevan dengan teori yang dinyatakan oleh Rani Yulianti “salah satu manfaat yang dapat ditemukan dengan menggunakan media puzzle huruf adalah bertambahnya wawasan anak, ketika anak bertambah fokus menggunakan puzzle huruf tersebut.”⁸⁷

⁸⁷ Rani Yulianti, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak* (Jakarta: Laskar Aksara, 2016), 43

2. Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Kelas 2 melalui Bermain Puzzle Huruf

Kemampuan berbicara anak harus dikembangkan sejak anak usia dini. Kemampuan berbicara anak merupakan kemampuan yang penting apabila anak telah terjun ke masyarakat luas. Berbicara merupakan indikator dari paham atau tidaknya anak terhadap sebuah materi yang disampaikan oleh guru. Kemampuan berbicara berkembang seiring dengan bertambahnya usia anak, meskipun demikian kemampuan tersebut juga harus dikembangkan oleh orang-orang yang berada di dekat anak, baik guru maupun orang tua.

Di lembaga, kemampuan berbicara dapat dikembangkan oleh guru dengan berbagai cara dan media yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan anak. Guru yang telah memahami tingkat kemampuan berbicara anak akan menyajikan media-media yang sesuai agar kemampuan berbicara anak berkembang secara optimal. Seperti yang dilakukan oleh guru di lembaga MI Miftahul Ulum Jember menggunakan media puzzle huruf untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak.

Puzzle huruf digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak. hal ini terlihat ketika media puzzle huruf diberikan kepada anak ketika bermain terpimpin, anak dengan kelompok kecilnya mulai menyusun strategi, dengan berdiskusi dengan teman yang lain. Dengan adanya komunikasi yang aktif tersebut, kemampuan berbicara anak akan berkembang dengan baik. Puzzle huruf merupakan media yang

menciptakan lingkungan belajar yang kondusif yang membuat anak lebih asyik bermain. Apabila anak telah asyik bermain maka anak akan berkomunikasi dengan temannya secara lancar.

Berdasarkan dari hasil penyajian data yang telah didapatkan dengan wawancara, yang didukung dengan observasi dan dokumentasi, serta setelah data di analisis, maka dapat dikemukakan bahwa kemampuan berbicara anak kelas 2 di MI Miftahul Ulum dapat ditingkatkan dengan menggunakan media puzzle huruf. Hasil temuan ini relevan dengan teori yang dinyatakan oleh Lilis Madyawati “bahwa dengan menggunakan media puzzle huruf, dapat menciptakan lingkungan bermain yang menyenangkan bagi anak. dengan adanya lingkungan yang menyenangkan bagi anak, maka komunikasi anak akan terjalin dengan baik. Sehingga anak dapat berbicara dengan lancar bersama dengan teman mainnya.”⁸⁸

3. Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Kelas 2 melalui Bermain Puzzle Huruf

Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang agak tinggi dalam tingkatan kemampuan berbahasa pada anak usia dini, khususnya pada anak usia 8 tahun atau pada anak kelas 2. Meskipun demikian kemampuan membaca anak harus tetap dikembangkan oleh para pendidik. Guru memiliki kewajiban untuk mengembangkan kemampuan membaca di lembaga. Setelah dikembangkan di lembaga, di rumahpun hal

⁸⁸ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2017), 160.

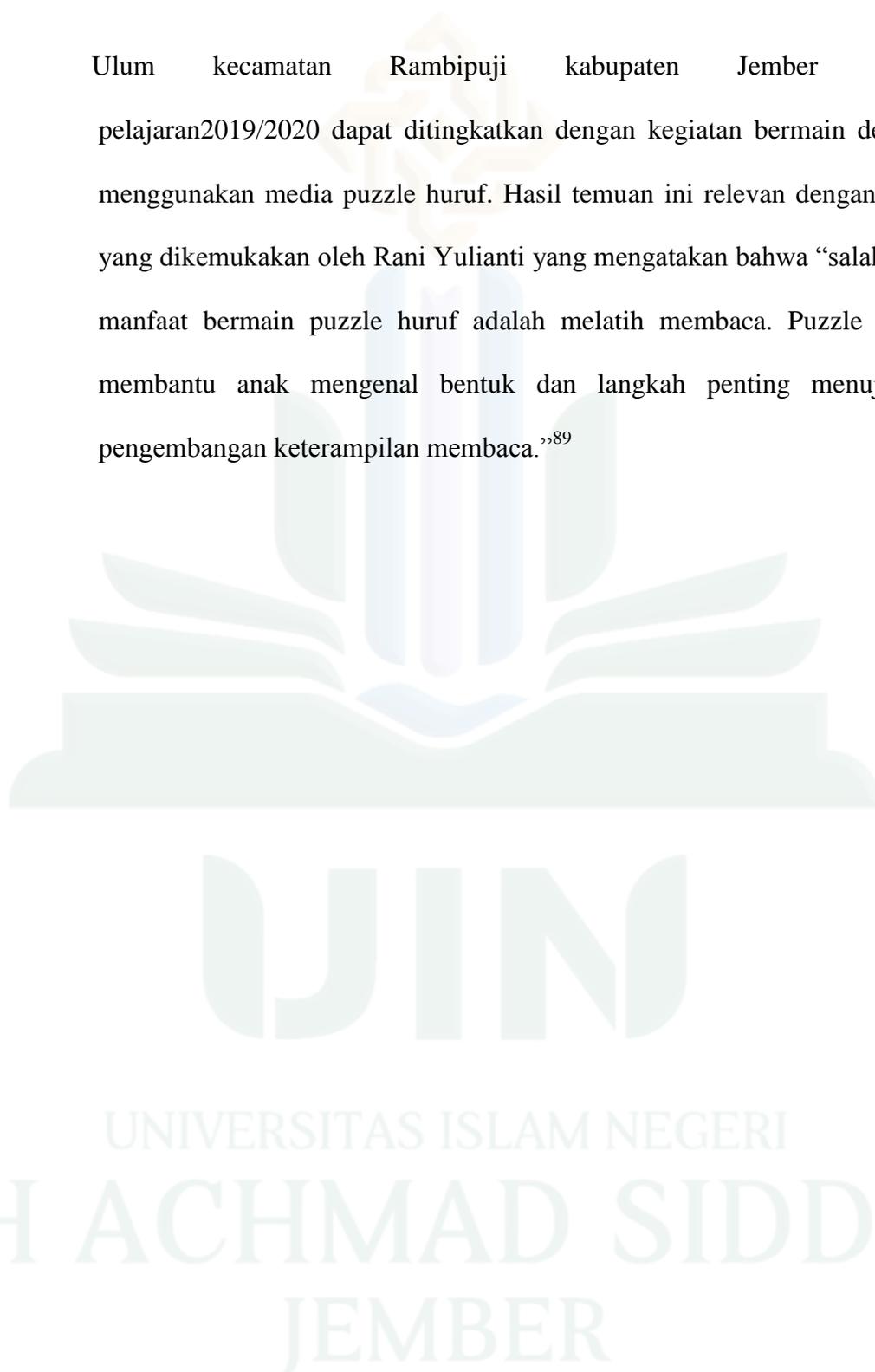
tersebut juga harus dikembangkan oleh orang tua, agar terjadi sinergi antara guru di lembaga dan orang tua di rumah.

Membaca merupakan suatu hal yang jarang sekali disukai oleh anak. hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk menghilangkan ketidaksukaan anak terhadap membaca dan menjadikan anak gemar membaca. Oleh karena itu guru atau pendidik menggunakan berbagai macam cara untuk memunculkan kegemaran anak terhadap membaca. Apabila anak telah gemar untuk membaca, maka kemampuan membaca anak akan dengan sendirinya meningkat.

Salah satu cara yang digunakan guru kelas 2 di lembaga MI Miftahul Ulum yaitu menggunakan media puzzle huruf untuk mengembangkan kemampuan membaca anak. Kegiatan bermain puzzle huruf dikemas dengan menyenangkan oleh guru. Setelah anak selesai menyusun kepingan-kepingan puzzle menjadi gambar puzzle yang utuh, barulah guru mengenalkan huruf-huruf yang ada di dalam puzzle tersebut. Setelah itu guru mengkaitkan huruf tersebut dengan benda-benda yang lain yang tersusun atas huruf-huruf tersebut. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan media puzzle huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

Berdasarkan hasil penyajian data yang didapatkan peneliti dengan cara wawancara dengan para informan yang didukung dengan metode observasi serta dokumentasi, dan ketika data telah dianalisis, maka dapat dikemukakan bahwa kemampuan membaca anak kelas 2 di MI Miftahul

Ulum kecamatan Rambipuji kabupaten Jember tahun pelajaran 2019/2020 dapat ditingkatkan dengan kegiatan bermain dengan menggunakan media puzzle huruf. Hasil temuan ini relevan dengan teori yang dikemukakan oleh Rani Yulianti yang mengatakan bahwa “salah satu manfaat bermain puzzle huruf adalah melatih membaca. Puzzle huruf membantu anak mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.”⁸⁹



⁸⁹ Rani Yulianti, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak* (Jakarta: Laskar Aksara, 2016), 43

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penyajian data dan pembahasan hasil temuan sesuai dengan fokus masalah penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan menyimak anak dapat ditingkatkan melalui bermain *puzzle* huruf pada kelas 2 di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun ajaran 2019/2020 yang dapat dilihat dengan bertambahnya fokus anak dalam menyusun *puzzle* huruf menjadi sebuah bentuk, setelah *puzzle* terbentuk maka wawasan anak akan bertambah dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru dapat dijawab dengan benar oleh anak.
2. Kemampuan berbicara anak dapat ditingkatkan melalui bermain *puzzle* huruf pada kelas 2 di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun ajaran 2019/2020 yang terlihat ketika berlangsungnya kegiatan bermain *puzzle* huruf memberikan lingkungan belajar yang menyenangkan. Dengan lingkungan yang menyenangkan tersebut maka akan terjadi komunikasi yang baik antar anak, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak.
3. Kemampuan membaca anak dapat ditingkatkan melalui bermain *puzzle* huruf pada kelas 2 di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum

Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun ajaran 2019/2020 yang dapat dilihat ketika menggunakan *puzzle* huruf membantu anak untuk mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.

B. Saran-saran

1. Guru

- a. Hendaknya guru lebih kreatif dalam menggunakan media dan metode yang diterapkan kepada anak didiknya, sehingga anak bermain sambil belajar tanpa adanya tekanan, mereka dapat belajar dengan menyenangkan.
- b. Guru juga harus memahami tahapan-tahapan perkembangan anak khususnya perkembangan bahasa anak, sehingga dapat menyesuaikan materi dengan perkembangan anak yang dapat meningkatkan perkembangan anak secara optimal.

2. Orang Tua Anak

- a. Sebagai orang tua selalu mendukung program-program yang ada di lembaga.
- b. Orang tua dapat memonitoring perkembangan anak di rumah, agar terdapat kesinambungan antara kegiatan anak lembaga dan di rumah, sehingga menjadikan anak berkembang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemahnya. 2001. Bandung: Diponegoro.
- Dhieni, Nurbiana. 2014. *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Firdha Adzana Kharismawati. 2017. *Upaya Guru Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Verbal Siswa Kelas 5 dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di SD Negeri Siman Sekaran Lamongan*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Hernawaty. 2015. *Metode Montessori Pendidikan Karakter yang Mengembangkan Potensi Anak*. Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera.
- Ifanah, Evi, Elisabeth Christiana. 2016. "Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok A", *Jurnal PAUD Teratai*, 2.
- Madyawati, Lilis. 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Masrurah, Farhatin. 2014. "Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Melalui Pendekatan *Beyond Centers and CircleTime (BCCT)*", *Jurnal Lisan Al-Hal*, 2.
- Meolong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini* Bab IV.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 146 Tahun 2014 *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini* Pasal 5 ayat (1).
- Prasetyo, Justinus Reza dan Yeny Andriani. 2009. *Multiply Your Multiple Intelligences Malatih 8 Kecerdasan Majemuk pada Anak dan Dewasa*. Yogyakarta: ANDI.
- Raco, J. R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: Grasindo.
- Rr. Ekanti Prihartawati. 2016. *Pengaruh Media Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III SLB N Sleman*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sri Herawati. 2014. *Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Melalui*

Kegiatan Bercerita dengan Media Boneka dan Celemek di Kelompok B2 TK Kartika II-21 Yonif 144/JY Curup Selatan Kabupaten Rejang Lebong. Skripsi. Universitas Bengkulu.

Sugiyono.2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Tim

Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*.

Ula, S. Shoimatul. 2013. *Revolusi Belajar: Optimalisasi Kecerdasan melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Undang-Undang Rebulik Indonesia No. 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional* Bab I Pasal I ayat 14.

Walujo, Djoko Adi. 2017. *Kompendium Pendidikan Anak Usia Dini*. Depok: Prenadamedia Group.

