

**PENINGKATAN KECERDASAN VERBAL LINGUISTIK
MELALUI BERMAIN *PUZZLE HURUF* PADA KELOMPOK A
DI RAUDHATUL ATHFAL AR-ROHMAH
KECAMATAN ARJASA KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI



Oleh:

**Vita Maya Amalini
NIM. T201511070**

IAIN JEMBER
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
MEI 2019**

**PENINGKATAN KECERDASAN VERBAL LINGUISTIK
MELALUI BERMAIN *PUZZLE HURUF* PADA KELOMPOK A
DI RAUDHATUL ATHFAL AR-ROHMAH
KECAMATAN ARJASA KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

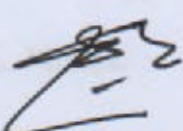
SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

VITA MAYA AMALINI
NIM. T201511070

Disetujui Pembimbingan


Drs. SARWAN, M. Pd.
NIP. 19631231 199303 1 028

HALAMAN PENGESAHAN

PENINGKATAN KECERDASAN VERBAL LINGUISTIK
MELALUI BERMAIN *PUZZLE HURUF* PADA KELOMPOK A
DI RAUDHATUL ATHFAL AR-ROHMAH
KECAMATAN ARJASA KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2018/2019

SKRIPSI

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

Hari : Kamis
Tanggal : 27 Juni 2019

Tim Penguji


Ketua


Dr. A. Suhardi ST, M.Pd.
NIP. 19730915 200912 1 002

Sekretaris

Istifadah, S.Pd, M.Pd.I.
NIP. 19680414 199203 2 001

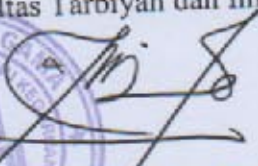
Anggota:

1. Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.I. 

2. Drs. Sarwan, M.Pd. 

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




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

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya:”dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.” (Q.S. An-Nahl: 78)¹

IAIN JEMBER

¹Al-Qur’an dan Terjemahnya, 16: 78, (Bandung: Diponegoro), 220.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT

Diri ini tiada daya tanpa kekuatan dari-Nya

Shalawat dan salam ku haturkan kepada suri tauladanku Nabi Muhammad SAW

Kuharap syafa'atnya di penghujung hari nanti

Dengan segala ketulusan hati kupersembahkan skripsi ini kepada mereka yang

telah berjasa dalam mendukung kesuksesan belajar yang aku lalui selama ini

Yang pertama Mama dan Ayah tercinta yang selalu memberi semangat kepadaku

sehingga aku dapat menyelesaikan studiku hingga kini.

Yang kedua Ayah Ahmah Junaidi, yang meskipun jauh di mata namun selalu

dekat di hatiku, dan selalu menjadi pelindungku.

Yang ketiga Mbah Uti Asia tercinta, yang selalu menemaniku dikala aku

mengerjakan tugas-tugasku.

Yang keempat Om dan Tante ku, yang selalu memotivasiku agar bersemangat

dalam menuntut ilmu.

IAIN JEMBER

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur *Alhamdulillah* penulis haturkan kehadiran Allah SWT berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan lancar. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membimbing kita menuju kehidupan yang terang melalui agam Islam yang diridhai Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya motivasi, bimbingan, dan fasilitas yang diberikan. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini, rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM selaku Rektor IAIN Jember yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menempuh pendidikan di lembaga yang dipimpinnya.
2. Ibu Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember yang telah memberikan banyak fasilitas untuk belajar.
3. Bapak Drs. H. Mahrus, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi PIAUD yang selalu membimbing kami dalam perkuliahan.
4. Bapak Drs. Sarwan, M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan nasihat dan arahan dalam penyusunan skripsi ini, serta

selalu bersedia untuk meluangkan waktunya demi kelancaran penulisan skripsi ini.

5. Ibu Erma Suryani selaku Kepala Raudhatul Athfal Ar-Rohmah yang memberikan kesempatan dan fasilitas kepada peneliti selama kegiatan penelitian.
6. Perpustakaan IAIN Jember yang telah memberikan banyak kontribusi atas selesainya skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Peneliti menyadari, bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT kami berlindung dan kepada Allah SWT juga kami memohon perlindungan, semoga amal baik yang telah Bapak/ Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT dan semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Jember, Mei 2019

Penulis

ABSTRAK

Vita Maya Amalini, 2019. *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Melalui Bermain Puzzle Huruf pada Kelompok A di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.*

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

Fokus penelitian ini adalah: 1. Bagaimana meningkatkan kemampuan menyimak anak kelompok A melalui bermain *puzzle* huruf di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019?, 2. Bagaimana meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok A melalui bermain *puzzle* huruf di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019?, dan 3. Bagaimana meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok A melalui bermain *puzzle* huruf di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019?.

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan menyimak anak kelompok A melalui bermain *puzzle* huruf di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember tahun pelajaran 2018/2019, 2. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan berbicara anak kelompok A melalui bermain *puzzle* huruf di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah, 3. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan membaca anak kelompok A melalui bermain *puzzle* huruf di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. penelitian ini berlatar belakang di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember. Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah model interaktif Miles dan Huberman dengan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian ini adalah: 1. Kemampuan menyimak anak dapat ditingkatkan melalui bermain *puzzle* huruf pada kelompok A di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember tahun pelajaran 2018/2019 yang dapat dilihat dengan bertambahnya fokus anak dalam menyusun *puzzle* huruf menjadi sebuah bentuk. 2. Kemampuan berbicara anak dapat ditingkatkan melalui bermain *puzzle* huruf pada kelompok A yang terlihat ketika berlangsungnya kegiatan bermain *puzzle* huruf memberikan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak. 3. Kemampuan membaca anak dapat ditingkatkan melalui bermain *puzzle* huruf pada kelompok A yang dapat dilihat ketika menggunakan *puzzle* huruf membantu anak untuk mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Istilah	9
F. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Kajian Teori	16
1. Kecerdasan Majemuk	17

2. Kecerdasan Verbal Linguistik	18
3. Kemampuan Menyimak	21
4. Kemampuan Berbicara	25
5. Kemampuan Membaca	30
6. Bermain <i>Puzzle</i> Huruf	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	40
B. Lokasi Penelitian	41
C. Subyek Penelitian	41
D. Teknik Pengumpulan Data	42
E. Analisis Data	45
F. Keabsahan Data	47
G. Tahap-tahap Penelitian	48
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	
A. Gambaran Objek Penelitian	52
B. Penyajian Data dan Analisis	56
C. Pembahasan Temuan	68
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	75
B. Saran-saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Matrik Penelitian
2. Formulir Pengumpulan Data
3. Gambar/ Denah
4. Struktur Organisasi
5. Jurnal Kegiatan Penelitian
6. Surat Ijin Penelitian
7. Surat Keterangan Selesai Penelitian
8. Biodata Penulis



DAFTAR TABEL

No	Uraian	Halaman
2.1	Persamaan dan Perbedaan	16
4.1	Data Anak RA Ar-Rohmah	55
4.2	Data Inventaris RA Ar-Rohmah	55
4.3	Data Pendidik RA Ar-Rohmah	56
4.4	Hasil Temuan	68



DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Halaman
4.1	Gambar kegiatan menyimak dengan media <i>puzzle</i>	59
4.2	Gambar komunikasi anak dengan media <i>puzzle</i>	63
4.3	Gambar kegiatan membaca dengan media <i>puzzle</i>	67



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan intelektual atau berpikir anak terjadi sangat pesat dalam kurun usia nol sampai enam tahun. Masa usia dini dapat disebut sebagai masa peka belajar. Dalam masa-masa ini segala potensi kemampuan anak dapat dikembangkan secara optimal, tentunya dengan bantuan orang-orang yang berada di lingkungan anak-anak tersebut, misalnya dengan bantuan orang tua dan guru. Hal ini sejalan dengan pemikiran Montessori yang menyebutkan bahwa “anak manusia dibekali dengan ‘kepekaan khusus’ untuk menjalankan tugas sulit pembentukan diri. Kepekaan khusus dikenal dengan istilah *sensitive periods*. *Sensitive periods* adalah masa tertentu dalam tahap perkembangan anak dimana ia memiliki obsesi (ketertarikan yang sangat kuat) terhadap benda-benda atau aktivitas tertentu yang biasanya diulang-ulang cukup lama.”¹

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan bagi anak untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Pendidikan merupakan sarana yang paling penting dalam menguatkan dan meningkatkan potensi yang terdapat dalam diri anak. Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 angka 14 “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia

¹Hernawaty, *Metode Montessori Pendidikan Karakter yang Mengembangkan Potensi Anak* (Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera, 2015), 88.

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”.²

Sebagaimana pendapat Djoko Adi Waluyo bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi 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, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.³

Stimulasi yang diberikan kepada anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Sebagaimana firman Allah yang terdapat dalam surat an-Nahl ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya:”dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.”⁴

Berdasarkan ayat di atas dapat dipahami bahwa setiap anak memiliki kemampuan atau potensi berupa pendengaran, penglihatan, dan hati atau perasaan. Dengan adanya hal tersebut sebagai guru atau orang tua yang memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan potensi tersebut.

²Undang-Undang Rebulik Indonesia No. 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional* Bab I Pasal I ayat 14.

³Djoko Adi Walujo, *Kompendium Pendidikan Anak Usia Dini* (Depok: Prenada Media Group, 2017), 2.

⁴Al-Qur’an dan Terjemahnya, 16: 78, (Bandung: Diponegoro), 220.

Aspek-aspek perkembangan anak usia dini telah tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini bahwa program-program pengembangan yang mencakup nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.⁵

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan adalah aspek perkembangan bahasa anak. Bahasa sebagai anugerah dari sang Pencipta memungkinkan individu dapat hidup bersama dengan orang lain, membantu memecahkan masalah, dan memposisikan diri sebagai makhluk yang berbudaya. Menurut Lilis Madyawati “kecerdasan bahasa disebut juga dengan kecerdasan linguistik, yaitu kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif baik secara lisan maupun tulisan.”⁶ Kecerdasan ini mencakup kepekaan terhadap arti kata, urutan kata, suara, ritme, dan intonasi dari kata yang diucapkan, termasuk kemampuan untuk mengerti kekuatan kata dalam mengubah kondisi pikiran dan menyampaikan informasi.

Manusia berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa. Kecerdasan bahasa adalah kecerdasan yang berhubungan dengan kemampuan untuk melakukan sekaligus memahami informasi dan komunikasi kepada/ dari pihak lain, baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Campbell kecerdasan verbal linguistik yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk berpikir dalam bentuk kata-kata dan

⁵Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 146 Tahun 2014 *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini* Pasal 5 ayat (1).

⁶Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2017), 126.

menggunakan bahasa untuk mengekspresikan dan menghargai makna yang kompleks. Seseorang dengan kecerdasan verbal linguistik yang tinggi dapat memperhatikan suatu penguasaan bahasa yang sesuai.⁷ Kecerdasan verbal linguistik berhubungan dengan kemampuan membaca, menulis, berdiskusi, berargumentasi, dan berdebat. Orang dengan kecerdasan berbahasa dapat menceritakan kisah, berdebat, berdiskusi, menafsirkan, menyampaikan laporan, dan melaksanakan berbagai tugas lain yang berkaitan dengan berbicara dan menulis serta dapat dengan mudah mempengaruhi orang lain melalui kata-kata. Menurut Fadlillah bahwa “kecerdasan linguistik memiliki empat keterampilan utama, yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara.

Kemampuan mengungkapkan bahasa anak usia dini bermacam-macam. Namun menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan dalam lingkup perkembangan bahasa “bahwa pada usia 4-5 tahun anak telah dapat berpartisipasi dalam percakapan.”⁸ Percakapan yang terjadi dapat berjalan dengan kondusif apabila anak telah memiliki kecerdasan linguistik sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Kemampuan bahasa verbal linguistik anak dapat ditingkatkan dengan cara bermain. Karena dengan bermain anak akan memperoleh pengalaman yang luar biasa yang dapat mengembangkan kemampuan

⁷Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2017), 127.

⁸Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini* Bab IV.

verbal linguistiknya. Salah satu permainan yang dapat digunakan oleh guru maupun orang tua adalah bermain *puzzle*. Menurut Armstrong beberapa strategi yang dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan verbal linguistik anak yaitu dengan bermain *puzzle* huruf.⁹

Puzzle huruf merupakan permainan yang dibuat dari huruf-huruf yang terpisah dan dapat disusun kembali menjadi rangkaian kata-kata.¹⁰ Melalui permainan *puzzle* huruf, anak dapat menyusun kata-kata yang mereka tahu atau bahkan kata-kata baru yang mereka belum pernah mengetahuinya, sehingga dapat menambah kosakata anak dan dapat meningkatkan kecerdasan verbal linguistik anak terutama dalam kemampuan menyimak, berbicara dan membaca anak.

Kemampuan verbal linguistik anak di RA Ar-Rohmah pada kelompok A masih berkembang dengan kurang baik. Hal ini terlihat pada observasi yang dilakukan peneliti pada proses pembelajaran. Kemampuan menyimak anak kelompok A dalam kegiatan menyimak cerita masih terdapat anak dengan kemampuan menyimak yang kurang yaitu sejumlah lima anak dari 22 anak yaitu sekitar 23%, sedangkan kemampuan anak dengan nilai sedang yaitu empat anak atau sekitar 18%, dan kemampuan menyimak anak yang sudah berkembang dengan baik yaitu 13 anak atau sekitar 59%. Kemampuan berbicara anak yang telah berkembang dengan baik yaitu 15 anak atau sekitar 68%, kemampuan berbicara anak yang sedang yaitu berjumlah tiga anak atau sekitar 14%, sedangkan untuk

⁹Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*(Jakarta: Kencana, 2017), 134.

¹⁰Ibid, 154.

anak dengan kemampuan berbicara anak yang kurang yaitu empat anak yaitu sekitar 18%. Kemampuan membaca anak untuk kelompok A memang tidak terlalu memiliki kemampuan yang baik, hal ini terlihat dengan kemampuan membaca anak yang telah dapat membaca lancar hanya delapan anak yaitu sekitar 36%, sedangkan anak dengan kemampuan membaca sedang yaitu terdapat dua anak yaitu sekitar 9% dan anak yang belum dapat membaca terdapat 12 anak atau sekitar 55%.¹¹ Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelompok A. Kemampuan bahasa anak memang berkembang kurang baik. Hal ini disebabkan karena metode yang digunakan guru hanya itu-itu saja. Bahkan untuk media yang digunakan untuk proses pembelajaran juga terbatas, misalnya saja tidak pernah menggunakan media *puzzle* huruf untuk proses pembelajaran.¹² Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hal tersebut. Berdasarkan uraian di atas, maka judul dalam penelitian ini adalah “UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN VERBAL LINGUISTIK MELALUI BERMAIN *PUZZLE* HURUF PADA KELOMPOK A RAUDHATUL ATHFAL AR-ROHMAH KECAMATAN ARJASA KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2018/2019”.

B. FOKUS PENELITIAN

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

¹¹Observasi, Jember 4 Februari 2019

¹²Reni Tri Wijayanti, *Wawancara*, Jember, 4 Februari 2019.

1. Bagaimana meningkatkan kemampuan menyimak anak kelompok A melalui bermain *puzzle* huruf di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019?
2. Bagaimana meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok A melalui bermain *puzzle* huruf di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019?
3. Bagaimana meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok A melalui bermain *puzzle* huruf di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu pada masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.¹³ Berpijak pada fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan menyimak anak kelompok A melalui bermain *puzzle* huruf di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember tahun pelajaran 2018/2019.
2. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan berbicara anak kelompok A melalui bermain *puzzle* huruf di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember tahun pelajaran 2018/2019.

¹³Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 45.

3. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan membaca anak kelompok A melalui bermain *puzzle* huruf di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember tahun pelajaran 2018/2019.

D. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi ilmiah dalam bidang kecerdasan linguistik anak usia dini melalui kegiatan bermain *puzzle* huruf.

2. Secara Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti

Untuk mengetahui lebih jauh tentang kecerdasan linguistik anak usia dini yang dapat dikembangkan melalui bermain *puzzle* huruf.

- b. Bagi lembaga yang diteliti

Diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu referensi kegiatan untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia dini.

- c. Bagi anak

Bagi anak yang diteliti diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan linguistiknya.

d. Bagi guru

Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan menjadi pemasukan pemikiran dan pengembangan dunia pendidikan pada umumnya tentang penggunaan metode bermain *puzzle* huruf untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak.

e. Bagi IAIN Jember

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

E. DEFINISI ISTILAH

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh peneliti.¹⁴

1. Peningkatan Kecerdasan Verbal Linguistik

Kecerdasan verbal linguistik adalah kecerdasan dalam mengolah kata atau kemampuan menggunakan kata secara efektif baik secara lisan maupun tertulis.¹⁵

Berdasarkan pendapat di atas, istilah peningkatan kecerdasan verbal linguistik adalah meningkatkan kemampuan anak untuk mengungkapkan kata-kata, yang didahului dengan proses menyimak kata.

¹⁴Tim Penyusun, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*, 45.

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

2. *Puzzle* Huruf

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

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

3. Raudhatul Athfal Ar-Rohmah

Raudhatul Athfal Ar-Rohmah adalah lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Kementerian Agama Kabupaten Jember yang berada di Kecamatan Arjasa.

Berdasarkan definisi istilah yang telah dipaparkan di atas, maka yang dimaksud dengan peningkatan kecerdasan verbal linguistik melalui bermain *puzzle* huruf adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca anak usia dini melalui bermain menyusun kepingan *puzzle* yang terdiri dari huruf-huruf sehingga membentuk kata di lembaga Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember.

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

F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

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

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

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

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

BAB Empat, membahas tentang penyajian data dan analisis yang didalamnya berisikan gambaran objek penelitian, penyajian data dan analisis, serta pembahasan temuan.

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

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

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

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

1. Skripsi yang disusun oleh Firdha Adzana Kharismawati dengan judul Upaya Guru Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Verbal Siswa Kelas 5 dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di SD Negeri Siman Sekaran Lamongan.¹⁸ Mahasiswi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang menyusun penelitian ini dengan menggunakan metode kualitatif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kecerdasan linguistik verbal kelas 5, untuk mengetahui uapaya guru dalam mengembangkan kecerdasan linguistik verbal kelas 5 dan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi kecerdasan linguistik verbal kelas 5 pada pembelajaran bahasa inggris di SDN Siman Sekaran Lamongan. Hasil dari penelitian ini adalah siswa senang berkomunikasi

¹⁸Firdha Adzana Kharismawati, *Upaya Guru Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Verbal Siswa Kelas 5 dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di SD Negeri Siman Sekaran Lamongan*. 2017. Skripsi. (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. 2017).

dengan teman dan gurunya dengan menggunakan bahasa Inggris walaupun kadang bercampur dengan bahasa ibu, guru berupaya terampil dalam menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan, dan faktor pendukung yang ditemukan adalah adanya kegiatan ekstrakurikuler dan kegiatan perlombaan serta terdapat kegiatan yang dilakukan di luar kelas. Sedangkan faktor penghambat yaitu kurang tersedianya alat peraga dan media pembelajaran serta masih ada siswa dengan kemampuan berbahasanya masih kurang.

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

2. Skripsi yang disusun oleh Sri Herawati mahasiswa Universitas Bengkulu tahun 2014. Melakukan penelitian dengan judul Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Melalui Kegiatan Bercerita dengan Media Boneka dan Celemek di Kelompok B2 TK Kartika II-21 Yonif 144/JY Curup Selatan Kabupaten Rejang Lebong.¹⁹ Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan bahasa dengan menerapkan metode bercerita dengan media boneka dan celemek serta

¹⁹Sri Herawati, *Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Melalui Kegiatan Bercerita dengan Media Boneka dan Celemek di Kelompok B2 TK Kartika II-21 Yonif 144/JY Curup Selatan Kabupaten Rejang Lebong*. 2014. Skripsi. (Universitas Bengkulu.2014).

meningkatkan aktivitas pembelajaran bahasa dengan metode bercerita menggunakan boneka dan celemek. Hasil penelitian ini adalah perhatian anak terhadap penjelasan guru meningkat, kerjasama dan keaktifan anak dalam kelompok baik.

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

3. Skripsi yang ditulis oleh Rr. Ekanti Prihartawati Program Studi Pendidikan Luar Biasa Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, tahun 2016 mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, malukakan penelitian dengan judul Pengaruh Media Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III SLB N Sleman.²⁰

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media permainan *puzzle* terhadap kemampuan mengenal huruf vokal

²⁰Rr. Ekanti Prihartawati, *Pengaruh Media Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III SLB N Sleman*. 2016. Skripsi.(Universitas Negeri Yogyakarta. 2016).

pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman. Hasil penelitian bahwa media permainan *puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman. Media permainan *puzzle* memberikan pengaruh positif untuk mengenalkan huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang. Hal tersebut telah dibuktikan dengan adanya perubahan skor dari tes kemampuan mengenal huruf vokal pada fase baseline dan intervensi. Pada saat baseline subjek mendapatkan skor dengan rata-rata 54%, sedangkan pada saat intervensi mendapatkan skor 89,58%. Durasi dalam mengerjakan tugas dari fase baseline hingga intervensi juga semakin pendek. Pada saat baseline durasi dalam mengerjakan tugas yaitu 48 menit sedangkan pada saat intervensi durasi dalam mengerjakan tugas secara mandiri 37 menit.

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

Tabel 2.1
Persamaan dan perbedaan penelitian

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	2	3	4	5
1	Upaya Guru Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Verbal Siswa Kelas 5 dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di SD Negeri Siman Sekaran Lamongan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ kecerdasan linguistik ▪ metode penelitian (kualitatif) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ subjek penelitian 	<p>Dalam penelitian yang dilakukan menekankan pada kemampuan menyimak, berbicara dan membaca anak usia dini dengan metode bermain <i>puzzle</i> huruf</p>
2	Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Melalui Kegiatan Bercerita dengan Media Boneka dan Celemek di Kelompok B2 TK Kartika II-21 Yonif 144/JY Curup Selatan Kabupaten Rejang Lebong	<ul style="list-style-type: none"> ▪ variabel satu 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ variabel dua (bercerita) ▪ metode penelitian (PTK) ▪ subjek penelitian kelompok B 	
3	Pengaruh Media Permainan <i>Puzzle</i> Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III SLB N Sleman	<ul style="list-style-type: none"> ▪ variabel dua 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ metode penelitian kuantitatif ▪ subjek penelitian ABK tunagrahita 	

Orisinalitas dalam penelitian ini adalah memfokuskan pada aspek kecerdasan linguistik dalam menyimak, berbicara, membaca anak melalui permainan *puzzle* huruf yang dilakukan pada kelompok A di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember pada tahun pelajaran 2018/2019.

B. Kajian Teori

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

1. Kecerdasan Majemuk

Kecerdasan merupakan anugrah yang diberikan oleh Allah SWT kepada manusia sebagai salah satu kelebihan manusia. Kecerdasan sering diartikan dalam lingkup yang sempit, karena hanya dilihat dari kemampuan dalam menyelesaikan serangkaian tes IQ, kemudian hasil yang didapat menjadi angka standar kecerdasan. Menurut Gardner “kecerdasan manusia memiliki kecerdasan yang tak terbatas yang dapat dikelompokkan menjadi; kecerdasan linguistik (bahasa), logika-matematika, visual-spasial, gerak tubuh, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan spiritual.”²¹

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

a. Kecerdasan Musikal

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

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

b. Kecerdasan Kinestetik

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

²¹Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2017), 18.

c. Kecerdasan Logika Matematis

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

d. Kecerdasan Linguistik

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

e. Kecerdasan Visual-Spasial

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

f. Kecerdasan Interpersonal

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

g. Kecerdasan Intrapersonal

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

h. Kecerdasan Naturalis

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

i. Kecerdasan Spiritual

Kecerdasan spiritual bersandar dari hati dan terilhami sehingga jika seseorang memiliki kecerdasan spiritual, maka segala sesuatu yang dilakukan akan berakhir dengan sesuatu yang menyenangkan.²²

2. Kecerdasan Verbal Linguistik

Potensi kecerdasan yang dimiliki seseorang tumbuh dan berkembang seiring pertumbuhannya sebagai manusia yang tidak

²²Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2017), 21.

lepas dari keterkaitan faktor internal dan eksternal. Pada dasarnya potensi kecerdasan seseorang secara keseluruhan dapat dikembangkan sehingga kecerdasan seseorang yang lemah dapat menjadi kuat asalkan diberi kesempatan untuk dikembangkan. Kecerdasan verbal linguistik adalah salah satu kecerdasan yang perlu dikembangkan dalam diri anak. Kecerdasan yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk berpikir dalam bentuk kata-kata yang menggunakan bahasa untuk mengekspresikan dan menghargai makna yang kompleks.²³

Kecerdasan verbal linguistik lebih dikenal dengan kecerdasan linguistik. Linguistik adalah sebuah bidang ilmu yang mengkaji dan mempelajari segala sesuatu tentang bahasa mulai dari bentuk (*form*), fungsi (*function*), makna (*meaning*), nilai (*value*), sampai dengan wacana bahasa (*discourse*) secara ilmiah.²⁴

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

²³Lilis madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2017), 126.

²⁴Yendra, *Mengenal Ilmu Bahasa (Linguistik)* (Yogyakarta: Deepublish, 2016), 35.

berbagai ragam bahasa serta mudah mengerti urutan dan arti kata-kata dalam belajar bahasa.²⁵

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

- 1) Menghafal dan mengingat nama, kata, dan istilah baru sepanjang waktu.
- 2) Mempelajari bahasa asing dengan sangat mudah.
- 3) Memahami informasi dan petunjuk/ instruksi baru yang didengarnya.
- 4) Memiliki kepekaan terhadap arti kata dan urutannya yang baru didengarnya.
- 5) Menyampaikan suatu pesan lisan dengan jelas dan runtut.
- 6) Menggunakan kata dan bahasa secara efektif untuk berbicara dalam kehidupan sehari-hari.²⁶

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

- 1) Belajar mendengarkan secara efektif
- 2) Belajar berbicara dengan jelas
- 3) Perbanyak membaca buku-buku baru
- 4) Berlatih menulis kreatif.²⁷

Menurut Lilis Madyawati komponen kecerdasan verbal linguistik mencakup kemampuan menyimak (mendengar secara cermat dan kritis), kemampuan membaca secara aktif, kemampuan berbicara, dan kemampuan menulis.²⁸ Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang

²⁵S. Shoimatul Ula, *Revolusi Belajar: Optimalisasi Kecerdasan melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 88.

²⁶Justinus Reza Prasetyo dan Yeny Andriani, *Multiply Your Multiple Intelligences Malatih 8 Kecerdasan Majemuk pada Anak dan Dewasa* (Yogyakarta: Andi, 2009), 44.

²⁷Ibid, 45.

²⁸Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2017), 134.

Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak dalam lingkup perkembangan bahasa bahwa anak dengan usia 4-5 tahun (kelompok A) anak dapat menyimak perkataan orang lain, anak dapat berpartisipasi dalam percakapan (berbicara), anak mengenal simbol-simbol (membaca), dan meniru huruf (menulis).²⁹ Oleh sebab itu yang kecerdasan verbal linguistik kelompok A yang dapat dikembangkan yaitu kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca.

3. Kemampuan Menyimak

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

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

²⁹Peraturan Pemerintah No. 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

c. *Auding*, yaitu suatu proses yang di dalamnya terdapat asosiasi antara arti dengan pesan yang diungkapkan. *Auding* melibatkan aspek perkembangan semantik dan sintaksis. Dengan memahami semantik, berarti anak memiliki pengetahuan tentang berbagai arti kata, sedangkan sintaksis berkaitan dengan pemahaman anak terhadap aturan dan fungsi kata.³⁰

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

a. Faktor penyimak

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

b. Faktor situasi

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

³⁰Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 4.3.

c. Faktor pembicara

Faktor pembicara juga berperan penting terhadap kegiatan menyimak pada anak. Guru perlu mengkomunikasikan pesan dengan berbagai cara sehingga anak dapat menyimak secara efektif.³¹

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

- a. Usia 3-4 tahun
 - 1) Mengingat permainan jari
 - 2) Memahami konsep sederhana
 - 3) Menikmati mendengarkan cerita yang sama berulang-ulang
 - 4) Menggabungkan kata-kata dan kalimat dari awal berdiskusi ke diskusi selanjutnya dengan buku yang sama
 - 5) Menunjukkan dan memberi nama pada hewan-hewan yang berbeda
 - 6) Mampu memahami dua perintah secara langsung
 - 7) Dapat berbicara secara singkat tentang apa yang dilakukan
 - 8) Dll.
- b. Usia 5-6 tahun
 - 1) Dapat mengenali warna dan bentuk dasar
 - 2) Dapat menunjukkan pemahaman mengenai hubungan tempat
 - 3) Mampu merasakan perbedaan nada dan mengerti tangga nada
 - 4) Dapat melakukan hal yang membutuhkan petunjuk
 - 5) Mampu menjaga informasi dalam urutan yang benar.³²

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

³¹Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 4.4.

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

- a. Menjadi dasar belajar bahasa, baik bahasa pertama maupun bahasa kedua

Kemampuan berbahasa tidak akan dimiliki apabila tidak diawali dengan kegiatan mendengarkan. Seorang anak dapat mengucapkan kata *mama*, *papa* dan sebagainya dilakukan setelah ia sering dan berulang-ulang menyimak pengucapan kata-kata tersebut dari orang yang ada di sekitarnya. Begitu pula dalam mempelajari bahasa asing, yang dimulai dengan kegiatan menyimak.

- b. Menjadi dasar pengembangan kemampuan bahasa tulis (membaca dan menulis)

Kemampuan mendengar ini juga menjadi kemampuan dasar yang harus dimiliki anak sebelum diajarkan membaca. Menurut Pflaum dan Steinberg bahwa kemampuan anak memahami bahasa lisan menjadi satu ciri penanda kesiapan anak diajarkan membaca.

- c. Menunjang keterampilan berbahasa lainnya

Apabila bahasa pembicara sama dengan bahasa penyimak maka penyimak dari hasil menyimaknya akan dapat mengetahui ciri-ciri bahasa pembicara. Hal ini dapat menunjang kemampuan berbicara penyimak. Selain itu, penyimak dari hasil menyimaknya akan memperoleh tambahan perbendaharaan kata yang dapat meningkatkan keterampilan berbahasanya baik lisan maupun tulisan.

- d. Memperlancar komunikasi lisan

Setelah menyimak pembicaraan seseorang, tentu penyimak akan dapat mengetahui isi atau makna pembicaraan tersebut, maka akan terjadi komunikasi antara pembicara dan penyimak. Hal ini berarti, dapat memperlancarkan komunikasi lisan.

- e. Menambah informasi atau pengetahuan

Pengetahuan tentang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi atau informasi lainnya tidak hanya diperoleh melalui membaca, tetapi juga melalui menyimak. Pengetahuan tersebut dapat diperoleh melalui kegiatan mendengarkan berita, ceramah, diskusi, dan lain sebagainya.

Tujuan dari kegiatan menyimak menurut Tarigan adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk belajar

Bagi anak usia dini tujuan mereka menyimak adalah untuk belajar. Misalnya, belajar untuk membedakan bunyi-bunyi yang diperdengarkan guru, mendengarkan cerita, permainan bahasa.

- 2) Untuk mengapresiasi

Artinya menyimak bertujuan untuk dapat memahami, menghayati, dan menilai bahan yang disimak. Bahan yang disimak dengan tujuan ini biasanya berbentuk karya sastra, seperti cerita atau dongeng dan puisi.

3) Untuk menghibur diri

Menyimak yang bertujuan untuk menghibur diri artinya dengan menyimak anak merasa senang dan gembira.

4) Untuk memecahkan masalah yang dihadapi

Tujuan ini biasanya ditemukan pada orang dewasa. Orang yang memiliki masalah dapat mencari pemecahan masalahnya melalui kegiatan menyimak.³³

4. Kemampuan Berbicara

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

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

- a. Faktor Neurologi, yaitu perkembangan kognitif, strategi memproses informasi, dan kemampuan *output* motor serta perkembangan sosial-emosional dan motivasi. Perkembangan kognitif mencakup kecerdasan dan kematangan yang cukup untuk mengolah dan merencanakan apa yang akan dikatakan. Strategi memproses informasi adalah bagaimana memfokuskan perhatian terhadap suatu kata, untuk membedakan antara satu suara dan yang lainnya, serta untuk menangkap suara dalam dan menyimpannya dalam ingatannya sehingga mereka mengeluarkan suara tersebut dalam bentuk kata-kata pada nantinya. Kemampuan *output* motor, kemampuan berbicara membutuhkan koordinasi yang baik antara pergerakan mulut dan lidah. Bahasa termasuk instrumen sosial, maka interaksi antara manusia termasuk bagian penting dalam membangun bahasa dan kemampuan berbicara.
- b. Faktor Struktural dan Fisiologi meliputi kemampuan sensorik, oromuscular, dan mekanisme transmisi bahasa.

³³Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 4.16.

c. Faktor lingkungan mencakup sosial budaya, pangalaman, dan konteks fisik.³⁴

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

1) Kematangan alat berbicara

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

2) Kesiapan berbicara

Kesiapan mental anak sangat bergantung pada pertumbuhan dan kematangan otak.

3) Adanya model yang baik untuk dicontoh oleh anak

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

4) Kesempatan berlatih

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

5) Motivasi untuk belajar dan berlatih

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

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

6) Bimbingan

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

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

1) Fase satu kata (*holofrase*)

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

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

2) Fase dua lebih dari satu kata

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

3) Fase ketiga adalah fase *diferensiasi*

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

Perkembangan bicara anak bertujuan untuk menghasilkan bunyi verbal. Kemampuan berbicara anak akan berkembang melalui pengucapan suku kata yang berbeda-beda dan diucapkan secara jelas. Menurut Dhieni kemampuan berbahasa anak usia 4-6 tahun yang paling efektif dilakukan adalah kemampuan berbicara. Hal ini selaras dengan karakteristik umum kemampuan bahasa anak pada usia tersebut. Karakteristik anak usia dini berdasarkan usia anak adalah sebagai berikut.³⁷

1) Usia empat tahun

- a) Memahami beberapa kata sambung
- b) Mendefinisikan benda yang sama
- c) Menanyakan definisi kata-kata
- d) Menunjuk dada, tumit, pergelangan kaki, rahang

³⁶Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 5.17.

³⁷Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 5.21.

- e) Menamakan warna hijau, kuning, oranya, dan ungu
 - f) Memahami perbandingan
 - g) Mengikuti tiga perintah yang tidak berhubungan dengan urutan yang benar
 - h) Mengajukan pertanyaan “kapan” dan “mengapa”
 - i) Memahami urutan kejadian saat diceritakan
 - j) Menggambarkan perbedaan benda-benda
 - k) Menggambarkan persamaan benda-benda
 - l) Menamakan warna coklat, hitam, merah muda, putih, dan abu-abu
 - m) Membicarakan tentang hubungan sebab akibat dengan menggunakan kata “sehingga”
 - n) Menggunakan kata kerja dan kata benda
 - o) Menunjukkan beraneka ragam penggunaan bahasa: mendapat dan memberikan keterangan, mengekspresikan gagasan, dan pendapat.
- 2) Usia lima tahun
- a) Turut serta dalam percakapan tanpa monopoli
 - b) Menggunakan kata-kata yang berhubungan dengan urutan kejadian
 - c) Menggunakan kata besok dan kemarin
 - d) Menggunakan kalimat yang terdiri dari lima kata, menjawab telepon, menyampaikan pesan sederhana
 - e) Dapat mengulang kalimat yang terdiri dari sembilan dan 10 suku kata

- f) Menjawab pertanyaan secara rutin selama kegiatan kelompok (10-15 menit).
- 3) Usia enam tahun
- a) Menggunakan kalimat yang terdiri dari enam kata
 - b) Menghubungkan pengulangan atau berbagi benda dengan kelompoknya di kelas
 - c) Menjawab pertanyaan “kapan”
 - d) Mengulangi kalimat yang terdiri dari 10 dan 11 suku kata.
5. Kemampuan Membaca

Membaca sangat penting dalam kehidupan manusia. Tidak ada kegiatan yang tidak memerlukan membaca. Dengan membaca manusia dapat memahami banyak hal. Membaca juga merupakan modal untuk mempelajari ilmu-ilmu lain. Untuk itu, manusia perlu memiliki kemampuan membaca. Budaya membaca juga harus dipupuk sejak dini. Namun ada sebagian orang yang bertanya kapan waktu yang pas untuk mengajarkan membaca bagi anak. Ada yang berpendapat membaca baru diajarkan ketika anak sudah masuk SD, tetapi banyak para ahli yang berpendapat bahwa membaca harus distimulasi sejak dini.

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

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

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

Adapun menurut Hari membaca merupakan interpretasi yang

bermakna dari simbol verbal yang tertulis/ tercetak⁴⁰

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

- 1) Anak yang senang membaca akan membaca dengan baik, sebegini besar waktunya digunakan untuk membaca.
- 2) Anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan yang tinggi.
- 3) Membaca akan memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal, dan membuat belajar lebih mudah.
- 4) Kegemaran membaca akan memberikan beragam perspektif kepada anak.
- 5) Membaca dapat membantu anak untuk memiliki rasa kasih sayang.
- 6) Anak-anak yang gemar membaca dihadapkan pada suatu dunia yang penuh dengan kemungkinan dan kesempatan.

³⁹Ibid, 7.3.

⁴⁰Ibid, 7.3.

- 7) Anak-anak yang gemar membaca akan mampu mengembangkan pola berpikir kreatif dalam diri mereka.⁴¹

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

- 1) Kemampuan membedakan auditorial
Anak-anak harus belajar untuk mamahami suara-suara umum di lingkungan mereka dan membedakan di antara suara-suara tersebut.
- 2) Kemampuan diskriminasi visual
Anak-anak harus belajar untuk memahami objek dan pengalaman umum dengan gambar-gambar pada foto, lukisan, dan pantomim.
- 3) Kamampuan (membuat) hubungan suara-simbol
Anak harus mampu mengaitkan huruf besar dan huruf kecil dengan nama mereka dan dengan suara yang mereka representasikan.
- 4) Kamampuan perseptual motoris
Anak-anak harus cukup dewasa untuk mampu menggunakan otot halus tangan dan jari mereka dan untuk melakukan koordinasi gerakan dengan apa yang mereka lihat.
- 5) Kemampuan bahasa lisan
Mereka harus memperluas dan menggunakan kosakata bahasa lisan mereka untuk menjelaskan ide-ide, untuk mendeskripsikan objek dan peristiwa, untuk mengekspresikan perasaan mereka sendiri atau orang imajiner mereka.
- 6) Membangun sebuah latar belakang pengalaman
Hal ini bisa dilakukan dengan kegiatan membacakan kisah yang dapat memunculkan minat baca anak.
- 7) Interpretasi gambar
Menunjukkan gambar kepada anak dan mengajak anak untuk menginterpretasikan gambar secara aktif.
- 8) Progresi ke kiri ke kanan
Memberikan arahan kepada anak bahwa membaca dimulai dari kiri ke kanan.
- 9) Kemampuan merangkai

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

Mengajak anak untuk merangkai sebuah gambar seri dengan benar.

10) Penggunaan bahasa mulut

Membuat sekelompok anak-anak ikut serta dalam kegiatan.

11) Pengenalan melihat kata

Mengajarkan kata-kata yang umum dipakai.

12) Lateralisasi

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

13) Koordinasi gerak

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

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

1) Motivasi

Faktor motivasi akan menjadi pendorong semangat anak untuk membaca. Motivasi dibagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik yaitu motivasi yang bersumber dari pembaca itu sendiri dan motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang bersumber dari luar pembaca itu sendiri.

2) Lingkungan keluarga

Keteladanan harus sesering mungkin ditunjukkan kepada anak oleh orang tua. Dengan menunjukkan perilaku membaca sesering mungkin pada anak, membuat anak gemar membaca.

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

3) Bahan bacaan

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

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

1) Tahap fantasi (*Magical Stage*)

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

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

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

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

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

⁴³Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 7.11.

dirinya, sudah mengenal tulisan kata-kata puisi, lagu, dan sudah mengenal abjad.

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

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

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

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

6. Bermain *Puzzle* Huruf

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

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

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

oleh anak. Dalam hal ini tahapan perkembangan bermain anak dibedakan menjadi empat tahap, yaitu:

1) Tahap eksplorasi

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

2) Tahap permainan

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

3) Tahap bermain

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

4) Tahap melamun

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

Menurut Hurlock terdapat beberapa faktor yang sangat menentukan terhadap jenis permainan yang akan dipilih oleh anak.

Faktor-faktor yang mempengaruhi bermain anak adalah sebagai berikut:

- 1) Kesehatan
Semakin sehat anak, maka semakin banyak energinya untuk bermain aktif, begitupun sebaliknya. Apabila anak sakit-sakitan maka anak lebih menyukai bermain pasif (hiburan).
- 2) Perkembangan motorik
Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.
- 3) Inteligensi
Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif dibandingkan dengan yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan.
- 4) Jenis kelamin
Anak laki-laki kecenderungannya bermain lebih kasar dibandingkan anak perempuan, dan lebih menyukai permainan yang melibatkan fisik motorik mereka.
- 5) Lingkungan
Anak yang berasal dari lingkungan pedesaan kurang bermain dibandingkan mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini dikarenakan kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.
- 6) Status sosial ekonomi
Anak yang berasal dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda. Adapun mereka yang berasal dari kalangan bawah terlihat bermain dalam kegiatan yang tidak mahal, seperti bermain bola dan berenang.
- 7) Jumlah waktu bebas
Jumlah waktu bermain sangat bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

8) Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya.⁴⁶

Salah faktor yang dapat berpengaruh terhadap bermain anak adalah peralatan main. Banyak sekali alat main yang dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan anak. Misalnya saja kecerdasan linguistik anak dapat ditingkatkan dengan bermain *puzzle*. Seperti halnya yang diungkapkan M. Fadlillah selain buku cerita, untuk dapat menstimulasi kecerdasan linguistik anak dapat dilakukan dengan bermain *puzzle* huruf. *Puzzle* huruf adalah sebuah alat permainan edukatif yang terbuat dari kayu yang tujuannya adalah untuk mengenalkan huruf pada anak.⁴⁷

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

- 1) Mengasah otak. Dengan bermain *puzzle*, kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan ini melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah,
- 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. Hal itu dikarenakan anak harus mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh.
- 3) Melatih membaca. Membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.
- 4) Melatih nalar. Bermain *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, kaki, dan lain-lain sesuai dengan logika.
- 5) Melatih kesabaran. Dengan bermain *puzzle* kesabaran akan terlatih karena saat bermain dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
- 6) Pengetahuan. Dengan belajar *puzzle*, anak-anak akan mengenal warna dan bentuk. Anak juga belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia, dan lain-lain.
- 7) Menambah wawasan. Dengan menggunakan media *puzzle* pengetahuan anak dapat bertambah.⁴⁸

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

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

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

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

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

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

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

⁵⁰Ibid, 160.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive dan snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/ kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.⁵¹

Sampel dalam penelitian kualitatif juga disebut sebagai sampel konstruktif, karena dengan sumber data dari sampel itu dapat dikonstruksikan fenomena yang semula masih belum jelas.⁵²

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kualitatif deskriptif yaitu sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis, lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.⁵³ Penggunaan metode ini bertujuan untuk mendapatkan informasi atau data deskriptif berupa kata-kata tertulis ataupun lisan dan perilaku yang diamati di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember dari informan.

⁵¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2010), 15.

⁵²Ibid, 299.

⁵³Lexy J Meolong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), 6.

Jenis penelitian adalah penelitian lapangan (*field research*) karena peneliti harus terjun langsung ke lapangan, terlibat dengan masyarakat setempat. Terlibat dengan partisipan atau masyarakat berarti turut merasakan apa yang mereka rasakan dan sekaligus mendapatkan gambaran yang lebih *komprehensif* tentang situasi setempat.⁵⁴

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian menunjukkan di mana penelitian dilakukan. Lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah RA Ar-Rohmah yang terdapat di Dusun Krajan Kemuning Lor Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember. Peneliti meneliti dengan berbagai pertimbangan yaitu, lokasi RA yang berada di pinggir kota namun, kualitas dan kuantitasnya yang baik, menjadikan alasan yang diambil oleh peneliti. RA Ar-Rohmah yang berada di kawasan pedesaan tidak mengurangi minat terutama bagi masyarakat sekitar untuk memberikan kepercayaan untuk memasukkan putra-putri mereka di lembaga tersebut. Hal tersebut yang membuat jumlah anak di RA Ar-Rohmah terhitung banyak, dibandingkan dengan lembaga-lembaga PAUD lainnya yang ada di desa tersebut.

C. Subyek Penelitian

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

⁵⁴ J. R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya* (Jakarta: Grasindo, 2010), 9.

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

1. Kepala Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Ibu Erma Suryani
2. Guru kelompok A Ibu Reni Tri Wijayanti
3. Wali murid kelompok A yang berjumlah lima yaitu ibunda Khairul, Ibunda Kesya, Ibunda Tasya, Ibunda Maysaroh, dan Ibunda Keiza

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian merupakan langkah yang paling utama, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁵⁵

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

1. Observasi

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

⁵⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), 308.

diteliti.⁵⁶ Peneliti menggunakan teknik observasi sebagai salah satu teknik dalam mengumpulkan data karena dalam sebuah penelitian untuk mendapatkan data yang valid diperlukan pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti di lapangan. Adapun yang ingin diperoleh dari pengamatan ini adalah:

- 1) Upaya meningkatkan kemampuan menyimak anak melalui bermain *puzzle* huruf pada kelompok A di RA Ar-Rohmah.
- 2) Upaya meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui bermain *puzzle* huruf pada Kelompok A di RA Ar-Rohmah.
- 3) Upaya meningkatkan kemampuan membaca anak melalui bermain *puzzle* huruf pada Kelompok A di RA Ar-Rohmah.

2. Interview (wawancara)

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.⁵⁷ Salah satu teknik ini merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi dengan cara tanya jawab berdasarkan tujuan dari fokus penelitian.

Susan Stainback mengemukakan bahwa, dengan wawancara peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang

⁵⁶Ibid, 310.

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), 317.

partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, dimana hal ini tidak bisa ditemukan melalui observasi.⁵⁸

Terdapat beberapa macam wawancara yaitu wawancara terstruktur, semi struktur dan tidak terstruktur.⁵⁹ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis wawancara semiterstruktur karena dalam pelaksanaannya lebih bebas apabila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuannya adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya. Dalam melakukan wawancara, peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan. Data yang ingin diperoleh dari teknik wawancara ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kemampuan menyimak anak melalui bermain *puzzle* huruf di RA Ar-Rohmah?
- 2) Bagaimana kemampuan berbicara anak melalui bermain *puzzle* huruf di RA Ar-Rohmah?
- 3) Bagaimana kemampuan membaca anak melalui bermain *puzzle* huruf di RA Ar-Rohmah?

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.

Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya

⁵⁸ Ibid, 318.

⁵⁹ Ibid, 319.

monumental dari seseorang.⁶⁰ Dokumentasi merupakan upaya pengumpulan bukti dari keterangan dengan menyelidiki benda-benda tertulis seperti gambar, catatan, dan sebagainya. Data yang ingin diperoleh dalam penelitian ini yaitu, rencana kegiatan pembelajaran dan foto-foto yang berkaitan dengan kegiatan bermain *puzzle* huruf.

E. Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah data-data yang diperlukan terkumpul. Menurut Bogdan analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁶¹

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

⁶⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), 329.

⁶¹Ibid, 334.

jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi.⁶²

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yaitu dengan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi atau gabungan ketiganya (triangulasi). Pengumpulan data dilakukan sehari-hari, mungkin juga berbulan-bulan sehingga data yang didapatkan banyak dan bervariasi. Pada tahap awal peneliti melakukan penjelajahan secara umum terhadap objek penelitian, semua yang dilihat dan didengar di catat dan di rekam semua.

2. Kondensasi Data

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

3. Penyajian Data

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

⁶²Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2018), 134.

4. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Langkah ke empat dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskriptif atau gambaran suatu

F. Keabsahan Data

Pengujian keabsahan data dalam penelitian kualitatif berbeda dengan penelitian kuantitatif. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif yang dilakukan, peneliti menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.⁶³ Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

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

⁶³Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2018), 189.

dapat dicek dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik wawancara untuk mengumpulkan informasi tentang kecerdasan verbal linguistik anak, setelah mendapatkan data dari teknik wawancara, peneliti tidak serta merta percaya dengan informasi yang diberikan oleh informan. Sehingga peneliti juga melakukan teknik observasi untuk memperkuat hasil dari wawancara informan.

G. Tahap-tahap Penelitian

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

1. Tahap Persiapan

a. Menemukan masalah di lokasi penelitian

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

b. Menyusun rencana penelitian

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

c. Mengurus perizinan

Peneliti mengurus surat penelitian yang ditujukan kepada lembaga yang diteliti yaitu Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa

Kabupaten Jember kepada pihak kampus. Setelah itu peneliti menyerahkan surat kepada lembaga tersebut untuk mendapatkan izin melakukan kegiatan penelitian.

d. Memilih informan

Langkah selanjutnya yaitu peneliti memilih informan yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan. Informan yang dipilih adalah orang-orang yang memiliki informasi terkait penelitian yang dilakukan.

e. Menyiapkan perlengkapan penelitian

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

2. Tahap pelaksanaan

a. Memahami latar penelitian

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

b. Memasuki lapangan penelitian

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

c. Mengumpulkan data

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

d. Menyempurnakan data yang belum lengkap

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

3. Penyelesaian

a. Menganalisis data yang diperoleh

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

b. Mengurus perizinan selesai penelitian

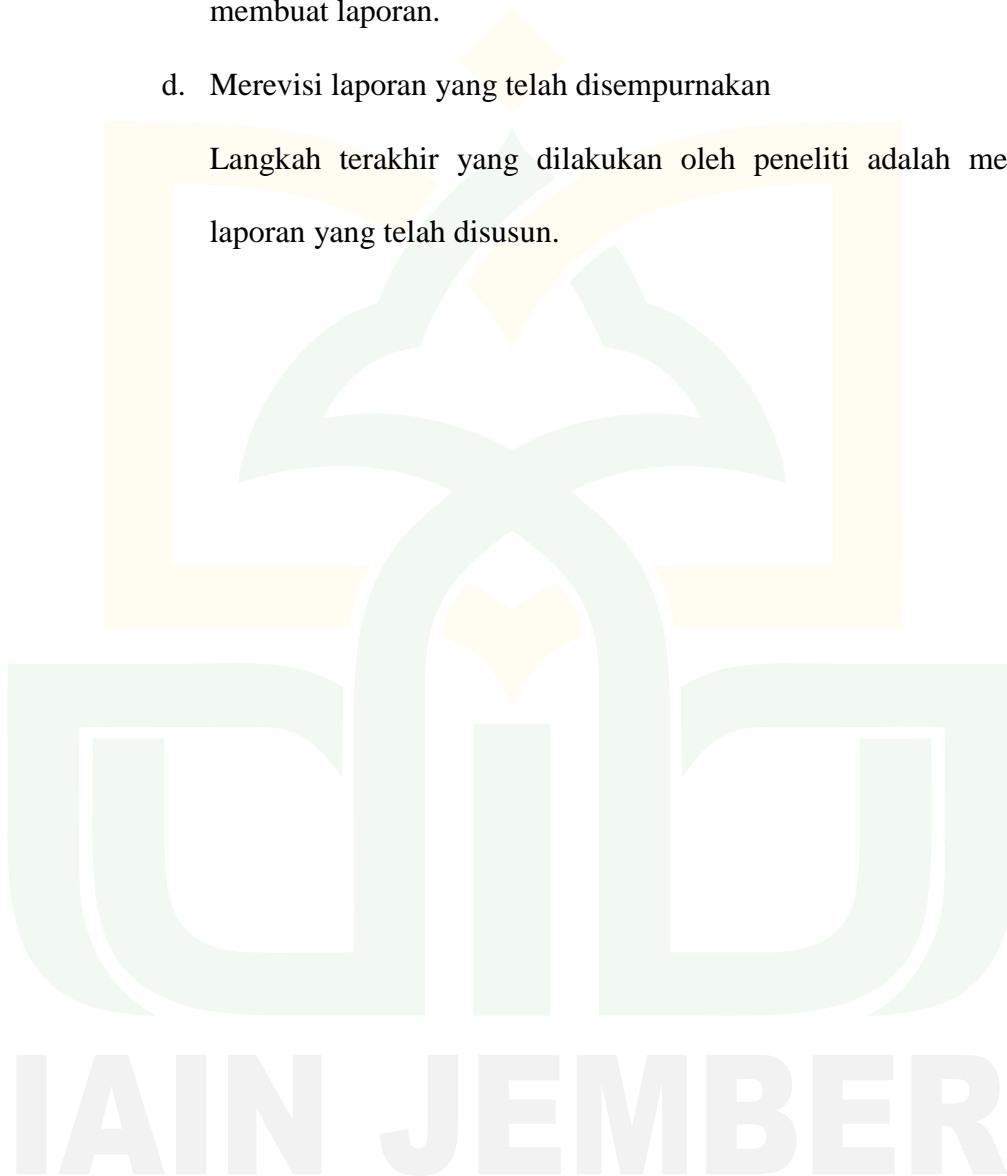
Setelah melakukan penelitian di lembaga Raudhatul Athfal Ar-Rohmah, maka peneliti meminta surat yang menyatakan bahwa penelitian yang dilakukan telah selesai.

c. Menyajikan data dalam bentuk laporan

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

d. Merevisi laporan yang telah disempurnakan

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



BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Jember

Sejarah berdirinya lembaga Raudhatul Athfal Ar-Rohmah tidak bisa terlepas dari sang pendiri yaitu, Ibu Erma Suryani. Ibu Erma merupakan pendidik di Taman Kanak-Kanak Ar-Raudhoh Jember. beliau mengajar disana selama 10 tahun. disamping mengajar di sana, ibu Erma juga mengajar di tempat lain yaitu Taman Kanak-Kanak Raudhatul Muta'alim Jember (yang saat ini sudah tutup). Pada pagi hari Ibu Erma mengajar di Raudhatul Muta'alim dan siangnya mengajar di Ar-Raudhoh. Tiada lelahnya beliau mengabdikan untuk pendidikan anak usia dini. Namun setelah 10 tahun lamanya beliau merasa bahwa lembaga tersebut telah mandiri akhirnya beliau memutuskan untuk mengundurkan diri dari lembaga tersebut. Beliau menginginkan mendirikan sebuah lembaga sendiri.

“saya memberanikan diri untuk mendirikan lembaga sendiri, agar masyarakat sekitar juga mudah ketika anak-anak mereka sudah memasuki usia sekolah. Akhirnya dengan modal tanah di samping pondok ini, saya berusaha membangun lokal untuk pendidikan anak usia dini. Pada awalnya memang sekolah ini tidak banyak orang tahu, sehingga warga sekitar masih *menyekolahkan* anak-anak mereka jauh dari rumah”⁶⁴.

Sebidang tanah di belakang Pondok Pesantren Barokatul yang tak terpakai menjadi lokasi didirikannya Raudhatul Athfal Ar-Rohmah. Tanah

⁶⁴ Erma Suryani, *Wawancara*, Jember 18 Maret 2019

tersebut merupakan wakaf dari Alm. Bapak Abdul Gani yang tidak lain adalah bapak dari pendiri Raudhatul Athfal Ar-Rohmah. Raudhatul Athfal Ar-Rohmah berdiri pada tahun 2010, yang berada di bawah naungan Kementerian Agama Kabupaten Jember. Jumlah anak yang berada di lembaga tersebut pada awalnya hanya 19 anak dengan satu guru dan satu kepala RA. Sampai saat ini jumlah anak yang berada di lembaga Raudhatul Athfal Ar-Rohmah ada 42 anak.⁶⁵

2. Visi, Misi, dan Tujuan Raudhatul Athfal Ar-Rohmah

Visi, misi, dan tujuan RA diambil dari dokumentasi RA.⁶⁶

a. Visi

Mewujudkan siswa yang mandiri, berakhlakul karimah yang unggul dalam prestasi dan peka sosial.

b. Misi

- 1) Melaksanakan bimbingan dan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan efektif dalam suasana yang menyenangkan.
- 2) Mendorong dan membantu setiap siswa untuk mengenali dirinya sehingga dapat mengembangkan diri secara optimal.
- 3) Menumbuh kembangkan penghayatan dan pengamalan agama islam dalam kehidupan sehari-hari.

⁶⁵Erma Suryani, *Wawancara*, Jember, 18 Maret 2019

⁶⁶*Dokumentasi*, Jember, 8 April 2019

c. Tujuan

Sesuai dengan kebutuhan perkembangan dan pertumbuhan agar dapat mandiri untuk, beradaptasi dengan lingkungan sosialnya dan siap masuk SD.

3. Struktur Sekolah

(terlampir)

4. Profil Sekolah

- | | |
|-----------------------------|--|
| a. Nama Raudhatul Athfal | : RA. Ar-Rohmah |
| b. Nomor Statistik Madrasah | : 101235090246 |
| c. NPSN | : 69745040 |
| d. Akreditasi Madrasah | : Belum Terakreditasi |
| e. Alamat Lengkap Madrasah | : Jl. Rasamala II Dusun Krajan
Desa Kemuning Lor
Kecamatan Arjasa
Kabupaten Jember
Provinsi Jawa Timur
Kode Pos 68191 |
| f. NPWP Madrasah | : 03.328.809.3.626.000 |
| g. Kepala Madrasah | : Erma Suryani |
| h. No. Telpon/ Hp | : 085102681481 |
| i. Nama Yayasan | : Lembaga Pendidikan Ar-Rohmah |
| j. Alamat Yayasan | : Jl. Rasamala II Kemuning Lor
Krajan |

- k. No. Akte Pendirian Yayasan : 2016
- l. Kepemilikan Tanah : Yayasan
- m. Status : Sertifikat Wakaf
- n. Luas Tanah : 439 m²
- o. Luas Bangunan : 200 m²

5. Data Anak

Data anak diambil dari dokumentasi RA.⁶⁷

Tabel 4.1
Data Anak RA Ar-Rohmah

Tahun 2018/2019				
	Kelompok A		Kelompok B	
	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki	Perempuan
	12	10	6	14
	22		20	
Jumlah	42			

6. Daftar Inventaris RA

Daftar inventaris diambil dari dokumentasi RA.⁶⁸

Tabel 4.2
Daftar Inventaris RA Ar-Rohmah

No	Nama Barang	Jumlah
1	Kursi guru	4 buah
2	Meja guru	2 buah
3	Kursi anak	40 buah
4	Meja anak	20 buah
5	Meja kepala RA	1 buah
6	Kursi Kepala RA	2 buah
7	Loker	2 buah
8	Papan tulis	2 buah

⁶⁷Dokumentasi, Jember, 8 April 2019

⁶⁸Dokumentasi, Jember, 8 April 2019

7. Data Pendidik dan Kependidikan

Data pendidik diambil dari dokumentasi RA.⁶⁹

Tabel 4.3
Data pendidik RA Ar-Rohmah

No	Nama	Tempat, Tgl lahir	Jabatan	Ijazah terakhir	TMT	Alamat
1	Erma Suryani	Jember, 3 Juni 1966	Kepala RA	SMA	1 Juli 2006	Jl. Rasamala II Kemuning Lor Krajan
2	Erfin Tri S.	Jember, 13 April 1982	Guru	S1	1 Juli 2006	Jl. Rasamala II Kemuning Lor Krajan
3	Reni Tri W.	Jember, 17 Juni 1992	Guru	SMA		

B. Penyajian Data dan Analisis

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

⁶⁹Dokumentasi, Jember, 8 April 2019

1. Meningkatkan Kemampuan Menyimak pada Kelompok A melalui Bermain *Puzzle* Huruf

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

Kemampuan menyimak dapat dikembangkan secara optimal dengan beberapa cara, salah satunya adalah dengan bermain *puzzle* huruf. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti di lembaga Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember, terkait dengan meningkatkan kemampuan menyimak melalui bermain *puzzle* huruf, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelompok A dan wali murid kelompok A.

Menurut Ibu Reni Tri Wijayanti selaku guru kelompok A, mengatakan bahwa:

“Untuk kemampuan menyimak kelompok A yang usianya 4-5 tahun, anak-anak masih kurang berkembang dengan baik. Banyak anak yang apabila saya menjelaskan atau bercerita tentang tema hari ini, banyak anak yang tidak fokus, kadang malah ada yang bergurau dengan temannya sendiri, saya tidak dihiraukan. Padahal saya juga menggunakan berbagai cara agar anak dapat menyimak dengan baik. Misalnya cara-cara yang saya gunakan yaitu, menggunakan media ketika menjelaskan, tapi ya begitu, tidak lama anak dapat menyimak. Namun saya pernah menggunakan media *puzzle* untuk mengenalkan huruf-huruf kepada anak, anak-anak sangat antusias sekali dengan kegiatan itu. Akhirnya saya

menggunakan media tersebut untuk mengembangkan kemampuan menyimak anak-anak.”⁷⁰

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

Menurut ibunda Khoirul, salah satu kelompok A, mengatakan bahwa: “*kalo* anak saya *suruh* menyimak itu, masih kurang.”⁷¹ Hal itu sama dengan pendapat dari ibunda Kesya yang berkata “Kesya itu kalau di rumah, kalau disuruh menyimak kadang *enggak* fokus, sering bengong, *enggak tau mikirin apa*. Menyimaknya itu masih kurang.”⁷²

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan informan yaitu wali murid kelompok A, terkait dengan kemampuan menyimak anak di lingkungan rumah dapat disimpulkan bahwa, kemampuan menyimak anak di lingkungan rumah relatif masih kurang berkembang dengan baik.

Hal ini dapat dilihat pada saat anak diajak berbicara orang tuanya, anak

⁷⁰Reni Tri Wijaya, *Wawancara*, Jember, 20 Maret 2019

⁷¹Nur Hasanah, *Wawancara*, Jember, 22 Maret 2019

⁷²Bibit Siti Yuliana, *Wawancara*, Jember, 22 Maret 2019

terkadang tidak fokus yang dapat terlihat dengan proses melamunnya anak.

Gambar 4.1
Kegiatan menyimak



Selain dari metode wawancara yang dilakukan, peneliti juga menggali informasi terkait dengan kemampuan menyimak anak usia dini dengan menggunakan metode observasi partisipatif dengan langsung ikut dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelompok A bahwa dalam proses pembelajaran di kelas, guru sering menggunakan metode tanya jawab, demonstrasi, dan pemberian tugas. Namun sebelum memberikan tugas kepada anak didik, guru menggunakan media *puzzle* huruf dengan tujuan untuk menggiring anak agar lebih fokus pada kegiatan selanjutnya. Dengan menggunakan *puzzle* huruf, anak antusias dalam melakukan kegiatan. Anak lebih fokus melihat dan memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru mereka. Pada saat guru menjelaskan bagian-bagian gambar atau huruf yang ada di *puzzle* anak lebih mudah memahaminya. Sehingga pada saat guru menggali informasi apakah anak tersebut dapat menyimak dengan baik dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan

sederhana, misalnya “ini buah apa?, huruf awanya apa? anak dapat menjawab dengan benar.⁷³

2. Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Kelompok A melalui

Bermain *Puzzle* Huruf

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

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

Ibu Reni Tri Wijayanti mengatakan bahwa “kemampuan berbicara anak-anak di kelompok ini relatif lancar semua, hanya sebagian kecil yang belum dapat berbicara dengan lancar. Apalagi kalau dikasih mainan yang melibatkan interaksi dengan teman yang lain, langsung sudah anak-anak berbicara tanpa *dikomando*. Saya pernah mencoba menggunakan media *puzzle* huruf yang saya berikan kepada anak-anak pada saat bermain terpimpin, anak-anak langsung senang sekali. Langsung menyusun strategi (*ibaratnya*) dalam menyusun *puzzle* tersebut. Dan pada saat permainan selesai, saya *kan* melakukan kegiatan bercakap-cakap untuk mengetahui apakah anak-anak memahami apa yang telah dilakukan pada saat itu. Banyak anak yang senang sekali bercerita. Hal ini sudah terlihat kalau kemampuan berbicara dapat dikembangkan dengan media *puzzle* huruf.⁷⁴

⁷³Observasi, Jember, 20 Maret 2019

⁷⁴Reni Tri Wijaya, *Wawancara*, Jember, 27 Maret 2019

Berdasarkan penjelasan Ibu Reni Tri Wijayanti sebagai guru kelompok A, beliau telah menjelaskan tentang kemampuan berbicara anak pada kelompok A. Sebagian besar di dalam kelas, anak telah dapat berbicara dengan lancar. Namun, kegiatan untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak harus tetap dikembangkan secara optimal, agar anak-anak dapat berkembang seluruhnya dalam satu kelas khususnya dengan cara-cara yang kreatif. Salah satu cara yang ditempuh oleh guru kelompok A tersebut yaitu menggunakan media *puzzle* huruf. *Puzzle* huruf dipilih karena dengan menggunakan media tersebut komunikasi aktif akan terjalin diantara anak-anak yang sedang memainkannya. Dengan adanya komunikasi yang aktif tersebut, anak yang semula malas untuk berbicara dengan temannya akhirnya ikut berbicara untuk menyelesaikan dalam menyusun kepingan-kepingan *puzzle* huruf tersebut. Kemampuan berbicara anak juga terlihat ketika kegiatan menyusun *puzzle* huruf telah usai, guru melakukan kegiatan bercakap-cakap untuk menggali pengetahuan anak tentang apa yang telah dilakukan. Anak dengan kemampuan berbicara baik pastinya akan berbicara dengan lancar dan tuntutan, dan anak dengan kemampuan berbicara yang kurang baik juga dapat menceritakan kegiatan yang telah dia lakukan, walaupun dengan kata-kata yang terpisah-pisah.

Selain melakukan wawancara dengan guru kelompok A, peneliti juga melakukan wawancara dengan wali murid dari kelompok A, terkait dengan kemampuan berbicara anak di lingkungan keluarga (rumah).

Menurut ibunda Tasya mengatakan bahwa “Kalau diajak bicara *cepat* tanggap dan nurut sama orang tua di rumah, setiap pulang sekolah langsung belajar *nulis sama baca*.”⁷⁵ Pendapat yang sama diungkapkan oleh wali murid dari Maysaroh, yang mengatakan bahwa, “*Alhamdulillah, kalo* soal bicara, anak saya kepada orang tua, pasti dengan penuh kesopanan, *ya nurut kalo dibilangin*.”⁷⁶ Sedangkan menurut ibunda dari Keiza mengatakan bahwa “Untuk berbicara anak saya sangat *ceriwis*, banyak tanya tentang sesuatu yang dia tidak pernah tahu dan sesuatu yang tidak pernah dia dengar.”⁷⁷

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

IAIN JEMBER

⁷⁵Duwi Nur Dilawati, *Wawancara*, Jember, 29 Maret 2019

⁷⁶Feni Anggraeni, *Wawancara*, Jember, 29 Maret 2019

⁷⁷Mahmudatul Hasanah, *Wawancara*, Jember, 29 Maret 2019

Gambar 4.2
Anak melakukan komunikasi dengan temannya



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

karena anak sangat terpacu untuk menyelesaikan permainan. Setelah anak menyelesaikan permainan, guru memberikan apresiasi dengan pujian kepada anak yang telah menyelesaikan permainan.⁷⁸

3. Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Kelompok A melalui

Bermain *Puzzle* Huruf

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

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

⁷⁸Observasi, Jember, 27 Maret 2019

Menurut Ibu Reni Tri Wijayanti bahwa “kemampuan membaca anak kelompok A masih kembang berkembang dengan baik, *kok* membaca? Berbicara saja terkadang anak masih sulit untuk menyampaikan. Tapi ada sebagian anak yang sudah mengenal huruf-huruf penyusun namanya, sehingga dia bisa membaca benda yang ada kaitannya dengan huruf penyusun namanya. Kalau saya mengajarkan membaca pada anak ya pake buku panduan biasanya, tapi *kan* kasian sama anak, anak seperti tertekan, tapi mau bagaimana lagi *lah wong ibunya minta seperti itu*. Tapi saya enggak kalah akal, saya pake *puzzle* huruf itu mengajarkan membaca sama anak. kalau pake *puzzle* huruf, anak-anak belajara membacanya jadi senang. Juga hasilnya tambah bagus. Anak dapat menyebutkan kata-kata dengan huruf yang sesuai. Misalnya huruf “A”, *hayo* anak-anak kata apa yang di awali huruf “A”, langsung sudah dijawab sama anak-anak, apel, ayam, anjing, aku, dan lain-lain.”⁷⁹

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

Sedangkan menurut wali murid dari ananda Keiza yang diwawancari oleh peneliti mengatakan bahwa “untuk kemampuan membaca, anak saya masih kurang lancar, untuk saat ini, anak saya masih tahap mengingat huruf dan membedakannya, tetapi jika hanya menggabungkan dua huruf, anak saya sudah bisa

⁷⁹Reni Tri Wijayanti, *Wawancara*, Jember, 3 April 2019

membacanya seperti huruf “b” dan “a” dibaca “ba”, huruf “c” dan “a” dibaca “ca”, tapi kalau penggabungan suku kata, anak saya masih kurang lancar.”⁸⁰

Sedangkan menurut wali murid dari ananda Maysaroh mengatakan bahwa “kalau soal membaca, anak saya sekarang *udah* bisa lancar dan meningkat. Tapi kami sebagai orang tuanya tidak akan pernah lelah dan putus asa untuk mengajari semuanya dan kami sangat bersyukur telah mempunyai anak yang bisa nurut perkataan kedua orang tuanya.”⁸¹

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

IAIN JEMBER

⁸⁰Mahmudatul Hasanah, *Wawancara*, Jember, 5 April 2019

⁸¹Feni Angraeni, *Wawancara*, Jember, 5 April 2019

Gambar 4.3
Kegiatan membaca dengan media *puzzle* huruf



Selain dengan menggunakan metode wawancara, peneliti juga menggunakan metode observasi. Pada saat observasi tentang bermain *puzzle* huruf, guru memang menjadi model utama dalam pembelajaran, namun dalam bermain *puzzle* huruf, guru hanya menjadi fasilitator yang membantu anak-anak untuk menyediakan media *puzzle* huruf. Setelah guru memberikan penjelasan cara bermainnya, anak-anak langsung bermain sendiri dengan teman yang lain dalam satu kelompok, karena kelas masih dibagi menjadi tiga kelompok kecil. Masing-masing kelompok menyusun strategi untuk dapat menyelesaikan secara cepat dengan menyusun kepingan-kepingan *puzzle* huruf tersebut. Kelompok yang selesai pertama langsung menghadap ke guru untuk menunjukkan hasilnya. Pada saat anak menunjukkan hasilnya guru menyuruh satu persatu anak untuk membaca *puzzle* huruf yang telah disusun dengan sempurna. Setelah semua selesai, guru menunjukkan satu per satu *puzzle* huruf yang telah disusun oleh anak-anak. Anak diminta untuk membaca masing-masing dari *puzzle* huruf, anak-anak sangat antusias dengan kegiatan membaca dengan cara seperti

ini. Tidak terlihat anak dengan raut wajah yang takut ataupun bosan dengan pembelajaran yang menyenangkan tersebut.⁸²

C. Pembahasan Temuan

Pembahasan temuan dari skripsi ini berdasarkan hasil data yang diperoleh dari objek penelitian selama peneliti melakukan penelitian di Raudhatul Athfal Ar-Rohman, diaman teori- teori yang telah disajikan pada BAB II yang merupakan pemecahan masalah secara teoritis, setelah itu dibandingkan dengan hasil penelitian yang merupakan pemecahan secara empiris, maka dapat dikemukakan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil TEMAUN

No	Fokus Penelitian	Temuan
1	Bagaimana meningkatkan kemampuan menyimak anak kelompok A melalui bermain <i>puzzle</i> huruf dapat di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019?	<p>Kemampuan menyimak anak usia dini dapat dikembangkan dengan bermain <i>puzzle</i> huruf.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak lebih fokus memperhatikan guru menjelaskan tentang kegiatan hari itu. • Pada saat guru menjelaskan bagian-bagian gambar atau huruf yang ada di <i>puzzle</i> anak lebih mudah memahaminya. • Pada saat guru menggali informasi apakah anak tersebut dapat menyimak dengan baik dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan sederhana, misalnya “ini buah apa?, huruf awanya apa? anak dapat menjawab dengan benar.

⁸²Observasi, Jember, 3 April 2019

2	<p>Bagaimana meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok A melalui bermain <i>puzzle</i> huruf dapat di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019?</p>	<p>Kemampuan berbicara anak dapat ditingkatkan dengan bermain <i>puzzle</i> huruf.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adanya komunikasi yang efektif ketika anak bermain <i>puzzle</i> huruf bersama teman-temannya. • Pada saat <i>puzzle</i> huruf diberikan kepada anak, anak langsung menyusun strategi, yaitu berbicara dengan teman yang menjadi satu kelompoknya agar dapat menyusun kepingan-kepingan <i>puzzle</i> huruf tersebut dengan cepat dan benar. • Setelah selesai menyusun <i>puzzle</i>, anak maju kepada guru untuk mnyerahkan hasilnya, dan guru menanyakan tentang <i>puzzle</i> tersebut. • Anak dengan kemampuan berbicara yang baik, dapat menjawab pertanyaan guru dengan lancar.
3	<p>Bagaimana meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok A melalui bermain <i>puzzle</i> huruf dapat di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019?</p>	<p>Kemampuan membaca anak dapat ditingkatkan dengan bermain <i>puzzle</i> huruf.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketika anak telah selesai menyusun huruf-huruf tersebut anak dapat menyebutkan dari masing-masing huruf dengan senang dan antusias. • Anak dapat mengembangkan huruf awal dengan menyebutkan nama-nama benda yang anak tahu.

Adapun lebih rinci pembahasan temuan akan dibahas sebagai berikut:

1. Meningkatkan Kemampuan Menyimak pada Kelompok A melalui Bermain *Puzzle* Huruf

Kemampuan menyimak anak usia dini berkembang sesuai dengan usianya. Pada usia 4-5 tahun atau pada kelompok A, kemampuan menyimak anak sudah harus mengerti dua perintah yang diberikan secara bersamaan dan anak juga sudah harus memahami cerita yang dibacakan. Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan menyimak anak, misalnya saja guru memiliki peran penting untuk mengembangkan kemampuan menyimak di lembaga. Peran orang tua juga memiliki peran penting untuk mengembangkan kemampuan menyimak di lingkungan rumah.

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

Media *puzzle* huruf digunakan oleh guru di lembaga Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Jember untuk mengembangkan kemampuan menyimak anak. pada mulanya media yang digunakan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan menyimak anak menggunakan gambar atau boneka. Setelah guru menggunakan media *puzzle* huruf kemampuan menyimak anak bertambah baik. Hal ini terlihat ketika anak bermain

puzzle huruf anak lebih fokus dengan kepingan-kepingan *puzzle* huruf tersebut, sehingga kemampuan menyimak anak dapat meningkat. Hal ini juga terlihat ketika setelah melakukan kegiatan bermain *puzzle* huruf anak akan dapat menjawab pertanyaan terkait dengan *puzzle* yang dimainkan. Dengan demikian *puzzle* huruf dapat meningkatkan wawasan anak karena anak menyimak dengan baik.

Berdasarkan hasil dan pembahasan temuan di atas, hasil penelitian ini relevan dengan teori yang dinyatakan oleh Rani Yulianti “salah satu manfaat yang dapat ditemukan dengan menggunakan media *puzzle* huruf adalah bertambahnya wawasan anak, ketika anak bertambah fokus menggunakan *puzzle* huruf tersebut.”⁸³

2. Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Kelompok A melalui Bermain *Puzzle* Huruf

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

⁸³Rani Yulianti, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak* (Jakarta: Laskar Aksara, 2016), 43.

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

Puzzle huruf digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak. hal ini terlihat ketika media *puzzle* huruf diberikan kepada anak ketika bermain terpimpin, anak dengan kelompok kecilnya mulai menyusun strategi, dengan berdiskusi dengan teman yang lain. Dengan adanya komunikasi yang aktif tersebut, kemampuan berbicara anak akan berkembang dengan baik. *Puzzle* huruf merupakan media yang menciptakan lingkungan belajar yang kondusif yang membuat anak lebih asyik bermain. Apabila anak telah asyik bermain maka anak akan berkomunikasi dengan temannya secara lancar.

Berdasarkan dari hasil penyajian data yang telah didapatkan dengan wawancara, yang didukung dengan observasi dan dokumentasi, serta setelah data di analisis, maka dapat dikemukakan bahwa kemampuan berbicara anak kelompok A di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah dapat ditingkatkan dengan menggunakan media *puzzle* huruf. Hasil temuan ini relevan dengan teori yang dinyatakan oleh Lilis Madyawati

“bahwa dengan menggunakan media *puzzle* huruf, dapat menciptakan lingkungan bermain yang menyenangkan bagi anak. dengan adanya lingkungan yang menyenangkan bagi anak, maka komunikasi anak akan terjalin dengan baik. Sehingga anak dapat berbicara dengan lancar bersama dengan teman mainnya.”⁸⁴

3. Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Kelompok A melalui Bermain *Puzzle* Huruf

Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang agak tinggi dalam tingkatan kemampuan berbahasa pada anak usia dini, khususnya pada anak usia 4-5 tahun atau pada anak kelompok A. Meskipun demikian kemampuan membaca anak harus tetap dikembangkan oleh para pendidik. Guru memiliki kewajiban untuk mengembangkan kemampuan membaca di lembaga. Setelah dikembangkan di lembaga, di rumahpun hal tersebut juga harus dikembangkan oleh orang tua, agar terjadi sinergi antara guru di lembaga dan orang tua di rumah.

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

⁸⁴Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2017), 160.

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

Berdasarkan hasil penyajian data yang didapatkan peneliti dengan cara wawancara dengan para informan yang didukung dengan metode observasi serta dokumentasi, dan ketika data telah dianalisis, maka dapat dikemukakan bahwa kemampuan membaca anak kelompok A di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah kecamatan Arjasa kabupaten Jember tahun pelajaran 2018/2019 dapat ditingkatkan dengan kegiatan bermain dengan menggunakan media *puzzle* huruf. Hasil temuan ini relevan dengan teori yang dikemukakan oleh Rani Yulianti yang mengatakan bahwa “salah satu manfaat bermain *puzzle* huruf adalah melatih membaca. *Puzzle* huruf membantu anak mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.”⁸⁵

⁸⁵Rani Yulianti, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak* (Jakarta: Laskar Aksara, 2016), 43.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Kemampuan menyimak anak dapat ditingkatkan melalui bermain *puzzle* huruf pada kelompok A di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember tahun pelajaran 2018/2019 yang dapat dilihat dengan bertambahnya fokus anak dalam menyusun *puzzle* huruf menjadi sebuah bentuk, setelah *puzzle* terbentuk maka wawasan anak akan bertambah dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru dapat dijawab dengan benar oleh anak.
2. Kemampuan berbicara anak dapat ditingkatkan melalui bermain *puzzle* huruf pada kelompok A di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember tahun pelajaran 2018/2019 yang terlihat ketika berlangsungnya kegiatan bermain *puzzle* huruf memberikan lingkungan belajar yang menyenangkan. Dengan lingkungan yang menyenangkan tersebut maka akan terjadi komunikasi yang baik antar anak, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak.
3. Kemampuan membaca anak dapat ditingkatkan melalui bermain *puzzle* huruf pada kelompok A di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah kecamatan Arjasa Kabupaten Jember tahun pelajaran 2018/2019 yang dapat dilihat

ketika menggunakan *puzzle* huruf membantu anak untuk mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.

B. Saran-saran

1. Guru

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

2. Orang Tua Anak

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

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Kemampuan menyimak anak dapat ditingkatkan melalui bermain *puzzle* huruf pada kelompok A di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember tahun pelajaran 2018/2019 yang dapat dilihat dengan bertambahnya fokus anak dalam menyusun *puzzle* huruf menjadi sebuah bentuk, setelah *puzzle* terbentuk maka wawasan anak akan bertambah dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru dapat dijawab dengan benar oleh anak.
2. Kemampuan berbicara anak dapat ditingkatkan melalui bermain *puzzle* huruf pada kelompok A di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember tahun pelajaran 2018/2019 yang terlihat ketika berlangsungnya kegiatan bermain *puzzle* huruf memberikan lingkungan belajar yang menyenangkan. Dengan lingkungan yang menyenangkan tersebut maka akan terjadi komunikasi yang baik antar anak, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak.
3. Kemampuan membaca anak dapat ditingkatkan melalui bermain *puzzle* huruf pada kelompok A di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah kecamatan Arjasa Kabupaten Jember tahun pelajaran 2018/2019 yang dapat dilihat

ketika menggunakan *puzzle* huruf membantu anak untuk mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.

B. Saran-saran

1. Guru

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

2. Orang Tua Anak

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

DAFTAR PUSTAKA

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

- Sri Herawati. 2014. *Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Melalui Kegiatan Bercerita dengan Media Boneka dan Celemek di Kelompok B2 TK Kartika II-21 Yonif 144/JY Curup Selatan Kabupaten Rejang Lebong*. Skripsi. Universitas Bengkulu.
- Sugiyono.2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*.
- Ula, S. Shoimatul. 2013. *Revolusi Belajar: Optimalisasi Kecerdasan melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Undang-Undang Rebulik Indonesia No. 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional* Bab I Pasal I ayat 14.
- Walujo, Djoko Adi. 2017. *Kompendium Pendidikan Anak Usia Dini*. Depok: Prenadamedia Group.
- Wijayanti, Reni Tri. 2019. *Wawancara*. Jember, 4 Februari 2019.
- Yendra. 2016. *Mengenal Ilmu Bahasa (Linguistik)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yulianti, Rani. 2016. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.



DAFTAR PUSTAKA

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

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

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

Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*.

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

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

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

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

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

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



Lampiran 1

MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Masalah
Peningkatan Kecerdasan Verbal linguistik Melalui Bermain <i>Puzzle</i> Huruf Pada Kelompok A RA Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember	<ol style="list-style-type: none"> Kecerdasan Verbal-linguistik Bermain <i>Puzzle</i> Huruf 	<ol style="list-style-type: none"> Menyimak Membaca Berbicara 	<ul style="list-style-type: none"> Tahapan perkembangan menyimak Tahapan perkembangan membaca Tahapan perkembangan berbicara Faktor yang mempengaruhi Hakikat bermain <i>puzzle</i> huruf 	Informan : <ul style="list-style-type: none"> Kepala RA Guru Wali murid Dokumentasi	<ol style="list-style-type: none"> Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif Lokasi penelitian : RA Ar-Rohmah Arjasa Jember Teknik pengumpulan data : <ol style="list-style-type: none"> Observasi Wawancara Dokumentasi Teknik analisis data model interaktif Miles dan Huberman <ol style="list-style-type: none"> Pengumpulan data Kondensasi data Display data Penarikan kesimpulan Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana meningkatkan kemampuan menyimak anak melalui bermain <i>puzzle</i> huruf di Ar-Rohmah Arjasa Jember? Bagaimana meningkatkan kemampuan membaca anak melalui bermain <i>puzzle</i> huruf di RA Ar-Rohmah Arjasa Jember? Bagaimana meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui bermain <i>puzzle</i> huruf di Ar-Rohmah Arjasa Jember?

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vita Maya Amalini
NIM : T201511070
Semester : VIII (delapan)
Prodi/Jurusan : PIAUD/ Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : IAIN Jember

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jember, 27 Mei 2019
Saya yang menyatakan,



Vita Maya Amalini
NIM: T201511070

Lampiran 2

Pedoman Wawancara

- A. Wawancara dengan Kepala RA Ar Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember:
 1. Bagaimana menurut pendapat anda tentang metode yang digunakan di RA yang ada pimpin?
- B. Wawancara dengan Guru kelompok A RA Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember:
 1. Bagaimana kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca kelompok A?
 2. Metode dan media apa yang sering digunakan untuk mengembangkan kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca kelompok A?
 3. Bagaimana menurut pendapat anda tentang keefektifan metode bermain puzzle huruf dalam meningkatkan kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca?
- C. Wawancara dengan wali murid kelompok A RA Ar-Rohmah Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember:
 1. Bagaimana kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca anak dirumah?

CHECLIST OBSERVASI

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

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vita Maya Amalini

NIM : T201511070

Semester : VIII (delapan)

Prodi/Jurusan : PIAUD/ Pendidikan Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : IAIN Jember

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jember, 27 Mei 2019
Saya yang menyatakan,

IAIN JEM

Vita Maya Amalini
NIM: T201511070

Foto kegiatan menyimak dengan media *puzzle* huruf



Anak sedang berbicara untuk menyelesaikan *puzzle* huruf



Anak sedang membaca dengan media *puzzle* huruf



BIODATA PENULIS



- NAMA : VITA MAYA AMALINI
- NIM : T201511070
- Tempat, Tgl. Lahir : Jember, 9 Oktober 1994
- Alamat : Dusun Krajan RT/ RW 002/ 001Desa Kemuning Lor
Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember
- Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
- Riwayat Pendidikan :
1. 2002-2007 SD Negeri Baratan 1 Patrang
 2. 2007-2010 SMP Negeri 10 Jember
 3. 2010-2013 SMK Negeri 1 Jember
 4. 2015- sekarang Program Studi S1 Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember