

**IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF MEMANCING HURUF
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI
PADA KELOMPOK A2 DI RA MUSLIMAT NU 34 SUKOSARI LUMAJANG
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

VEGARIA JUNIARNI
NIM : T20185003

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2023**

**IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF MEMANCING
HURUF UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA
ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK A2 DI RA MUSLIMAT NU 34
SUKOSARI LUMAJANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh :

Vegaria Juniarni
NIM : T20185003



Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I., M.Pd.I

NUP: 20160366

**IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF MEMANCI HURUF
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI
PADA KELOMPOK A2 DI RA MUSLIMAT NU 34 SUKOSARI LUMAJANG
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada
Hari: Selasa
Tanggal: 27 Juni 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Depict Pristine Adi, M. Pd
NIP. 199211052019031006


Abdul Karim, S.Pd.I., M. Pd.I.
NIP. 20160367

Anggota :

1. Dr. Istifadah S.Pd., M.Pd.I

2. Dr. Mohammad Zaini, M.Pd.I

Menyetujui



Rektor Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

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

MOTTO

عَلَّمَهُ الْبَيَانَ، خَلَقَ الْإِنْسَانَ

Artinya : Dia menciptakan, Manusia pandai berbicara (Q.S Ar-Rahman 3-4)¹



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

¹ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahan Cet. Ke-10* (Jakarta: Darus Sunnah 2011), 370

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hirobbil alamin...

Rasa syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT sebanyak-banyaknya atas segala Rahmat hidayah-Nya sehingga terselesaikannya tugas akhir dengan lancar. Sholawat serta salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan sepanjang masa. Terima kasih kepada engkau yang telah memberikan jalan dan kekuatan serta yang telah menghadirkan mereka memberikan motivasi, semangat, dan do'a kepada saya sesungguhnya karenaMu lah mereka ada Karena-Mu lah tugas akhir penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan, serta hanya kepada-Mu lah saya bersyukur dan berdo'a. Semoga keberhasilan ini menjadi langkah awal untuk masa depan dalam meraih cita-cita. Dengan penuh syukur dan iringan do'a skripsi ini saya persembahkan kepada :

Dengan penuh syukur dan iringan doa skripsi ini saya persembahkan kepada

1. Orang tua saya yaitu Ayah Wito dan Ibu Solikhati tersayang yang selalu mendidik, memberikan kasih sayang jiwa dan raga, serta doa yang selalu di panjatkan setiap waktu sehingga dapat menghantarkan saya menuju pendidikan yang lebih tinggi.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbil'almin, puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat-Nya, penulis telah diberi kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Implementasi Alat Permainan Edukatif Memancing Huruf Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Pada Kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang Priode 2022/2023”* sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Rasulullah SAW, yang telah menuntut umatnya menuju jalan kebahagiaan dunia akhirat, dan semoga kita mendapat syafa'atnya di yaumul akhir nanti.

Penulis menyadari skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa adanya dukungan, bantuan, motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, S.E., MM., Selaku Rektor UIN KHAS Jember yang selalu memberikan fasilitas yang memadai selama kami menuntut ilmu di UIN KHAS Jember.
2. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian ini.
3. Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN KHAS Jember.
4. Dr. Istifadah S.Pd. M.Pd.I, selaku koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN KHAS Jember yang selalu memberikan arahannya dalam program perkuliahan yang kami tempuh.

5. Bapak Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak meluangkan waktu dari pikiran dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan demi terselesaikannya skripsi ini.
6. Seluruh dosen fakultas terbiyah dan ilmu keguruan khususnya yang telah memberikan ilmunya kepada penulis sebagai bekal dalam mengarungi kehidupan didunia dan akhirat.
7. Ibu Sri Nanik S.Pd selaku Kepala RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang beserta guru dan jajaran stafnya yang telah berkenan memberikan waktunya dan memberikan informasi data yang dibutuhkan sehingga membantu proses penyelesaian skripsi ini.
8. Teman-teman dan semua pihak yang baik secara langsung maupun tidak langsung telah membantu menyelesaikan skripsi ini, yang mungkin tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis berharap, semoga skripsi ini dapat memberikan hal yang bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca khususnya kepada penulis sendiri. Akhirnya, semoga segala amal baik pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas skripsi ini, mendapatkan balasan yang barokah dari Allah SWT.

Jember, 20 Desember 2023

Penulis

Vegaria Juniarni
NIM. T20185003

ABSTRAK

Vegaria Juniarni, 2023: Implementasi Alat Permainan Edukatif Memancing Huruf Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Pada Kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci : APE Memancing Huruf, Bahasa

Alat Permainan Edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang menggunakan nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Bahasa adalah salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia 4-5 tahun karena bahasa merupakan media komunikasi agar menjadi bagian dari kelompok sosialnya. Bahasa dapat berbentuk gambar, lisan, tulisan, dan isyarat. Guru di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak, salah satunya menggunakan permainan memancing huruf. Permainan memancing huruf adalah bentuk kegiatan bermain untuk mengenalkan bentuk huruf dan bunyi huruf abjad yang dilakukan dengan cara mengail ikan yang sudah tertera huruf A-Z dan dilakukan secara bergantian.

Fokus Masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah: 1) Bagaimanakah perencanaan implementasi alat permainan edukatif memancing huruf dapat mengembangkan kemampuan bahasa pada anak kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari? 2) Bagaimana pelaksanaan implementasi alat permainan edukatif memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari? 3) Bagaimana hasil perkembangan bahasa anak pada kelompok A2 melalui implementasi alat permainan edukatif memancing huruf pada kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari?

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mendeskripsikan perencanaan implementasi alat permainan edukatif memancing huruf dapat mengembangkan kemampuan bahasa pada anak kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari 2) Untuk mendeskripsikan pelaksanaan implementasi alat permainan edukatif memancing huruf dapat mengembangkan kemampuan bahasa pada anak kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari 3) Untuk mendeskripsikan hasil perkembangan bahasa pada anak melalui implementasi alat permainan edukatif memancing huruf pada kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif Deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus, Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu: wawancara bestruktur, observasi partisipatif, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan untuk menentukan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Penelitian ini sampai pada kesimpulan bahwa: 1) Guru menyusun perangkat pembelajaran yang mengacu pada K13, kedua guru menyusun RPPH sesuai K13, ketiga guru memilih media dan metode yang akan dipakai pada saat pembelajaran, keempat menentukan teknik yang akan dipakai pada saat pembelajaran berlangsung, kelima guru menilai hasil dari perkembangan anak. 2) Pendidik mendemonstrasikan secara langsung tentang permainan memancing huruf yang akan dimainkan oleh peserta didik, guru memberikan contoh gerakan dan juga materi pada saat bermain, guru memberikan contoh bagaimana menggunakan peralatan yang akan digunakan, guru juga memberikan contoh memainkan dengan sportif antar teman pada saat bermain. 3) Guru melakukan pengumpulan data atau informasi tentang keberhasilan peserta didiknya, guru mengevaluasi keberhasilannya melalui program yang sudah ditentukan sebelumnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian.....	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat penelitian.....	10
E. Definisi Istilah.....	12
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	17
A. Penelitian Terdahulu	17
B. Kajian Teori	22
1. Implementasi Alat Permainan Edukatif	22
a. Pengertian Alat Permainan Edukatif.....	22

b.	Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif	24
c.	Tujuan Alat Permainan Edukatif.....	25
d.	Fungsi Alat Permainan Edukatif	25
e.	Konsep Alat Permainan Edukatif.....	25
2.	Permainan Memancing Huruf	26
a.	Pengertian Permainan Memancing Huruf	26
b.	Jenis-Jenis Bermain.....	28
c.	Pentingnya Permainan Memancing Huruf	29
d.	Manfaat Permainan Memancing Huruf.....	29
e.	Langkah-langkah Permainan Memancing Huruf	30
f.	Kelebihan Permainan Memancing Huruf.....	30
3.	Perkembangan Bahasa	31
a.	Pengertian Bahasa	31
b.	Fungsi Perkembangan Bahasa.....	32
c.	Tujuan Perkembangan Bahasa	33
d.	Tahap Perkembangan Bahasa	33
e.	Indikator Bahasa.....	36
f.	Faktor Perkembangan Bahasa	38
4.	Anak Usia Dini.....	39
a.	Pengertian Anak Uisa Dini.....	39
b.	Karakteristik Anak Usia Dini.....	41
BAB III METODE PENELITIAN		43
A.	Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	43

B. Lokasi Penelitian.....	44
C. Subyek Pengumpulan Data	45
D. Teknik Pengumpulan Data.....	46
E. Analisi Data.....	50
F. Keabsahan Data.....	53
G. Tahap-Tahap Penelitian	54
BAB IV PEYAJIAN DATAA DAN ANALISIS	57
A. Gambaran Obyek Penelitian	57
B. Penyajian Data dan Analisis.....	71
C. Pembahasan Temuan.....	91
BAB V PENUTUP	99
A. Simpulan	99
B. Saran-saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN – LAMPIRAN	
1. Pernyataan Keaslian Tulisan	
2. Matrik Penelitian	
3. Surat Izin Penelitian	
4. Surat Keterangan Selesai Penelitian	
5. Jurnal Penelitian	
6. RPPH	
7. Foto-Foto Kegiatan Penelitian	
8. Biodata Penulis	

DAFTAR TABEL

No. Uraian

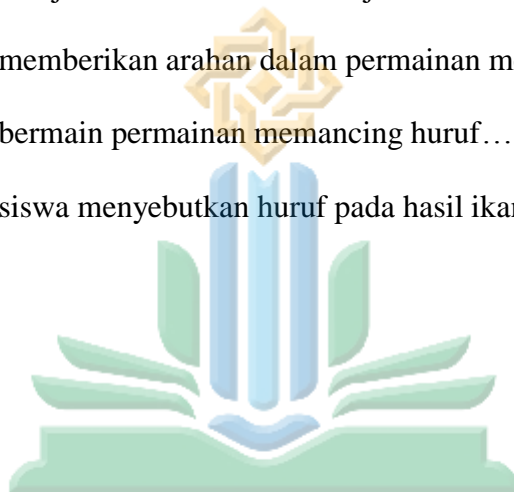
2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian ini...	20
4.1	Data Guru Dan Tenaga Kependidikan RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang.....	65
4.2	Data Siswa kelas A2 di RA Muslimat NU Sukosari Lumajang.....	66
4.3	Data Gedung RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang.....	67
4.4	Sarana Pendukung Pembelajaran di RA Muslimat NU 34.....	68
4.5	Hasi Penilaian Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok A2 RA Muslimat NU Sukosari Lumajang.....	88
4.6	Temuan Penelitian Berkaitan Dengan Data Yang Diperoleh.....	90



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

DAFTAR GAMBAR

4.1 Dokumentasi wawancara kepada ibu Qsidah, S.Pd (guru kelas A2).....	73
4.2 Dokumentasi wawancara kepada ibu Sri Nanik, S.Pd (kpala seklah).....	74
4.3 Dokumentasi APE permainan memancing huruf.....	75
4.4 Dokumentasi kegiatan senam ceria.....	80
4.5 Dokumentasi absen dan menanya kabar kepada siswa.....	81
4.6 Dokumentasi menjelaskan materi dan menjelaskan aturan dalam bermain.....	82
4.7 Dokumentasi memberikan arahan dalam permainan memancing huruf.....	83
4.8 Dokumentasi bermain permainan memancing huruf.....	84
4.9 Dokumentasi siswa menyebutkan huruf pada hasil ikan yang dikail.....	86



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

DAFTAR BAGAN

Struktur Organisasi RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang Tahun Ajaran
2022/2023



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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas suatu bangsa, dengan kata lain semakin baik kualitas pendidikan suatu bangsa, maka semakin baik pula kualitas dari bangsa itu sendiri. Pendidikan juga merupakan usaha menggali dan meningkatkan potensi yang ada dalam diri manusia. Pendidikan bisa di dapatkan sejak dalam jenjang usia dini hingga jenjang perguruan tinggi. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, moral spiritual, motorik, emosional, kognitif, dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Dengan demikian pendidikan anak usia dini merupakan sarana untuk menggali dan mengembangkan berbagai potensi anak agar dapat berkembang secara optimal.²

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa pada Tuhan yang Maha Esa, berahlak mulia, berkepribadian luhur, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan mejadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawa. Mengembangkan potensi kecerdasan spritual, intelektual, emosional, kinestetis, dan sosial.

² Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 44

Peserta didik pada masa emas pertumbuhan dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan, dan membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi, baik psikis maupun fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosioemosional, kemandirian, kognitif dan bahasa, dan motorik, untuk siap memasuki pendidikan dasar.³

Dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.⁴

Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan secara fundamental bagi kehidupannya mendatang. Hal tersebut menegaskan bahwa anak usia dini perlu untuk diberikan stimulasi agar terjadi penyempurnaan, baik dari secara jasmani maupun rohani. Sekolah merupakan salah satu lingkungan yang mendukung dalam perubahan dan kemampuan individu untuk bisa menampilkan gerakan-gerakan seluruh anggota tubuh secara terampil serta terjadi pematangan fungsi secara fisik dan psikis yang akan lebih siap dalam merespon berbagai rangsangan dari lingkungannya. Sebagai proses pembelajaran anak perlu diberikan perlakuan sebagai tahapan perkembangan anak lewat pendidikan.⁵

³ Suyadi, *Teori pembelajaran Anak usia Dini* (Bandung: Rosda, 2014), h. 32

⁴ Tim Redaksi Fokus Media, *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Redaksi Fokus, 2004), h. 7

⁵ Yuliani N & Sujiono. *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: PT Indeks, 2013). hal 6

Anak usia dini memiliki karakter khas baik secara fisik, social, moral, kognitif dan sebagainya. Usia dini juga merupakan usia yang penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia, karena pada usia dini adalah usia pembentukan pondasi dan dasar kepribadian yang menentukan pengalaman anak di kehidupan selanjutnya sampai periode akhir perkembangan. Sedemikian pentingnya masa kanak-kanak memahami karakteristik anak usia dini menjadi mutlak adanya bila ingin memiliki generasi yang mengembangkan diri secara optimal.

Bahasa adalah alat komunikasi yang sangat penting sehingga harus diajarkan kepada anak sejak usia dini. Proses pemerolehan bahasa beserta pengalamannya sangat unik dan berbeda tiap individu. Setiap tahapan perkembangan adalah penting dan berpengaruh pada penguasaan bahasa mereka. Mengoptimalkan kemampuan berbahasa berarti mencari alternatif terbaik bagi anak untuk belajar sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan anak.⁶

Bahasa adalah suatu sistem simbol untuk berkomunikasi yang meliputi fonologi (unit suara), morfologi (unit arti), sintaksis (tata bahasa), semantik (variasi arti), dan pragmatik (penggunaan bahasa). Dengan bahasa anak dapat mengomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran, maupun perasannya pada orang lain. Perkembangan bahasa sebagai salah satu kemampuan dasar yang

⁶ Vit Ardhyantama, *Perkembangan Bahasa anak*, (Yogyakarta: Stiletto Indie Book, 2020), hal 7

harus dimiliki anak, sesuai dengan tahapan usia dan karakteristik perkembangannya.⁷

Perkembangan bahasa anak dimulai dari meraba (sura atau bunyi tanpa arti) diikuti dengan bahasa satu suku kata, dua suku kata, menyusun kata sederhana, mengeja dengan bahasa yang kompleks sesuai dengan tingkat perkembangannya. Perkembangan bahasa sebagai salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, sesuai dengan tahapan usia dan karakteristik perkembangannya. Oleh karena itu, salah satu karakteristik pada anak usia dini adalah usia bertanya, dimana anak seringkali mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang segala sesuatu yang ia lihat, pikirkan, bahkan terkadang tidak mau berhenti bertanya bila jawaban yang diinginkan belum dijawab. Maka dari itu dengan bahasa anak akan dapat mengekspresikan apa yang ingin ia katakan dan mengetahui tentang apa yang ada di sekitarnya.

Bahasa sebagai alat yang dapat membantu anak dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi dengan adanya lingkungan, kebudayaan masyarakat akan memudahkan anak untuk lebih banyak mengenal dan mengetahui perbendaharaan kata, serta keingintahuan anak yang melibatkan intelektualnya untuk dapat berinteraksi atara sesama dengan lingkungan sosial disekitarnya yang dapat merangsang kemampuan berbahasa anak pada dirinya sendiri.

⁷ Mardiana Sari, *Perkembangan Bahasa Anak Usiai 1-3 Tahun*, (Palembang; Universitas PGRI Palembang, 2021), h. 3

Berbahasa sebagaimana diungkapkan di dalam (QS.Al-Baqaraha: 31)

صَدِّقِينَ كُنْتُمْ إِن هُوَ لَاءِ بِأَسْمَاءِ أَنْبِيُونِي فَقَالَ الْمَلَكَةِ عَلَى عَرَضَهُمْ ثُمَّ كُلَّهَا الْأَسْمَاءِ ءَادَمَ
وَعَلَّمَ.

Artinya: Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!."

Pada ayat di atas terungkap bahwa yang pertama kali Allah ajarkan kepada Adam adalah bahasa, untuk mengungkapkan isi pikiran, lalu Adam dapat menyebutkan benda-benda dengan simbol-simbol bahasa. Tiada keterangan bagaimana terjadinya proses belajar-mengajar tersebut antara Allah dengan Nabi Adam a.s, tidak diciptakan alat otomatis. Namun begitu perangkat bahasa yang diciptakan oleh Allah dan terpasang dalam tubuh manusia diantaranya : akal pikiran, pendengaran, penglihatan, mulut, tenggorokan, dan lain sebagainya.

Pengenalan bahasa lebih dini dibuthkan untuk memperoleh keterampilan bahasa yang baik. Bahasa memberikan sumbangan yang sangat pesat dalam perkembangan anak menjadi manusia dewasa. Dengan bantuan bahasa anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi dalam kelompok. Pribadi itu berpikir, berperasaan, bersikap, berbuat, serta memandang dunia dan kehidupan serta masyarakat disekitrya.⁸

⁸ Elisabeth Tantiana Ngura, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bercerita Dan Sosil Anak*, (Yogyakarta; Jejak Pustaka, 2022), h. 16-17

Pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan sekitar.

Didalam bahasa terdapat 2 macam bentuk bahasa yaitu bahasa verbal dan non verbal. Bahasa verbal merupakan salah satu alat komunikasi yang digunakan manusia sejak lahir, menjadi komunikasi dasar yang digunakan secara umum oleh masyarakat, dan kemampuan untuk menyusun pikiran dengan jelas, mampu menggunakan kemampuannya dengan kompeten melalui kata-kata untuk mengungkapkan pikirannya dalam berbicara, membaca, maupun menulis. Sedangkan bahasa non verbal pada umumnya menggunakan bahasa tubuh seperti gerakan tangan, raut wajah, tindakan dan lain sebagainya.⁹

Dunia anak-anak itu unik, penuh kejutan, dinamik, serba ingin tahu, selalu mengeksplorasi, dunia bermain dan belajar, selalu berkembang seiring dengan perkembangan dan pertumbuhan anak-anak itu sendiri, dunia anak-anak penuh dengan warna, maka akan banyak suka duka dalam menghadapi tingkah pola anak-anak. Kondisi ini sangat disayangkan jika dilewatkan begitu saja, tidak diisi dengan pengarahan dan bimbingan yang baik kepada mereka.¹⁰ Oleh karena itu mereka butuh alat bermain sebagai media pendidikan dan pembelajaran.

Media merupakan alat yang sangat membantu dalam proses belajar mengajar terutama di Taman Kanak-kanak. Dengan adanya media dapat

⁹ Muhammad Ardiyansyah, *Perkembangan Bahasa Dan Deteksi Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) Pada anak Usia Dini*, (Jakarta, Geupedia 2020), hal 18-19

¹⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: KENCANA Prenadamedia Group, 2014), h. 2

mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar kepada anak didiknya. Pentingnya media dalam belajar mengajar adalah dapat membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi anak-anak dan memperbarui semangat mereka untuk memantapkan pengetahuan pada anak-anak serta menghidupkan suasana kegiatan pembelajaran. Adapun fungsi media adalah perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong anak belajar cepat dan merupakan alat bantu pendengaran dan penglihatan bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman yang signifikan. Kegiatan pembelajaran anak usia dini perlu disesuaikan dengan karakteristik anak, dimana anak belajar sambil bermain, sehingga dalam mengenal huruf kepada anak dilakukan melalui permainan-permainan serta nyanyian yang mampu membuat anak lebih antusias.

RA Muslimat NU 34 yang tepatnya di desa Sukosari Lumajang, merupakan sebuah objek penelitian, pada penelitian ini khususnya siswa kelompok A, yaitu kemampuan bahasa anak usia dini. Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini adalah dengan menggunakan permainan memancing huruf. Dengan melalui permainan memancing huruf ini anak dapat terdorong untuk melakukan kegiatan aktifitas fisik motorik anak. Dengan permainan memancing huruf anak dapat mengenal bermacam-macam huruf dengan cara menyenangkan yaitu sambil bermain, anak juga dapat dilatih untuk berkonsentrasi agar kail dapat memancing dengan sasaran yang tepat, serta anak dilatih untuk sabar dalam melaksanakan

permainan tersebut. Perkembangan lainnya salah satunya yaitu kemampuan bahasa anak usia dini melalui permainan memancing huruf tersebut.¹¹

Latar belakang yang mendasari penelitian ini adalah kemampuan bahasa anak yang masih kurang dan perlu ditingkatkan kembali. Hal ini dapat dibuktikan ketika anak mengeja huruf yang di tampilkan oleh guru, beberapa anak terlihat bingung membedakan huruf tertentu dan terlihat sangat ragu untuk membentuknya dengan kata tertentu. Disinilah guru harus memberikan beberapa kegiatan yang bertujuan mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini salah satunya dengan menggunakan permainan memancing huruf. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang melalui permainan memancing huruf. Berdasarkan sebuah kajian diatas, peneliti terdorong mengkaji dan meneliti lebih dalam tentang “IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF MEMANCING HURUF UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK PADA KELOMPOK A2 DI RA MUSLIMAT NU 34 SUKOSARI LUMAJANG TAHUN PELAJARAN 2022/2023”.¹²

B. Fokus Penelitian

Perumusan masalah dalam penelitian kualitatif disebut dengan istilah fokus penelitian. Bagian ini mencantumkan semua fokus permasalahan yang akan dicari jawabannya melalui proses penelitian. Fokus penelitian harus

¹¹ Peneliti, *observasi*, 6 Januari 2023

¹² Peneliti, *observasi*, 6 Januari 2023

disusun secara singkat, jelas, tegas, spesifik, operasional yang diruangkan dalam bentuk dalam kalimat tanya.¹³

Berdasarkan latar belakang diatas fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan implementasi alat permainan edukatif memancing huruf dapat mengembangkan kemampuan bahasa pada anak kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari?
2. Bagaimana pelaksanaan implementasi alat permainan edukatif memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari?
3. Bagaimana hasil perkembangan bahasa anak pada kelompok A2 melalui implementasi alat permainan edukatif memancing huruf pada kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arahan yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Dalam tujuan penelitian harus mengacu kepada masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.¹⁴ Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan implementasi alat permainan edukatif memancing huruf dapat mengembangkan bahasa pada anak kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari

¹³ Tim Penyusun, h 45

¹⁴ Tim Penyusun, h 45.

2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan implementasi alat permainan edukatif memancing huruf dapat mengembangkan kemampuan bahasa pada anak kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari
3. Untuk mendeskripsikan hasil perkembangan bahasa pada anak melalui implementasi alat permainan edukatif memancing huruf pada kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan suatu komponen yang berisi mengenai kontribusi yang diberikan ketika setelah melakukan sebuah penelitian. Manfaat penelitian disini berupa manfaat teoritis dan praktis, Seperti halnya kegunaan bagi peneliti atau penulis, pembaca, instansi dan masyarakat secara keseluruhan. Manfaat penelitian harus bersifat relistis.¹⁵

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan ilmu pengetahuan dan keilmuan peneliti mengenai pendidikan anak usia dini yang terkait dengan implementasi alat permainan memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa yang diterapkan di Raudlotul Athfal.

¹⁵ Tim Penyusun, h 46.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu perihal yang dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan yang bermanfaat khususnya mengenai pengembangan kemampuan bahasa melalui permainan edukatif memancing huruf pada anak usia dini.

b. Bagi UIN Khas Jember

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk kontribusi pendidikan bagi mahasiswa yang ingin mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini melalui implementasi permainan memancing huruf.

c. Bagi Lembaga Sekolah

Diharapkan dalam penelitian ini dapat memberikan wawasan yang baru dalam mengembangkan aspek bahasa anak usia dini melalui implementasi alat permainan edukatif memancing huruf dalam proses pembelajaran PAUD.

d. Bagi Pembaca

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas jendela wawasan dan ilmu pengetahuan bagi para pembaca terkait implementasi alat permainan edukatif memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia dini.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah yang menjadi titik perhatian calon peneliti didalam judul penelitian. tujuannya agar tidak terjadi kesalahfahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh peneliti.¹⁶ Dalam hal ini peneliti menuliskan beberapa definisi istilah yang menjelaskan tentang maksud dari judul penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Implementasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Implementasi ialah berarti pelaksanaan atau penerapan. Istilah implementasi biasanya dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Implementasi ialah kata serapan yang memiliki makna pelaksanaan atau penerapan. Sementara menurut Mulyadi, implementasi adalah suatu tindakan yang sebelumnya telah diputuskan dan ditetapkan guna mencapai suatu tujuan tertentu.¹⁷ Jadi, implementasi yang dimaksud disini ialah suatu penerapan metode bermain melalui alat permainan memancing huruf dalam mengembangkan bahasa anak.

2. APE (Alat Permainan Eduktif)

Alat permainan Edukatif merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang menggunakan nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE dapat berupa apa saja yang ada disekeliling lingkungan misalnya: sapu, piring, gelas, botol, kayu dll.

¹⁶ Tim penyusun, *pedoman penulisan karya ilmiah*, h 46.

¹⁷ Pusat Bahasa DEPDIKNAS, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ,(Jakarta: Balai Pustaka,2008) ,580.

Tetapi yang dimaksud disini adalah APE yang dibuat sendiri dari bahan-bahan yang sudah tidak terpakai lagi atau bahan-bahan yang mudah didapat disekitar.¹⁸

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat yang dirancang secara khusus oleh pendidik guna meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini, yang disajikan dalam suatu kegiatan atau aktifitas yang menyenangkan bagi anak usia dini serta dapat mengandung nilai positif bagi pendidikan anak.

Alat permainan edukatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif memancing huruf yaitu suatu aktivitas bermain yang menggunakan alat pancing dan ikan yang terbuat dari tutup btl bekas yang dihias serupa dengan ikan yang sudah tertuliskan huruf abjad A-Z dan juga terdapat papan huruf yang nantinya akan digunakan untuk bermain sambil belajar untuk mengenali huruf abjad tersebut yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak.

3. Mengembangkan Kemampuan Bahasa

Mengembangkan Kemampuan Bahasa bagi anak usia dini merupakan salah satu upaya yang dikembangkan pada anak sejak usia dini, sesuai dengan tahap usia dan karakteristik perkembangannya yang dideskripsikan melalui pemikiran anak dengan menggunakan kata-kata yang menjadi meningkatnya kemampuan dan kreativitas anak. Dengan perkembangan bahasa bertujuan agar memudahkan anak untuk

¹⁸ Heni Listiani, *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: KENCANA, 2021), h.10

mengutarakan apa yang ia inginkan dan sampaikan kepada orang lain dan dapat bersosialisasi dilingkungan sekitarnya, konteks pengembangan bahasa meliputi: mendengarkan, menyimak, membaca, dan menulis. Dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak, guru dapat memilih strategi dan metode pembelajaran yang bervariasi.

Kemampuan berbahasa meliputi kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Perkembangan kemampuan berbahasa anak nantinya juga akan mempermudah kita dalam mengenali emosi anak itu sendiri. Jika kita sudah mengenali emosi anak maka kita dengan mudah menanggapi emosi tersebut. Bahasa merupakan prestasi yang tinggi yang dicapai manusia. Meskipun beberapa hewan memiliki semacam sistem komunikasi, namun hanya manusia yang mengembangkan dalam bentuk verbal atau lisan, atau ucapan lisan.¹⁹

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakter khas baik secara fisik, social, moral, kognitif dan sebagainya. Usia dini juga merupakan usia yang penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia, karena pada usia dini adalah usia pembentukan pondasi dan dasar kepribadian yang menentukan pengalaman anak di kehidupan selanjutnya sampai periode akhir perkembangan. Sedemikian pentingnya masa kanak-kanak memahami

¹⁹ Dhien Nurbiana dkk, *Metode Perkembangan bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 18

karakteristik anak usia dini menjadi mutlak adanya bila ingin memiliki generasi yang mengembangkan diri secara optimal.



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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Kemudian membuat ringkasan, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan (skripsi, tesis, disertai, artikel yang memuat pada jurnal ilmiah, dan sebagainya). Dengan melakukan Langkah ini, akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan.²⁰

Beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini antara lain:

- a. Siti Hadidan Rena, 2019. “Meingkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Kegiatan Permainan Kancing Huruf Kelompok B TK Islam UMINDA Kota Makasar”.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang mengambil dari latar di TK Islam UMINDA Kota Makasar. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan menghitung persentase hasil pembelajaran mengenal huruf melalui permainan kancing huruf, analisis yang dilakukan pada setiap siklus dengan teknik deskriptif kuantitatif.²¹

²⁰ Tim penyusun, *pedoman penulisan karya ilmiah*, h 45-46.

²¹ Siti Hadidan Rena, “Meingkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Kegiatan Permainan Kancing Huruf Kelompok B TK Islam UMINDA Kota Makasar. “(Skripsi Universitas Muhammadiyah Makasar, 2019)

- b. Uvi Liyana, 2018. “Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui alat Permainan Edukatif Puzzle di TK Mutiara Bangsaku Lebuhan Ratu Bandar Lampung”.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), dan dokumentasi dengan jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Sedangkan analisis data yang dilakukan dengan teknik reduksi data, penyajian data, verification. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak begitu senang dan bersemangat saat melakukan kegiatan permainan edukatif puzzle dan menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan edukatif puzzle dalam mengembangkan bahasa anak melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.²²

- c. Juniarti, 2020. “Meingkatkan Kemampuan Megenal Huruf Melalui Media Kartu Abjad anak Kelompok B TK Tunas Baru Tambang Kecamatan Walareng Kabupaten Luwu”

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang mengambil dari latar di TK Tunas Baru Tambang Kecamatan Welereng Kabupaten Luwu. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan teknik observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan

²² Uvi Liyana, “Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui alat Permainan Edukatif Puzzle di TK Mutiara Bangsaku Lebuhan Ratu Bandar Lampung”. (Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 2018)

dengan analisis deskriptif kualitatif, siklus I dan siklus II lalu mendeskripsikannya dalam bentuk narasi.²³

- d. Ana Islamiati, 2020. “Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bercerita di TK Cahaya Bunda Natar Lampung Selatan”.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi dengan jenis penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan perkembangan bahasa menggunakan metode bercerita melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada proses ini kreativitas dapat dikembangkan dan pelaksanaannya sesuai dengan standar.²⁴

- e. Anita Mariyani, 2019. “Perkembangan Kemampuan bahasa anak melalui Penggunaan Media Flash Card di TK IT Al-Kutsar Kota Bengkulu”.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi (pengamatan), wawancara, dan dokumentasi dengan jenis penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan perkembangan kemampuan bahasa melalui media flash card berjalan sesuai dengan harapan dan pencapaian perkembangan yang dijadikan indikator pelaksanaan, dan pengenalan bagi anak.²⁵

²³Juniarti, “Meingkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Abjad anak Kelompok B TK Tunas Baru Tambang Kecamatan Walareng Kabupaten Luwu”. (Skripsi IAIN Palopo, 2020)

²⁴Ana Islamiati, “Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bercerita di TK Cahaya Bunda Natar Lampung Selatan” (Skripsi IAIN Metro, 2020)

²⁵Anita Mariyani, “Perkembangan Kemampuan bahasa anak melalui Penggunaan Media Flash Card di TK IT Al-Kutsar Kota Bengkulu” (Skripsi IAIN Bengkulu, 2019)

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan antara Penelitian Terdahulu dengan Penelitian ini

No	Nama/ Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan	
				Penelitian Sebelumnya	Penelitian Ini
1	2	3	4		
1	Siti Hadidan Rena, 2019.	Meingkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Kegiatan Permainan Kancing Huruf Kelompok B TK Islam UMINDA Kota Makasar.	Sama-sama meneliti tentang pengenalan huruf.	a. Penelitian terdahulu meneliti tentang Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Kegiatan Permainan Kancing Huruf b. Penelitian terdahulu mengambil sampel di kelompok B. c. Penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK).	a. Penelitian ini meneliti tentang implementasi permainan memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak. b. Penelitian ini mengambil sampel di kelompok A2. c. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.
2	Uvi Liyana, 2018.	Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui alat Permainan Edukatif Puzzle di TK Mutiara Bangsaku Lebuhan Ratu Bandar Lampung.	a. Sama-sama meneliti tentang pengembangan bahasa. b. Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.	a. Penelitian terdahulu meneliti tentang Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui alat Permainan Edukatif Puzzle.	a. Penelitian ini meneliti tentang implementasi permainan memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak.
3	Juniarti, 2020.	Meingkatkan Kemampuan Megenal Huruf Melalui Media Kartu Abjad anak Kelompok B TK	a. Sama-sama meneliti tentang pengenalan huruf.	a. Penelitian terdahulu meneliti tentang Meningkatkan kemampuan megenal huruf	a. Penelitian ini meneliti tentang implementasi permainan memancing huruf untuk

		Tunas Baru Tambang Kecamatan Walareng Kabupaten Luwu.		melalui media kartu Abjad anak. b. Penelitian terdahulu mengambil sampel di kelompok B c. Penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK).	mengembangkan kemampuan bahasa anak. b. Penelitian ini mengambil sampel di kelompok A2. c. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.
4	Ana Islamiati, 2020.	Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bercerita di TK Cahaya Bunda Natar Lampung Selatan.	a. Sama-sama meneliti tentang kemampuan bahasa. b. Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.	Penelitian terdahulu meneliti tentang Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bercerita.	Penelitian ini meneliti tentang implementasi permainan memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak di kelompok A2.
5.	Anita Mariyani, 2019.	Perkembangan Kemampuan bahasa anak melalui Penggunaan Media Flash Card di TK IT Al-Kutsar Kota Bengkulu	a. Sama-sama meneliti tentang kemampuan bahasa. b. Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.	Penelitian terdahulu meneliti tentang Perkembangan Kemampuan bahasa anak melalui Penggunaan Media Flash Card.	Penelitian ini meneliti tentang implementasi permainan memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak di kelompok A2.

Proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu memiliki persamaan dan perbedaan, persamaan hasil penelitian oleh peneliti dengan penelitian terdahulu sama-sama membahas tentang

kemampuan bhs anak dn mengenl huruf, sedngkn perbedaan hasil peneliti dengan penelitian terdahulu peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dan penelitian terdahulu menggunakan penelitain tindakan kelas (PTK) dan penelitian kuantitatif.

B. Kajian Teori

1. Implementasi Alat Permainan Edukatif

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang menggunakan nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE dapat berupa apa saja yang ada disekeliling lingkungan, misalnya : sapu, tutup panci, bangku kecil, piring, gelas, dll. Tetapi yang dimaksud disini adalah APE yang dibuat sendiri dari bahan-bahan yang sudah tidak dipakai lagi atau bahan-bahan yang mudah didapat disekitar.

Secara umum Alat Permainan Edukatif merupakan alat permainan yang dirancang dan dibuat sebagai sumber belajar anak usia dini agar mendapatkan pengalaman belajar. Pegalaman ini berguna untuk meningkatkan aspek perkembangan anak yang meliputi: aspek fisik, motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. Alat perkembangan edukatif dapat mengoptimalkan perkembangan anak yang disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat yang dirancang secara khusus oleh pendidik guna meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini, yang disajikan dalam suatu kegiatan atau aktifitas yang menyenangkan bagi anak usia dini serta dapat mengandung nilai positif bagi pendidikan anak.

Aktivitas bermain bagi anak membutuhkan berbagai alat permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif. Yang dimaksud alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti mengelompokkan, bongkar pasang, memadukan, merangkai, membentuk, mencari padanannya, megetuk, menyempurnakan suatu desain atau menyusun sesuatu bentuk yang utuh.²⁶

Bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian yang sangat penting dalam proses tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari anak, anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi, maupun lingkungan fisik atau alam yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir, bersikap, bergaul, berkarya, dan sebagainya

²⁶ Tesya Cahaya Kusuma, Heni Listiana, *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta, Kencana, 2021), h. 9-10

b. Adapun ciri-ciri yang harus dipenuhi dalam alat permainan edukatif yaitu:

- 1) Alat permainan tersebut ditunjukkan untuk anak TK
- 2) Difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak TK
- 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna
- 4) Aman atau tidak berbahaya bagi anak
- 5) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas anak
- 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan
- 7) Mengandung nilai pendidikan

c. Tujuan Alat Permainan Edukatif

- 1) Memperjelas materi yang diberikan
- 2) Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan
- 3) Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain

d. Fungsi Alat Permainan Edukatif

Alat permainan yang dikembangkan memiliki fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berjalan langsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Fungsi tersebut adalah:

- 1) Menciptakan situasi bermain yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian rangsangan indikator kemampuan anak.
- 2) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif.²⁷

e. Adapun konsep implementasi alat permainan edukatif yakni sebagai berikut:

1) Perencanaan (Planning)

Menurut Nana Sujana mendefinisikan perencanaan yakni suatu tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajaran dengan mengkoordinasikan komponen-komponen pengajaran berupa kegiatan (tujuan), isi (materi), cara penyampaian (teknik dan metode) serta tolak ukurnya (evaluasi) secara jelas dan sistematis. Perencanaan dalam pembelajaran memuat;

- a. Tujuan pembelajaran
- b. Isi (materi pembelajaran)
- c. Media dan sumber belajar
- d. Menyusun RPPH dan RPPM

2) Pelaksanaan (Implementing)

Yakni dalam proses pelaksanaan pembelajaran guru dapat memilih strategi, teknik atau metode yang akan digunakan selama pembelajaran sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik.

3) Penilaian (evaluasi)

²⁷ Nina Khayatul Virdyna, *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usi Dini*, (Pamekasan: Duta Media Publising, 2019), h. 80-84

Yakni suatu pemilihan, pengumpulan dan penafsiran informasi dalam membuat keputusan. Penilaian disini bertujuan untuk mengukur kemampuan yang telah ditetapkan dan tercapai.²⁸

2. Permainan Memancing Huruf

a. Pengertian Memancing Huruf

Permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain, artinya kegiatan bermain mencakup siapa yang akan bermain dan alat apa yang akan digunakan dalam bermain, sedangkan bermain dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati, dalam konteks ini bermain dipahami sebagai upaya menjadikan anak senang, nyaman, ceria, bersemangat. Dapat disimpulkan bahwa bermain yaitu suatu aktivitas atau kegiatan anak untuk bersenang-senang.²⁹

Permainan memancing huruf merupakan bentuk kegiatan bermain yang dilakukan untuk mengenalkan abjad pada masa usia dini melalui bentuk huruf dan bagaimana cara mengailnya. Kegiatan memancing huruf menjadi kegiatan yang menyenangkan untuk belajar mengenal huruf, huruf yang dipancing terbuat dari tutup botol yang dihias bentuk ikan dan tertulis huruf A-Z. Permainan memancing

²⁸ Dadan Suryana, Nelti Rizka, Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini, 83-93.

²⁹ Muhammad Fadillah, *Bermain dan Permainan*, (Jakarta: PRENDMEDIA GRUP, 2019), h. 6-7

huruf dapat melatih anak untuk berkonsentrasi, sabar yang mana agar kail dapat memancing dengan tepat sasaran. Permainan memancing huruf termasuk dalam kegiatan aktif karna anak-anak dapat mempergunakan gerakan tubuh dalam memegang alat pancing untuk mengail huruf secara acak.

Permainan memancing huruf bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mengenil huruf anak dan juga dapat mendorong anak berfikir bahwa ada bagian-bagian yang berbeda dari kata-kata yaitu bunyi awal, pertengahan, dan akhir, jumlah bunyi dan suku jumlah suku kata. Keterampilan yang dikembangkan agar anak mampu memisahkan bunyi atau huruf-huruf dan dapat menggabungkannya menjadi kata-kata dalam bentuk permainan memancing huruf yang dapat menyenangkan anak dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran anak usia dini perlu disesuaikan dengan karakteristik anak, dimana anak belajar sambil bermain, sehingga dalam mengenalkan huruf kepada anak melalui permainan-permainan serta nyanyian-nyanyian yang mampu membuat anak lebih antusias. Selain itu guru juga perlu kreatif dalam memberikan pengajaran, membawa suasana belajar menjadi menyenangkan dan lebih kondusif lagi, sesuai dengan ketentuan kegiatan belajar mengajak anak usia dini yang telah ditentukan. Mengembangkan kemampuan bahasa anak khususnya pengenalan huruf yang menyenangkan dalam pembelajarannya, salah satunya melalui permainan memancing huruf.

b. Jenis-jenis Permainan

Menurut Hurlock menyebutkan bahwa jenis-jenis permainan ada 2 yaitu :

- a. Bermain aktif merupakan kegiatan anak yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh. Kegiatan bermain aktif yaitu bermain bersama teman, bermain dalam kelompok.
- b. Bermain pasif merupakan kegiatan anak yang tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik. Bentuk kegiatan bermain pasif yaitu membaca, mendengarkan radio, menonton film.

Permainan memancing huruf termasuk dalam jenis bermain aktif dimana kegiatan anak yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh. Tugas guru adalah memfasilitasi dan memilih permainan yang sesuai dengan taraf perkembangan anak.

c. Pentingnya permainan memancing huruf

Adapun pentingnya permainan memancing huruf menurut Ismail menjelaskan tentang pentingnya permainan memancing huruf bagi anak, meliputi :

- a. Dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak
- b. Dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak
- c. Dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak
- d. Dapat mempertajam perasaan anak
- e. Dapat memperkuat percaya diri anak
- f. Dapat merangsang imajinasi anak

- g. Dapat melatih motorik halus dan kasar anak
- h. Dapat melatih ketrampilan anak

d. Manfaat Permainan Memancing Huruf

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif dan positif.³⁰

Adapun manfaat permainan memancing huruf menurut Sumiyati menjelaskan tentang manfaat permainan memancing huruf bagi anak, meliputi :

- a) Untuk mengembangkan bahasa
- b) Untuk mengembangkan kreatifitas
- c) Untuk mengembangkan fisik motorik
- d) Untuk mengembangkan kognitif

e. Langkah-Langkah Dalam Permainan Memancing Huruf

Adapun langkah-langkah dalam permainan memancing huruf yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu :

- a) Guru menyiapkan alat pancing, gambar ikan yang dihias ditutup botol yang bersimbolkan huruf A-Z, dan papan huruf.
- b) Guru meletakkan gambar ikan dilantai yang diibaratkan ikan berada dalam sungai atau laut.
- c) Guru menjelaskan cara permainan dan aturan permainan.

³⁰ Smith, peter K And Pallegriani, Antony, “ Learning Through Play”, Minesta: Goldsmish, Universitas of London, United kingdom Universitas of Minnesota, USA

- d) Kemudian minta anak untuk maju mencoba mengail ikan dengan alat pancing yang telah disediakan.
- e) Setiap anak mengail satu ikan huruf menggunakan alat pancing.
- f) Tarik ikan kemudian anak disuruh untuk menyebutkan hasil ikan huruf yang sudah dipancing.
- g) Kemudian anak diminta untuk menempelkan ikan ke papan huruf sesuai dengan huruf yang diperoleh.
- h) Selanjutnya dilakukan secara bergantian

f. Kelebihan Permainan Memancing Huruf

Menurut Asadjie Permainan memancing huruf memiliki kelebihan yakni melalui permainan memancing huruf anak dilatih untuk mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan, berkonsentrasi agar dapat memancing dengan tepat, serta sabar dalam melaksanakan permainan. Permainan memancing huruf akan sangat mudah dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad anak karena berbagai bahan yang digunakan dalam permainan ini cukup mudah ditemukan dilingkungan sekitar.

3. Perkembangan Bahasa

a. Mengembangkan Kemampuan Bahasa

Bahasa adalah salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia 4-5 tahun karena bahasa merupakan media komunikasi agar menjadi bagian dari kelompok sosialnya. Bahasa dapat berbentuk gambar, lisan, tulisan, dan isyarat. Bahasa

yang dimiliki oleh Anak adalah bahasa yang telah dimiliki dari hasil pengolahan dan telah berkembang. Anak telah banyak memperoleh masukan dan pengetahuan tentang bahasa ini dari lingkungan, baik lingkungan keluarga, masyarakat, juga lingkungan pergaulan teman sebaya, yang berkembang didalam keluarga atau bahasa Ibu. Selain itu, perkembangan bahasa anak juga diperkaya dan dilengkapi oleh lingkungan masyarakat di mana mereka tinggal.

Bahasa adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain. Cara untuk berkomunikasi di mana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, atau gerak dengan menggunakan kata-kata simbol, gambar, atau lukisan. Melalui bahasa, setiap manusia dapat mengenal dirinya, sesamanya, alam sekitar, ilmu pengetahuan, dan nilai-nilai agama.

Kemampuan berbahasa meliputi kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Perkembangan kemampuan berbahasa anak nantinya juga akan mempermudah kita dalam mengenali emosi anak itu sendiri. Jika kita sudah mengenali emosi anak maka kita dengan mudah menanggapi emosi tersebut. Bahasa merupakan prestasi yang tinggi yang dicapai manusia. Meskipun beberapa hewan memiliki semacam sistem komunikasi, namun hanya

manusia yang mengembangkan dalam bentuk verbal atau lisan, atau ucapan lisan.³¹

b. Fungsi Perkembangan Kemampuan Bahasa

Bahasa sebagai sarana kegiatan komunikasi memegang yang sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai ungkapan pemikiran seseorang kepada orang lain agar mudah untuk dipahami. Depdiknas fungsi pengembangan kemampuan berbahasa pada anak usia 4-5 tahun antara lain sebagai berikut :

- a. Sebagai alat berkomunikasi dengan lingkungan.
- b. Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak.
- c. Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak.
- d. Sebagai alat untuk mengembangkan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain.
- e. Bahasa dapat berupa bahasa lisan, yaitu bahasa yang dihasilkan dengan menggunakan alat ucap (*organ of speech*) dengan fonem sebagai unsur dasarnya.³²

c. Tujuan Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini

Tujuan pengembangan bahasa anak sebagai berikut :

- a. Menyenangi, mendengarkan, menyimak, menggunakan bahasa, lisan dan lebih siap dalam bermain dan belajarnya.

³¹Dhien Nurbiana dkk, *Metode Perkembangan bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 18

³²Depdiknas, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka), h 75

- b. Mendengar dengan kesanggupan dan merespon cerita, lagu, irama, dan sajak-sajak.
- c. Menyelidiki dan mencoba dengan sama-sama, kata-kata, dan teks.
- d. Mendukung dan mendengarkan cerita dengan penuh perhatian.
- e. Memperluas kosa kata mereka, meneliti arti dan suara kata-kata baru.
- f. Mendengar dan berkata, ciri dan suara akhir kata dalam kata-kata.³³

d. Tahap Perkembangan Kemampuan Bahasa

Perkembangan bahasa dari sudut isi, bentuk dan penggunaan bahasa. Isi bahasa atau arti yang terkandung dalam bahasa berkaitan dengan objek dan peristiwa yang ada disekitar anak dan interaksi antara anak dengan objek dan peristiwa tersebut yang terjadi sejak usia dini. Bentuk bahasa berkaitan dengan kemampuan anak menerima dan memproduksi bunyi, yang pada tahap selanjutnya, yaitu pada tahun ke 2 dalam kehidupan anak, bunyi tersebut disusun menjadi kata. Pada usia 1 bulan bayi telah menyadari ada bahasa melalui percakapan yang terjadi disekitarnya.

Melalui interaksi sosial maka kepekaan anak terhadap bahasa bertambah. Kepekaan ini akan semakin baik apabila orang tua melakukan stimulasi bahasa mengajak anak berbicara. Pada bulan-

³³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspek*, (Jakarta: Kencana, 2011), h 1, 83

bulan selanjutnya, bayi mulai memahami penggunaan bahasa, melalui berbagai isyarat dan vokalisasi bunyi bahasa, maka ia secara perlahan merangkai isi, bunyi, dan penggunaan bahasa sesuai dengan keinginannya.

Perkembangan bahasa dapat dibagi menjadi 3 bentuk, yaitu:

a. Perkembangan kosa kata

Perkembangan kosa kata dimulai sejak anak usia 1 tahun. Melalui interaksi anak dengan lingkungan di sekitarnya, anak secara perlahan mengembangkan kemampuan dalam memahami kosa kata yang berkaitan dengan objek dan peristiwa disekitarnya.

b. Perkembangan semantik (tata bahasa)

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

c. Semantik

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

d. Perkembangan variasi dan kompleksitas berbahasa.

Perkembangan variasi dan kompleksitas berbahasa menyangkut dengan pemilihan kosa kata dan penggunaan kosa kata sesuai dengan struktur tata bahasa yang dikuasai anak sejalan dengan perkembangan kemampuannya dalam bidang semantik dan struktur sintaksis.³⁴

Secara umum tahap-tahap perkembangan anak dapat dibagi kedalam beberapa rentang usia, sebagai berikut:

- a. Pralinguistik yaitu antara 0-1 tahun
 - 1) Pralinguistik pertama, tahapan ini dimulai dari bulan pertama hingga bulan keenam dimana anak akan mulai menangis, tertawa, dan menjerit.
 - 2) Pralinguistik kedua, tahap ini pada dasarnya merupakan tahap kata tanpa makna mulai dari bulan ke-6 hingga tahun.
- b. Linguistik, tahap ini terdiri dari 2 tahap yaitu:
 - 1) Tahap holofrastik (1 tahun). Ketika anak-anak mulai menanyakan makna keseluruhan frasa atau kalimat dalam satu kata. Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak hingga kurang lebih 50 kosa kata.
 - 2) Tahap Frasa (1-2 tahun) Pada tahap ini anak sudah mampu mengucapkan dua kata. Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak sampai dengan rentang 50-100 kata

³⁴ Martini Jamaris, *Kesulitan Belajar Perspektif, Asesmen, dan Penanggulangannya Bagi Anak Usia Dini dan Usia Sekolah*, h 115-116

- c. Perkembangan tata bahasa, yaitu prasekolah 3, 4, 5 tahun.

Pada tahap ini anak sudah dapat membuat kalimat seperti telegram. Dilihat dari Aspek perkembangan tata bahasa seperti S-P-O, anak dapat memperpanjang kata menjadi satu kalimat.

- d. Tata bahasa menjelang dewasa, yaitu 6-8 tahun.

Tahapan ini ditandai dengan kemampuan yang mampu menggabungkan kalimat sederhana dan kalimat kompleks.³⁵

e. Indikator kemampuan bahasa

- a. Mendengarkan

- 1) Mengerti beberapa perintah secara sederhana, misal: tangan keatas, kesamping, dan kedepan.
- 2) Mengulang kalimat yang lebih kompleks misal: anak dapat menyebutkan judul cerita.
- 3) Menyebutkan beberapa kata sifat misal: jujur, rajin, pandai, dan semangat.

- b. Berbicara

- 1) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks misal: apa yang harus kita lakukan sebelum berangkat kesekolah.
- 2) Menceritakan kejadian sebab akibat misal: adanya hujan, banjir, pelangi.
- 3) Menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda yang ada disekitar misal: meja, kursi, buku, pensil.

³⁵ Rudi Susilana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (Bandung :Cv Wacana Prima, 2008), h. 93

c. Membaca

- 1) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal misal: A-B-C-D, dst.
- 2) Mengenal suku huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, misal: gelas, piring.
- 3) Menghubungkan gambar benda dengan contoh : awan, bulan, matahari dan bintang

d. Menulis

- 1) Mengenal simbol-simbol dapat menulis huruf maupun angka misal: A-B-C-D dan 1-2-3-4
- 2) Menuliskan nama sendiri seperti Meisyah, Haidar, dll.

f. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa antara lain:

1) Faktor Usia Anak

Ketika umur seorang anak bertambah maka secara langsung semakin matang pula pertumbuhan fisiknya, kemudian pengalaman seorang anak juga dapat bertambah dan mengikat pula kebutuhannya.

Kemampuan bahasa pada seorang anak dapat berkembang sejalan dengan bertambahnya pengalaman dan kebutuhan anak tersebut.

2) Kondisi Lingkungan

Lingkungan merupakan tempat dimana seseorang anak tumbuh dan berkembang. Lingkungan dapat memberikan andil yang cukup besar dalam kemampuan berbahasa. Kemampuan dalam perkembangan bahasa dilingkungan perkotaan akan berbeda dengan lingkungan yang berbeda dipendesaan. Sama halnya dengan perkembangan bahasa didearah pegunungan, daerah terpencil, didaerah pantai, maupun didalam kelompok-kelompok sosial yang lain.

3) Kecerdasan Seorang Anak

Didalam meniru lingkungan tentang suara atau tentang bunyi, gerakan maupun dalam mengenal tanda-tanda maka sesorang anak akan memerlukan kemampuan motorik yang sangat baik. Kemampuan motorik seorang anak dapat berkolerasi positif dengan kemampuan-kemampuan intelektual ata tingkat berfikir. Ketepatan dalam menilai, memproduksi pembendaharaan kata yang diingat, kemampuan memahami kemampuan menangkap atau menyimak maksud dari pernyataan pihak lain, da kmampuan menyusun kalimt dengan baik biasanya dipengaruhi oleh beberapa kecerdasan yang dimiliki oleh seorang anak.

4) Sosial Ekonomi Keluarga

Sebuah keluarga yang memiliki status sosial ekonomi yang baik maka akan mampu untuk menyediakan situasi yang baik bagi

kemampuan perkembangan bahasa anak-anak dan berbagai anggota keluarga yang lainnya. Beberapa rangsangan dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak untuk dapat ditiru oleh anak-anak atau keluarga anggota lain yang statusnya rendah. Hal tersebut akan tampak perbedaan perkembangan bahasa bagi anak-anak yang hidup didalam sebuah keluarga yang terdidik dan tidak terdidik. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan keluarga berpengaruh pula terhadap perkembangan anak.

4. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini sering disebut juga dengan anak usia prasekolah yang hidup pada masa anak-anak awal dan masa peka. Masa ini merupakan masa yang paling tepat untuk meletakkan dasar pertama dan utama dalam mengembangkan berbagai potensi serta kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial dan emosi serta agama dan moral. Anak usia dini berada pada tahap ready on use untuk dibentuk oleh orang tua, pendidik PAUD, serta masyarakat. Anak usia dini sudah memiliki kesiapan untuk merespon berbagai stimulasi edukatif yang diberikan oleh orang tua, pendidik PAUD dan masyarakat.³⁶

Masa usia dini merupakan masa yang sangat fundamental bagi perkembangan seorang anak, dimana pada masa ini proses perkembangan berjalan dengan pesat. Pada masa ini merupakan

³⁶ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 98

periode sensitif (sensitive periods), karena selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya serta merupakan masa keemasan. Masa keemasan adalah masa anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari proses perkembangan pada masa usia dini, berjalan dengan pesat. Pemahaman perkembangan pada seorang anak pada dasarnya merupakan upaya melihat dan memahami perubahan-perubahan yang telah, sedang, dan terus terjadi.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Pada masa perkembangan dan pertumbuhannya anak usia memiliki karakteristik yang khas, beberapa karakteristik yang dimiliki anak usia dini antara lain :

1) Anak usia dini bersifat unik

Setiap anak akan berbeda antara satu dengan lainnya walaupun anak itu kembar identik sekalipun, mereka memiliki bawaan, ciri, minat, ketertarikan dan latar belakang yang berbeda.

2) Anak usia dini dalam masa potensial

Masa potensial atau masa golden age sering disematkan pada anak usia dini, masa ini adalah amasa paling baik untuk belajar dan berkembang. Masa ini aka sangat berpengaruh pada tahap perkembangan selajutnya.

3) Anak usia dini bersifat relatif spontan

Pada masa ini anak akan bersikap apa adanya dan tidak pandai berpura-pura. Mereka akan dengan leluasa menyatakan pikiran dan perasaannya tanpa memedulikan tanggapan orang-orang di sekitarnya.

4) Anak usia dini bersifat egosentris

Pada umumnya anak masih bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Hal itu bisa diamati ketika anak saling berebut main, atau menangis ketika menginginkan sesuatu namun tidak dipenuhi oleh orang tuanya. karakteristik ini terkait dengan perkembangan kognitif anak.

5) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

Anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Hal ini mendorong rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu anak bervariasi, tergantung apa yang menarik perhatiannya.

6) Anak usia dini cenderung mudah bosan

Anak usia dini cenderung mudah putus asa dan bosan dengan segala hal yang dirasa sulit baginya. Mereka akan segera

meninggalkan kegiatan atau permainan yang bahkan belum diselesaikannya.

7) Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang pendek.

Rentang perhatian anak usia dini tidak terlalu panjang, itulah sebabnya mengapa mereka tidak bisa diam dan sulit diajak fokus pada kegiatan yang membutuhkan ketenangan.



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

BAB III

METODE PENELITIAN

Pengertian metode dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki, cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.³⁷

Sedangkan pengertian penelitian ialah merupakan suatu kegiatan (ilmiah) yang ditempuh melalui serangkaian proses yang panjang, yang diawali adanya minat untuk mengkaji secara mendalam terhadap munculnya fenomena tertentu.³⁸

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengertian metode penelitian adalah cara teratur yang digunakan secara sistematis untuk memudahkan mencapai tujuan dengan melalui serangkaian proses ilmiah yang panjang sehingga dikaji secara mendalam terkait focus dalam masalah penelitian, pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu:

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian dengan pendekatan kualitatif ini bersifat luwes, tidak terlalu rinci, tidak lazim mendefinisikan suatu konsep, serta memberi kemungkinan bagi perubahan-perubahan manakala ditemukan fakta yang lebih mendasar, menarik, dan unik bermakna waktu dilapangan.³⁹

³⁷ Pusat Bahasa DEPDIKNAS, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008)

³⁸ Burhan Bungin, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2007), 75

³⁹ Burhan Bungin, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, (Jakarta : Rajawali Press, 2008), h. 39

Penelitian kualitatif bersifat induktif, maksudnya peneliti membiarkan permasalahan-permasalahan muncul dari data atau dibiarkan terbuka untuk interpretasi. Kemudian data dihimpun dengan pengamatan yang seksama, meliputi deskripsi yang mendetail disertai catatan-catatan hasil wawancara yang mendalam (interview) serta hasil analisis dokumen dan catatan.⁴⁰

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Studi kasus adalah suatu serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktifitas, baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga atau organisasi untuk memperoleh mendalam tentang peristiwa tersebut.

Pendekatan kualitatif deskriptif dan jenis penelitian studi kasus ini dimaksudkan untuk mempermudah peneliti dalam proses pengumpulan data dan analisis data yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana implementasi alat permainan memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak pada kelompok A2 di RA Muslimat NU Sukosari Lumajang.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian menunjukkan di mana penelitian tersebut hendak dilakukan. Wilayah penelitian biasanya berisi tentang lokasi (desa, struktur organisasi, peristiwa, teks, dan sebagainya) dan unit analisis.⁴¹ Dalam lokasi penelitian ini dilakukan di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang yang beralamat di Desa Sukosari, Kecamatan Kunir, Kabupaten Lumajang. Adapun

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 8

⁴¹ Tim penyusun, *pedoman penulisan karya ilmiah*, h. 47.

alasan dalam penentuan lokasi penelitian berdasarkan beberapa pertimbangan sebagai berikut:

- a. Lokasi lembaga tersebut dekat dengan tempat tinggal peneliti sehingga memudahkan peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini.
- b. Adanya keterbukaan dari pihak sekolah terutama guru kelas kelompok A2 sehingga nantinya akan memudahkan peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini.
- c. Di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang khususnya pada kelompok A2 telah mempelajari aspek bahasa. Hal ini menjadi point plus karena anak mampu mengembangkan aspek bahasa anak.
- d. Di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang menerapkan program-program yang bisa mengembangkan aspek-aspek bahasa anak, seperti bercerita, nyanyi, bermain peran

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber tempat memperoleh keterangan penelitian atau lebih tepat dimaknai sebagai seseorang atau sesuatu yang mengenyainya ingin diperoleh keterangan. Subjek penelitian dalam penelitian kualitatif disebut dengan informan. Informan adalah orang yang memberikan informasi tentang masalah penelitian.⁴²

Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai informan adalah sebagai berikut :

⁴² Rahmdi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Banjarmasin: Antasri Press), h. 61.

- a. Kepala sekolah RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang (Sri Nanik, S. Pd), selaku pimpinan yang mengetahui dan bertanggung jawab atas terselenggaranya segala bentuk kegiatan di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang.
- b. Guru kelas kelompok A2 RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang (Qosidah, S. Pd), selaku guru yang menjalankan kegiatan-kegiatan pembelajaran sesuai dengan kurikulum RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang.
- c. Siswa-siswi kelompok A2 RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang selaku orang yang melaksanakan dan menjalankan kegiatan-kegiatan pembelajaran sesuai jadwal dan kurikulum yang ditentukan oleh RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.⁴³ Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

a. Observasi

Pengamatan atau observasi berarti melihat dengan penuh perhatian. Dalam konteks penelitian, observasi diartikan sebagai cara-cara mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati tingkah laku individu atau kelompok yang diteliti

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta. 2017), h. 104

secara langsung. Definisi yang lebih umum dikemukakan oleh Margono, yaitu observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.⁴⁴

Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif dimana dalam penelitian ini peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Dengan menggunakan observasi partisipasi ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak.⁴⁵

Adapun data yang ingin diperoleh dengan menggunakan observasi ini adalah:

- 1) Bagaimana perencanaan implementasi alat permainan edukatif memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia dini di kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang?
- 2) Bagaimana pelaksanaan implementasi alat permainan edukatif memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari?
- 3) Bagaimana hasil perkembangan bahasa anak pada kelompok A2 melalui implementasi alat permainan edukatif memancing huruf pada kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari?

⁴⁴ Rahmdi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, h. 80.

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif*, h. 227.

b. Wawancara

Wawancara adalah alat percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (interview) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interview) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.⁴⁶

Wawancara yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur, dimana peneliti hanya menyiapkan beberapa pertanyaan yang akan diajukan untuk memandu jalannya proses tanya jawab dalam wawancara.

Metode ini digunakan untuk memperoleh informasi data terkait dengan penerapan pembelajaran mewarnai gambar dari sumber data yaitu Kepala sekolah, guru kelas dan siswa-siswi kelompok A2 RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang. Adapun data yang ingin peneliti peroleh melalui wawancara adalah sebagai berikut:

- 1) Kepala sekolah, untuk memperoleh data profil lembaga dan kebijakan yang diterapkan berkaitan dengan implementasi alat permainan edukatif memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang.
- 2) Guru kelas kelompok A2, untuk memperoleh data diharapkan dapat memperoleh informasi dan data mengenai implementasi alat permainan edukatif memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak kelompok A2.

⁴⁶ Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, h. 186.

- 3) Siswa-siswi kelompok A2, untuk mengetahui tanggapan terkait pengalaman melakukan kegiatan implementasi alat permainan edukatif memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang.

c. Dokumentasi

Dokumentasi ialah teknik pengumpulan data dengan cara memperoleh informasi dari macam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada subjek/responden atau tempat, dimana subjek atau responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-harinya.⁴⁷

Teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian melalui sejumlah dokumen (informasi yang didokumentasikan) berupa dokumen tertulis maupun dokumen terekam. Dokumen tertulis dapat berupa arsip, catatan harian, autobiografi, memorial, kumpulan surat pribadi, kliping, dan sebagainya. Sementara dokumen terekam dapat berupa film, kaset rekaman, mikrofilm, foto dan sebagainya.⁴⁸

Adapun data yang ingin diperoleh dari teknik dokumentasi ini sebagai berikut:

- 1) Profil RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang
- 2) Visi, Misi, dan Tujuan RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang
- 3) Data jumlah guru dan tenaga kependidikan RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang

⁴⁷ Mandarwani, *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), h. 59.

⁴⁸ Rahmadi, h. 85.

- 4) Data siswa RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang khususnya kelompok A2
- 5) Struktur organisasi RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang
- 6) Aktifitas dalam implementasi alat permainan edukatif memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang.

5. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami diri sendiri dan orang lain. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif berdasarkan pandangan Milles, Huberman dan Saldana, analisis data dibagi kedalam tiga aktivitas yaitu (1) Kondensasi Data (data condensation), (2) Penyajian Data (display data), (3) Menggambarkan dan Menarik Kesimpulan (drawing and verifying conclusion).⁴⁹ Adapun aktivitas dalam analisis data sebagai berikut:

1. Kondensasi Data (Data Condensation)

Menurut Milles, Huberman, & Saldana, kondensasi data merupakan proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi dan transformasi data

⁴⁹ Matthew B. Milles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*, (Amerika:Sage Publications,2014), 31.

catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumen dan data temuan lainnya. Kondensasi data bertujuan untuk membuat data penelitian menjadi lebih kuat. Kondensasi data terjadi secara terus menerus selama kegiatan penelitian dilakukan.

Kondensasi data juga dapat diartikan sebagai bentuk analisis data yang bertujuan untuk mempertajam, memilah, memfokuskan, membuang dan mengatur data sedemikian rupa hingga didapatkan kesimpulan. Kondensasi data dapat dilakukan melalui kegiatan penulisan ringkasan pengkodean, pengembangan tema, pembuatan kategori, dan lain sebagainya dengan tujuan untuk memilah data atau informasi yang tidak relevan untuk selanjutnya dilakukan verifikasi.

Pada tahap ini peneliti memilah informasi-informasi yang berhubungan dengan pengembangan aspek seni melalui mewarnai gambar pada anak kelompok B1 di RA Muslimat NU 34 yang didapat melalui observasi, wawancara dan dokumentasi untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh peneliti,

2. Data Display

Kegiatan utama kedua setelah melakukan reduksi data, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Display dalam konteks ini adalah kumpulan informasi yang telah tersusun yang membolehkan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan data display dalam kehidupan sehari-hari atau dalam interaksi sosial masyarakat terasing, maupun antara satu dengan yang lain. Namun dengan melihat tayangan atau data display dari

suatu fenomena akan membantu seseorang memahami apa yang terjadi atau mengerjakan sesuatu. Kondisi yang demikian akan membantu pula dalam melakukan analisis lebih lanjut berdasarkan pemahaman yang bersangkutan. Bentuk display data dalam penelitian kualitatif yang paling sering yaitu teks naratif dan kejadian atau peristiwa itu terjadi di masa lampau.⁵⁰

Penyajian data dalam penelitian ini berbentuk uraian narasi serta dapat diselingi dengan gambar, skema, matriks, tabel, rumus, dan lainlain. Hal ini disesuaikan dengan jenis data yang terkumpul dalam proses pengumpulan data, baik dari hasil observasi partisipasi, wawancara mendalam, maupun studi dokumentas. Dalam hal ini data yang diperoleh berupa gambaran seluruh informasi tentang bagaimana pembelajaran mewarnai gambar untuk mengembangkan aspek seni anak usia dini kelompok B1 di RA Muslimat NU 34.

3. Penarikan Kesimpulan (Conclusion Drawing/Verification)

Aktivitas analisis data yang ketiga atau yang terakhir yaitu menggambarkan data dan menarik kesimpulan (drawing and verifying conclusion). Pada awalnya, kesimpulan sementara yang dilakukan oleh peneliti belum terlihat jelas maknanya. Namun, setelah adanya penambahan data hasil penelitian, maka yang terdapat dalam data-data tersebut akan terlohat jelas. Selanjutnya, data yang dikumpulkan dapat diverifikasi selama proses penelitian berlangsung. Penelitian harus mampu sampai pada tahap melakukan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Dalam penelitian ini, makna

⁵⁰ Muri Yusuf, *Metode Penelitian*. 408-409.

yang akan diungkapkan merupakan data yang dikumpulkan dari hasil wawancara dan dokumentasi. Dari data tersebut, diperoleh kesimpulan yang belum jelas dan meragukan, sehingga perlu adanya verifikasi data.

Penarikan kesimpulan disini dilakukan peneliti dari awal peneliti mengumpulkan data seperti mencari pemahaman yang tidak memiliki pola, mencatat keteraturan penjelasan, dan alur sebab akibat, yang tahap akhirnya disimpulkan keseluruhan data yang diperoleh peneliti.

Pada tahap ketiga dari analisis data ini, penulis menarik kesimpulan dari data-data yang diperoleh di lokasi selama penelitian berlangsung. Dalam tahap menarik kesimpulan diharapkan dapat menjawab masalah yang telah dirumuskan dalam fokus penelitian yang ditetapkan, yaitu pembelajaran mewarnai gambar untuk mengembangkan aspek seni kelompok B1 di RA muslimat NU 34 sukosari lumajang.

6. Keabsahan Data

Dalam rangka mempermudah memahami data yang diperoleh agar data terstruktur dengan baik dan sistematis maka pengolahan data dalam beberapa tahapan menjadi sangat signifikan. Metode pengujian data untuk mengukur kredibilitas data dalam penelitian ini menggunakan metode triangulasi data. Metode triangulasi data adalah pemeriksaan data kembali untuk mendapatkan keabsahan data yang diperoleh atau sebagai pembanding Teknik triangulasi yang biasa digunakan adalah membandingkan dengan sumber atau data lain.

a) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber yaitu untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan kebenaran data tertentu yang diperoleh. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (member check) dengan sumber data tersebut. Triangulasi sumber berarti untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan melakukan teknik yang sama.

Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber yaitu mengecek kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada beberapa sumber dengan menggunakan teknik yang sama.

b) Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik yaitu menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama dengan menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak.

Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi teknik yaitu menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data dengan menggunakan teknik yang berbeda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama.

7. Tahap-Tahap Penelitian

Tahap-tahap penelitian ini menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, mulai dari pendahuluan pengembangan desain, penelitian sebenarnya, dan sampai pada penulisan laporan.⁵¹

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga tahap sebagai berikut:

a. Tahap Pra lapangan

Tahap persiapan merupakan tahapan yang dilakukan sebelum peneliti terjun ke lapangan. Tahapan yang dilakukan antara lain:

1) Menyusun rancangan penelitian

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan penelitian terlebih dahulu, yang dimulai dengan pengajuan judul, penyusunan matrik penelitian yang selanjutnya dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan dilanjutkan dengan penyusunan proposal penelitian sampai dengan kegiatan seminar proposal.

2) Memilih lapangan penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti pertama kali memilih lapangan penelitian yang dipilih oleh peneliti. Disini peneliti meneliti anak kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang.

3) Mengurus perizinan

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti mengurus perizinan kepada pihak kampus yaitu berupa surat permohonan

⁵¹ Tim Penyusun, *Pedoman*, h. 50

penelitian. Dengan demikian, penelitian ini tidak seenaknya langsung masuk begitu saja, akan tetapi ada surat pengantar dari UIN KH. Achmad Siddiq ember sebagai permohonan izin penelitian yang diajukan kepada Kepala RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang.

4) Memilih dan memanfaatkan informan

Informan yang peneliti pilih dalam penelitian ini yaitu : kepala sekolah, guru dan siswa RA Muslimat NU 34.

5) Menyiapkan perlengkapan penelitian

Setelah semua selesai mulai dari rancangan penelitian dan mengurus perizinan, maka peneliti menyiapkan perlengkapan penelitian sebelum terjun ke lapangan yakni menyiapkan buku catatan, kertas, alat tulis dan sebagainya.

b. Tahap pelaksanaan lapangan

Tahap pelaksanaan merupakan tahapan peneliti melakukan penelitian dilapangan. Pada tahap ini, kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan jadwal yang ditentukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data, yaitu: observasi, wawancara dan dokumentasi.

2) Pengolahan data

Dari hasil pengumpulan data langkah selanjutnya adalah pengolahan data yaitu memilah dan memilih hal-hal yang pokok untuk mempermudah dalam menganalisis data.

3) Analisis data

Setelah semua data terkumpul dan tersusun, kemudian dianalisis dengan teknik analisis kualitatif, yaitu menguraikan gambaran terhadap apa yang telah diperoleh dengan teks yang bersifat naratif.

c. Tahap pelaporan

Tahap pelaporan adalah penyusunan hasil penelitian dalam bentuk skripsi sesuai dengan bentuk dan pedoman karya tulis ilmiah yang berlaku di Universitas Negeri KH Achmad Siddiq jember.



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

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

Lokasi yang menjadi Objek dalam penelitian ini adalah RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang. Setiap Taman Kanak-kanak tentunya memiliki latar belakang berdirinya serta sejarah awalnya, bagaimana kiprahnya dalam berpartisipasi dan turut serta dalam membangun bangsa melalui jalur pendidikan.⁵²

1. Sejarah singkat RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang

Raudlatul Athfal Muslimat NU 34 Sukosari adalah satu-satunya Taman Raudlatul Athfal di Sukosari yang telah memiliki kepercayaan masyarakat dan menjadikan RA yang handal untuk mendidik dan menjadikan serta memproses anak menjadi Generasi Qur'ani, Cerdas, Kreatif, dan Mandiri. Namun sangatlah sedikit diantara masyarakat yang mengetahui bagaimana sejarah serta latar belakang sehingga menjadi RA unggulan seperti sekarang ini.

RA Muslimat NU 34 Sukosari adalah satu-satunya RA yang berdiri sangat strategis. Gedung RA berdiri di tengah-tengah pemukiman yang penduduknya sangat antusias dalam hal pendidikan anak usia dini. Tepatnya di jalan Wahid Hasyim No.03, sehingga dapat dijangkau oleh masyarakat dari segala arah dan lapisan masyarakat.

⁵² Dokumentasi, Sukosari, 20 Maret 2023

Raudlatul Athfal Muslimat NU 34 Sukosari memiliki ciri khas tersendiri yaitu pembelajaran Al Quran metode Tilawati dengan 9 ustadzah bersertifikat dan Pramuka Pra Siaga. RA Muslimat NU 34 Sukosari yang berlokasi di Jalan Wahid Hasyim No. 03 Desa Sukosari Kecamatan Kunir Kabupaten Lumajang yang dulunya tahun 1979 hanya satu kelas dengan jumlah murid sekitar 40 anak dari desa sukosari dan desa tetangga lainnya, Alhamdulillah saat ini sudah memiliki 5 kelas dengan jumlah siswa mencapai 82 anak, yang dulunya masih menumpang di Rumah Pengurus kemudian pindah menumpang di Gedung MI Nurul Islam Sukosari, akhirnya saat ini sudah memiliki gedung sendiri. Pada awal berdirinya Raudlatul Athfal Muslimat NU 34 Sukosari jumlah guru sebanyak 2 orang masih belum memenuhi standart dan alhamdulillah saat ini guru Raudlatul Athfal Muslimat NU 34 Sukosari sebanyak 7 orang Pendidik dan 6 orang guru Ekstrakurikuler (Tilawati).⁵³

2. Lokasi Geografis RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang

Lokasi yang menjadi objek penelitian ini adalah RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang. Untuk lebih memahami keadaan yang ada di daerah penelitian, maka dipaparkan mengenai gambaran lokasi tersebut di bawah ini. RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang terletak di Jalan Wahid Hasyim No.03 Desa Sukosari Kecamatan Kunir Kabupaten Lumajang dengan batas sebagai berikut:

a. Sebelah Utara: Sekolah MI Nurul Islam

⁵³ Dokumentasi, Sukosari, 20 Maret 2023

- b. Sebelah Selatan: Pemukiman Warga
- c. Sebelah Barat: Sekolah MTS Wahid Hasyim
- d. Sebelah Timur: Sekolah MA Wahid Hasyim

3. Profil RA Muslimat NU Sukosari Lumajang

a. Identitas RA Muslimat NU Sukosari Lumajang

Nama Lengkap : RA Muslimat NU Sukosari Lumajang

Alamat : Jl. Wahid Hasyim No.03

Desa/Kelurahan : Sukosari

Kecamatan : Kunir

Kabupaten : Lumajang

Propinsi : Jawa Timur

Kode Pos : 67383

No. SK Kelembagaan : RA/08.0079/2017

NPSN : 69744931

NPWP : 31.383.780.9-625.000

NSRA : 101235080079

Status Lembaga : Swasta

Status Akreditasi : B

Tahun Berdiri : 1979

Nomor Telepon : 081259559537

Nama Yayasan : YPMNU Bina Bhakti Wanita

Nama Kepala TK : Sri Nanik, S.Pd

4. Visi Misi RA Muslimat NU Sukosari Luamajang

Visi RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang:

” Terwujudnya generasi Qur’ani cerdas,kreatif dan Mandiri”

Misi RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang:

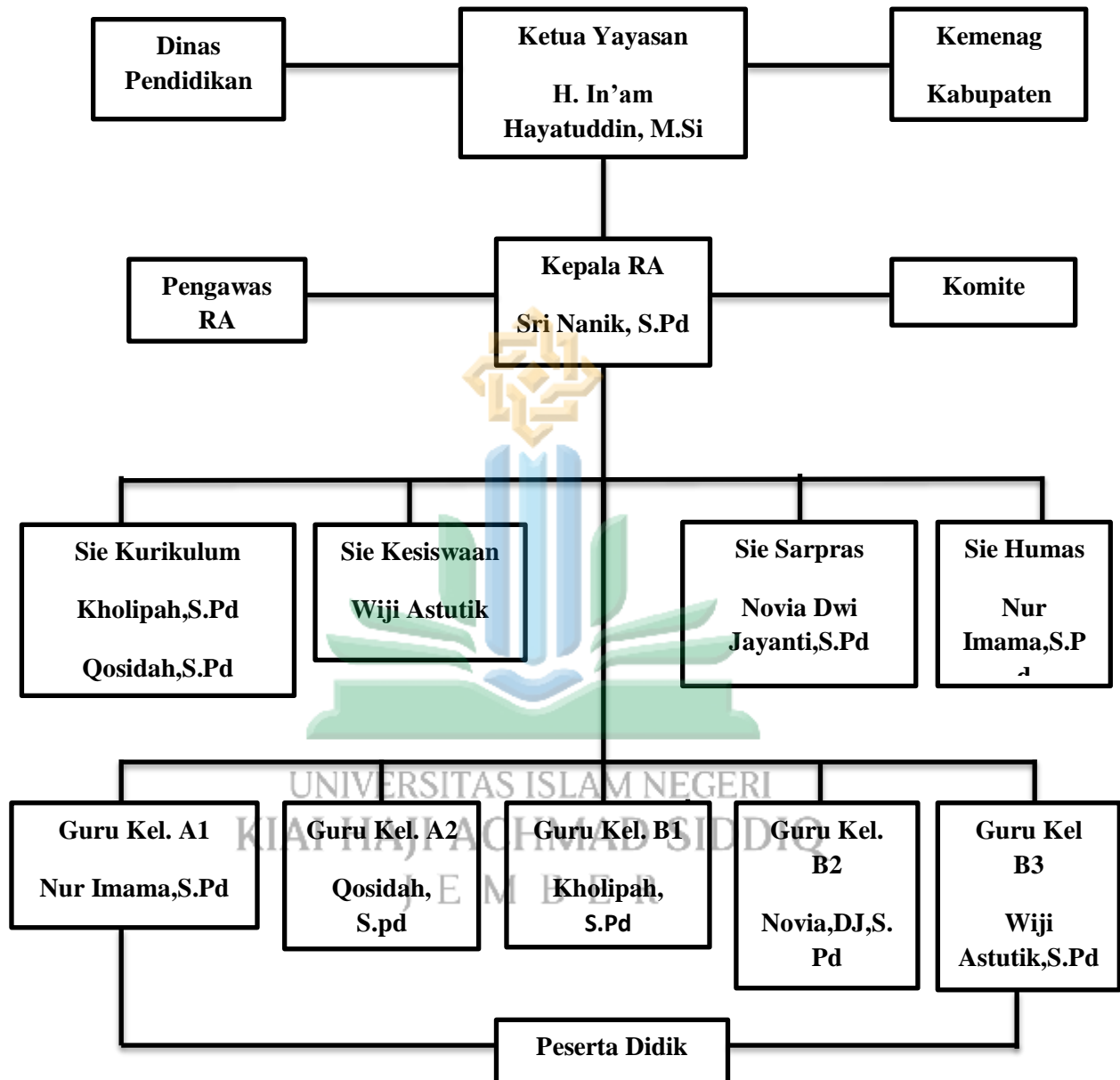
- a. Membentuk anak menjadi insan yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.
- b. Mengembangkan kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual.
- c. Membentuk anak menjadi generasi Qur’an melalui pembelajaran Al-Qur’an metode tilawati
- d. Membentuk anak kreatif melalui belajar yang menyenangkan
- e. Membentuk anak mandiri melalui kegiatan pramuka pra siaga

5. Struktur Organisasi RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang

Salah satu bagian yang penting dari keberadaan lembaga sebagai system adalah adanya struktur organisasi lembaga. Pembentukan organisasi lembaga merupakan bagian dari pedoman arah kepemimpinan yang menunjukkan adanya pembagiaan tugas, koordinasi dan kewenangan dalam jabatan. Berdasarkan data yang diperoleh dari tata usaha, maka dapat dikemukakan struktur organisasi RA Mslimat NU 34 Sukosari Lumajang adalah sebagai berikut :

Struktur Organisasi RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang Tahun Ajaran

2022/2023



6. Keadaan Guru dan Tenaga Kependidikan

a. Guru dan Tenaga Kependidikan

Data pendidikan diambil dari dokumentasi RA. Jumlah pendidik di RA Muslimat NU 34 Sukosari-Lumajang ada 6 orang.

Pendidik RA Muslimat NU3 34 Sukosari berlatar belakang pendidikan yang sama, yaitu terdapat enam orang yang berlatar belakang sarjana pendidikan (S.Pd). Secara perinci bisa dilihat dengan tabel berikut⁵⁴:

Tabel 4.1
Data Guru Dan Tenaga Kependidikan RA Muslimat NU
34 Sukosari Lumajang

NO	Nama	NUPTK/NPK	TTL	Jabatan
1	2	3	4	5
1.	Sri Munika, S.Pd	1739752654300082	Lumajang, 07 April 1974	Kepala Sekolah
2.	Kholipah, S.Pd	9437752653300052	Lumajang, 05 Januari 1974	Bendahara & Guru Kelas B1
3.	Qosidah, S.Pd	3058756659300013	Lumajang, 26 September 1978	Guru Kelas A2
4.	Nur Imamah, S.Pd	2796390100047	Lumajang, 29 November 1978	Guru Kelas A1
5.	Wiji Astutik, S.Pd	4891000136056	Lumajang, 10 Juni 1989	Operator & Guru Kelas B3
6.	Novia Dwi Jayanti, S.Pd	2925410361095	Lumajang, 11 November 1992	Guru Kelas B3

Sumber data: Data dokumentasi RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang

⁵⁴ Dokumentasi, Sukosari, 21 Maret 2023

7. Data Jumlah Siswa Kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang Periode 2022/2023

- a. Data Peserta Didik Kelompok A2 RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang

Tabel 4.2

Data Siswa kelas A2 di RA Muslimat NU Sukosari Lumajang

NO	NAMA	PANGGILAN	L/P
1	Aflahul Ashalina Fauza	Difa	P
2	Aflahul Rafif Muazzam	Azzam	L
3	Almahyra Felishatul Azkadwa	Ira	P
4	Arvickatus Soliha	Vika	P
5	Azril Rahandika As.Syafi	Andika	L
6	Fahad El Abdillah Assegaf	Fahad	L
7	Fahmi Firaz El Kawakibi	Fahmi	L
8	Farihattun Nurotul Aini	Aini	P
9	Mochammad Husni Mubarak	Husni	L
10	Nur Diana Safitri	Diana	P
11	Samuel Arya Winata	Samuel	L
12	Syifa Ayudia Okta Ar Rohman	Syifa	P
13	Siti Maisyaroh	Saroh	P
14	Syifa Syafatul Fajriah	Syafa	P
15	Vanka Syailendria Sabanta	Vanka	P
16	Zahira Aisyah Zahra	Zahira	P

Sumber data: Data dokumentasi RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang

Data Peserta Didik Kelompok A2 RRA Muslimat NU 34 Sukosari-Lumajang pada tahun ajaran 2022/2023. RA Muslimat NU 34 sukosari-Lumajang terdapat 16 siswa kelompok A2, yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 10 perempuan.

8. Sarana dan Prasarana di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang

Unsur penunjang lainnya yang membantu terlaksananya kelancaran proses belajar mengajar di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang adalah tersedianya sarana dan prasarana yang cukup memadai. Data sarana dan prasarana dokumentasi RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang. Pada RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang terdapat 2 kelas yaitu kelas A dan B. Untuk toilet terdapat 2 toilet dan masing-masing bisa difungsikan, MCK (Mandi Cuci Kakus). Area bermain terletak di depan kelas dan kanto guru terletak di depan sebelah gerbang masuk.

Sarana pendukung pembelajaran di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang terdapat enam item yaitu meja kursi siswa yang berjumlah 42 set untuk peserta didik, 4 wastafel terletak di samping kamar mandi, tujuh lampu, kipas angin 7, dan lima papan tulis. Sarana yang di atas merupakan sarana yang dimiliki oleh RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang dalam keadaan baik dan bisa digunakan.

9. Hasil Evaluasi

Proses hasil penilaian yang diterapkan di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang untuk mengukur tingkat perkembangan peserta didik dilakukan dengan beberapa tahapan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dalam lingkungan perkembangan keagamaan dan moral, fisik meliputi motorik kasar dan motorik halus, bahasa, dan sosial emosional peserta didik. Dari beberapa aspek tersebut, disatukan dalam

sebuah penilaian yaitu: observasi pembelajaran siswa dengan dicatat dalam bentuk cek list melalui kode (MB, BB, BSH, BSB).

Hasil penilaian tersebut dilakukan melalui beberapa tahapan antara lain: observasi kegiatan anak didik, hasil karya anak didik, dan analisis dari perkembangan yang terlihat dari tingkah laku anak. Pendidik RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran anak didik setiap selesai pembelajaran, dengan tujuan untuk mengukur daya serap, pemahaman dan perkembangan anak didik dan tercapai tidaknya tujuan pendidikan.

Setelah mengetahui perkembangan, pendidik mengomunikasikan dengan wali murid melalui buku penghubung, alat komunikasi (telephon/mengirim pesan lewat handpone) dan bertemu langsung ketika wali murid mengantar atau menjemput anak disekolah. Pada akhir semester diadakan tes untuk mengukur secara global perkembangan yang dialami oleh anak didik. Hasil evaluasi tersebut dituangkan dalam buku rapor yang berbentuk cek list dan deskriptif.

B. Penyajian Data dan Analisis Data

Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam bab sebelumnya bahwa dalam penelitian ini menggunakan tiga metode yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai alat untuk memperoleh data yang berkaitan dengan objek secara terperinci, maka peneliti akan menyajikan data dari hasil di lapangan yang berkaitan dan mendukung penelitian dengan menggunakan metode tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti menyajikan mengenai implementasi permainan memancing huruf dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak di kelas A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang sebagai berikut:

1. Perencanaan implementasi alat permainan edukatif memancing huruf dapat mengembangkan kemampuan bahasa pada anak kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari?

Kelompok A adalah kelompok yang awal memasuki dalam proses belajar di RA. Pada kelompok A2 tersebut di RA Muslimat NU 34 Sukosari-Lumajang menerapkan mengembangkan kemampuan bahasa yaitu mulai mengenalkan huruf abjad A-Z pada peserta didik. RA Muslimat NU 34 Sukosari-Lumajang menggunakan permainan memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia dini. Hal ini diungkapkan oleh Qosidah, S.Pd selaku guru kelompok A2 menyatakan bahwa⁵⁵:

“Pada Kurikulum RA Muslimat menggunakan kurikulum 2013 yang kebanyakan juga sama dengan dipakai sekolah lain. Dimana didalam kurikulum 2013 terdapat tingkat pencapaian perkembangan anak. Nah pada perkembangan kemampuan bahasa mbak, pada lingkup meekspresikan bahasa pada anak. Ada beberapa poin, salah satunya itu menyimak, memahami, bertanya , untuk persiapan bermain sambil belajar degan mengenalkan huruf melalui permainan memancing huruf pada anak ”. Untuk memenuhi pencapaian perkembangan bahasa pada anak tersebut, kita menerapkan dengan mulai memberi pilihan macam-macam gambar yang terdapat betuk huruf alfabet dan dapat bermain menggunakan permainan memancing huruf yang mana pada gamar ikan sudah terdapat betuk-bentuk huruf alfabet. Agar implementasi pengembangan bahasa pada anak bisa tercapai, maka

⁵⁵ Wawancara ibu Qosida guru kelas RA Muslimat NU 34 Sukosari, 01April 2023

dari itu kami menerapkan permainan memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa karena dalam penggunaannya kita belajar sambil bermain, sehingga anak merasa senang dan lebih termotivasi untuk belajar, hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini yaitu belajar sambil bermain. Permainan ini juga bisa mencakup sebagian besar indikator perkembangan yang lain (indikator perkembangan Nilai Agama dan Moral, Fisik Motorik, Kognitif, Sosial Emosional, Seni dan Bahasa) tetapi dalam permainan ini lebih menfokuskan pada pengembangan bahasa anak.”



Gambar 4.1

Dokumentasi wawancara dengan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J.F.M.B.F.P

ibu Qosidah, S.Pd selaku Guru kelas A2

Sebelum proses belajar mengajar dilaksanakan guru terlebih dahulu membuat perencanaan pembelajaran. Hal ini diungkapkan oleh Kepala Sekolah RA Muslimat NU 34 Sukosari-Lumajang, yaitu Ibu Sri Nanik, S.Pd. Ia mengungkapkan:

“Di RA Muslimat NU 34 Sukosari-Lumajang, dua minggu sebelum dimulainya tahun ajaran baru kami mengadakan rapat yang membahas penyusunan perangkat (PROTA, PROSEM RPPM, dan RPPH) untuk satu tahun ajaran kedepan. Dalam rapat tersebut dibagi menjadi 2 sesi, yaitu sesi pertama (membahas perangkat kelompok A) dan sesi kedua (membahas perangkat kelompok B), kemudian dalam penyusunan prosem kita memasukkan berbagai permainan dalam proses pembelajaran.

Dalam satu tahun ajaran kan ada 5 tema, nah masing- masing tema harus mengembangkan 6 aspek perkembangan, yang meliputi aspek kognitif, fisik fisik motorik, sosial emosional, nilai agama dan moral, seni dan juga bahasa. Dan terdapat media pembelajaran yang menggunakan berbagai permainan yang akan membantu guru dalam mengembangkan 6 aspek perkembangan tersebut.”⁵⁶



Gambar 4.2

Dokumentasi wawancara dengan Ibu Sri Nani, S.Pd selaku Kepala Sekolah RA Muslimat NU Sukosari

Dalam penelitian tersebut pada gambar 4.2 Ibu Sri Nanik selaku Kepala Sekolah RA Muslimat NU 34 Sukosari juga menjelaskan sebelum pembelajaran guru membuat perencanaan pembelajaran tersebut setelah tersusunnya perangkat pembelajaran, seperti mengenalkan huruf dalam sebuah permainan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak, guru terlebih dahulu menentukan kalimat yang akan dipakai di setiap temanya dalam pembelajaran ini, kemudian menyiapkan bahan-bahan apa saja yang diperlukan dalam pengenalan huruf pada anak untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak. Dan juga dapat menyiapkan APE yang akan

⁵⁶ Wawancara Sri Nanik Kepala Sekolah RA Muslimat NU 34 Sukosari, 25 Maret 2023

digunakan dalam pembelajaran tersebut, agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Dengan adanya APE anak-anak agar tidak jenuh dalam pembelajaran sehingga anak-anak dapat belajar sambil bermain.



Gambar 4.3

APE permainan memancing huruf

Kegiatan permainan memancing huruf peneliti temui ketika melakukan observasi di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang. Ketika peneliti datang ke sekolah untuk observasi peneliti menemukan dimana kelas A2 sedang melakukan kegiatan permainan memancing huruf, dimana permainannya dilakukan secara bergantian dengan cara setiap anak yang melakukan permainan memancing huruf disuruh untuk menyebutkan huruf yang tertera pada ikan yang sudah tertulis huruf alfabet A-Z nanti anak-anak memancing satu persatu ikan sambil menyebutkan huruf yang ada pada ikan huruf tersebut.⁵⁷

⁵⁷ Observasi di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang, 25 Maret 2023

Diperjelaskan lagi dari ibu Qsidah selaku guru A2 di RA Muslimat

NU 34 Sukosari yaitu :

“Dalam pelaksanaan pembelajaran mbk,,guru membuat RPPH terlebih dahulu dan pengerjaannya satu minggu sebelum pembelajaran itu dimulai sesuai dengan tema dan sub tema yang akan dijelaskan kepada anak-anak. Pelaksanaan pembelajaran yang pertama ada Pembukaan, kedua Inti, dan ketiga Penutup dimana semua melibatkan siswa ketika disekolah. Dan dalam hal perencanaan kegiatan memancing huruf menyiapkannya apa saja yang akan dibutuhkan dalam kegiatan tersebut mulai awal sampai akhir. Dan membuat suatu kegiatan guru juga memperhatikan bahwasanya kegiatan tersebut dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak mbk”.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA MUSLIMAT NU 34 SUKOSARI LUMAJANG

Kelompok Usia : A/ 4-5 Tahun
 Semester/Minggu : II/2
 Tema/ Sub Tema/Sub sub tema : Binatang/ Binatang laut/Macam-macam binatang laut
 Hari/tanggal : Jum'at, 31 Februari 2023
 Alokasi Waktu : 07.30-10.00
 KD : 1.1,1.2,2.3,2.5,2.7,2.9,2.11,3.3,4.3,3.6,4.6,3.8,4.8,3.10,4.10,3.11,4.11,3.12,4.12

KD yang dicapai :

- 1.1 : Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanya
- 1.2 : Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- 2.3 : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 2.5 : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 2.7 : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan

- 2.9 : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya
- 2.11 : Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri
- 3.3 : Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 4.3 : Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 3.6 : Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6 : Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-cirinya) melalui berbagai hasil karya
- 3.8 : Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batubatuan, dll)
- 4.8 : Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
- 3.10 : Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 4.10 : Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 3.11 : Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- 4.11 : Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
- 3.12 : Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- 4.12 : Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

Metode Pembelajaran :

1. Bercakap-cakap
2. Tanya Jawab

3. Pemberian tugas
4. Unjuk kerja

Materi dalam kegiatan :

1. Bercakap-cakap tentang binatang laut
2. Bercakap-cakap tentang macam-macam binatang laut
3. Bermain memancing huruf
4. Menyebutkan huruf dan menyusun kata hewan laut

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak mampu mengetahui mengetahui binatang laut
2. Anak mampu mengetahui macammacam binatang laut
3. Anak mampu bermain dengan baik sesuai aturan
4. Anak mampu mengenal huruf

Materi yang Masuk Dalam Pembiasaan :

1. Sikap perilaku yang mencerminkan sikap baik dan santun
2. Sikap perilaku yang mencerminkan akhlak mulia
3. Sikap perilaku yang mencerminkan mandiri

Sumber Belajar : Cerita Guru

Alat dan Bahan :

1. Kertas putih
2. Tutup botol
3. Alat pancing dari plastik
4. Magnet
5. Pensil Warna
6. Lem Tembak
7. Benang

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan 07.30 – 07.50 (20 menit)	✓ Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> • Salam • Menanyakan pada anak tentang perasaan hari ini • Menjukkan sikap berdo'a yang baik

	<ul style="list-style-type: none"> • Do'a sebelum belajar, do'a kedua orang tua, membaca surah-surah pendek, menyanyikan lagu malaikat dan 25 nabi, rukun islam, dan rukun iman • Menjelaskan tema hari ini yaitu tentang binatang • Absensi <p>✓ Jurnal pagi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bercakap-cakap sesuai dengan tema
<p>Inti</p> <p>07.50 – 09.00</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bercakap-cakap tentang macam-macam binatang laut ✓ Menyanyikan Lagu ✓ Anak membuat bermain memancing huruf ✓ Anak menyebutkan huruf yang sesuai pada ikan yang dikail
<p>Istirahat</p> <p>09.00 - 09.30</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Berdoa sebelum makan ✓ Mencuci tangan ✓ Memakan bekal ✓ Berdoa sesudah makan
<p>Penutup</p> <p>09.30-10.00</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Recalling tentang kegiatan hari ini ✓ Pesan moral kepada anak tentang binatang laut ✓ Berdoa dan salam

Mengetahui,

Sukosari 31 Juni 2023

Kepala Sekolah RA Muslimat NU 34 Sukosari

Guru Kelas A2

Sri Nanik S.Pd

Qosidah, S.Pd

Perencanaan pada tahap pembukaan disini peneliti melakukan observasi pada hari jum'at jadi bertepatan pada kegiatan senam ceria sebelum memasuki kelas yang dilakukan pada jam 07.30.



Gambar 4.4

Dokumentasi kegiatan senam ceria

Pada gambar 4.5 peneliti melakukan kegiatan senam ceria yang dilakukan pada hari jum'at jam 07.30 setelah melakukan kegiatan senam ceria anak-anak memasuki kelas nya sesuai kelompoknya masing-masing dan dilanjutkan membaca do'a sebelum belajar bersama-sama, membaca asmaul husna, membaca surat-surat pendek, membaca rukun iman dan rukun islam, menyanyikan lagu 25 nabi dan 10 malaikat, dan dilanjut absen dan menanyakan kabar kepada anak-anak.



Gambar 4.5 Dokumentasi peneliti melakukan absen dan menanya kabaar kepada siswa

Pada gambar 4.3 peneliti melakukan absen dan menanya kabar pada anak-anak, dilanjutkan menyanyikan lagu-lagu daerah dan juga lagu yang berkesinambungan dengan tema yang akan diberikan kepada peserta didik, lanjut ke perencanaan pembelajaran Inti yaitu guru menjelaskan materi yang akan disampaikan sesuai dengan tema yang sudah dicantumkan di RPPH.

Diperkuat dengan wawancara kepada salah satu peserta didik kelompok A2 yaitu:⁵⁸

“Saya suka kak kalau belajarnya sambil ada permainannya karna bagi saya belajar sambil bermain itu menyenangkan dan tidak membosankan apalagi bermain memancing saya tambah suka kak karna memancing hobi dari ayah saya maka dari itu saya suka permainan ini kak”

Hasil observasi yang peneliti lakukan di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang bahwasanya sebelum dimulainya belajar guru menentukan tema, sub tema, menyiapkan APE, dan membuat Rencana

⁵⁸ Wawancara Farihattun Nurotul Aini Peserta Didik A2 Sukosari, 31 febuari 2023

Pelaksanaan Harian (RPPH) agar dapat tercapainya pembelajaran tersebut.⁵⁹

2. Pelaksanaan implementasi alat permainan edukatif memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari?

Setelah perencanaan pembelajaran tersusun maka guru dapat melaksanakan permainan memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak sesuai apa yang sudah tersusun dalam perencanaan pembelajaran.

Hal ini diungkapkan oleh Qosidah, S.Pd selaku guru kelompok A2 menyatakan bahwa :

“Setelah selesai melakukan pembukaan dikelas mbk,,dilandjutkan untuk menyiapkan media yang sudah disediakan apabila kegiatannya menggunakan media, nah disini kita sudah memasuki inti jadi sebelum kita menerapkan permainan terlebih dahulu kita sebagai guru menyampaikan materi terlebih dahulu dan juga bisa diiringi degan menyanyikan lagu yang berkesinambungan degan tema yang kita terpakan, nah setelah sudah terlaksanan selanjutnya kita memberikan contoh dan tata cara bagaimana alat permainan tersebut digunakan begitu mbk.”

Pada proses pembelajaran dalam tema terdapat salah satu permainan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak yaitu permainan memancing huruf. Peserta didik diajarkan mengenal permainan memancing huruf sesuai dengan instruksi guru. Dan guru RA Muslimat NU 34 Sukosari juga menerapkannya untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak.

⁵⁹ Observasi di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang, 25 febuari 2023

Diperjelaskan lagi dari ibu Sri Nanik selaku Kepala Sekolah di RA

Muslimat NU 34 Sukosari yaitu :

“Sesuai susunan dari RPPH yang telah dibuat mbk,,kita setelah melakukan pembukaan di lanjutkan pada kegiatan inti yang mana pada kegiatan inti tersebut terdapat pemberian materi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa-siswi dan apabila menggunakan media maka guru memberikan contoh dan tata cara bagaimana permainan itu digunakan”



Gambar 4.6

Dokumentasi menjelaskan materi dan penjelasan aturan dalam permainan kepada siswa dalam permainan tersebut

Dari penelitian yang peneliti lakukan seperti yang terlihat dalam gambar 4.3 tersebut menjelaskan materi pada hari itu tema binatang. Guru menyebutkan macam-macam nama hewan yang ada disekitar, mengenalkan macam-macam suara hewan. Dengan begitu anak akan menyimak, mendengarkan, memahami, apa yang disampaikan oleh guru. Lalu guru akan melanjutkan tentang materi permainan memancing huruf tersebut.



Gambar 4.7
Dokumentasi proses pemberian arahan
dan pemahaman tentang
Cara bermain permainan memancing huruf

Dari observasi yang peneliti lakukan dan terlihat dalam gambar 4.4 tersebut peneliti akan memberikan arahan tentang cara bermain permainan memancing huruf kepada peserta didik cara bermain yang baik dan sportif antar teman dalam permainan memancing huruf tersebut.⁶⁰



Gambar 4.8
Dokumentasi bermain permainan memancing huruf

Pada gambar 4.5 anak-anak melakukan permainan memancing huruf secara bergiliran dalam hal ini murid akan memancing ikan yang

⁶⁰ Observasi RA Muslimat NU 34 Sukosari, 31 Maret 2023

sudah tertera huruf alfabet A-Z lalu ikan yang sudah didapatkan disuruh untuk menyebutkan huruf yang ada pada ikan tersebut. Dengan ini anak akan senang melakukan permainan tersebut dengan syarat harus urut sesuai gilirannya. Peserta didik juga dapat melatih motorik halus ataupun motorik kasarnya yang akan terlatih dengan baik dan juga melatih konsentrasi, kesabaran pada anak.

Tujuan dari sebuah permainan memancing huruf adalah untuk melatih anak dalam segi motorik halusnya ataupun motorik kasarnya dan dapat mengenalkan huruf pada anak. Adapun tujuan lainnya yaitu tentang bersosialisasi antar teman, juga lingkungan sekitarnya dan dapat melatih kesabaran anak, melatih kefokusannya pada anak. Yang dimana dalam sebuah permainan harus dilakukan dengan sportif tidak saling merugikan antar teman. Sehingga tumbuhlah rasa empati, tanggung jawab pada diri anak yang secara bertahap dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan dari tiap individu.

Sesuai dengan apa yang dijumpai peneliti ketika berada di tempat peneliti untuk melihat kegiatan permainan memancing huruf dalam mengembangkan bahasa pada anak usia dini di RA Muslimat NU 34 Sukosari. Permainan ini dilaksanakan sesuai dengan tema yang akan dijelaskan oleh guru. Dengan begitu peserta didik belajar sambil bermain agar anak tidak mudah jenuh dalam pembelajaran yang akan disampaikan.

Diperkuat dengan wawancara kepada salah satu peserta didik kelompok A2 yaitu:⁶¹

“Aku suka kak kalo belajarnya sambil ada permainan nya kak kata bu guru asalkan mau untuk bergiliran sama teman-temen tidak boleh saling berebut dan dipermainan ini dapat mengenalkan huruf siapa yang banyak menyebutkan huruf nya dengan benar makan ia mendapatkan nilai yang bagus.”

Berdasarkan hasil observasi guru menunjukkan bahwa guru sebagai pendidik yaitu proses pembelajaran yang dilakukan disana tidak guru saja yang berperan aktif tetapi guru dengan murid juga berperan aktif dan bisa mempraktekan langsung dengan baik dari apa yang sudah di pelajari sebelumnya yaitu melalui kegiatan permainan memancing huruf. Dari data diatas setelah di analisis dengan temuan di lapangan, maka dapat diintropretasikan bahwa guru sebagai pendidik dalam mengembangkan kemampuan bahasa ank melalui permainan memancing huruf di kelompok A RA Muslimat Nu 34 Sukosari Lumajang sudah sesuai dengan data yang ada di lapangan dan dapat dikatakan hasilnya baik

3. Hasil perkembangan bahasa anak pada kelompok A2 melalui implementasi alat permainan edukatif memancing huruf pada kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari?

Pelaksanaan hasil merupakan proses penilaian seorang guru terhadap proses pembelajaran. Tujuan penilaian tersebut yaitu untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat

⁶¹ Wawancara Arvickatus Soliha Peserta Didik A2, Sukosari, 31 febuari 2023

tercapai, serta untuk mengetahui hambatan-hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 4.9
Dokumentasi siswa menyebutkan huruf yang ada pada ikan yang sudah didapat

Berdasarkan hasil observasi ada gambar 4.6 anak-anak melakukan pengenalan huruf dengan menyebutkan huruf dari hasil ikan yang sudah dikail. Jika banyak yang dapat menyebutkan huruf yang sesuai pada ikan yang didapat maka ia yang akan mendapatkan nilai yang baik.⁶²

Begitu juga hasil pembelajaran permainan memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak di RA Muslimat NU 34. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan kepala sekolah RA Muslimat NU 34 Sukosari-Lumajang, yaitu Ibu Sri Nanik, S.Pd. Ia Menyatakan⁶³:

“Untuk mengetahui perkembangan kemampuan bahasa, salah satunya kita melakukan atau mempraktekkan kegiatan permainan memancing huruf guna untuk mengenalkan huruf abjad A-Z sehingga dapat mengembangkan bahasa anak, meminta anak untuk menyebutkan huruf abjad yang didapat pada ikan yang sudah tertuliskan A-Z dan guru mencatat perkembangan harian didalam

⁶² Observasi RA Muslimat NU 34 Sukosari, 31 Maret 2023

⁶³ Wawancara Sri Nanik Kepala Sekolah, Sukosari, 25 febuari 2023

buku penilaian. Kegiatan itu setiap hari dilakukan nanti kan kita tau mbak perkembangan bahasa siapa yang belum berkembang atau pun masih mulai berkembang.”

Hal tersebut juga diperkuat hasil wawancara dengan guru kelas

kelompok A2 Yaitu Ibu Qosidah S.Pd. Ia mengatakan:⁶⁴

“Hasil pembelajaran ini kita menggunakan kolom penilaian untuk menuliskan nilai, kita menilainya dari kegiatan yang sudah kita berikan apakah mereka ini sudah dapat memahaminya dengan benar atau kurang benar, terus juga kita mengamati apa yang mereka lakukan pada saat dikelas. Pada penilaian perkembangan bahasa dalam permainan memancing huruf mbak. Nah dari situ mbak kita bisa mengetahui anak yang perkembangan bahasanya cepat, bertahap dan lambat. Dalam pembelajaran tersebut mbak, terdapat beberapa anak yang belum tepat dalam menyebutkan huruf dan mengenali bentuk huruf, akan tetapi banyak anak yang tepat dalam menyebutkan dan mengenali bentuk huruf yang dicontohkan.”

Diperkuat dengan wawancara kepada salah satu peserta didik kelompok A2 yaitu:⁶⁵

“Saya suka kak belajar sambil bermain karena dengan itu kita tidak mudah jenuh dalam penjelasan materi yang disampaikan oleh guru maka dari itu ketika belajar sambil bermain aku jadi semangat untuk belajar kak”

Berdasarkan hasil wawancara diatas diperkuat dengan hasil observasi, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti di lapangan, bahwa hasil pembelajaran di RA Muslimat NU 34 Sukosari-Lumajang dilaksanakan setiap hari. Awal guru menentukan fokus, kemudian menyusun ceklis penilaian berupa: 1) capaian perkembangan indikator meliputi BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik). Kemudian pengumpulan informasi setiap guru kelas mencatat

⁶⁴ Wawancara ibu Qosida Sukosari, 01 April 2023

⁶⁵ Wawancara Fahmi Firaz El Kawakibi Peserta Didik A2, Sukosari, 31 Februari 2023

perkembangan siswa dikelas. Dengan itu guru dapat menilai setiap individu dalam suatu pembelajaran.

Tahap hasil implementasi ini merupakan tahap penelitian mengetahui hasil perkembangan bahasa pada setiap individu. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas yang peneliti lakukan di RA Muslimat NU Sukosari maka hasil perkembangan kemampuan bahasa anak usia dini melalui penggunaan media permainan memancing huruf sebagai berikut

Tabel 4.5
Hasil Penilaian Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak
Kelompok A2 RA Muslimat NU Sukosari Lumajang

No	Nama	Aspek Penilaian				Indikator
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Aflahul Ashalina Fauza			√		1. Mampu menyimak, dan memahami 2. Mampu bertanya dengan baik, mengulang kalimat sederhana dan dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan 3. Mampu mengenal huruf, bentuk, dan warna 4. Mampu berkoordinasi antara otak dan tangan
2	Aflahul Rafif Muazzam			√		
3	Almahyra Felishatul Azkadwa			√		
4	Arvickatus Soliha			√		
5	Azril Rahandika As.Syafi			√		
6	Fahad El Abdillah Assegaf			√		
7	Fahmi Firaz El Kawakibi				√	
8	Farihattun Nurotul Aini			√		
9	Mochammad Husni Mubarok			√		
10	Nur Diana Safitri		√			
11	Samuel Arya Winata				√	
12	Syifa Ayudia Okta Ar Rohman			√		
13	Siti Maisyaroh		√			
14	Syifa Syafatul Fajriah			√		

15	Vanka Syailendria Sabanta			√		
16	Zahira Aisyah Zahra			√		

Keterangan pencapaian perkembangan:

- BB : Belum Berkembangan

Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan guru atau dicontohkan oleh guru.

- MB : Mulai Berkembang

Bila anak melakukannya masih diingatkan atau bantuan oleh guru.

- BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.

- BSB : Berkembang Sangat Baik

Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa perkembangan anak di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang kebanyakan telah berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan penjelasan data yang telah disajikan dan dianalisis, terdapat hasil temuan dalam penelitian ini. Seperti yang tertuang dalam tabel di bawah ini :

Hal ini sesuai dengan hasil temuan data, wawancara, dan observasi dengan kepala sekolah RA Muslimat NU 34 Sukosari-Lumajang dan guru pengajar Kelompok A2 RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang yaitu Qosida, S.Pd. Maka dapat dideskripsikan bahwa dengan dilihat dari hasil penilaian yang ada di buku penilaian peserta didik dari lembar penilaian perkembangan peserta didik berupa hasil karya. Hal tersebut merupakan hasil pembelajaran memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari-Lumajang.

Tabel 4.6
Temuan Penelitian Berkaitan Dengan Data Yang Diperoleh

No	Fokus Penelitian Temuan	Temuan Penelitian Berkaitan Dengan Data yang Diperoleh
1	Perencanaan implementasi alat permainan edukatif memancing huruf dapat mengembangkan kemampuan bahasa pada anak kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari?	<ul style="list-style-type: none"> a. Penyusunan perangkat pembelajaran mengacu pada K13 b. Guru menyusun RPPH sesuai K13 c. Guru memilih media yang akan digunakan e. Guru menentukan hasil pembelajaran
2	Pelaksanaan implementasi alat permainan edukatif memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari?	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru menjelaskan topik pembelajaran b. Guru mencontohkan secara langsung permainan yang akan dimainkan oleh anak c. Guru juga memberikan contoh cara memainkan permainan tersebut dengan baik dan benar juga aturan-aturan dalam sebuah permainan.
3	Hasil perkembangan bahasa anak pada kelompok A2 melalui implementasi alat permainan edukatif memancing huruf pada	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru menumpulkan data atau informasi tentang keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan b. Guru menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang

	kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari?	telah ditentukan atau menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. c. Guru mengamati peserta didik secara langsung
--	--	--

C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan penjelasan data yang telah disajikan dan dianalisis, maka dilakukan pembahasan terhadap hasil temuan dalam bentuk interpretasi dan sesuai dengan teori-teori yang ada serta relevan dengan topic penelitian ini.

Pembahasan penelitian disesuaikan dengan fokus penelitian yang terdapat dalam skripsi ini. Untuk mempermudah dalam menjawab pertanyaan yang ada dalam fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan implementasi alat permainan edukatif memancing huruf dapat mengembangkan kemampuan bahasa pada anak kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari.

Berdasarkan hasil temuan di RA Muslimat NU 34 Sukosari-Lumajang pada permainan memancing huruf, pertama penyusunan perangkat pembelajaran yang mengacu pada K13, kedua guru menyusun RPPH sesuai K13, ketiga guru memilih media dan metode yang akan dipakai pada saat pembelajaran, keempat menentukan teknik yang akan dipakai pada saat pembelajaran berlangsung, kelima guru menilai hasil dari perkembangan anak.

Melaksanakan pembelajaran dikelas diperlukan persiapan yang harus dilakukan guru, yakni yang berhubungan dengan segala bentuk perencanaan yang telah dirancang terkait dengan aktivitas yang akan

dilakukan guru maupun siswa, penggunaan metode, sumber belajar dan media yang digunakan di dalam membantu proses pembelajaran, dan tak kalah pentingnya adaalah menetapkan tujuan pembelajaran.⁶⁶ Kegiatan pembelajaran anak usia dini perlu disesuaikan dengan karakteristik anak, dimana anak belajar sambil bermain, sehingga dalam mengenalkan huruf kepada anak melalui permainan-permainan serta nyanyian-nyanyian yang mampu membuat anak lebih antusias. Selain itu guru juga perlu kreatif dalam memberikan pengajaran, membawa suasana belajar menjadi menyenangkan dan lebih kondusif lagi, sesuai dengan ketentuan kegiatan belajar mengajar anak usia dini yang telah ditentukan. Mengembangkan kemampuan bahasa anak khususnya pengenalan huruf yang menyenangkan dalam pembelajarannya, salah satunya melalui permainan memancing huruf.

Bermain menjadi prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Melalui bermain seorang anak dapat belajar berbagai hal baru yang belum ia ketahui sebelumnya. Selain itu, bermain dapat pula menstimulasi berbagai perkembangan anak seperti fisik-motorik, sosial emosional, seni, bahasa, kognitif, moral dan agama. Melalui bermain pula kreativitas anak akan terhubung dan berkembang dengan maksimal. Dalam rangka mengetahui peran penting bermain bagi perkembangan anak. Kegiatan bermain mencakup siapa yang akan bermain dan alat apa yang

⁶⁶ Elya Siska Anggraini, Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: KENCANA, 2023), h 41-42

digunakan dalam bermain.⁶⁷ Dengan itu menggunakan permainan memancing huruf dapat mengembangkan bahasa anak usia dini.

Adapun langkah-langkah dalam permainan memancing huruf yaitu :

1. Guru mempersiapkan diri

Guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, memiliki keterampilan untuk menggunakan media tersebut. Siapkan pula bahan dan alat-alat yang lain yang akan diperlukan, Periksa juga urutan gambarnya kalo ada yang terlewatkan atau susunannya tidak tepat.

2. Mempersiapkan media

Sebelum pembelajaran dimulai pastikan bahan jumlah dalam media cukup.

3. Mempersiapkan tempat

Hal ini berkaitan dengan guru sebagai penyaji pesan pembelajaran apakah sudah tepat berada ditengah-tengah siswa, apakah ruang sudah tertata dengan baik, perhatikan juga intensitas cahaya diruang tersebut, yang terpenting adalah semua bisa melihat media permainan memancing huruf dengan jelas dari semua arah.

4. Mempersiapkan siswa

Sebaiknya siswa ditata dengan baik diantaranya dengan cara duduk melingkar, perhatikan siswa untuk memperoleh pandangan secara memadai. Cara siswa duduk melingkar dipastikan semua

⁶⁷ M Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PRENADAMEDIA, 2019) h.6

siswa dapat melihat sajian dengan baik, berbeda dengan siswa berjejer kebelakang, mungkin saja ada siswa yang tidak bisa melihat media dengan dekat kemungkinan karena terhalangnya teman didepannya atau terlalu jauh sehingga tidak jelas.

5. Memberikan arahan bagaimana cara bermain permainan memancing huruf

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti untuk memperkuat validasi dan hasil observasi, bahwa permainan memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari-Lumajang meliputi beberapa hal: yang pertama sebelum guru memulai pembelajaran, terlebih dahulu guru menyiapkan gambar dan kalimat yang sesuai dengan tema yang akan diajarkan kepada peserta didik dan juga menyiapkan metode yang akan digunakan dengan mengacu pada kurikulum 2013 serta menilai hasil dari perkembangan pada anak dalam pembelajaran tersebut.

2. **Pelaksanaan implementasi alat permainan edukatif memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari.**

Permainan memancing huruf merupakan permainan yang menggunakan media gambar ikan yang dilengkapi beragam huruf alfabet dan pancing magnet. Anak bermain memancing huruf menggunakan media pancing magnet. Permainan ini memudahkan anak memahami

betuk huruf dan cara menyebutkannya, dengan demikian tanpa disadari anak telah belajar membaca.

Menurut Hurlock menyebutkan bahwa jenis-jenis permainan ada 2 yaitu :

a. Bermain aktif merupakan kegiatan anak yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh. Kegiatan bermain aktif yaitu bermain bersama teman, bermain dalam kelompok.

b. Bermain pasif merupakan kegiatan anak yang tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik. Bentuk kegiatan bermain pasif yaitu membaca, mendengarkan radio, menonton film.

Bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian yang sangat penting dalam proses tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari anak, anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi, maupun lingkungan fisik atau alam yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir, bersikap, bergaul, berkarya, dan sebagainya. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah suatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain anak usia dini merupakan nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek yang ada pada diri anak. Dalam

bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan anak pikirkan.⁶⁸

Guru memberikan arahan langsung kepada peserta didik, guru mencontohkan bagaimana cara bermain dengan sportif, bagaimana cara menggunakan alat permainannya dengan baik dan benar. Karena di RA Muslimat NU 34 Sukosari alat permainan memancing huruf ada 3 kail maka dari itu anak-anak melaksanakannya secara bergantian dengan itu anak-anak juga diterapkan sikap sabar dan saling membantu antar sesama teman.

Setelah permainan tersebut dimulai anak-anak berlomba-lomba untuk memancing ikan huruf yang sudah disediakan setelah ikan huruf habis dipancing oleh anak-anak tersebut, kemudian anak-anak disuruh untuk menyebutkan huruf yang ada pada ikan yang sudah dikail dengan itu kita bisa menilai mana yang sudah bisa mengenal huruf dengan betulnya dan mana yang masih belum bisa menghafal atau mengenali pada bunyi huruf dan betul nya dan kita sebagai guru sebagai pendidik yaitu megarahkan anak yang masih belum faham.

Perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun menurut permen 137 tahun 2014 yaitu:

- a. Mengungkapkan Bahasa
 1. Menyimak perkataan orang lain
 2. Megerti dua perintah yang diberikan secara bersamaan

⁶⁸ Pupung Puspa Ardini, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Nganjuk : Adjie Media Nusantara, 2018 hal 3-11

3. Memahami apa yang dibicarakan
 4. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat seperti nakal, pelit, baik hati, pemberani, dll
 5. Mendengar dan membedakan bunyi-bunyian
- b. Mengungkapkan Bahasa
1. Mengulang kalimat sederhana
 2. Bertanya dengan kalimat yang benar
 3. Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan
 4. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat baik, senang, nakal, pemberani dll
 5. Menyebutkan kata-kata yang dikenal
 6. Mengutarakan pendapat kepada orang lain
 7. Meyatakan alasan
 8. Menceritakan kembali cerita/ dongeng
 9. Memperkaya perbendaharaan kata
 10. Berpartisipasi dalam percakapan
- c. Keaksaraan
1. Mengenal simbol-simbol
 2. Mengenal suara hewan/ benda yang ada disekitarnya
 3. Membuat coretan yang bermakna
 4. Meniru atau dapat mengucapkan huruf A-Z

Berdasarkan hasil observasi di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang mengenai implementasi alat permainan edukatif memancing

huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak yaitu guru terlebih dahulu mempersiapkan diri dari segi perencanaan pembelajaran, media yang akan digunakan, mempersiapkan tempat, dan mempersiapkan siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan juga memudahkan guru dalam penyampaian materi terhadap siswa.

3. Hasil perkembangan bahasa anak pada kelompok A2 melalui implementasi alat permainan edukatif memancing huruf pada kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari.

Hasil perkembangan siswa yang dilakukan di RA Muslimat NU Sukosari Lumajang ada tiga yaitu berupa ceklis yang dilakukan dimana guru melihat dari perkembangan anak mulai dari kognitif fisik, motoric, berkembang atau belum berkembang dan dilakukan di akhir pekan, kemudian menggunakan catatan anekdot dimana guru melakukannya dengan cara menilai anak dari kejadian-kejadian yang unik di setiap kegiatan pembelajaran dikelas maupun diluar kelas, yang terakhir guru menggunakan catatan hasil karya yaitu guru dapat menilai dari hasil karya yang dibuat sendiri oleh siswa pada saat pembelajaran di kelas maupun diluar kelas.

Hasil pembelajaran melalui permainan memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak di kelompok A2 RA Muslimat NU Sukosari Lumajang seperti yang dikemukakan oleh bu Qosidah, melihat dari semua aktivitas yang dilakukan oleh anak, pada setiap individual anak berbeda guru juga mempunyai trategi tersendiri jika ada

salah satu siswa yang tidak mampu mengikuti apa yang di instruksikan oleh guru, sehingga dalam evaluasi anak tersebut berkembang atau tidak berkembang dapat juga di tulis dalam ceklist penilaian peserta didik, dan itu salah satu bukti atau salah satu informasi untuk pendidik.

Seperti yang dikemukakan oleh Krogh dan Slentz dalam buku Leli Halimah bahwa untuk mengenal anak lebih baik, maka penilaian sangat penting dilakukan oleh pendidik baik secara formal maupun non formal. Untuk itu, penilaian sebaiknya dilakukan sebelum anak melakukan aktivitas, selama anak melakukan aktivitas, dan setelah anak melakukan aktivitas, atau terhadap suatu produk hasil aktivitas anak.⁶⁹ Hal ini juga disesuaikan dengan hasil temuan wawancara kepada Ibu Qosidah selaku guru kelas Kelompok A2, dan juga Ibu Sri Nanik selaku kepala sekolah RA Muslimat NU Sukosari Lumajang. Hal tersebut merupakan evaluasi implementasi alat permainan memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak kelompok A2 RA Muslimat NU Sukosari Luamajang tahun ajaran 2022/2023.

⁶⁹ Leli Halimah, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, 242

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

- 1. Perencanaan implementasi alat permainan edukatif memancing huruf dapat mengembangkan kemampuan bahasa pada anak kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari?**

Guru menyusun perangkat pembelajaran yang mengacu pada K13, kedua guru menyusun RPPH sesuai K13, ketiga guru memilih media dan metode yang akan dipakai pada saat pembelajaran, keempat menentukan teknik yang akan dipakai pada saat pembelajaran berlangsung, kelima guru menilai hasil dari perkembangan anak.

- 2. Pelaksanaan implementasi alat permainan edukatif memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari?**

Sebagai pendidik mendemonstrasikan secara langsung tentang permainan memancing huruf yang akan dimainkan oleh peserta didik, guru memberikan contoh gerakan dan juga materi pada saat bermain, guru memberikan contoh bagaimana menggunakan peralatan yang akan digunakan, guru juga memberikan contoh memainkan dengan sportif antar teman pada saat bermain.

- 3. Hasil perkembangan bahasa anak pada kelompok A2 melalui implementasi alat permainan edukatif memancing huruf pada kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari?**

Guru melakukan pengumpulan data atau informasi tentang keberhasilan peserta didiknya, guru menentukan keberhasilan siswa sebagai kegiatan yang bertujuan untuk menilai keberhasilan siswa, guru mengevaluasi keberhasilannya melalui program yang sudah di tentukan sebelumnya.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian dengan judul implementai alat permainan edukatif memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini melalui di RA Muslimat NU Sukosari Lumajang terdapat beberapa keterbatasan. Keterbatasan tersebut dapat dijadikan saran untuk penelitian berikutnya. Beberapa saran dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah, dalam pelaksanaan pembelajaran kegiatan melalui permainan memancing huruf ini kepala sekolah benar-benar mengetahui hasil dari program pembelajaran dan mampu memberikan penguatan dan juga kekuatan terhadap apa yang sudah dibuat diawal program kerja.
2. Bagi guru-guru, termasuk guru kelas kelompok A, bahwa sebagai pendidik yang dapat dikatakan sebagai ibu kedua anak di dalam lingkungan sekolah,sebaiknya mampu lebih melihat lagi dan memperhatikan setiap perkembangan. Dan juga selalu proses pembelajaran dikelas maupun diluar kelas. Dan juga selalu dapat memberikan sebuah contoh tebaik agar anak dapat menirukan dengan baik juga pada masa yang akan datang.
3. Bagi peserta didik, harus lebih semangat lagi dalam menuntut ilmu dan selalu patuh terhadap guru yang ada di sekolah, karena kalau tidak patuh

dapat dihukum melalui hukuman yang bisa memperbaiki sikap anak di masa yang akan datang.



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

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyansyah Muhammad, *Perkembangan Bahasa Dan Deteksi Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) Pada anak Usia Dini*, (Jakarta, Geupedia 2020), hal 18-19
- Ardhyantama Vit, *Perkembangan Bahasa anak*, Yogyakarta: Stiletto Indie Book, 2020
- Ardini Pupung Puspa, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Nganjuk : Adjie Media Nusantara, 2018 hal 3-11
- Bungin Burhan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2007)
- Bungin Burhan, *Analisi Data Penelitian Kualitatif*, (Jakarta : Rajawali Press, 2008)
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahan Cet. Ke-10* (Jakarta: Darus Sunnah 2011)
- Depdiknas, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* ,(Jakarta: Universitas Terbuka), h 75
- Fadillah Muhammad, *Bermain dan Permainan*, (Jakarta: PRENDMEDIA GRUP, 2019), h. 6-7
- Islamiati Ana, “Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bercerita di TK Cahaya Bunda Natar Lampung Selatan” (Skripsi IAIN Metro, 2020)
- Jamaris Martini, *Kesulitan Belajar Perspektif,Asesmen, dan Penanggulangannya Bagi Anak Usia Dini dan Usia Sekolah.*
- Juniarti, “Meingkatkan Kemampuan Megenal Huruf Melalui Media Kartu Abjad anak Kelompok B TK Tunas Baru Tambang Kecamatan Walareng Kabupaten Luwu”. (Skripsi IAIN Palopo, 2020)
- Kusuma Tesya Cahaya, Heni Listiana, *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*, Jakarta, Kencana, 2021
- Leli Halimah, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, 242

- Listiani Heni, *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: KENCANA, 2021), h.10
- Liyana Uvi, “Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui alat Permainan Edukatif Puzzle di TK Mutiara Bangsaku Lebuhan Ratu Bandar Lampung”. (Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 2018)
- Mandarwani, *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020
- Mariyani Anita, “Perkembangan Kemampuan bahasa anak melalui Penggunaan Media Flash Card di TK IT Al-Kutsar Kota Bengkulu” (Skripsi IAIN Bengkulu, 2019)
- Matthew B. Milles, A. Michael Hubberman, dan Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*, (Amerika:Sage Publications,2014)
- Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, h. 186.
- Ngura Elisabeth Tantiana, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bercerita Dan Sosil Anak*, Yogyakarta; Jejak Pustaka, 2022
- Nurbiana Dhien dkk, *Metode Perkembangan bahasa*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2009
- N Yuliani & Sujiono. *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: PT Indeks, 2013)
- Pusat Bahasa DEPDIKNAS, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* ,Jakarta: Balai Pustaka,2008
- Rahmdi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Banjarmasin: Antasri Press, h. 61.
- Rena Siti Hadidan, “Meingkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Kegiatan Permainan Kancing Huruf Kelompok B TK Islam UMINDA Kota Makasar. “(Skripsi Universitas Muhammadiyah Makasar, 2019)
- Sari Mardiana, *Perkembangan Bahasa Anak Usai 1-3 Tahun*, Palembang; Universitas PGRI Palembang, 2021
- Smith, peter K And Palleggrini, Antony, “ Learning Through Play”, Minesta: Goldsmish,
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandunga:Alfabeta, 2012
- Suryana Dadan, Nelti Rizka,Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini,83-93.

- Susanto Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: KENCANA Prenadamedia Group, 2014)
- Susanto Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspek*, Jakarta: Kencana, 2011
- Susilana Rudi & Cipi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian Bandung* :Cv Wacana Prima, 2008
- Suyadi , *Teori pembelajaran Anak usia Dini* (Bandung: Rosda, 2014), h. 32
- Tim Redaksi Fokus Media, *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Redaksi Fokus, 2004), h. 7
- Tim Penyusun. *Pedoman penulisan karya ilmiah*. Jember. IAIN Jember. 2021.
- Virdyna Nina Khayatul, *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usi Dini*, Pamekasan: Duta Media Publising, 2019
- Wiyani Novan Ardy, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016),
- Yusuf Muri, *Metode Penelitian*. 408-409.



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Vegaria Juniari
NIM : T20185003
PRODI/Jurusan : PIAUD/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Instansi : UIN KHAS Jember
Tempat / tanggal lahir : Lumajang/ 02 Juni 1999
Alamat : Dusun Curah jero RT 045 RW 07 Desa Kebonsari Kecamatan
Sumbersuko Kabupaten Lumajang

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul **"Implementasi Alat Permainan Edukatif Memancing Huruf Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Pada Kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang."** benar-benar hasil karya peneliti sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya

Dengan ini pernyataan keaslian skripsi ini, dibuat dengan sebenar-benarnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQI
JEMBER



PEDOMAN PENELITIAN BAB IV

A. Gambar Objek Penelitian

1. Visi dan Misi RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang.
2. Profil RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang
3. Data pendidik RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang
4. Data peserta didik RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang
5. Proses Pembelajaran RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang

B. Pedoman Observasi

1. Letak geografis RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang
2. Situasi dan kondisi RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang
3. Ketersediaan saran dan prasarana di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang
4. Implementasi alat permainan edukatif memancing huruf dapat mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia dini kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang

C. Pedoman Wawancara

1. Kepada kepala sekolah RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang.
 - a. Bagaimana sejarah berdirinya RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang?
 - b. Apa visi misi RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang?
 - c. Bagaimana implementasi alat permainan memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang?
2. Kepada Guru Wali Kelas sekaligus Pendamping kelas A2 RA Muslimat NU Sukosari Lumajang.
 - a. Bagaimana perencanaan implementasi alat permainan edukatif memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini melalui permainan lempar tangkap bola kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang?

- b. Bagaimana pelaksanaan alat permainan edukatif memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang?
- c. Bagaimana hasil alat permainan edukatif memancing huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang?



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

DAFTAR INFORMAN

1. Sri Nanik, S.Pd, selaku kepala sekolah di RA Muslimat NU 34 Suksari Lumajang
2. Qsidah, S.Pd, selaku guru kelas A2 di RA Muslimat NU 34 Suksari Lumajang
3. Peserta didik A2 RA Muslimat NU 34 Suksari Lumajang



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

LAMPIRAN FOTO DOKUMENTASI

Dokumentasi wawancara dengan
ibu Qosidah, S.Pd selaku Guru kelas A2



Dokumentasi wawancara dengan
ibu Sri Nanik, S.Pd selaku Kepala Sekolah
RA Muslimat NU 34 Sukosari



APE memancing huruf



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Dokumentasi absen dan menanya kabar kepada siswa



Dokumentasi menjelaskan materi dan menjelaskan aturan dalam permainan



Dokumentasi memberikan arahan cara bermain



Dokumentasi bermain permainan memacing huruf



Dokumentasi siswa menyebutkan huruf pada hasil ikan yang dikail



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

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)

RA MUSLIMAT NU 34 SUKOSARI
LUMAJANG

Kelompok Usia : A2/ 4-5 Tahun
Semester/Minggu : II/4
Tema/ Sub Tema/Sub sub tema : Binatang/ Binatang laut/Macam-macam binatang laut
Hari/tanggal : Jum'at, 31 Febuari 2023
Alokasi Waktu : 07.30-10.00
KD : 1.1,1.2,2.3,2.5,2.7,2.9,2.11,3.3,4.3,3.6,4.6
3.8,4.8,3.10,4.10,3.11,4.11,3.12,4.12

KD yang dicapai :

- 1.1 : Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanya
- 1.2 : Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- 2.3 : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 2.5 : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 2.7 : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
- 2.9 : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya
- 2.11 : Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri
- 3.3 : Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 4.3 : Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 3.6 : Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6 : Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-cirinya) melalui berbagai hasil karya
- 3.8 : Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batubatuan, dll)

3. Alat pancing dari plastik
4. Magnet
5. Pensil Warna
6. Lem Tembak
7. Benang

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<p>Pembukaan</p> <p>07.30 – 07.50 (20 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> • Salam • Menanyakan pada anak tentang perasaan hari ini • Menunjukkan sikap berdo'a yang baik • Do'a sebelum belajar, do'a kedua orang tua, membaca surah-surah pendek, menyanyikan lagu malaikat dan 25 nabi, rukun islam, dan rukun iman • Menjelaskan tema hari ini yaitu tentang binatang • Absensi ✓ Jurnal pagi <ul style="list-style-type: none"> • Bercakap-cakap sesuai dengan tema
<p>Inti</p> <p>07.50 – 09.00</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bercakap-cakap tentang macam-macam binatang laut ✓ Menyanyikan Lagu ✓ Anak membuat bermain memancing huruf ✓ Anak menyebutkan huruf yang sesuai pada ikan yang dikail
<p>Istirahat</p> <p>09.00 - 09.30</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Berdoa sebelum makan ✓ Mencuci tangan ✓ Memakan bekal ✓ Berdoa sesudah makan

- 4.8 : Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
- 3.10 : Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 4.10 : Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 3.11 : Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- 4.11 : Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
- 3.12 : Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- 4.12 : Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

Metode Pembelajaran :

1. Bercakap-cakap
2. Tanya Jawab
3. Pemberian tugas
4. Unjuk kerja

Materi dalam kegiatan :

1. Bercakap-cakap tentang binatang laut
2. Bercakap-cakap tentang macam-macam binatang laut
3. Bermain memancing huruf
4. Menyebutkan huruf dan menyusun kata hewan laut

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak mampu mengetahui mengetahui binatang laut
2. Anak mampu mengetahui macammacam binatang laut
3. Anak mampu bermain dengan baik sesuai aturan
4. Anak mampu mengenal huruf

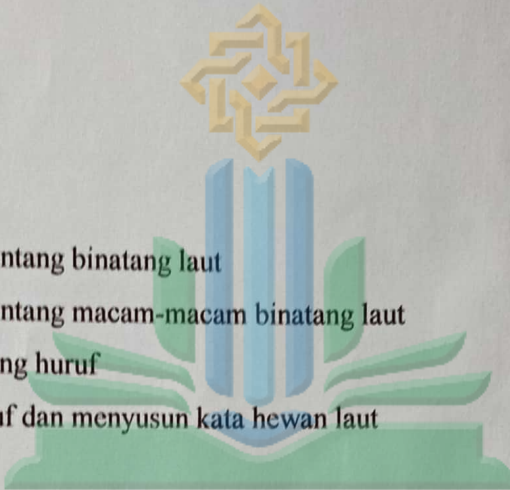
Materi yang Masuk Dalam Pembiasaan :

1. Sikap perilaku yang mencerminkan sikap baik dan santun
2. Sikap perilaku yang mencerminkan akhlak mulia
3. Sikap perilaku yang mencerminkan mandiri

Sumber Belajar : Cerita Guru

Alat dan Bahan :

1. Kertas putih
2. Tutup botol



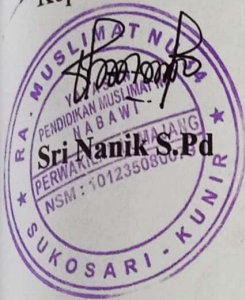
Penutup 09.30-10.00	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Recalling tentang kegiatan hari ini ✓ Pesan moral kepada anak tentang binatang laut ✓ Berdoa dan salam
-----------------------------------	--

Mengetahui,

Sukosari 31 Juni 2023

Kepala Sekolah RA Muslimat NU 34 Sukosari

Guru Kelas A2



Sri Nanik S.Pd

Qosidah, S.Pd



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



YAYASAN PENDIDIKAN MUSLIMAT NU (YPMNU)
BINA BAKTI WANITA PERWAKILAN LUMAJANG
NOTARIS : TATYANA INDRATI HASJIM, SH AKTA PERBAIKAN YPMNU BINA BAKTI WANITA PUSAT NO. 6, 11 JULI 2011
KANTOR MUSLIMAT NU LUMAJANG JL. ALUN-ALUN TIMUR NO 3 (0334)887688 LUMAJANG

RA MUSLIMAT NU 34 SUKOSARI KUNIR

Jl. Wahid Hasyim No. 03 Sukosari Kecamatan Kunir Kabupaten Lumajang

NSM : 101235080079

NPSN : 69744931

TERAKREDITASI : B

SURAT KETERANGAN

Nomor : 47/RAM.NU34/VI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Nanik, S.Pd
NUPTK : 1739752654300082
NIP : -
Jabatan : Kepala RA Muslimat NU 34 Sukosari
Alamat : Jl. Wahid Hasyim No.03 Sukosari Kunir

Dengan ini menerangkan bahwa :

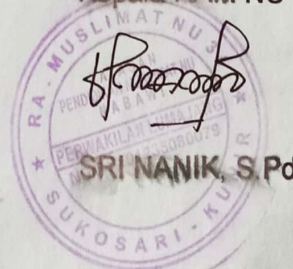
Nama : Vegaria Juniarni
NIM : T20185003
Fakultas/Jurusan : FTIK / PIAUD
Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq

Adalah benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi yang berjudul **"Implementasi Alat Permainan Edukatif Memancing Huruf Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Kelompok A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari Kecamatan Kunir Kabupaten Lumajang"** sejak 14 Maret sampai dengan 13 April, dan telah membahas materi hasil penelitiannya dengan kami.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Kunir, 13 April 2023

Kepala RAM NU 34 Sukosari





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005, Kode Pos 68136
 Website : <http://itik.iain-jember.ac.id> e-mail : tarbiyah.iainjember@gmail.com

SURAT KETERANGAN LULUS

Nomor : 3009/Un.22/3a/PP.00.9/10/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Jember dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : VEGARIA JUNIARNI
 NIM : T20185003
 Program Studi : PIAUD

Telah memenuhi syarat yang ditentukan dan dinyatakan LULUS dengan nilai B dalam menempuh UJIAN KOMPREHENSIF, untuk dipergunakan sebagai persyaratan pendaftaran ujian Skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 14 Oktober 2022

Wakil Dekan Bidang Akademik,

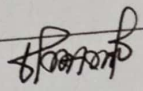
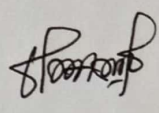
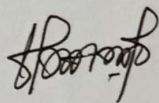
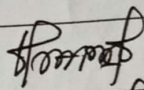
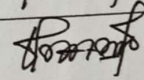
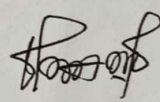
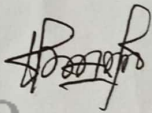
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



MASHUDI

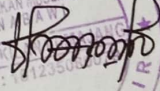
JURNAL PENELITIAN

LOKASI : RA MUSLIMAT NU 34 SUKOSARI LUMAJANG

NO	Hari/Tanggal	Kegiatan	TTD
1.	Senin, 06-03-2023	Pra Observasi	
2.	Selasa, 14-03-2023	Penyerahan surat izin peneliti kepada ibu Sri Nanik, S.Pd selaku kepala sekolah di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang	
3.	Sabtu, 25-03-2023	Observasi dan wawancara dengan ibu Sri Nanik, S.Pd selaku kepala sekolah RA Muslimat NU Sukosari Lumajang	
4.	Kamis, 30-03-2023	Observasi dan pengambilan gambar 1	
5.	Jum'at, 31-03-2023	Observasi dan pengambilan gambar 2	
6.	Sabtu, 01-04-2023	Wawancara dengan ibu Qosidah, S.Pd selaku guru kelas A2 di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang	
7.	Kamis, 13-04-2023	Permohonan surat keterangan telah selesai melakukan penelitian di RA Muslimat NU 34 Sukosari Lumajang	

Kunir, 17 April 2023

Kepala Sekolah RA
Muslimat NU 34 Sukosari


Sri Nanik, S.Pd



FOTO

Ruang Kelas A2 RA Muslimat NU 34 Suksari



FOTO

Gedung RA Muslimat NU 34 Suksari



FOTO

Kantr RA Muslimat NU 34 Suksari



FOTO

Tempat bermain RA Muslimat NU 34 Suksari



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

BIODATA PENULIS

Nama : Vegaria Juniarni
 NIM : T20185003
 Tempat, Tgl Lahir : Lumajang, 02 Juni 1999
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Alamat : Dusun Curah Jero, RT 045/RW 007 Desa
 Kebonsari Kec. Sumbersuko Kab. Lumajang.
 No. Telepon : 085334998983
 Email : vegariaj@gmail.com
 Riwayat Pendidikan TK : RA Muslimat NU 61 Curah Jero (2006-2007)
 SD : SDN Grati 02 (2007-2012)
 MTS : MTS Darun Najah Petahunan (2012-2015)
 MA : MA Darun Najah Petahunan (2015-2018)
 Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2018-2023)