Wijayanti, Reni Tri. 2019. *Wawancara*. Jember, 4 Februari 2019.

Yendra. 2016. *Mengenal Ilmu Bahasa (Linguistik)*. Yogyakarta: Deepublish.

Yulianti, Rani. 2016. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maulana Asyrof Basyair
NIM : T20164071
Semester : X1 (sebelas)
Prodi/Jurusan : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : IAIN Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi ini adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jember, 05 November 2021
Saya yang menyatakan,

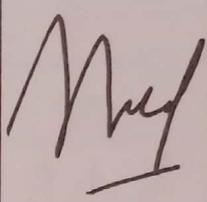
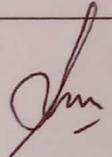
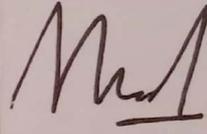
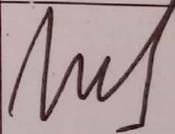
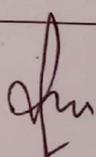
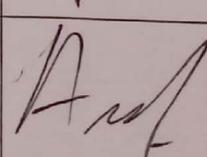
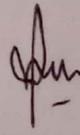


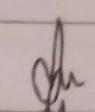
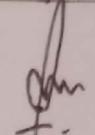
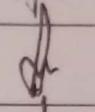
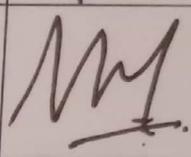
Maulana Asyrof Basyair
NIM: T20164071

MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Masalah
Upaya Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Melalui Bermain Puzzle Huruf Di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Ajaran 2019/2020	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kecerdasan Verbal-linguistik 2. Bermain <i>Puzzle</i> Huruf 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimak 2. Membaca 3. Berbicara 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tahapan perkembangan menyimak ▪ Tahapan perkembangan membaca ▪ Tahapan perkembangan berbicara ▪ Faktor yang mempengaruhi ▪ Hakikat bermain <i>puzzle</i> huruf 	Informan : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kepala MI ▪ Guru ▪ Wali murid Dokumentasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif 2. Lokasi penelitian : MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember 3. Teknik pengumpulan data : <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 4. Teknik analisis data model interaktif Miles dan Huberman <ol style="list-style-type: none"> a. Pengumpulan data b. Kondensasi data c. Display data d. Penarikan kesimpulan 5. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik 	<ol style="list-style-type: none"> a. Bagaimana meningkatkan kemampuan verbal linguistic melalui bermain <i>puzzle</i> huruf di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember? b. Bagaimana meningkatkan kemampuan membaca anak melalui bermain <i>puzzle</i> huruf di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember ? c. Bagaimana meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui bermain <i>puzzle</i> huruf di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember?

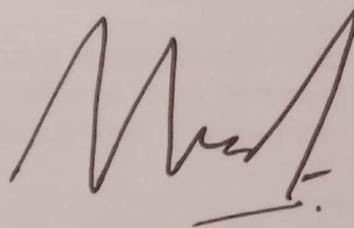
JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Tanggal	Kegiatan	Informan	Paraf
25 April 2019	Silaturahmi dengan lembaga Madrasah MI MIFTAHUL ULUM dengan menyampaikan maksud ingin melakukan penelitian mengenai Implementasi permainan puzzle huruf dalam upaya meningkatkan kecerdasan verbal linguistik di kelas 2 MI Miftahul Ulum Rambipuji	Bapak Masturi, S.Pd.I M.Pd.I	
27 April 2019	Observasi awal di lembaga MI Mftahul Ulum	Ibu Lutfillah, S.Pd.	
2 Mei 2019	Menyerahkan surat penelitian kepada kepala Madrasah MI Miftahul Ulum	Bapak Masturi, S.Pd.I M.Pd.I	
6 Mei 2019	Observasi di Kantor lembaga MI Miftahul Ulum	Bapak Al Arif Billah, S.Pd.	
6 Mei 2019	Interview dengan Kepala Madrasah lembaga MI Miftahul Ulum	Bapak Masturi, S.Pd.I M.Pd.I.	
8 Mei 2019	Observasi kegiatan pembelajaran di MI Miftahul Ulum	Ibu Lutfillah, S.Pd	
8 Mei 2019	Interview dengan waka kurikulum	Bapak Al Arif Billah, S.Pd.	
9 Mei 2019	Observasi kegiatan pembelajaran puzzle huruf	Ibu Lutfillah, S.Pd.	

9 Mei 2019	Interview dengan guru kelas II	Ibu Lutfillah, S.Pd.	
15 Mei 2019	Observasi kegiatan sekolah terkait pembelajaran di kelas II	Ibu Lutfillah, S.Pd.	
15 Mei 2019	Interview dengan wali kelas II	Ibu Lutfillah, S.Pd.	
20 Juni 2019	Pengambilan dokumentasi interview	Ibu Lutfillah, S.Pd.	
25 Mei 2019	Pengambilan surat keterangan selesai Penelitian	Bapak Masturi, S.Pd.I M.Pd.I	

Jember, 25 Mei 2019

Kepala MI Miftahul Ulum



Bapak Masturi, S.Pd.I M.Pd.I

2021.02.03 09:22



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

Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136
Website : [www.http://ftik.iain-jember.ac.id](http://ftik.iain-jember.ac.id) e-mail : tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B.0208/In.20/3.a/PP.00.9/03/2020
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

10 Maret 2020

Yth. Kepala MI Miftahul Ulum Rambipuji
Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember

Assalamualaikum Wr Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

Nama : Maulana Asyrof Basyair
NIM : T 20164071
Semester : VIII (Delapan)
Jurusan : FTIK
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Upaya Meningkatkan kecerdasan Verbal Linguistik Melalui bermain Puzzle Huruf Di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 selama 30 (tigapuluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Ibu.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala Madrasah
2. Waka Kurikulum
3. Wali Kelas II
4. Guru
5. Peserta Didik

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Mashudi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL ULUM
Jl. Bedadung No.09 Rambipuji Jember ☎ 0331 – 540401
Email : mimurambipuji@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Ahmad Masturi, S.Pd.I M.Pd.I
NIP : 19710621199703 200 1
Jabatan : Kepala Madrasah
Intansi : MI Miftahul Ulum Rambipuji

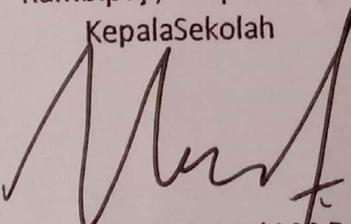
Dengan ini kami menerangkan bahwa, mahasiswa yang bernama di bawah ini:

Nama : Maulana Asyraf Basyair
Nim : T 20164071
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan/prodi : Pendidikan Islam / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah menyelesaikan penelitian/riset dari tanggal 12 Maret 2019 s/d 13 April 2020 dengan judul penelitian "Implementasi Permainan Puzzle Huruf Dalam Upaya Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Di MI Miftahul Ulum Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020".

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rambipuji, 13 April 2020
Kepala Sekolah



Ahmad Masturi, S.Pd.I M.Pd.I
NIP. 19710621199703 200 1

Lampiran 2

Pedoman Wawancara

- A. Wawancara dengan Kepala MI Miftahul Ulum Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember
 - 1. Bagaimana menurut pendapat ibu tentang metode yang digunakan dalam pembelajaran di kelas 2?
- B. Wawancara dengan Guru kelas 2 MI Miftahul Ulum Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember
 - 1. Bagaimana kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca kelas 2?
 - 2. Metode dan media apa yang sering digunakan untuk mengembangkan kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca di kelas 2?
 - 3. Bagaimana menurut pendapat ibu tentang keefektifan metode bermain puzzle huruf dalam meningkatkan kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca?
- C. Wawancara dengan wali murid kelas 2 MI Miftahul Ulum Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember
 - 1. Bagaimana kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca anak dirumah?

CHECLIST OBSERVASI

- A. Pedoman Observasi umum
 - 1. Ruang kelas
 - 2. Kegiatan pembelajaran
 - 3. Penggunaan metode dan media pembelajaran
- B. Observasi Kegiatan Bermain Puzzle Huruf





BIODATA PENULIS



NAMA : MAULANA ASYROF BASYAIR

NIM : T20164071

Tempat, Tgl. Lahir : Jember, 7 Agustus 1995

Alamat : Dusun Tegal Bagu RT/ RW 003/ 003 Arjasa Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/ PGMI

Riwayat Pendidikan :

1. 2001-2006 MI Miftahul Ulum Rambipuji
2. 2007-2010 SMPN 1 Wuluhan
3. 2011-2014 MA Riyadlus Sholihin Kota Probolinggo
4. 2016- sekarang Program Studi S1 Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember