

**PERKEMBANGAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK MENGGUNAKAN
PERMAINAN KOTAK PINTAR MELALUI MEDIA BAGAN
LEPASAN PADA KELOMPOK A RAUDHATUL
ATHFAL DARUSSA'ADAH PALANGKA RAYA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)**



Oleh :

**MUJIATI
1501180005**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
TAHUN 1441 H/ 2020 M**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MUJIATI

NIM : 1501180005

Jurusan / Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul “ Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Menggunakan Permainan Kotak Pintar Melalui Media Bagan Lepas pada Kelompok A Raudhatul Athfal Darussa’adah Palangka Raya” adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 13 April 2020

buat pernyataan,



MUJIATI

NIM. 1501180005

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **PERKEMBANGAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK MENGGUNAKAN PERMAINAN KOTAK PINTAR MELALUI BAGAN LEPASAN PADA KELOMPOK A RAUDHATUL ATHFAL DARUSSA'ADAH PALANGKA RAYA**

Nama : **MUJIATI**

NIM : **1501180005**

Fakultas : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

Jurusan : **Tarbiyah**

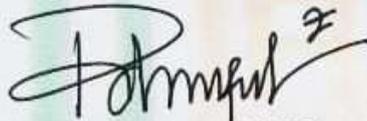
Program Studi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Jenjang : **Strata Satu (S.1)**

Palangka Raya, 13 April 2020

Menyetujui :

Pembimbing 1



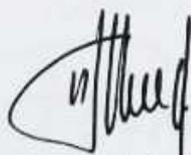
Dr. Hj.Rodhatul Jennah, M.Pd
NIP. 196710031993032001

Pembimbing 2



Jasiah, M.Pd
NIP .196809121998032002

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd
NIP. 19800307 200604 2 004

Ketua Jurusan Tarbiyah



Sri Hidayati, M.A
NIP .19720929 198803 2 002

NOTA DINAS

Hal : Mohon Diujikan/Munaqosah Palangka Raya, 10 April 2020
Skripsi An. mujiati

Kepada
Yth.Ketua Jurusan Tarbiyah FTIK IAIN
Palangka Raya
di-
PALANGKA RAYA

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara:

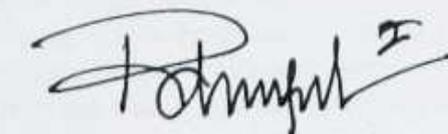
Nama : **MUJIATI**
NIM : **1501180005**
Judul : **PERKEMBANGAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK MENGGUNAKAN PERMAINAN KOTAK PINTAR MELALUI MEDIA BAGAN LEPASAN PADA KELOMPOK A RAUDHATUL ATHFAL DARUSSA'ADAH PALANGKA RAYA**

Sudah dapat diujikan / dimunaqasahkan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

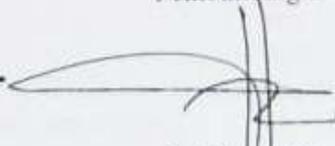
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing 1



Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
NIP. 196710031993032001

Pembimbing 2



Jasiah, M.Pd
NIP .196809121998032002

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul "Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Menggunakan Permainan Kotak Pintar Melalui Media Bagan Lepasn Pada Kelompok A Raudhatul Athfal Darussa'adah Palangka Raya" oleh **mujiati**, NIM 1501180005 Telah Dimunaqasahkan Tim Munaqasah Skripsi Jurusan Tarbiyah Fakultas Ilmu dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 23 April 2020 M/ 29 Sya'ban 1441 H

Tim Penguji

- 1 Sri Hidayati, MA
Ketua / Penguji (.....)
- 2 Prof.Dr.Hj. Hamdanah, M. Ag
Penguji Utama (.....)
- 3 Dr. Hj.Rodhatul Jennah.M.Pd
Penguji (.....)
- 4 Jasiyah, M.Pd
Sekretaris/ Penguji (.....)

Mengetahui



Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Palangka Raya

Dr. Hj.Rodhatul Jennah,M.Pd
NIP. 196710031993032001

**PERKEMBANGAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK MENGGUNAKAN
PERMAINAN KOTAK PINTAR MELALUI MEDIA BAGAN
LEPASAN PADA KELOMPOK A RAUDHATUL
ATHFAL DARUSSA'ADAH PALANGKA RAYA**

ABSTRAK

Perkembangan kemampuan bahasa anak sangat penting di perhatikan. Raudhatul Athfal merupakan wahana pendidikan prasekolah dalam mengembangkan bahasa anak. Penelitian ini bertolak dari observasi lapangan yang menunjukkan bahwa pembelajaran di Raudhatul Athfal Darussa'adah belum menggunakan metode bermain menggunakan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan. Hal ini berdampak pada perkembangan berbahasa anak dengan pembelajaran yang monoton, karena hanya menggunakan metode bercerita dan buku LKS sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan berbahasa anak pada kelompok A menggunakan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan serta hasil penggunaan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subyek dari penelitian ini adalah guru dan anak kelompok A di Raudhatul Athfal Darussa'adah jalan Pinus Palangka Raya yang berjumlah 16 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : 1. Perkembangan kemampuan bahasa anak pada kelompok A, anak mampu melakukan dua perintah sederhana, mampu menjawab pertanyaan sederhana, mampu menuliskan nama dirinya, mampu menyebutkan gambar-gambar yang diperlihatkan, beberapa kata sederhana mulai dapat ditunjukkan melalui merangkai kartu-kartu huruf, mampu menyebutkan huruf awal melalui permainan. 2. Penggunaan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan, memberikan pengalaman baru untuk anak, melatih ketangkasan, pengetahuan, kesabaran, bersosial dan keterampilan. Guru menjadi sangat mudah memberikan stimulus pada anak. 3. Hasil penggunaan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan pada kelompok A yang berjumlah 16 anak dinyatakan berhasil, 6 anak mulai berkembang dan 10 anak berkembang sesuai harapan dalam jangka waktu 8 minggu.

Kata Kunci : Kemampuan Berbahasa , Kotak Pintar Bagan Lepas.

**THE DEVELOPMENT OF CHILDREN'S LANGUAGE ABILITY USING
A SMART BOX GAME THROUGH REMOVABLE CHART MEDIA
AT GROUP A OF RAUDHATUL ATHFAL DARUSSA'ADAH
PALANGKA RAYA**

ABSTRACT

The research was based on field observation that showed the learning at Raudhatul Athfal Darussa'adah had not applied playing method using a smart box game through removable chart media. This affected the development of children's language with monotonous learning, because it only used telling-a-story method and an exercise book (LKS) as the learning media.

This research aims to determine the development of children's language skills in group A using smart box game with removable media chart and the result of using smart box game with removable media chart.

The aim of the research was to improve children's language ability using a smart box game through removable chart media. The research used descriptive qualitative method. The subjects of the research were the children of group A at Raudhatul Athfal Darussa'adah Pinus Street Palangka Raya numbering 16 children. The data collection techniques were observation, interview, and documentation.

The results of this study showed that: 1. The development of children's language skills in group A, the child is able to do two simple commands, able to answer simple questions, able to write his name, able to mention the pictures shown, some simple words begin to be shown through the arrangement of letters cards, able to mention the initial letters through the game. 2. Use smart box game with removable media chart, provide new experience for kids, train agility, knowledge, patience, societal and skill. Teachers are very easy to provide stimulus to children. 3. The result of using smart box game with media Chart of removable in group A of 16 children was declared successful, 6 children began to grow and 10 children develop as expected within 8 weeks time period.

Keywords: language ability, removable chart smart box.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat iman, ihsan kepada kita, serta rahmat, hidayah, dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan judul, **"Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Menggunakan Permainan Kotak Pintar Melalui Media Bagan Lepas pada Kelompok A Raudhatul Athfal Darussaadah Palangka Raya"**. Sholawat beriring salam selalu tecurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat, dan seluruh umat beliau hingga yaumul akhir.

Penulis sadar, penelitian ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dari semua pihak-pihak yang benar-benar konsen dengan dunia penelitian. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Yang Terhormat:

1. Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag Rektor IAIN Palangka Raya yang telah memberikan fasilitas selama kuliah.
2. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangkaraya yang telah mengesahkan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah membantu proses akademik sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Ibu Sri Hidayati, M.A Ketua Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangkaraya yang telah memberi ijin dalam penyusunan skripsi ini.

5. Bapak Setria Rizal Utama, M.Pd Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).
6. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd dosen pembimbing I dan Ibu Jasiah M.Pd dosen pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan dan memberikan motivasi, sehingga peneliti mendapat banyak pengetahuan pada saat bimbingan.
7. Kepala Sekolah RA Darussa'adah beserta staf yang telah memberikan tempat untuk penelitian pada judul skripsi ini.
8. Bapak dan ibu dosen IAIN Palangka Raya yang telah banyak memberikan ilmu tentang pendidikan anak usia dini.
9. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan do'a terbaik kepada semua anak-anaknya sehingga bisa menjadi orang yang bermanfaat di dunia.
10. Terakhir Saya ucapkan terima kasih kepada semua teman-teman prodi PIAUD angkatan tahun 2015 kebersamaannya dalam belajar.
Dalam pelaksanaannya, penelitian ini tak luput dari kesalahan, baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat saya harapkan, karena dengan kritikan akan bisa merubah seseorang menjadi lebih baik. Begitu juga saran dari semua pihak

MOTTO

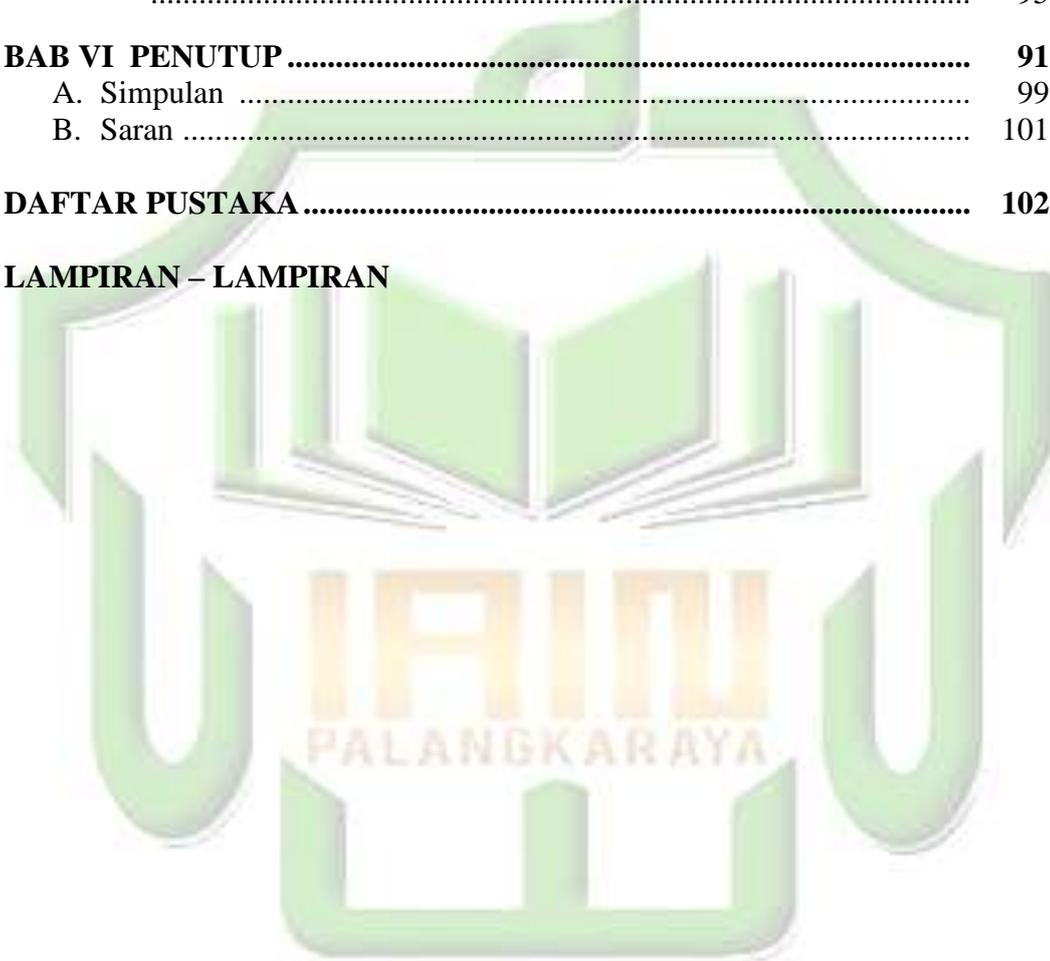
أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ^ط
وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ^ج إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ
ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ^ط وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan (Tuhanmu) dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik” (QS. An-Nahl ayat 125).

DAFTAR ISI

COVER	
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
NOTA DINAS.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
MOTTO	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TEBEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Hasil Penelitian Yang Relevan Sebelumnya.....	9
C. Fokus Penelitian	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian.....	13
F. Manfaat Penelitian.....	13
G. Devinisi Operasional	14
H. Sistematika Penulisan.....	16
BAB II TELAAH TEORI.....	17
A. Deskripsi Teoritik.....	17
1. Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak.....	17
2. Pengertian Permainan Kotak Pintar	22
3. Media Bagan Lepasn	28
B. Kerangka Pikir dan Pertanyaan Penelitian	32
1. Kerangka Pikir	32
2. Pertanyaan Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Metode dan Alasan Menggunakan Metode Penelitian.....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Instrumen Penelitian.....	38
D. Sumber data penelitian	41
E. Teknik pengumpulan data	43
1. Observasi	43
2. Wawancara.....	45
3. Dokumentasi	47
F. Teknik pengabsahan data	47
G. Teknik analisis data	48

BAB IV HASIL PENELITIAN	50
A. Hasil Penelitian	50
BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	73
A. Pembahasan	73
1. Perkembangan kemampuan bahasa anak pada kelompok A RA Darussa'adah Palangka Raya.....	73
2. Penggunaan permainan Kotak Pintar dengan Media Bagan Lepasan	81
3. Hasil penggunaan permainan Kotak Pintar dengan bagan lepasan	95
BAB VI PENUTUP	91
A. Simpulan	99
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN – LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

1. TABEL 3.1 WAKTU PENELITIAN
2. Tabel 3.2 Subjek Penelitian Perkembangan Bahasa Anak menggunakan Permainan Kotak Pintar melalui Bagan Lepas pada Kelompok A RA Darussa'adah Palangka Raya
3. Tabel 3. 3 KD dan Indikator kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun
4. Tabel 3. 4 Kisi-kisi lembar observasi Perkembangan Bahasa Anak menggunakan Permainan Kotak Pintar melalui Bagan Lepas pada Kelompok A RA Darussa'adah Palangka Raya
5. Tabel 3.5 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Perkembangan Bahasa Anak menggunakan Permainan Kotak Pintar melalui Bagan Lepas pada Kelompok A RA Darussa'adah Palangka Raya
6. Tabel 3.6 Data 1 Penilaian Kemampuan Berbahasa Perkembangan Bahasa Anak menggunakan Permainan Kotak Pintar melalui Bagan Lepas pada Kelompok A RA Darussa'adah Palangka Raya
7. Tabel 3.7 Skala Pencapaian Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Perkembangan Bahasa Anak menggunakan Permainan Kotak Pintar melalui Bagan Lepas pada Kelompok A RA Darussa'adah Palangka Raya
8. Tabel 4. 1 Karakteristik Data Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Usia (4-5 Tahun) RA Darussa'adah Palangka Raya
9. Tabel 4. 2 Karakteristik Data Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Usia (4-5 Tahun) RA Darussa'adah Palangka Raya
10. Tabel 4.3 Rekap Data Hasil Observasi Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Menggunakan Permainan Kotak Pintar Dengan Media Bagan Lepas Pada Kelompok A RA Darussa'adah
11. Tabel 4.4 Rekap Data Hasil Observasi Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Menggunakan Permainan Kotak Pintar Dengan Media Bagan Lepas Pada Kelompok A RA Darussa'adah
12. Tabel 4.5 Penggunaan Permainan Kotak Pintar Melalui Bagan Lepas dan Membandingkan Kosakata Lama dengan Kosakata Baru pada kelompok A Raudhatul Athfal Darussa'adah Palangka Raya

13. Tabel 4.6 Penggunaan Permainan Kotak Pintar Melalui Bagan Lepas dan Membandingkan Kosakata Lama dengan Kosakata Baru pada kelompok A Raudhatul Athfal Darussa'adah Palangka Raya
14. Tabel 4.7 Penggunaan Permainan Kotak Pintar Melalui Bagan Lepas dan Membandingkan Kosakata Lama dengan Kosakata Baru pada kelompok A Raudhatul Athfal Darussa'adah Palangka Raya



DAFTAR LAMPIRAN

- 1 Pedoman Observasi
- 2 Pedoman Wawancara
- 3 Hasil Observasi
- 4 Riwayat Hidup Penulis
- 5 Biodata Guru Kelompok A
- 6 Nama Murid Kelompok A
- 7 Profil Subjek Penelitian
- 8 Program Semester
- 9 Rencana Program Pembelajaran Mingguan
- 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
- 11 Lembar Penilaian
- 12 Foto Kegiatan Pembelajaran
- 13 Surat – surat `

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan anak usia dini merupakan masa pertumbuhan yang paling penting karena menentukan masa perkembangan selanjutnya. Masa usia dini menempati posisi yang paling penting dalam perkembangan otaknya. Selanjutnya dinyatakan bahwa perkembangan otak pada anak tersebut mulai usia 0-6 tahun disebut sebagai usia emas (*golden age*). Oleh karena itu, pendidikan usia dini dirasa penting karena pada masa itu sebagai penentu keberhasilan anak kedepan. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari enam aspek perkembangan anak meliputi: kognitif, bahasa, fisik motorik, moral dan agama, sosial mosional dan seni. Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting bagi anak, dengan bahasa sebagai alat komunikasi anak dalam berkomunikasi.

Menurut Zubaydah (2015:3) menyebutkan bahwa bahasa berfungsi sebagai salah satu alat komunikasi dan merupakan sarana penting dalam kehidupan anak. Melalui bahasa, anak dapat saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, dan dapat meningkatkan intelektual, yakni dalam rangka pengembangan pengetahuan dan ketrampilan bahasanya.

Bagi anak usia dini hal tersebut merupakan masa perkembangan yang harus dibina dan dikembangkan agar mereka dapat memanfaatkan kemampuan bahasa secara maksimal. Tanpa ada bimbingan dan arahan, maka ikhawatirkan

perkembangan bahasa mereka tidak sesuai yang diharapkan oleh orang tua di rumah maupun pendidik di lingkungan sekolah.

Sebagaimana ayat alquran surah Ar Rahman ayat 3 dan 4 Allah SWT berfirman:

خَلَقَ الْإِنْسَانَ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ

Artinya: *Allah menciptakan manusia. Mengajarnya pandai berbicara* (QS.Ar- Rahman : 3 – 4)

Manusia diberi potensi oleh Allah Swt berupa diajari-Nya pandai berbicara, bernalar, berbahasa, mengolah serta mengungkapkan pikiran (al-bayan). Kemampuan ini hanya dapat dilakukan oleh manusia. Dengan kemampuan inilah peradaban manusia bisa berkembang dan mengalami kemajuan pesat.

Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan jasmani, dan rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran, sosial dan emosional yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Permendiknas,(2009: 3).

Kontribusi pendidikan anak usia dini prasekolah agar anak mampu mengembangkan potensinya, melalui stimulus intelektual, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usianya, sehingga mereka dapat berkembang secara aktif.

Pada pendapat lain menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pasal 28 tentang Pendidikan anak usia dini dalam (Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009: 1) menyebutkan bahwa, anak usia dini merupakan masa peka,karena

masa ini merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi lingkungan dan menginternalisasikan ke dalam pribadinya. Masa ini merupakan masa awal pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep, diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh karena itu, dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara optimal.

Raudhatul Athfal (RA) adalah sebagai salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini terbagi atas dua jalur. Jalur pendidikan formal dan non formal diperuntukkan bagi anak berusia 4-6 tahun.

Perkembangan berpikir anak-anak usia RA atau pra sekolah sangat signifikan. Perkembangan intelektual anak terjadi pada kurun usia 0 hingga usia prasekolah. Dalam masa-masa ini segala potensi kemampuan anak dapat berkembang secara optimal, dengan bantuan dari orang disekitar dilingkungan anak-anak tersebut, misalnya dengan peran orang tua dan RA.

Salah satu kemampuan anak yang berlangsung di usia RA adalah kemampuan berbahasa. Penguasaan bahasa erat kaitannya dengan kemampuan kognisi anak. Sistematisa berbicara anak menggambarkan sistematisanya dalam berpikir. Selain berbicara terdapat kemampuan menyimak, membaca, dan menulis.

Menurut Novan (2014: 98) menyatakan bahwa ada empat aspek bahasa yang harus dikuasai: *pertama*, fonologi merupakan pengetahuan mengenai sistem suara yang dipergunakan dalam bahasa dan merupakan

aturan untuk mengkombinasikan suara. *Kedua*, semantik adalah pemahaman tentang unit dasar bahasa (morfem) yang mempresentasikan arti kata dan arti kalimat. *Ketiga*, sintaksis merupakan aturan untuk mengkombinasikan kata-kata menjadi frasa atau kalimat yang berarti. *Keempat*, pragmatik merupakan prinsip pemahaman bagaimana bahasa dipergunakan dalam situasi sosial yang berbeda-beda dalam maknanya.

Menurut Lilis (2017:69) tahap Lingustik IV: Bahasa menjelang dewasa/pradewasa (4-5 Tahun). Pada tahap ini, anak sudah mulai menerapkan struktur tata bahasa dan kalimat-kalimat yang rumit.

Pengembangan kemampuan bahasa harus dilakukan melalui perencanaan yang baik, kesesuaian pendekatan, dan metode efektif pembelajaran.

Menurut Upton (2009:107) menyatakan bahwa, 5 tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan kedepannya. Anak mengalami masa bahagia dimaknai terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis diawal tumbuh dan kembang, dan dianggap akan mampu melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya.

Menurut Lilis (2016:138) menyatakan bahwa potensi kecerdasan bahasa pada anak di pengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, kecerdasan yang dimiliki seorang anak pada masa-masa awal pertumbuhannya sampai usia sekolah tidak bisa dibiarkan sendiri untuk berkembang. Potensi tersebut juga didukung oleh orang-orang terdekatnya yaitu orangtua dan sekolah.

Guna mengembangkan kemampuan bahasa anak, diperlukan peran orang dewasa dalam memberi stimulasi, baik di rumah, sekolah maupun lingkungan

sekitarnya. Mereka membutuhkan suatu kesempatan untuk bisa berbicara, berdiskusi, melibatkan diri, mendapat contoh nyata, mendapatkan kesempatan, tanggung jawab, mempraktekan dan beropini, serta memperoleh respon yang tepat dari orang dewasa.

Menurut Lilis (2016:153) untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak, ada berbagai macam permainan yang dapat diterapkan dengan harapan permainan yang dilakukan akan dapat menstimulasi dengan melakukan komunikasi sehingga anak mampu menyampaikan ide, harapan, atau keinginan mereka.

Raudhatul Athfal atau pendidikan prasekolah merupakan wahana yang sangat penting dalam mengembangkan bahasa anak. Anak memperoleh bahasa dari lingkungan keluarga, masyarakat lingkungan tetangga. Dengan bahasa yang mereka miliki, perkembangan kosakata bertahap berkembang dengan pesat sebagaimana dikemukakan oleh Srouf dalam susanto (2014:74) "*Children vocabularies grew quite quickly after they begin to speak,*" penambahan kosa kata anak berkembang pesat disaat memulai berbicara.

Dunia anak identik dengan bermain. Melalui bermain anak dapat bersosialisasi dan belajar banyak hal dari dunianya. Bermain sebagai alat utama melatih kemampuan dalam tumbuh dan kembang anak.

Menurut Novan (2013:99) para psikolog ,setuju bahwa permainan berkontribusi besar terhadap perkembangan karakter anak, seperti karakter mandiri. Apabila permainan tersebut didesain dengan baik, melalui gabungan dua hal : aspek rekreatif dan edukatif.

Menurut John Dewey dalam Suetoto (2004:13) berpendapat bahwa, bermain adalah suatu pandangan atau sikap hidup yang dapat dilakukan dalam segala situasi. Bermain merupakan bentuk aktivitas permainan. Permainan merupakan aktifitas yang menyenangkan bagi tiap orang, terutama bagi anak-anak.

Menurut Johan dalam Subarjah (2005: 13) ciri-ciri bermain sebagai berikut:

- a. Permainan merupakan kegiatan yang dilakukan secara bebas dan sukarela.
- b. Permainan bukanlah "kehidupan"bisa"atau "nyata",karena itu bisa diamati secara perilaku anak selama permainan, mereka berbuat pura-pura atau tidak sungguhan.
- c. Permainan berbeda dengan kehidupan sehari-hari, terutama dalam tempat dan waktu tertentu. Bertalian dengan syarat diatas, permaian memerlukan peraturan.
- d. Permainan memiliki tujuan yang terdapat dalam kegiatan itu, dan tak berkaitan dengan perolehan keuntungan material.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa suatu kegiatan dapat dikatakan kegiatan bermain jika aktifitas itu dilakukan secara sadar, suka rela tanpa paksaan dan tak sungguhan dalam batas waktu, tempat dengan tanpa adanya tujuan memperoleh keuntungan material, dan terikat pada peraturan tertentu yang harus dipatuhi bersama. Bermain dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pembelajaran di Raudhatul Athfal.

Dengan demikian peneliti menggunakan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan. Permainan ini tidak hanya melatih bahasa anak, tetapi 6 aspek perkembangan anak pun bisa tercapai yaitu: moral dan agama, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik dan seni. Dengan cara, penggunaan permainan sesuai dengan pembelajaran dan perkembangan kemampuan anak.

Permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan ini memang belum banyak di gunakan di RA maupun TK karena kotak pintar ini di desain dengan pemanfaatan barang bekas sebagai alat peraga di sekolah. Adapun isi dari kotak pintar tersebut adalah media-media yang sesuai dengan tema dan sub-sub tema dalam pembelajaran.

Selanjutnya, bagan lepasan adalah gambar yang sudah di bentuk sedemikian rupa, agar anak dengan mudah mengucapkan atau menyebutkan nama-nama gambar dan benda yang diperlihatkan kepada anak. Atau melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami dengan benar agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain itu, media bagan lepasan mempunyai tujuan untuk menarik perhatian, memperjelas materi, mengilustrasikan fakta atau informasi yang mungkin akan cepat jika diilustrasikan dengan gambar (Kustandi, 2011:41).

Media ini juga lebih efektif untuk menyajikan isi tema kepada anak, dengan karakteristik sederhana, mampu menarik perhatian, ekonomis, mudah disimpan serta dibawa. Zaman (2010:420).

Menurut Jennah (2009:22) bahwa media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa baik pikiran ataupun mental dalam bentuk aktifitas yang nyata. Sehingga pembelajaran dapat terlaksana. Materi dan media yang tepat harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan anak.

Berdasarkan paparan di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini, dengan menggunakan media kotak pintar dengan bagan lepasan pada kelompok A di RA Darussa'adah, karena peneliti menemukan strategi dan metode yang digunakan oleh guru, dengan dua metode yaitu : metode bercerita dan menulis di papan tulis.

Hasil observasi yang dilakukan pada hari Kamis 15 Mei 2019 di Raudhatul Athfal Darussa'adah jalan Pinus, Kelurahan Panarung Kecamatan Pahandut Kota Palangka Raya, dengan melakukan wawancara bersama dengan Guru kelompok A dan ditemukan bahwa, dalam pengajarannya belum pernah menggunakan permainan kotak pintar di padukan dengan media bagan lepasan. Para guru wajib menggunakan buku lembar kerja siswa (LKS) dari salah satu penerbit buku untuk pembelajaran di RA. Sehingga para guru RA menjadi monoton, kurang kreatif, karena mengandalkan buku pembelajaran sebagai media pembelajaran.

Melalui hasil wawancara tersebut, peneliti mencoba mengembangkan media kotak pintar dengan media bagan lepasan, agar kedepannya mampu memberikan stimulus yang baik bagi anak-anak RA yang ada di kota Palangka Raya. Dengan judul penelitian "*Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak*

Menggunakan Permainan Kotak Pintar Melalui Media Bagan Lepasn Pada Kelompok A Raudhatul Athfal Darussa'adah Palangka Raya".

B. Hasil Penelitian Yang Relevan/ Sebelumnya

Ada beberapa penelitian yang sejalan dengan penelitian yang akan diteliti oleh penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

Pertama, Penelitian dilakukan oleh Novita "Hubungan antara penggunaan media kartu gambar berseri dengan kemampuan berbicara anak usia dini" dengan rumusan masalah: a) Bagaimana meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui media kartu di TK Masyithoh kedungsai kulon progo. b) Faktor apa saja yang mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak usia dini di TK Masyithoh kedungsai kulon progo.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak dapat ditingkatkan melalui media kartu, dengan demikian maka kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak TK sesuai indikator yang diharapkan (Novita : 2015).

Kedua, Penelitian yang di lakukan oleh Yuliyanti "Peningkatan perkembangan bahasa anak melalui pemanfaatan media gambar di Raudhatul Athfal Al Hikmah Bandar Lampung" dengan rumusan masalah: a) Bagaimana pembelajaran peningkatan bahasa melalui pemanfaatan media gambar di Raudhatul Athfal Al Hikmah Bandar Lampung. b) Bagaimana hasil pembelajaran bahasa melalui pemanfaatan media gambar di Raudhatul Athfal Al Hikmah Bandar Lampung

Penelitian ini bersifat *self-reflective inquiry* atau penelitian melalui refleksi diri, dimana penelitian berlangsung pada saat pembelajaran. Guru merangkap sebagai peneliti, dalam hal ini guru memahami tentang kondisi pembelajaran dan permasalahan yang di hadapi, sehingga peneliti sebagai *observer* langsung lapangan secara aktif dalam proses pembelajaran menyiapkan alat pengumpul data yaitu pedoman observasi dan dokumentasi. Data aktifitas guru diperoleh dari lembar observasi yang diamati selama kegiatan pembelajaran peningkatan perkembangan anak melalui pemanfaatan media gambar berlangsung di sekolah (Yulianti : 2015).

Ketiga, Penelitian oleh Putri, “Penerapan metode bercakap-cakap berbantuan media grafis untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak TK Maha Widya 1” dengan rumusan masalah: 1) Apakah penerapan metode bercakap – cakap berbantuan media grafis dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B semester II TK Maha Widya I bantuan Gianyar?

Penelitian ini di laksanakan secara bersiklus, masing-masing siklus terdiri atas rencana tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada rencana tindakan ini adalah: a) menyamakan persepsi dengan metode dan media yang akan di gunakan. b) Menyusun rencana kegiatan harian, (RKH). c) Menyiapkan alat dan bahan yang akan di pakai dalam kegiatan pembelajaran. d) Mengatur posisi anak dalam melaksanakan kegiatan. e) Menyiapkan instrumen penilaian. (Putri : 2015)

Keempat, Penelitian oleh Nada” Pelaksanaan pembelajaran pada sentra bermain peran (*Role Playing*) untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal II di Palangka Raya”.

Penelitian ini menggunakan metode permainan dengan bermain peran makro. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan yang diuraikan melalui observasi, dokumentasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan adanya kecenderungan bahwa kegiatan bermain peran makro dapat menstimulus perkembangan kemampuan bahasa baik dalam hal menceritakan peran tokoh yang dimainkan, menceritakan alur cerita dan menceritakan tokoh dalam cerita (Nada : 2019).

Keempat penelitian tersebut mempertegas bahwa penggunaan media gambar dapat mempengaruhi kemampuan berbahasa pada anak. Perbedaan dan persamaan penelitian penulis dan keempat penelitian tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Penelitian yang Relevan
Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak
Serta Persamaan dan Perbedaan dalam Penelitian

No	Judul	Perbedaan	Persamaan	Keterangan
1	2	3	4	5
1	“Hubungan antara penggunaan media kartu gambar berseri dengan kemampuan berbicara anak usia dini”	Tempat penelitian, dan penelitian ini meneliti perkembangan kemampuan bahasa anak melalui permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan.	Menggunakan kartu bergambar.	Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesa, Volume 2, No 1, Tahun 2014.

No	Judul	Perbedaan	Persamaan	Keterangan
1	2	3	4	5
2	“Peningkatan perkembangan bahasa anak melalui pemanfaatan media gambar di Raudhatul Athfal Al Hikmah Bandar Lampung “	Tempat penelitian, kotak pintar, serta peneliti merangkap menjadi guru di sekolah tersebut.	Peningkatan perkembangan bahasa anak melalui pemanfaatan media gambar	Jurnal PG-PAUD Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Lampung, Volume 2, No 2, Tahun 2016
3	“Penerapan metode bercakap-cakap berbantuan media grafis untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak TK Maha Widya 1”.	Tempat penelitiannya, dan penelitian sebelumnya menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif.	Meningkatkan kemampuan bahasa anak.	Jurnal FKIP UMP Volume 1, Tahun 2013
4	“Pelaksanaan pembelajaran pada sentra bermain peran (<i>Role Playing</i>) untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak di PAUD Aisyiyah bustanul athfal II di Palangka Raya”	Nada menggunakan Metode bermain peran, sedangkan peneliti menggunakan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan.	mengembangkan kemampuan bahasa anak	SKRIPSI IAIN Palangka Raya Tahun 2019

C. Fokus Penelitian

Penelitian ini memfokuskan pada perkembangan kemampuan bahasa anak menggunakan permainan kotak pintar dengan bagan lepasan pada kelompok A di Raudhatul Athfal Darussa'adah Palangka Raya.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perkembangan kemampuan bahasa anak pada kelompok A di Raudhatul Athfal Darussa'adah Palangka Raya?
2. Bagaimana penggunaan permainan kotak pintar dengan bagan lepasan pada kelompok A di Raudhatul Athfal Darussa'adah Palalangka Raya?
3. Bagaimana hasil penggunaan permainan kotak pintar dengan bagan lepasan di Raudhatul Athfal Darussa'adah Palalangka Raya?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan.

1. Mendeskripsikan perkembangan kemampuan bahasa anak pada kelompok A di Raudhatul Athfal Darussa'adah Palalangka Raya.
2. Mendeskripsikan penggunaan permainan kotak pintar dengan bagan lepasan pada kelompok A di Raudhatul Athfal Darussa'adah Palalangka Raya.
3. Mendeskripsikan hasil penggunaan permainan kotak pintar dengan bagan lepasan di Raudhatul Athfal Darussa'adah Palalangka Raya.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Menambah wawasan dalam mengembangkan ilmu yang berkaitan dengan kemampuan berbahasa menggunakan permainan kotak pintar melalui media bagan lepasan.

2. Secara praktis

- a. Bagi anak agar termotivasi dalam belajar dan menambah pengalaman baru dalam bermain menggunakan kotak pintar dengan media bagan lepasan.
- b. Bagi guru menambah wawasan dan pengetahuan dalam menggunakan alat peraga yang mudah didapat dan dibuatnya sendiri tanpa harus beli dengan memanfaatkan barang bekas dan menambah kreatifitas guru dalam membuat alat peraga.
- c. Bagi RA menambah alat peraga dan media yang digunakan untuk permainan dan pembelajaran yang mudah digunakan didalam maupun di luar kelas. Kotak pintar ini tidak hanya untuk perkembangan kemampuan bahasa saja, melainkan bisa untuk enam aspek perkembangan pada anak RA dengan media bagan lepasan yang komplit sehingga pembelajaran menjadi konferhensif.
- d. Bagi peneliti dapat menambah wawasan dan pengalaman khususnya dalam pemanfaatan barang bekas untuk dibikin permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan terhadap perkembangan kemampuan bahasa anak.
- e. Sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya, serta menambah literatur perpustakaan IAIN Palangka Raya.

G. Definisi Operasional

1. Perkembangan kemampuan bahasa anak merupakan masa pertumbuhan yang signifikan karena menentukan masa perkembangan selanjutnya.

Untuk melihat keberhasilan tersebut, antara lain dapat dilihat dari perkembangan penguasaan bahasanya ketika anak berkomunikasi. Kemampuan bahasa anak yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kemampuan yang harus dimiliki setiap anak, termasuk pengucapan dan mengungkapkan keinginan ketika berkomunikasi dengan teman maupun dengan guru.

2. Permainan kotak pintar adalah suatu metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan memiliki tujuan yang terdapat dalam standar pencapaian perkembangan anak, cara bermain juga sangat mudah, masukkan kedua tangan dengan cara meraba dan mengambil benda atau gambar-gambar yang sudah dirancang sebelumnya dan disesuaikan dengan tema dan sub tema agar pembelajaran terarah. Serta anak-anak dapat mengetahui dengan jelas benda maupun gambar-gambar yang diberikan pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Media bagan lepasan berupa kartu bergambar yang akan dipelajari anak berfungsi untuk mengenalkan bunyi, huruf awal, rangkaian kata, jumlah, warna dan bentuk.
4. Kelompok A adalah anak-anak yang berusia 4 - 5 tahun di Raudhatul Athfal Darussa'adah Palangka Raya yang berjumlah 16 orang.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan skripsi ini adalah tata urutan persoalan ataupun langkah-langkah pembahasan yang akan diuraikan dalam setiap bab yang diungkap secara teratur dan sistematis. Adapun penulisannya sebagai berikut: pada

bagian awal meliputi halaman sampul, halaman judul, pernyataan orisinalitas, lembar persetujuan, lembar pengesahan, kata pengantar, motto, daftar isi, daftar gambar dan daftar tabel. Bagian kedua memuat pokok-pokok permasalahan yang termuat dalam enam bab yaitu:

Bab I terdiri atas pendahuluan yang menguraikan tentang latar belakang, hasil penelitian yang relevan, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

Bab II terdiri dari telaah, bab ini memaparkan tentang deskripsi teoritik, mencakup: perkembangan kemampuan bahasa anak, permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan serta hasil penggunaan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan.

Bab III berisi metode penelitian, bab ini berisi tentang alasan menggunakan metode penelitian kualitatif, tempat dan waktu penelitian, sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengabsahan data dan teknik analisis data.

Bab IV berisi hasil penelitian yang membahas tentang temuan penelitian yang terdapat ditempat penelitian mengenai perkembangan kemampuan bahasa anak menggunakan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan. Serta hasil penggunaan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan.

Bab V berisi pembahasan dari hasil penelitian mengenai perencanaan pelaksanaan perkembangan kemampuan bahasa anak menggunakan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan dan hasil penggunaan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan.

Bab VI berisi penutup, yang meliputi kesimpulan dan saran.

BAB II

TELAAH TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak

a. Pengertian perkembangan

Menurut Yusuf dan Sugandhi (2011:1) menyatakan bahwa, Pada dasarnya, perkembangan merujuk kepada perubahan sistematis tentang fungsi-fungsi fisik dan psikis. Perkembangan dapat diartikan sebagai proses perubahan kuantitatif dan kualitatif individu dalam rentang kehidupannya. Perkembangan dapat diartikan juga sebagai “suatu proses perubahan dalam diri individu atau organisme, baik fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah) menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan”.

- b. Pengertian perkembangan bahasa anak adalah salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang diekspresikan melalui pemikiran anak dengan menggunakan kata-kata yang menandai meningkatnya kemampuan dan kreatifitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Menurut Suyadi (2014:73) menarik kesimpulan bahwa, semakin kaya lingkungan belajar anak, semakin banyak sistem neural yang terbentuk dan semakin yang dipresentasikan, maka makin besar pula kemampuan berpikir anak.

Anak-anak memperoleh kemampuan berbahasa dengan cara yang sangat menakjubkan. Selama usia dini, yaitu sejak lahir hingga berusia 6

tahun, ia tidak pernah belajar bahasa, apa lagi kosa kata secara khusus. Tetapi, pada akhir masa usia dini, rata-rata anak telah mengingat lebih dari 14.000 kata. Pada tahap-tahap perkembangan bahasa selanjutnya anak-anak mampu menambah kata secara mandiri dalam bentuk komunikasi yang baik. Ketika anak belajar bahasa melalui interaksi dengan orang dewasa, anak-anak tidak hanya mempelajari redaksi kata dan kalimat, melainkan juga struktur kata dan kalimat itu sendiri, Montessori dalam Suyadi (2009:119).

Kecakapan dalam bahasa pertama (bahasa rumah) justru menjadi prasyarat kecakapan dalam bahasa kedua (bahasa sekolah). Oleh karena itu, sekolah, dalam hal ini RA, tidak boleh mengabaikan perkembangan bahasa rumah. Justru sekolah harus ikut berperan serta dalam perkembangan bahasa. Walaupun demikian, hal ini bukan berarti pendidikan prasekolah (RA) hanya mengutamakan bahasa pertama saja. Tetapi, perkembangan bahasa anak harus diimbangi dengan bahasa kedua. Tentu, dengan pengamatan tahap-tahap perkembangan bahasa anak sedikit demi sedikit.

Menurut Zubaidah (2015:59) dalam perkembangan bahasa anak usia dini yang masih berada pada taraf praoperasional, anak sudah mampu meniru sesuatu yang dilihat dan didengarnya meskipun sifatnya masih egosentrik. Hal ini disebabkan anak usia praoperasional belum mampu baik secara persepsional, motivasional, maupun konseptual.

Menurut Beaty (1996:147) menyatakan bahwa kemampuan berbahasa anak di sekolah, selain ditentukan oleh kemampuan berbahasa di kelas, pengaruh psikologis individu dan perkembangan kognitifnya, juga ditentukan oleh faktor emosi dan kebiasaan berbicara anak di rumah.

Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa anak-anak yang mengalami keterlambatan bahasa rumah, kemungkinan besar akan mengalami kesulitan pada penguasaan kosa kata, ingatan, pendengaran, perbedaan penguasaan, masalah tugas sederhana, dan kemampuan mengikuti sesuai dengan urutan.

Menurut Suyadi (2009: 125) menyatakan bahwa, stimulasi perkembangan bahasa, mengenal huruf, membaca, dan menulis, dulu diajarkan secara formal ketika anak memasuki SD. Tetapi saat ini, banyak ahli PAUD yang telah mendemonstrasikan perkembangan *literacy* mulai periode sensorimotor (0-18 bulan) hingga periode operasional (6-12 tahun). Uraian-uraian berikut ini merupakan stimulasi perkembangan bahasa yang sering didemonstrasikan ahli PAUD untuk mengembangkan *literacy* pada bayi hingga usia dini.

Pembelajaran bahasa diarahkan agar anak mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata-kata. Dengan kata lain pembelajaran bahasa anak usia dini lebih di arahkan agar anak dapat:

1. Mengolah kata secara komprehensif

2. Mengekspresikan kata-kata tersebut dalam bahasa tubuh (ucapan dan perbuatan) yang dapat dipahami oleh orang lain.
3. Mengerti setiap kata, mengartikan dan menyampaikannya secara utuh kepada orang lain.
4. Berargumentasi, meyakinkan orang melalui kata-kata yang diucapkannya.

Pembelajaran bahasa merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Di mana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lisan atau ujaran, tulisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, simbol, lambang, gambar, atau lukisan. Melalui bahasa, setiap manusia dapat mengenal dirinya, sesamanya, alam sekitar, ilmu pengetahuan, dan nilai-nilai moral atau agama (Yusuf dkk, 2011:62).

c. Tujuan pengembangan kemampuan bahasa anak

Pengembangan kemampuan berbahasa bagi anak usia dini bertujuan agar mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan disekitar anak antara lain teman sebaya, teman bermain, orang dewasa, baik yang disekolah, di rumah, maupun dengan tetangga disekitar tempat tinggalnya. Kemampuan bahasa anak diperoleh dan dipelajari anak secara alami untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya sehingga anak akan mampu bersosialisasi, berinteraksi dan merespon orang lain.

- d. Konteks pengembangan bahasa meliputi: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak, guru dapat memilih strategi dan metode secara bervariasi. Setiap anak (manusia) memiliki bakat berbahasa yang diturunkan secara genetik. Melalui aktivitas interaksi dalam suatu masyarakat, bakat bahasa dimiliki oleh seseorang akan dibentuk dan berkembang, dikutip dari Elis dalam Zubaydah (2015: 58)
- e. Fungsi bahasa Menjadi dasar belajar bahasa, baik bahasa pertama maupun bahasa kedua. Kemampuan berbahasa tidak akan dimiliki oleh seseorang kalau tidak diawali dengan kegiatan mendengarkan. Seorang anak dapat mengucapkan kata *mama*, *papa* dan sebagainya setelah ia sering dan berulang-ulang menyimak pengucapan kata-kata tersebut dari orang-orang yang ada disekitarnya.
- f. Menjadi dasar pengembangan kemampuan bahasa tulis (membaca atau menulis). Kemampuan mendengar ini juga menjadi kemampuan dasar yang harus dimiliki anak sebelum diajarkan membaca. Seperti dikemukakan oleh Tom dan Hariot Sobol, salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak sebelum diajarkan membaca adalah kemampuan membedakan auditorial. Artinya, anak mampu membedakan suara-suara dilingkungan mereka dan mampu membedakan bunyi-bunyi huruf atau fonem yang mereka dengarkan Dhieni (2015: 4.16).
- g. Berkaitan dengan kemampuan berbahasa lisan anak usia dini, Suyanto (2005:161) menjelaskan bahwa fungsi utama bahasa bagi anak adalah

untuk berkomunikasi. Perkembangan selanjutnya ialah. Mulai mengucapkan kata atau beberapa kata sederhana meskipun dari segi tata bahasa belum baik. Pada usia 3,5- 4,5 tahun anak mulai menunjukkan kemampuan membuat kalimat yang baik dan anak RA umumnya sudah bisa berkomunikasi secara lisan.

- h. Menurut Depdiknas (dalam Dhieni,2008: 64) pada usia TK antara 4-6 tahun, perkembangan kemampuan bahasa anak ditandai dengan berbagai kemampuan yaitu anak menggunakan kata ganti saya dalam komunikasi: anak memiliki berbagai perbendaharaan kata kerja, kata sifat, kata keadaan, kata tanya, dan kata sambung. Anak menunjukkan pengertian dan pemahaman tentang sesuatu, anak mampu mengungkapkan pikiran, perasaan dan tindakan dengan menggunakan kalimat sederhana, dan anak mampu membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar. Analisis terhadap kemampuan berbicara menurut Hurlock (2002: 151) meskipun anak diberi kesempatan yang sama untuk memperbaiki pembicaraan, namun terdapat sejumlah perbedaan yang menonjol dalam kemajuan yang dicapai juga terdapat perbedaan dalam banyaknya kemajuan yang tercakup dalam belajar berbicara berbahasa lisan.

2. Pengertian Permainan kotak pintar

Permainan kotak pintar adalah suatu alat peraga edukatif yang di buat dari kardus bekas kemudian dibikin dua lobang untuk memasukkan kedua tangan ketika meraba dan mengambil benda atau gambar-gambar yang di

buat untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Permainan kotak pintar sangat mudah dilakukan di dalam maupun di luar kelas.

Permainan kotak pintar ini selain menyenangkan juga menjadi pengalaman baru bagi anak dalam bermain. Rasa ingin tahu anak sangat besar, dengan adanya kotak pintar ini anak semakin terpacu rasa ingin tahunya ada apa di dalam kotak tersebut.

Berdasarkan pengamatan ,pengalaman dan hasil penelitian beberapa ahli Untuk mengembangkan kemampuan berbahasa atau ketrampilan berkomunikasi anak melalui metode permainan merupakan hal yang harus dilakukan, karena dengan menggunakan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan dapat mengekspresikan perasaan, gagasan atau pikirannya.

Menurut Vygostky dalam Roopnarine dan Johnson (2011:253) menyatakan bahwa “permainan mempengaruhi fungsi mental lebih tinggi yang muncul pada anak, dia menyimpulkan bahwa permainan bukan bentuk utama, tapi, dalam arti tertentu, sumber utama perkembangan dalam masa prasekolah. Pernyataan Vygostky mengenai permainan sebagai sumber belajar, berarti bahwa prestasi anak-anak dalam permainan lebih tinggi daripada prestasi mereka dalam konteks bukan permainan.

Menurut Frank dan Theresa (2012: 78) dalam permainan ada 16 nilai permainan bagi anak yaitu:

1. Bermain membantu pertumbuhan anak
2. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela

3. Bermain memberikan kebebasan anak untuk bertindak
4. Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai
5. Bermain mempunyai unsur berpetualang didalamnya
6. Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa
7. Bermain mempunyai pengaruh unik dalam pembentukan hubungan antar pribadi
8. Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik
9. Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian
10. Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu
11. Bermain merupakan cara untuk mempelajari peran orang dewasa
12. Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar
13. Bermain menjernihkan pertimbangan anak
14. Bermain dapat distruktur secara akademis
15. Bermain merupakan kekuatan hidup
16. Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia.

Perkembangan kompetensi yang membuat anak-anak siap untuk prasekolah formal, *Pertama*, permainan membantu anak-anak mengembangkan kemampuan mengatur sendiri perilaku fisik, sosial, dan kognitif mereka yaitu, melaksanakan berbagai perilaku ini dengan mengikuti beberapa aturan eksternal atau internalisasi daripada bertindak berdasarkan impuls. Anak-anak yang tidak memperhatikan atau mengikuti petunjuk biasanya mendapat kesulitan menguasai subjek akademik

Menurut Montessori dalam Mursyid (2015:148) mengatakan Rentang usia 3- 6 tahun, terjadilah kepekaan untuk pengetahuan sensoris, semakin memiliki kepekaan indra, khususnya pada usia sekitar 4 tahun memiliki kepekaan menulis dan pada usia 4-6 tahun memiliki kepekaan membaca yang bagus.

TK saat ini sedang berada dalam proses transisi dari sebuah program yang sebelumnya berfokus utamanya kepada perkembangan sosial dan emosional menjadi pada penekanan akademik, khususnya literasi awal, matematika dan sains, serta aktifitas-aktifitas yang menyiapkan anak-anak untuk berpikir dan menyelesaikan masalah (Morison,2016:571).

Bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasaan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya. Dengan demikian, melalui bahasa, orang dapat saling bertegur sapa, saling bertukar pikiran untuk memenuhi kebutuhannya. Hal ini juga yang terjadi pada anak-anak. Anak juga membutuhkan orang lain untuk mengungkapkan isi hati atau pikirannya melalui bahasa.

Tiga aspek bahasa yang secara langsung atau tidak langsung dipelajari anak, yaitu: aspek bunyi, struktur, dan kosakata Gleason dalam Zubaidah (2015:5).

Metode bermain adalah cara yang tepat digunakan guru untuk mengimplementasikan rencana yang sudah dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Prastowo, 2013:69)

Metode bermain pada usia dini sangat cocok untuk di laksanakan dalam pembelajaran. Karena dengan permainan anak akan merasa senang apalagi permainan itu belum pernah dilakukan sebelumnya, maka akan menjadi pengalaman yang sangat berharga bagi anak. Adapun langkah-langkah Penggunaan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan adalah sebagai berikut:

a. Tahap perencanaan, perencanaan adalah tahap awal dalam melakukan penelitian dan akan menjadi landasan untuk langkah-langkah selanjutnya. Pada tahap ini peneliti merencanakan suatu tindakan untuk mencapai tujuan suatu penelitian. Peneliti dan guru mempersiapkan berbagai hal yang akan digunakan dalam penelitian yaitu:

- 1) Menyiapkan Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 2) Menyiapkan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)
- 3) Menyiapkan materi pembelajaran atau bahan ajar tentang mengenal diri sendiri.
- 4) Menyiapkan kotak yang sudah dikasih lobang untuk menaruh gambar maupun benda yang akan digunakan pembelajaran pada hari itu dan sesuai tema serta sub tema dengan sistematis.
- 5) Menyiapkan lembar penilaian

Tahap Pelaksanaan, setelah perencanaan selesai dibuat maka tahap berikutnya melaksanakan kegiatan mengenalkan diri sendiri dengan menggunakan permainan kotak pintar melalui media bagan lepasan. Kegiatan

didasarkan pada rencana yang sudah dibuat sebagai upaya perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Agar pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung secara terarah perlu memperhatikan seperti yang sebutkan oleh (Jasiah, 2008 : 96) Guru menjadi pendidik karena jabatan. Atas dasar ini guru ikut bertanggung jawab terhadap pendidikan anak didik. Guru secara tidak langsung atau langsung menerima kepercayaan dan tanggung jawab dari masyarakat untuk memangku jabatan pendidikan anak disekolah.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik (Majid, 2014:15)

Metode yang digunakan untuk permainan kotak pintar adalah: anak berbaris memanjang untuk bergantian mengambil gambar atau benda yang akan dimainkan, kemudian setelah anak mengambil gambar atau benda dari kotak pintar tersebut diminta untuk menyebutkan dengan suara lantang dan jelas lalu dimasukkan lagi untuk anak selanjutnya.

Pemberian tugas, agar permainan berjalan dengan baik maka anak yang sudah selesai bermain diberi tugas sesuai dengan pembelajaran mengenai tema dan sub tema, misalnya: menempel warna sesuai jumlahnya, mearsir, menebalkan huruf dan lain- lain.

Pemberian reward, pemberian hadiah ini untuk anak yang selesai paling cepat dan paling rapi mengerjakan tugasnya. Pemberian hadiah ini untuk memacu anak-anak yang lain agar dapat menyelesaikan tugasnya

sampai selesai. Hadiah yang di maksud adalah sesuatu yang membuat anak senang, seperti: di kasih bintang lebih dari satu, di berikan lipatan kertas bentuk burung, bentuk baju, bentuk bunga dan lain-lain.

Kelebihan permainan kotak pintar yaitu mudah didapatkan, tidak perlu beli karena itu kardus bekas, mudah dibawa karena ringan. Kekurangannya permainan kotak pintar yaitu tidak bisa terkena air, kotak mudah rusak apabila pemakaian tidak hati-hati.

3. Media Bagan Lepas

a. Pengertian Media bagan lepas

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Sadiman (1993:6) mengemukakan, bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Menurut Sudjana (2009:120) peran media dalam pembelajaran sangatlah penting terutama bagi siswa. Minat dan motivasi belajar siswa dapat ditumbuhkan dengan menggunakan media yang menarik. Proses belajar yang membosankan didalam kelas juga dapat dihilangkan dengan menggunakan media yang menyenangkan bagi siswa.

Agar mengetahui sampai sejauh mana tujuan yang ingin dicapai tersebut dapat memberikan hasil maka, guru perlu memperhatikan kegunaan media bagan lepas yang digunakan.

Menggunakan media bagan lepas secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif pada siswa. Dalam hal ini media bagan lepas dapat berguna untuk: menimbulkan keinginan belajar,

memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, memungkinkan siswa belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya dengan pemanfaatan teknologi.

b. Tujuan Penggunaan Media bagan lepasan dalam Pembelajaran Bahasa

Tujuan dipergunakannya media bagan lepasan pada proses pembelajaran bahasa pada anak usia dini adalah:

- 1) Untuk membantu proses pembelajaran.
- 2) Mempermudah siswa dalam menerima pelajaran yang diberikan guru.
- 3) Mempercepat penerimaan pesan.
- 4) Memperlama kesan tertanam pada diri siswa (*long memory*)
- 5) Mengembangkan perasaan siswa.

Menurut Hamalik (2011:7) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar guru/pengajar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh pihak sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan media yang efektif dan efisien yang sederhana, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk itu, guru/ pengajar wajib memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media bagan lepasan, yang meliputi berikut ini:

- a. Media bagan lepasan sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.

- b. Fungsi media bagan lepasan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- c. Seluk beluk proses belajar.
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media bagan lepasan.
- e. Nilai atau manfaat metode pendidikan dalam pembelajaran.
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
- h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
- i. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Menurut Harjanto (2006:247) media adalah alat yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Media visual yang menyajikan informasi pesan berupa titik-titik, garis-garis, gambar-gambar atau simbol-simbol lain, bertujuan untuk mengikhtisarkan atau menggambarkan suatu gagasan/ ide, data, keadaan atau suatu kejadian (Jannah, 2009 : 55).

c. Bagan (chart)

Menurut Kustandi, dalam buku media pembelajaran (2013:43) Bagan merupakan media yang berisi tentang gambar-gambar, keterangan-keterangan, datar-daftar, dan sebagainya. Bagan digunakan untuk memperagakan pokok-pokok isi bagian secara jelas dan sederhana, antara lain: perkembangan, perbandingan, dan struktur organisasi. Macam-macam media bagan antara lain: *Tree chart*, *flow chart* . Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi.

Menurut Arsyad (2007:50) bagan merupakan suatu media pengajaran yang penyajiannya secara diagramatik dengan menggunakan lambang-lambang visual, fungsinya yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Sebagai media yang baik, dan bagan hendaknya :

- a. Dapat dimengerti siswa
- b. Sederhana dan lugas (tidak rumit)
- c. Dapat diganti atau dirubah pada waktu-waktu tertentu.
- d. Ada beberapa jenis bagan (*chart*) antara lain bagan pohon (*tree chart*), bagan organisasi, bagan arus (*flow chart*), bagan garis waktu.

d. Tujuan Penggunaan Gambar

Menurut Comenius sebagaimana dikutip Jennah dalam buku media pembelajaran (2015:21) adalah tokoh pendidikan yang menganjurkan agar para guru dapat menggunakan gambar sebagai media ketika mengajar. Dengan dunia gambar tersebut diharapkan anak mampu memiliki berbagai konsep tentang suatu objek atau benda, meskipun tidak mengetahui objek atau benda aslinya.

Tujuan digunakan gambar antara lain:

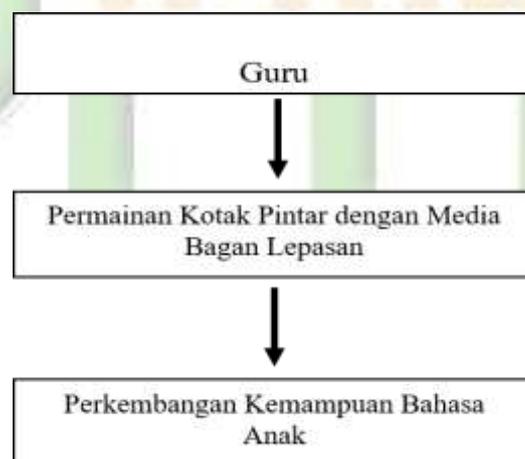
- a. Melengkapi dan memperjelas isi pesan/informasi yang disampaikan baik secara tertulis maupun lisan.
- b. Merangkum isi pesan/ informasi yang disampaikan baik secara lisan maupun lewat bacaan (buku teks).

B. Kerangka Pikir dan Pertanyaan Penelitian

1. Kerangka Pikir

Perkembangan kosakata anak terjadi sejalan dengan perkembangan aspek kebahasaan lainnya yang sangat dipengaruhi oleh rasa ingin tahu anak. Yakni melalui penggunaan bahasa dalam konteks sosial dalam kehidupannya. Terlihat bahwa perkembangan kosakata ini bergantung pada interaksi yang dilakukan anak terhadap lingkungannya. Dari interaksi itulah anak secara langsung menggunakan pemerolehan kosakatanya tersebut dalam pembicaraan, jadi ketiga aspek tersebut (bunyi, struktur, dan kosakata) yang akan menentukan kemampuan anak untuk memahami orang lain selama berkomunikasi.

Pembelajaran menggunakan permainan kotak pintar melalui media bagan lepasan, dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak pada kelompok A di RA Darussa'adah untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada bagan berikut ini :



2. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut:

A. Bagaimana Perkembangan kemampuan bahasa anak

- 1) Apakah dalam perkembangan kemampuan bahasa anak guru merencanakan/membuat RPPM dan RPPH?
- 2) Bagaimana cara guru memantau perkembangan bahasa anak didik?
- 3) Bagaimana cara guru memperhatikan pergaulan anak didik?
- 4) Bagaimana cara guru memahami emosional peserta didik?
- 5) Bagaimana cara guru berkomunikasi ,menggunakan kata-kata yang sopan, lemah lembut dan tegas?
- 6) Bagaimana cara guru membimbing anak didik dalam pengucapan kosa kata?
- 7) Bagaimana cara guru memberikan motivasi anak didik dalam mengembangkan bakat dan minat anak?

B. Bagaimana Penggunaan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan

- 1) Bagaimana cara guru menguasai metode permainan?
- 2) Bagaimana cara guru memberikan contoh yang baik kepada anak didik?
- 3) Bagaimana memadukan permainan dengan pembelajaran?
- 4) Bagaimana cara guru memberikan media gambar yang jelas kepada anak didik?

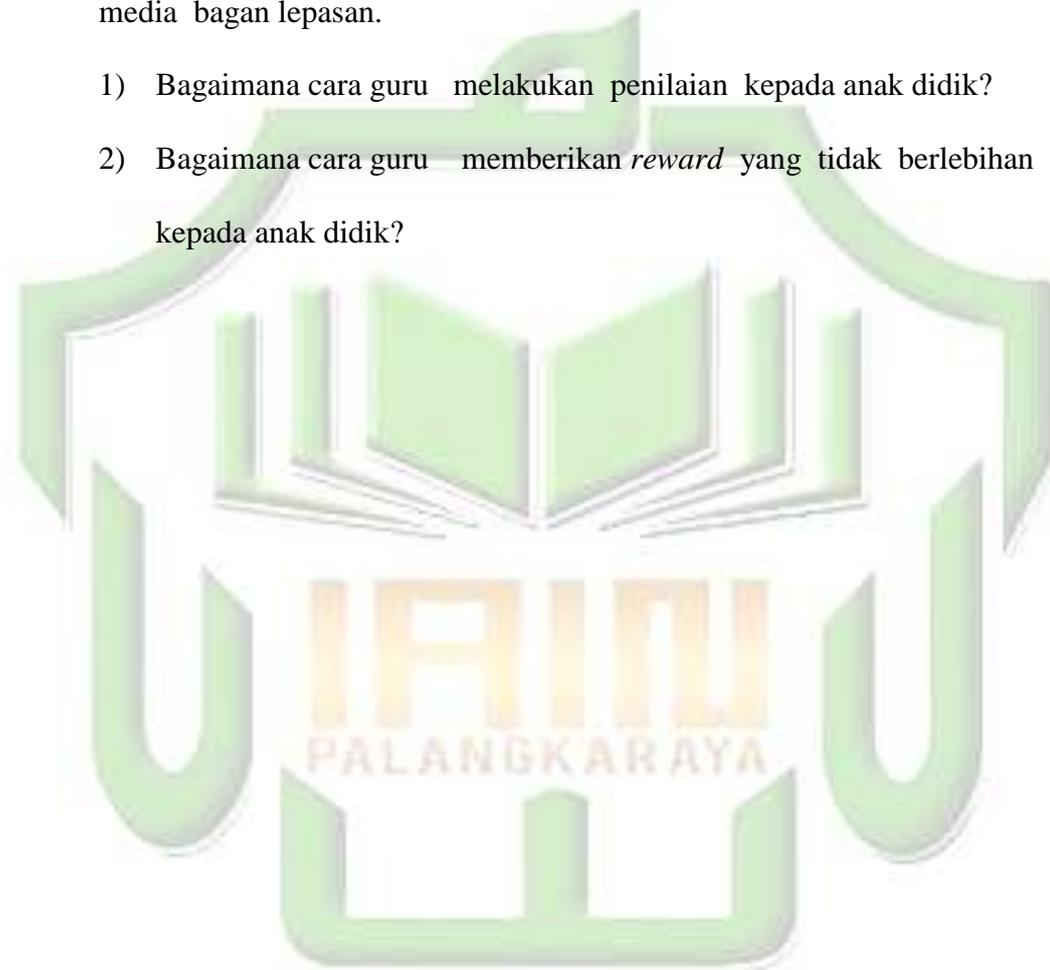
5) Bagaimana cara guru menyesuaikan bagan lepasan dengan tema dan sub tema?

6) Bagaimana cara guru mengembangkan media yang sesuai pembelajaran anak ?

C. Bagaimana Hasil setelah menggunakan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan.

1) Bagaimana cara guru melakukan penilaian kepada anak didik?

2) Bagaimana cara guru memberikan *reward* yang tidak berlebihan kepada anak didik?



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Alasan Menggunakan Metode Kualitatif

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, yaitu penelitian yang mengumpulkan data berupa kata, kalimat, skema dan gambar (Sugiono, 2017: 15). Penelitian deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan keterangan-keterangan mengenai perkembangan kemampuan bahasa anak pada kelompok A.

Penulis mencoba mengetahui metode yang digunakan di RA Darussa'adah kemudian menggambarkan kejadian-kejadian tersebut dengan data yang didapat dari hasil penelitian dilapangan.

Penelitian ini mengkaji tentang perkembangan kemampuan bahasa anak menggunakan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan di RA Darussa'adah Palangka Raya. Peneliti bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang terjadi dan dialami oleh subjek penelitian dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa, yang terdapat dalam suatu konteks alamiah.

Metode penelitian kualitatif selalu berangkat dari fenomena-fenomena sosial yang di dapat oleh peneliti, hal ini dikarenakan dalam penelitian kualitatif sosial dan fenomena sudah cukup menjadi syarat dalam penentuan masalah penelitian (Bungin, 2010:194).

Selain itu penelitian bermaksud memahami situasi sosial secara mendalam, dan menguraikan sifat-sifat dari suatu keadaan yang ditempuh

C. Subjek Penelitian

Tabel 3.2
Subjek Penelitian Perkembangan Bahasa Anak menggunakan Permainan Kotak Pintar melalui Bagan Lepas pada Kelompok A RA Darussa'adah Palangka Raya

NO	NAMA	Tempat Tanggal Lahir
1	Suci Nur Hafizah	Palangka Raya, 25 – 02 -2014
2	Muhammad Imam Alghazali	Palangka Raya, 23-04-2014
3	Aira Fika Nindya	Palangka Raya, 04-05-2015
4	Asyfa Putri Nursri	Palangka Raya, 11-04-2014
5	Dhafhita Qamira Niza	Banjarmasin, 22- 08-2014
6	Keylang Sanjaya T, P	Bekasi, 04 -11-2014
7	Muhammad Azka	Palangka Raya, 30-04-2014
8	Muhammad Hanan Albani	Palangka Raya, 24-10-2014
9	Nabila Putri Asyifa	Palangka Raya, 01-01- 2015
10	Raziq Hanan	Palangka Raya, 13-08-2015
11	Muhammad Raffi Saputra	Palangka Raya, 23-03-2014
12	Muhammad Ahlun Nazar	Palangka Raya, 11 – 02 -2014
13	Hilya Qonita	Palangka Raya, 30 -05 -2014
14	Daffa Arsenio Dirgantara	Palangka Raya, 03 -06 -2014
15	Raesyia Aqila Natasya	Hulu sungai tengah 06 -08 -2014
16	Zhafira Askana Pramesti	Palangka Raya, 28 -01 – 2014

D. Instrumen Penelitian

Menurut Widoyoko (2012:51), instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara pengukuran”.

Instrumen penelitian ini yang digunakan meliputi: lembar observasi, catatan lapangan, rencana program pembelajaran harian (RPPH), rencana program pembelajaran mingguan (RPPM), lembar panduan wawancara, lembar penilaian proses, rekaman video, kamera foto. Instrumen penilaian capaian perkembangan bahasa anak disusun berdasarkan 15 butir indikator perkembangan bahasa dalam kurikulum PAUD Permen No. 59 Tahun 2003. Berikut adalah butir-butir indikator kemampuan bahasa anak usia (4-5 tahun).

Tabel 3.3
KD dan Indikator kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun.

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
1	2	3
1	3.10, memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 4.10, menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	a. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya). b. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan. c. Memahami cerita yang dibacakan. d. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, jelek, dsb). e. Mengulang kalimat sederhana
2	3.11, Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 4.11, Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara	a. Menjawab pertanyaan sederhana b. Mengungkapkan perasaan dengan sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, jelek, dsb). c. Mengutarakan pendapat kepada orang lain.

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
1	2	3
	verbal dan non verbal)	d. Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar.
3	3.12, Mengenal Keaksaraan awal melalui bermain 4.12, menunjukkan kemampuan keaksaraan	a. Menyebutkan kata-kata yang dikenal. b. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitar. c. Mengenal simbol-simbol tulisan. d. Membuat coretan yang bermakna. e. Meniru huruf.

Tabel 3. 4
Kisi-kisi lembar observasi Perkembangan Bahasa Anak menggunakan Permainan Kotak Pintar melalui Bagan Lepasn pada Kelompok A RA Darussa'adah Palangka Raya

Variabel	Indikator	Aspek yang diamati	No Butir
1	2	3	4
Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak menggunakan permainan kotak pintar melalui media bagan lepasn pada kelompok A	Perkembangan kemampuan bahasa anak	a. Dalam perkembangan kemampuan bahasa anak guru merencanakan/membuat RPPM dan RPPH b. Memantau perkembangan bahasa anak didik c. Memperhatikan pergaulan anak didik d. Memahami emosional peserta Didik e. Berkomunikasi, guru menggunakan kata-kata yang sopan, lemah lembut dan tegas f. Membimbing anak didik dalam pengucapan kosa kata g. Memberikan motivasi anak didik dalam mengembangkan bakat dan minat anak	1 (a,b,c ,d,e,f, g,h)
	Penggunaan permainan kotak	a. Menguasai metode permainan b. Memberikan contoh yang	

Variabel	Indikator	Aspek yang diamati	No Butir
1	2	3	4
	pintar dengan media bagan lepasan	<p>benar kepada anak didik</p> <p>c. Memadukan permainan dengan pembelajaran</p> <p>d. Memberikan media gambar yang jelas kepada anak didik</p> <p>e. Bagan lepasan di sesuaikan dengan tema dan sub tema</p> <p>f. Mengembangkan media yang sesuai pembelajaran anak</p>	2 (a,b,c,d,e,f)
	Hasil setelah menggunakan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan	<p>a. Melakukan penilaian kepada anak didik</p> <p>b. Memberikan <i>reward</i> yang tidak berlebihan kepada anak didik</p>	3 (a,b)

Tabel 3.5
Kisi-kisi Pedoman Wawancara Perkembangan Bahasa Anak menggunakan Permainan Kotak Pintar melalui Bagan Lepasn pada Kelompok A RA Darussa'adah Palangka Raya

Variabel	Indikator	Pertanyaan	Item
1	2	3	4
Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak menggunakan permainan kotak pintar melalui media bagan lepasn pada kelompok A	Perkembangan kemampuan bahasa anak	<p>a. Apakah dalam perkembangan kemampuan bahasa anak guru merencanakan/membuat RPPM dan RPPH?</p> <p>b. Bagaimana cara guru memantau perkembangan bahasa anak didik?</p> <p>c. Bagaimana cara guru memperhatikan pergaulan anak didik?</p> <p>d. Bagaimana cara guru memahami emosional peserta didik?</p> <p>e. Bagaimana cara guru berkomunikasi, menggunakan kata-kata yang sopan, lemah lembut dan tegas?</p> <p>f. Bagaimana cara guru membimbing anak didik dalam pengucapan kosa kata?</p>	1

Variabel	Indikator	Pertanyaan	Item
1	2	3	4
		g. Bagaimana cara guru memberikan motivasi anak didik dalam mengembangkan bakat dan minat anak?	
	Penggunaan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan pada kelompok A	a. Bagaimana cara guru menguasai metode permainan? b. Bagaimana cara guru memberikan contoh yang benar kepada anak didik c. Bagaimana cara guru memadukan permainan kotak pintar dengan pembelajaran? d. Bagaimana cara guru memberikan media bagan lepasan dan gambar yang jelas kepada anak didik? e. Bagaimana cara guru menyesuaikan bagan lepasan dengan tema dan sub tema? f. Bagaimana cara guru mengembangkan media yang sesuai pembelajaran anak ?	2
	Hasil setelah menggunakan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan	a. Bagaimana cara guru melakukan penilaian kepada anak didik? b. Bagaimana cara guru memberikan <i>reward</i> yang tidak berlebihan kepada anak didik?	3

E. Sumber Data Penelitian

Sumber data yang ditemukan peneliti dalam penelitian ini ada dua yaitu *guru* dan *anak didik*. Agar dapat memberikan data yang tepat dan akurat, maka perlu ditetapkan sumber-sumber data yaitu guru yang bertindak sebagai pengajar dan sesuai dijadikan atau dipilih sebagai sumber untuk memperoleh

data maupun faktor-faktor penghambat pengembangan pembelajaran di Raudhatul Athfal Darussa'adah kelurahan panarung, kecamatan Pahandut Kota Palangka Raya.

Tabel 3.6
Data 1 Penilaian Kemampuan Berbahasa Perkembangan Bahasa Anak menggunakan Permainan Kotak Pintar melalui Bagan Lepas pada Kelompok A RA Darussa'adah Palangka Raya

No	Keterangan	Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak
	2	3
1	BB	Belum Berkembang
2	MB	Mulai Berkembang
3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
4	BSB	Berkembang Sangat Baik

Tabel 3.7
Skala Pencapaian Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Perkembangan Bahasa Anak menggunakan Permainan Kotak Pintar melalui Bagan Lepas pada Kelompok A RA Darussa'adah Palangka Raya

No	Skala I (BB)
1	2
1	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya). b. Anak mulai bisa memperhatikan orang lain berbicara c. Memahami cerita yang dibacakan. d. Memahami cerita yang dibacakan oleh guru e. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan f. Mengambil gambar dan meletakkan kembali setelah disebutkan g. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, jelek, dsb). h. Mencocokkan gambar yang sesuai baik dan buruk dan diberi tanda ceklis (V) gambar yang benar dan silang(X) pada gambar yang buruk
2	Skala II (MB)
	<ul style="list-style-type: none"> a. Menjawab pertanyaan sederhana. b. Mengulang kalimat sederhana. c. Mengungkapkan perasaan dengan sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, jelek, dsb). d. Menyebutkan kata-kata yang dikenal.

No	Skala I (BB)
1	2
3	Skala III (BSH)
	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengutarakan pendapat kepada orang lain. b. Mulai mengatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana c. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan d. Bisa menentukan pilihan suatu pekerjaan atau permainan e. Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar. f. Anak dapat mencerikatan kembali cerita tokoh yang didengarnya g. Mengenal simbol-simbol tulisan. h. Menyebutkan gambar melalui bermain i. Anak bisa menyebutkan huruf awal melalui bermain
4	Skala IV (BSB)
	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitar. b. Mengenal suara hewan kucing, anjing, sapi c. Membuat coretan yang bermakna. d. Membuat garis miring, garis tegak, garis mendatar, dan garis lurus e. Meniru huruf. f. Meniru huruf nama sendiri

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

Menurut Muhammad Ali dalam Mahmud (2011:168) Penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek, baik secara langsung maupun tidak langsung, lazimnya menggunakan teknik pengamatan dan pencatatan sistematis dari fenomena-fenomena yang diteliti.

Pengertian diatas memberikan pemahaman kepada peneliti bahwa observasi merupakan penyelidikan yang dilakukan dengan alat indra baik langsung maupun tidak langsung terhadap fakta-fakta, gejala-gejala yang akan diteliti.

Penelitian ini dilakukan pengamatan secara langsung proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru RA Darussa'adah Palangka Raya.

a. Perkembangan kemampuan bahasa anak pada kelompok A di Raudhatul Athfal Darussa'adah Palangka Raya.

- 1) Membuat RPPM dan RPPH untuk pembelajaran.
- 2) Memantau perkembangan bahasa anak didik
- 3) Memperhatikan pergaulan anak didik
- 4) Memahami emosional peserta didik
- 5) Berkomunikasi, guru menggunakan kata-kata yang sopan, lemah lembut dan tegas.
- 6) Membimbing anak didik dalam pengucapan kosa kata.
- 7) Memberikan motivasi anak didik dalam mengembangkan bakat dan minat anak.

b. Penggunaan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan pada kelompok A Raudhatul Athfal Darussa'adah Palangka Raya.

- 1) Menguasai metode permainan
- 2) Memberikan contoh yang benar kepada anak didik
- 3) Memadukan permainan dengan pembelajaran
- 4) Memberikan media gambar yang jelas kepada anak didik

- 5) Bagan lepasan di sesuaikan dengan tema dan sub tema
 - 6) Mengembangkan media bagan lepasan yang sesuai pembelajaran anak. .
- c. Hasil setelah menggunakan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan.
- 1) Melakukan penilaian kepada anak didik.
 - 2) Memberikan *reward* yang tidak berlebihan kepada anak didik.

2. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan komunikasi dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2014:186).

Wawancara digunakan untuk melengkapi data dengan melakukan tanya jawab kepada sumber-sumber yang menjadi fokus penelitian dan sebagai penguat hasil dari observasi yang dilakukan peneliti.

Data yang ingin digali dari teknik wawancara dengan guru kelompok A RA Darussa'adah palangka raya sebagai berikut:

- a. Perkembangan kemampuan bahasa anak pada kelompok A Raudhatul Athfal Darussa'adah Palangka Raya.
 - a. Cara membuat RPPM dan RPPH untuk pembelajaran
 - b. Cara guru memantau perkembangan bahasa anak didik
 - c. Cara guru memperhatikan pergaulan anak didik
 - d. Cara guru memahami emosional peserta didik

- e. Cara guru berkomunikasi, menggunakan kata-kata yang sopan, lemah lembut dan tegas
 - f. Cara guru membimbing anak didik dalam pengucapan kosa kata
 - g. Cara guru memberikan motivasi anak didik dalam mengembangkan bakat dan minat anak
- b. Penggunaan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan pada kelompok A Raudhatul Athfal Darussa'adah Palangka Raya.
- 1) Cara guru menguasai metode permainan
 - 2) Cara guru memberikan contoh yang benar kepada anak didik
 - 3) Cara guru memadukan permainan kotak pintar dengan pembelajaran
 - 4) Cara guru memberikan media bagan lepasan dan gambar yang jelas kepada anak didik
 - 5) Cara guru menyesuaikan bagan lepasan dengan tema dan sub tema
 - 6) Cara guru mengembangkan media bagan lepasan yang sesuai pembelajaran anak
- c. Hasil setelah menggunakan permainan kotak pintar dengan bagan lepasan pada kelompok A Raudhatul Athfal Darussa'adah Palangka Raya.
- 1) Cara guru melakukan penilaian kepada anak didik
 - 2) Cara guru memberikan reward yang tidak berlebihan kepada anak didik

Hal itu dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam menggali informasi sehingga pertanyaan tidak menyimpang dari obyek penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya (Arikunto, 2013: 201).

Teknik pengumpulan data melalui dokumen-dokumen yang berhubungan dengan penelitian:

a. Data subjek penelitian yang mencakup:

- 1) Profil sekolah
- 2) Kurikulum
- 3) Program Tahunan (PROTA)
- 4) Program Semester (PROMES)
- 5) Rencana program pembelajaran mingguan (RPPM)
- 6) Rencana program pembelajaran harian (RPPH)
- 7) Penilaian
- 8) Sarana dan Prasarana
- 9) Jumlah murid kelompok A

G. Teknik Pengabsahan Data

Menurut William dalam Sugiono (2017:232) pengujian\ kredibilitas sebagai pengecekan data dari berbagai sumber, dan waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, triangulasi waktu yaitu:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan data yang diperoleh dari hasil wawancara, agar data yang didapatkan mendekati kebenaran mutlak.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi.

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu dapat dilakukan dengan mengumpulkan data pada kegiatan sekolah, sehingga data lebih valid. Observasi dalam waktu yang berbeda dan dilakukan secara berulang-ulang agar di temukan kepastian datanya.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pengumpulan Data

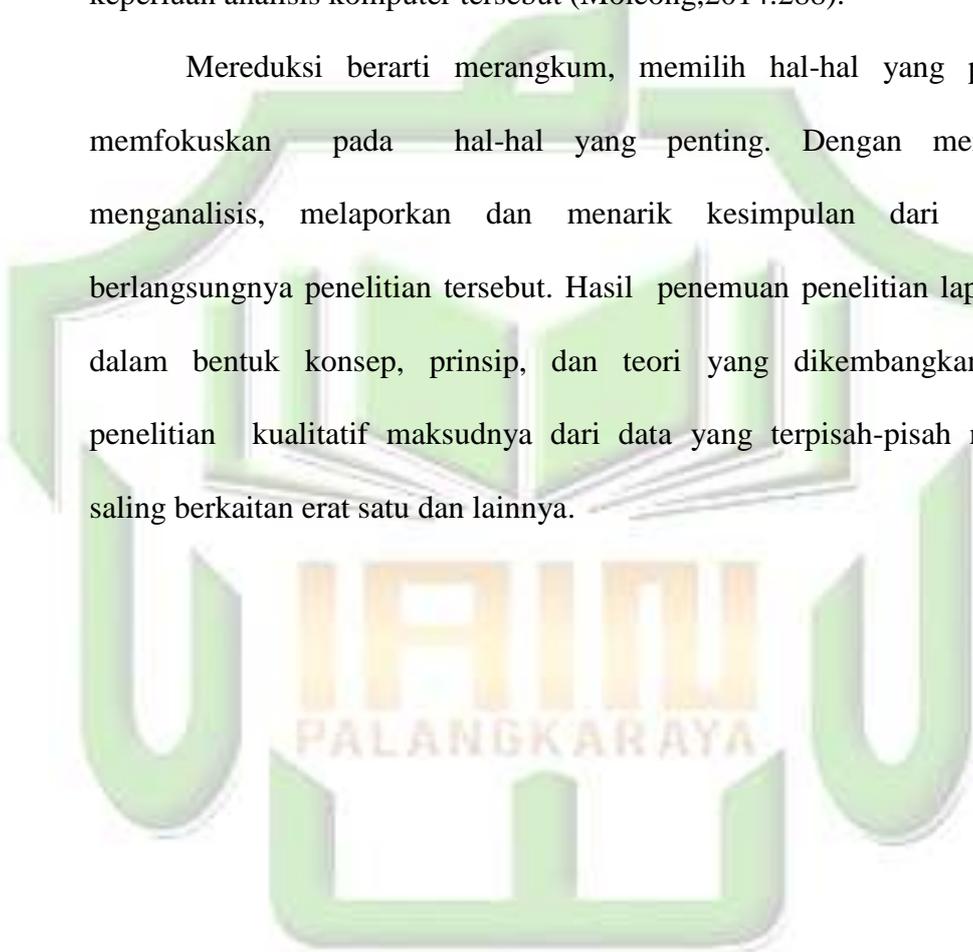
Pada tahap pengumpulan data, peneliti datang kelokasi penelitian dan melakukan pengumpulan data, berbagai informasi yang diperlukan dalam proses penelitian, melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

2. Reduksi Data

a) Identitas satuan (unit). Pada mulanya diidentifikasi adanya satuan yaitu bagian terkecil yang ditemukan dalam data yang memiliki makna bila dikaitkan dengan fokus dan masalah penelitian.

b) Sesudah diperoleh, langkah berikutnya adalah membuat koding. Membuat koding berarti memberikan kode pada setiap satuan agar tetap bisa ditelusuri data/satuannya, berasal dari sumber mana perlu diketahui bahwa dalam pembuatan kode untuk analisis data dengan komputer cara kodingnya berbeda, karena disesuaikan dengan keperluan analisis komputer tersebut (Moleong,2014:288).

Mereduksi berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Dengan mencatat, menganalisis, melaporkan dan menarik kesimpulan dari proses berlangsungnya penelitian tersebut. Hasil penemuan penelitian lapangan dalam bentuk konsep, prinsip, dan teori yang dikembangkan lagi penelitian kualitatif maksudnya dari data yang terpisah-pisah namun saling berkaitan erat satu dan lainnya.



IAIN
PALANGKARAYA

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Perkembangan kemampuan bahasa anak

- a. Perkembangan kemampuan bahasa anak dimulai dengan menyusun PROMES (program semester)

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu S, wali kelas kelompok A ketika ditanyakan mengenai perkembangan kemampuan bahasa anak pada kelompok A, ibu S menyatakan bahwa:

“ Saya menyusun program pembelajaran untuk perkembangan kemampuan bahasa anak maupun perkembangan beberapa aspek perkembangan, selama ini mulai dari merencanakan PROSEM (Program Semester) bersama semua guru-guru yang ada disini. ”(Wawancara pada tanggal 20 mei 2019).

Hal senada juga diungkapkan oleh ibu E, guru pendamping kelompok A hal yang sama mengenai perkembangan kemampuan berbahasa pada anak kelompok A, ibu E mengatakan:

“Dalam menyusun program pembelajaran dengan semua aspek perkembangan, kami merencanakan dan menyusunnya mulai dari bikin PROMES (program semester) agar pembelajaran tidak melenceng. Dan membuat tema-tema yang sesuai dengan kalender pendidikan. ”(Wawancara pada tanggal 20 mei 2019).

Hal senada juga di nyatakan oleh ibu M, wakil kepala sekolah RA Darussa'adah hal yang sama mengenai perkembangan kemampuan berbahasa pada anak kelompok A, beliau mengatakan:

“Kami guru-guru disini, untuk menyusun program pembelajaran selalu diawali dengan menyusun PROSEM (Program Semester). Penyusunan PROSEM ini disesuaikan dengan kalender pendidikan

sekolah yang terbaru agar penyusunan tidak asal-asalan atau cuma kopas (copy paste) tahun kemarin, karena setiap tahun awal pelajaran beda-beda bulan hijriyahnya, karena di RA banyak mengenalkan hari-hari besar islam jadi harus dilihat benar-benar agar pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak.”(Wawancara pada tanggal 20 mei 2019).

b. Perencanaan membuat RPPM (rencana program pembelajaran mingguan)

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu S, wali kelas kelompok A ketika ditanyakan mengenai perkembangan kemampuan bahasa anak pada kelompok A, setelah menyusun PROMES, ibu S menyatakan bahwa:

“Setelah kami menyusun PROMES (program semester) maka kami lanjutkan dengan menyusun RPPM (rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan) dengan berbagai kegiatan dan sesuai dengan tema, sub tema dan sub-sub tema yang sudah di rencanakan di program semester.”(Wawancara pada tanggal 20 mei 2019).

Hal senada juga di ungkapkan oleh E, guru pendamping kelompok A hal yang sama mengenai perkembangan kemampuan berbahasa pada anak kelompok A, setelah menyusun PROMES ibu E mengatakan:

“Setelah selesai menyusun PROMES, kami lanjutkan lagi dengan membikin RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) yang sesuai dengan tema dan sub tema, agar kegiatan dalam enam hari itu menjadi pengalaman yang menarik bagi anak””(Wawancara pada tanggal 20 mei 2019).

Hal senada juga di ungkapkan oleh M, Wakil kepala sekolah RA Darussa’adah saat dipertanyakan mengenai perkembangan kemampuan berbahasa pada anak kelompok A, setelah menyusun PROMES ibu E mengatakan:

“Setelah PROMES selesai maka kami lanjutkan dengan membuat RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) yang sesuai dengan tema, sub tema, dan sub-sub tema, agar kegiatan pembelajaran sesuai dengan usia dan perkembangan anak. (Wawancara pada tanggal 20 mei 2019).

- c. Perencanaan membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian).

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu dengan ibu S, wali kelas kelompok A ketika ditanyakan mengenai perkembangan kemampuan bahasa anak pada kelompok A, setelah menyusun RPPM, ibu S menyatakan bahwa :

“Setelah selesai membuat RPPM, Kemudian kami melanjutkan membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang disesuaikan dengan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) serta Indikator Pencapaian perkembangan (IPP) Agar pembelajaran bisa tercapai sesuai harapan. Sesuai dengan bakat dan minat anak serta sesuai usia perkembangannya. (Wawancara pada tanggal 20 Mei 2019).

Hal senada juga diungkapkan oleh E, guru pendamping kelompok A hal yang sama mengenai perkembangan kemampuan berbahasa pada anak kelompok A, setelah menyusun RPPM ibu E mengatakan:

“Kami membuat RPPM itu bersama-sama setiap hari Sabtu, setelah selesai membuat RPPM, Kemudian kami melanjutkan membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang disesuaikan dengan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) serta Indikator Pencapaian perkembangan (IPP) Agar pembelajaran bisa tercapai sesuai harapan. Disini kan ada 12 guru jadi untuk membuat RPPH di bagi sesuai dengan piket guru. (Wawancara pada tanggal 20 Mei 2019).

Hal senada juga diungkapkan oleh M, Wakil kepala sekolah RA Darussa'adah pada saat dipertanyakan mengenai perkembangan kemampuan berbahasa pada anak kelompok A, setelah menyusun RPPM, ibu M mengatakan:

“Dalam membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) kami disini berbagi sehingga guru tidak terlalu berat bebannya. Disini kan ada 12 guru jadi untuk membuat RPPH di bagi sesuai dengan piket guru karena hari aktif sekolah enam hari, maka dalam satu hari

dapat dua minggu. Hal tersebut juga harus disesuaikan dengan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) serta Indikator Pencapaian perkembangan (IPP) Agar pembelajaran bisa tercapai sesuai harapan. (Wawancara pada tanggal 20 mei 2019).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 20 mei 2019” menunjukkan bahwa guru melakukan diskusi untuk menentukan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam kegiatan sehari-hari. Berhubung program semester sudah dibuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan juga sudah dibuat, maka peneliti menambahkan satu kegiatan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian, karena permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan ini belum pernah digunakan di RA Darussa’adah.

Guru-guru RA Darussa’adah sudah berusaha memberikan pembelajaran yang baik, dengan membuat RPPH yang sesuai dengan tema, sub tema dan sub-sub tema sudah jelas. Hal itu juga sudah disesuaikan dengan KI, KD dan RPP agar pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangan anak. Untuk memberikan pembelajaran perkembangan kemampuan bahasa anak guru sama-sama sudah berusaha untuk memberikan stimulus agar dapat dipahami oleh anak. Selain itu, guru RA juga harus banyak belajar tentang perkembangan pembelajaran khususnya pada perkembangan bahasa anak.

Data dokumen sekolah menunjukkan bahwa program semester, rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan, dan rencana pelaksanaan kegiatan harian yang disusun oleh guru. (Dokumen terlampir dapat dari dokumen

program semester, rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan, dan rencana pelaksanaan kegiatan harian).

2. Penggunaan Permainan Kotak Pintar dengan Bagan Lepasn Pada Kelompok A

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu S, tentang Penggunaan Permainan Kotak Pintar dengan Bagan Lepasn, beliau mengatakan:

“Metode bermain menggunakan kotak pintar dengan bagan lepasn ini saya belum pernah menggunakan, mungkin karena saya kurang luas wawasannya sehingga belum kenal dengan permainan kotak pintar ini. Tetapi kalau bagan lepasn atau gambar-gambar ini saya sering menggunakan, karena anak usia TK itu belajarnya harus kongkrit bukan abstrak, bahkan bisa juga praktek langsung untuk mengenalkan pada anak yang sebenarnya”(Wawancara pada tanggal 20 mei 2019)

Pendapat lain juga dinyatakan oleh ibu E mengenai metode bermain menggunakan permainan kotak pintar dengan bagan lepasn pada pembelajaran, beliau menyatakan:

“Metode bermain pada anak RA memang sangat cocok apalagi bisa merancang dengan baik, pasti anak-anak sangat senang sehingga pembelajaran tidak membosankan dan komunikasi antar anak pun tidak susah lagi”(E, 20 mei 2019).

Senada dengan pendapat wakil kepala sekolah, ibu M, juga menyatakan tentang metode permainan menggunakan permainan kotak pintar dengan bagan lepasn. Beliau mengatakan:

“ Dalam pembelajaran perkembangan bahasa yang sering di gunakan adalah metode cerita, karena dengan mendengar cerita anak akan paham dengan kata-kata yang diucapkan oleh guru kemudian tanya jawab. Kalau dengan kotak pintar ini memang kami belum pernah menggunakannya, tetapi kalau gambarnya sering digunakan dengan mengambil gambar yang sesuai tema, misal: tema diri sendiri nah disitu kami menggunakan gambar anggota tubuh dengan gambar yang terpisah-pisah agar anak dapat menyebutkan gambar tersebut dan mengetahui letak serta fungsinya”(Wawancara pada tanggal, 20 mei 2019).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal, 20 mei 2019 dapat disimpulkan bahwa guru-guru di RA Darussa'adah Palangka Raya belum menggunakan permainan kotak pintar dengan bagan lepasan. Kalau metode bermain memang sudah digunakan sejak dulu bukan cuma pada perkembangan kemampuan bahasa aja, tetapi metode bermain bisa digunakan ke enam aspek perkembangan pembelajaran. Pembelajaran di RA harus lebih menarik dan menyenangkan bagi anak, tidak hanya tempat dan gurunya saja, tetapi pengembangan pembelajaran harus lebih diperhatikan khususnya bagi orang tua murid agar dapat mengetahui pentingnya pembelajaran anak usia dini.

Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila guru mempunyai ide-ide kreatif serta bisa memberikan stimulus yang sesuai dengan minat anak, sehingga bakat anakpun akan terlihat sejak usia dini. Dari enam aspek pembelajaran di RA akan dapat dipahami oleh anak dengan mudah.

3. Hasil Penggunaan Permainan Kotak Pintar dengan Bagan Lepasn di RaudhatulAthfal Darussa'adah Palalangka Raya

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu S, ketika dipertanyakan tentang hasil penggunaan permainan kotak pintar dengan bagan lepasan, ibu S mengatakan:

“Permainan kotak pintar dengan bagan lepasan ini cocok untuk perkembangan kemampuan bahasa anak, disamping permainannya agak unik, juga melatih kesabaran kepada anak untuk menunggu beberapa saat gilirannya, melatih emosional anak dan merangsang rasa ingin tahu anak, tetapi masih ada beberapa anak yang masih malu-malu untuk menyebutkan gambarnya, mungkin karena masih murid baru ya, tetapi banyak yang sudah langsung aktif dan senang dan mau main terus, sehingga kelas menjadi gaduh (Wawancara pada tanggal, 11 agustus 2019)

Pendapat lain juga dinyatakan oleh ibu E, tentang hasil penggunaan permainan kotak pintar dengan bagan lepasan, ibu E mengatakan bahwa:

“Permainan kotak pintar dengan bagan lepasan itu tidak hanya digunakan pada kelompok A saja, tetapi bisa juga di kelompok B. Apalagi di kelompok B yang hanya satu tahun, mereka harus di berikan pemahaman lebih banyak lagi agar benar-benar mengetahui dengan jelas. Disamping alat permainannya tidak mahal, bisa digunakan untuk semua tema, bahkan untuk mengenal huruf hijaiyahpun sangat mudah dipahami oleh anak apabila dilakukan lebih menarik lagi, tetapi masih ada beberapa anak yang masih malu-malu mengambil dan mengucapkan kata-kata yang ada pada gambar yang diberikan oleh guru” dan disini ada satu anak yang belum bisa berkembang karena anak tersebut adalah anak ABK ADHD (*Speech delay*) atau terlambat bicara. Alhamdulillah dengan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan ini benar-benar menambah wawasan bagi guru dan menjadi pengalaman baru bagi anak serta mereka sangat senang sehingga menanyakan apabila permainan itu tidak digunakan. (Wawancara pada tanggal, 11 agustus 2019).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal, 11 agustus 2019 dapat disimpulkan bahwa permainan kotak pintar dengan bagan lepasan pada kelompok A dikatakan berhasil dari 16 anak didik hanya 1 anak yang belum bisa mengikuti atau belum berkembang sesuai harapan, karena anak tersebut termasuk anak berkebutuhan khusus yang mengalami keterlambatan bicaranya dan disekolahkan di RA Darussa'adah, karena itu dari saran dokter agar anak tersebut di sekolahkan disekolah yang normal.

Adapun permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran menggunakan permainan kotak pintar dengan bagan lepasan adalah :

- a. Beberapa anak masih kurang aktif dalam menjawab gambar yang diambil dari kotak pintar yang disediakan peneliti dan guru.
- b. Beberapa anak masih kurang fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga suasana kelas menjadi gaduh.

- c. Anak masih terlihat malu-malu dalam mengucapkan kata-kata pada gambar yang sudah diambil.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan pada perkembangan pembelajaran, maka solusinya adalah :

- a. Membimbing dan mendampingi anak dalam proses pembelajaran untuk memotivasi anak agar fokus pada kegiatan pembelajaran dan memberikan nilai yang sesuai dengan kemampuan anak.
- b. Memberikan stimulus pada anak dengan permainan-permainan yang dapat merangsang anak agar lebih aktif dalam mengucapkan kata-kata dan menjawab pertanyaan serta menciptakan suasana pembelajaran lebih menyenangkan.
- c. Mengajak anak lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan secara tidak langsung anak bisa komunikasi dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu S, guru kelompok A ketika ditanyakan mengenai penilaian, ibu S mengatakan bahwa:

“Untuk penilaian yang kami lakukan disekolah ada beberapa bentuk penilaian, yaitu: skala pencapaian perkembangan anak, catatan anekdot, portofolio, observasi dan wawancara/ percakapan. Penilaian tersebut telah direncanakan dan sudah dibuat untuk formatnya, karena rencana pembelajaran seperti RPPH dan yang lainnya sudah terdapat KD, jadi jika ada beberapa tambahan aspek perkembangan yang akan dinilai oleh guru, guru bisa menambahkan dikolom penilaian tersebut, karena hal tersebut tidak masalah. (Wawancara pada tanggal 11 agustus 2019).

a. Observasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu S, guru kelompok A, ketika dipertanyakan tentang penilaian observasi, ibu S mengatakan:

“Observasi ini biasa kami lakukan setiap hari khususnya untuk menilai perkembangan bahasa anak-anak, kami menilai *bebagi bedua ulun lawan bu E (guru pendamping), walaupun dikelas hanya 16 anak jadi kami bebagi 8 seorang dan masing-masing* anak sudah ditentukan agar lebih fokus memberikan penilaian terhadap anak. (Wawancara pada tanggal 11 agustus 2019).

Artinya:

Observasi ini kami lakukan setiap hari khususnya untuk menilai perkembangan bahasa anak, disini satu kelas ada 16 anak, tetapi dibagi dua dan sudah ditentukan anak-anaknya agar dalam penilaian bisa lebih fokus.

Pendapat yang sama juga diungkapkan oleh ibu E guru pendamping kelompok A mengatakan:

“ Penilaian observasi pasti selalu dilakukan pada setiap pembelajaran, baik itu pada saat kegiatan bermain maupun pemberian tugas, karena itu sebagai acuan kami untuk menilai perkembangan anak”. (Wawancara pada tanggal 11 agustus 2019).

b. Wawancara (percakapan)

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu S guru kelompok A, ketika dipertanyakan tentang penilaian wawancara, ibu S mengatakan:

“Bentuk wawancara/percakapan ada dua yaitu, ada yang terstruktur dan tidak terstruktur, yang tidak terstruktur itu kami lakukan sekedar tanya jawab biasa atau tidak pada waktu belajar. Sedangkan yang terstruktur yaitu pada saat pembelajaran berlangsung, jadi kami lakukan dua-duanya”. (Wawancara pada tanggal 11 agustus 2019).

Pendapat yang sama juga diungkapkan oleh ibu E guru pendamping kelompok A, ibu E mengatakan :

“Penilaian dengan menggunakan wawancara itu memang kami lakukan, dengan menemani anak bermain maupun pada saat anak mengerjakan tugas. Kami menggunakan penilaian wawancara atau percakapan kepada anak itu sama yang di sebutkan ibu S terstruktur dan tidak terstruktur, karena dengan begitu kita akan lebih dekat mengetahui perkembangan bahasa anak”. (Wawancara pada tanggal 11 agustus 2019).

Berdasarkan hasil observasi terlihat ketika guru kelompok A mengajak anak-anak untuk bermain bebas di luar sebelum masuk kelas, anak-anak begitu akrab dengan gurunya. Ada beberapa pertanyaan yang diberikan disitu terlihat jelas anak yang mempunyai kemampuan bahasa dan yang belum sampai kata-katanya waktu mengucapkan jawaban. Kemudian dilanjutkan didalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung memang benar ada tanya jawab tentang materi yang disampaikan. Anak-anak diberi kesempatan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.

Berdasarkan hasil dokumentasi menunjukkan lembar penilaian yang dilakukan guru, terstruktur dan tidak terstruktur. (Dokumen lembar penilaian terlampir).

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, ternyata guru telah melakukan berbagai usaha untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak dengan menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran dengan memberikan stimulus dan bimbingan serta melakukan assesmen terhadap pembelajaran anak, akan tetapi usaha tersebut belum maksimal. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 1
Karakteristik Data Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
(STPPA) Usia (4-5 Tahun) RA Darussa'adah Palangka Raya

Data Penilaian Kelompok 1 oleh ibu S jumlah 8 anak

No	Uraian	Nama Anak								Keterangan
		Penilaian STTPA								
1	2	3								4
		AR	AZ	ED	EC	RH	AG	RF	SC	
1	Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya).	M B	BS H	MB	M B	M B	BS H	M B	BS H	Anak mampu memahami perkataan orang lain
2	Memahami cerita yang dibacakan oleh guru	M B	M B	MB	M B	M B	M B	M B	M B	Mampu mengucapkan tokoh yang ada dalam cerita
3	Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	Mengambil makanan dan mengembalikannya ke tempatnya
4	Mengambil gambar dan meletakkan kembali setelah disebutkan	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	Mampu mengambil gambar dan meletakkan kembali
5	Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, jelek, dsb.	M B	M B	MB	BS H	BS H	M B	M B	BS H	Mengetahui sifat sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, jelek, dsb.
6	Mencocokkan gambar yang sesuai baik dan buruk dan diberi tanda ceklis (V) gambar yang benar dan silang (X) pada gambar yang buruk	BS H	BS H	BS H	BS H	M B	BS H	M B	M B	Mampu mencocokkan gambar dan diberi tanda (V) benar dan (X) salah

Tabel 4. 2
Karakteristik Data Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
(STPPA) Usia (4-5 Tahun) RA Darussa'adah Palangka Raya

Data Penilaian kelompok 2 dengan ibu E Jumlah 8 anak

No	Uraian	Nama								Keterangan
		Penilaian STPPA								
1	2	3								4
		HL	HN	SF	NB	KL	NZ	DF	ZR	
1	Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya).	M B	M B	B S H	BS H	M B	BS H	M B	BS H	Anak mampu memahami perkataan orang lain
2	Memahami cerita yang dibacakan oleh guru	M B	M B	B S H	BS H	M B	BS H	BS H	BS H	Mampu mengucapkan tokoh yang ada dalam cerita
3	Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan	BS H	M B	B S H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	Mengambil makanan dan mengembalikannya ketempatnya
4	Mengambil gambar dan meletakkan kembali setelah disebutkan	BS H	M B	B S H	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	Mampu mengambil gambar dan meletakkan kembali
5	Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, jelek, dsb	M B	M B	M B	BS H	BS H	BS H	BS H	BS H	Mengetahui sifat sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, jelek, dsb.
6	Mencocokkan gambar yang sesuai baik dan buruk dan diberi tanda ceklis (V)	BS H	M B	B S H	M B	BS H	BS H	M B	BS H	Mampu mencocokkan gambar dan diberi tanda (V) benar dan (X) salah

No	Uraian	Nama							Keterangan
		Penilaian STPPA							
1	2	3							4
	gambar yang benar dan silang(X) pada gambar yang buruk								

Sumber: Data Dokumentasi Guru RA Darussa'adah Palangka Raya

Keterangan huruf:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Tabel 4.1 dan 4.2 menunjukkan bahwa kompetensi dasar dan indikator perolehan kosa kata pada pembelajaran aspek bahasa pada kelompok A sudah sesuai dengan RPPM dan RPPH yang ada di sekolah RA Darussa'adah. Untuk lebih jelasnya dilihat pada lampiran.

Dari data tersebut, dengan jumlah peserta didik yang berjumlah 16 anak, diketahui Ada 6 anak yang sudah mulai berkembang (MB) melakukan perintah sederhana misal: mengambil gambar dan mengembalikan setelah digunakan. Menyebutkan anggota tubuh serta fungsinya dan lain-lain.

Ada 10 anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) anak-anak tersebut sudah memahami cerita yang didengar dan bisa menyebutkan gambar dengan kata yang benar. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, jelek, dsb). Mampu mencocokkan gambar dan diberi tanda (V) benar dan (X) salah.

Tabel 4.3
Rekapan Data Hasil Observasi Perkembangan Kemampuan Bahasa
Anak Menggunakan Permainan Kotak Pintar Dengan Media Bagan Lepas
Pada Kelompok A RA Darussa'adah

NO	URAIAN	KETERANGAN
1	Pada saat bermain SN , masih kelihatan malu-malu dengan kawannya sehingga untuk bermain menggunakan kotak pintar masih dalam bimbingan guru dan cara menyebutnya belum bisa benar, misal: tema diriku SN diminta guru untuk mengambil gambar anggota tubuh, kemudian diminta oleh guru untuk menyebutkan gambar yang sudah diambil dari kotak pintar, SN hanya senyum dan langsung mengembalikan tempatnya. Anak sudah mengetahui perintah sederhana	Mulai Berkembang
2	ED pada saat bermain langsung mengambil gambar yang ada dalam kotak, kemudian di minta oleh guru untuk menyebutkan gambar anggota tubuh " kaki" ED menyebutnya "tati" kemudian guru mencontohkan kata yang benar "kaki" tapi ED masih tetap bilang "tati" artinya ED sudah mengerti perintah namun belum bisa mengucap dengan benar.	Mulai Berkembang
3	Hal yang sama dilakukan oleh KL saat bermain, anaknya enerjik, dia langsung ambil gambar yang ada di kotak pintar kemudian dengan lantang pula menyebutkan kata " kaki" diucapkan "tati" guru pun memberi contoh pengucapan kata "kaki" sambil berulang-ulang tetapi saat itu KL masih mengucap "tati" KL sudah mengerti perintah, tetapi belum benar pengucapan kata nya.	Mulai Berkembang
4	Pada saat bermain RH juga langsung mengambil gambar-gambar anggota tubuh, namun waktu dapat gambar "mata" dia menyebutnya dengan kata "ata" kemudian guru pun langsung mengajarkan kata "mata" berulang-ulang, tetapi RH tetap bilang "ata". Dalam pengucapan kata, RH masih kurang tetapi sudah mengetahui perintah sederhana.	Mulai Berkembang
5	Pada saat bermain EC tidak mau mengambil gambar yang ada dalam kotak, kemudian guru membujuk EC untuk ikut bermain seperti temannya, tetapi EC tetap tidak mau mengambil sehingga guru membawakan kotaknya sampai tempat duduknya. EC masih tetap tidak mau, mungkin karena belum terbiasa bermain dengan teman baru. Berkali-kali	Mulai Berkembang

NO	URAIAN	KETERANGAN
	guru membujuk untuk menggerakkan tangannya masih tetap tidak mau, sehingga guru mengambil kemudian EC di minta oleh guru menyebutkan gambar yang di perlihatkan. EC bisa semua menyebutkan dengan benar, tetapi belum bisa melakukan dua perintah sederhana.	
6	Pada saat bermain DF belum mau mengambil gambar yang ada dalam kotak, sehingga guru pun mengambil gambar-gambar anggota tubuh dan diperlihatkan. Waktu menyebutkan "tangan" dia mengucapkan kata "angan" jadi huruf "t" tidak bisa, begitu juga "telinga" dia mengucapkan kata "inga" kemudian guru mengulang kata yang benar "telinga" namun anak masih belum bisa, tetapi anggota tubuh yang lain dia bisa	Mulai Berkembang

Tabel 4.4
Rekapan Data Hasil Observasi Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Menggunakan Permainan Kotak Pintar Dengan Media Bagan Kepasan Pada Kelompok A RA Darussa'adah

NO	URAIAN	KETERANGAN
1	Pada saat bermain ZF dengan gayanya yang malu-malu dia mengambil semua gambar yang ada dalam kotak, kemudian disebutkan satu persatu dengan benar, dari gambar kepala, mata, tangan, telinga, mulut, hidung dan kaki. Anak mengerti perintah dan bisa mengucapkan dengan benar.	Berkembang Sesuai Harapan
2	Pada saat bermain HA segera mengambil semua gambar yang ada dalam kotak, kemudian disebutkan satu persatu dengan benar, dari gambar kepala, mata, tangan, telinga, mulut, hidung dan kaki. Anak mengerti perintah dan bisa mengucapkan dengan benar.	Berkembang Sesuai Harapan
3	Pada saat bermain . NB segera mengambil semua gambar yang ada dalam kotak, kemudian disebutkan satu persatu dengan benar, dari gambar kepala, mata, tangan, telinga, mulut, hidung dan kaki. Anak mengerti perintah dan bisa mengucapkan dengan benar.	Berkembang Sesuai Harapan
4	Pada saat bermain . RF segera mengambil dengan pelan-pelan semua gambar yang ada dalam kotak,	Berkembang Sesuai Harapan

NO	URAIAN	KETERANGAN
	kemudian disebutkan satu persatu dengan benar, dari gambar kepala, mata, tangan,telinga, mulut, hidung dan kaki. Anak mengerti perintah dan bisa mengucapkan dengan benar.	
5	Pada saat bermain AL juga malu-malu mengambil gambar-gambar yang ada dalam kotak, kemudian menyebutkan satu persatu gambar anggota tubuh dengan ucapan kata yang benar tetapi suaranya sangat pelan, dari gambar kepala, mata, tangan,telinga, mulut, hidung dan kaki. Anak mengerti perintah dan bisa mengucapkan dengan benar.	Berkembang Sesuai Harapan
6	Pada saat bermain HL juga malu-malu mengambil gambar-gambar yang ada dalam kotak, kemudian menyebutkan satu persatu gambar anggota tubuh dengan ucapan kata yang benar tetapi suaranya sangat pelan, dari gambar kepala, mata, tangan,telinga, mulut, hidung dan kaki. Anak mengerti perintah dan bisa mengucapkan dengan benar.	Berkembang Sesuai Harapan
7	Pada saat bermain SF juga langsung mengambil gambar-gambar yang ada dalam kotak, kemudian menyebutkan satu persatu gambar anggota tubuh dengan ucapan kata yang benar. dari gambar kepala, mata, tangan,telinga, mulut, hidung dan kaki. Anak mengerti perintah dan bisa mengucapkan dengan benar.	Berkembang Sesuai Harapan
8	Pada saat bermain NZ masih agak malu-malu, tetapi setelah sampai di depan kotak langsung mengambil semua gambar yang ada dalam kotak, kemudian disebutkan satu persatu dengan benar, dari gambar kepala, mata, tangan,telinga, mulut, hidung dan kaki. Anak mengerti perintah dan bisa mengucapkan dengan benar.	Berkembang Sesuai Harapan
9	Pada saat bermain AZ juga langsung mengambil gambar-gambar yang ada dalam kotak, kemudian menyebutkan satu persatu gambar anggota tubuh dengan ucapan kata yang benar. dari gambar kepala, mata, tangan,telinga, mulut, hidung dan kaki. Anak mengerti perintah dan bisa mengucapkan dengan benar.	Berkembang Sesuai Harapan
10	Pada saat bermain AR dengan gayanya yang gemulai dia mengambil semua gambar yang ada dalam kotak, kemudian disebutkan satu persatu dengan benar, dari	Berkembang Sesuai Harapan

NO	URAIAN	KETERANGAN
	gambar kepala, mata, tangan,telinga, mulut, hidung dan kaki. Anak mengerti perintah dan bisa mengucapkan dengan benar.	

Dari hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa permainan dengan memperlihatkan gambar dan di padukan dengan kotak pintar, anak-anak menjadi lebih suka karena merasa dapat permainan baru disekolah. Oleh karena begitu besar nilai bermain dalam kehidupan anak, maka pemanfaatan kegiatan bermain bagi anak usia dini sangat penting diperhatikan dengan cara yang mudah dan menyenangkan bagi anak, karena anak belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar.

Permainan kotak pintar dengan bagan lepasan bukan hanya permainan semata, tetapi dapat menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca dalam mengembangkan bahasa dan fikiran anak. Dengan demikian, fungsi kegiatan bermain bagi anak usia 4-5 tahun adalah membantu perkembangan bahasa anak, menambah perbendaharaan kosakata, kemampuan mengucapkan kata-kata, melatih merangkai kalimat,sesuai dengan tahap perkembangannya.

Rangkaian kemampuan mendengar, berbicara, membaca, menulis, dan menyimak adalah sesuai dengan tahap perkembangan anak, karena tiap anak berbeda latar belakangnya dan cara belajarnya.

Adapun perkembangan kemampuan bahasa anak yang ingin dicapai melalui permainan kotak pintar dengan bagan lepasan adalah sebagai berikut

1. Agar anak dapat mengucapkan kata secara benar.

2. Agar anak dapat mengekspresikan kata-kata dengan permainan sebagai bantuan dari mengungkapkan bahasa lisan anak dan cepat dipahami oleh orang lain.
3. Agar anak mengerti setiap kata yang didengar dan diucapkan, mengartikan dan menyampaikan secara utuh kepada orang lain.
4. Agar anak dapat berargumentasi, meyakinkan orang melalui kata-kata yang diucapkannya.

Kegiatan bermain juga memberikan sejumlah pengetahuan bagi anak usia dini. Dengan kegiatan bermain memberikan pengalaman belajar dan melatih ketangkasan serta bermacam-macam informasi tentang pengetahuan yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 4.5
Penggunaan Permainan Kotak Pintar Melalui Bagan Lepas dan
Membandingkan Kosakata Lama dengan Kosakata Baru pada kelompok A
Raudhatul Athfal Darussa'adah Palangka Raya

No	Nama Inisial	Kosakata Lama Pertemuan ke 1	Kosakata Baru Pertemuan ke 2
1	2	3	4
1	SN	Ketas itu wananya meyah, taya tuka	Keltas itu walna melah, kuning,hijau.
2	AI	ketas itu walnanya melah, saya suka	keltas itu walnanya melah,kuning,hijau.
3	A F	Kertas itu warnanya merah, saya suka	Kertas itu warnanya merah, kuning,hijau.
4	AS	Kertas itu warnanya merah, saya suka	Kertas itu warnanya merah, kuning,hijau
5	ED	ketas itu wananya meyah, saya suka	keltas itu wananya melah, kuning, hijau.
6	KL	ketas itu wananya meyah, taya tuka	Kertas itu warnanya merah, kuning, hijau
7	AZ	Kertas itu warnanya merah, saya suka	Kertas itu warnanya merah, kuning, hijau

No	Nama Inisial	Kosakata Lama Pertemuan ke 1	Kosakata Baru Pertemuan ke 2
1	2	3	4
8	HA	Kertas itu warnanya merah, saya suka	Kertas itu warnanya merah, kuning, hijau
9	NB	kertas itu warnanya melah, saya suka	Kertas itu warnanya merah, kuning, hijau
10	RH	Tas eyah	Tas tuka,uning, joo
11	RF	kertas itu wananya meyah, taya tuka	Kertas itu warnanya merah, kuning, hijau
12	NZ	kertas itu walnanya melah, saya suka	Kertas itu warnanya merah, kuning, hijau.
13	HL	Kertas itu warnanya merah, saya suka	Kertas itu warnanya merah, kuning, hijau
14	DF	kertas itu wananya meyah, saya suka	keltas itu walnanya melah, kuning ,hijau
15	EC	Kertas itu warnanya merah, saya suka	Kertas itu warnanya merah, saya suka sekali
16	ZF	Kertas itu warnanya merah, saya suka	Kertas itu warnanya merah,kuning, hijau

Pertemuan ke 1 pada hari senin 22 juli 2019, tema “Aku Hamba Allah” dengan Sub Tema “Diriku”. Sebelum dimulai pembelajaran anak-anak berdo’a bersama, kemudian membaca surah Al- Fatihah, bernyanyi “Aku Anak Mandiri” dilanjutkan dengan permainan yang ada dalam kotak pintar yaitu kertas warna merah dan putih, untuk mengenalkan warna. Kemudian anak di minta untuk mengambil kertas warna merah dengan menyebutkan warna satu persatu dengan arahan guru.

Pertemuan ke 2 pada hari selasa 30 juli 2019, tema “Aku Hamba Allah” dengan Sub Tema “ Diriku” sub-sub tema “Panca Indra” anak-anak mengenal panca indra dengan menyebutkan mata, telinga, tangan, hidung, mulut dan kakiserta fungsi panca indra. Permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan

ini masih menggunakan kertas warna yaitu: merah,kuning, hijau. Anak bermain mengelompokkan warna yang sama yaitu merah, kuning, hijau kemudian ditempel sesuai angka yaitu: 1 merah,2 kuning,3 hijau. Kemudian anak diminta untuk menyebutkan warna yang sudah di tempel serta menghitung jumlahnya.

Tabel 4.6

Penggunaan Permainan Kotak Pintar Melalui Bagan Lepas dan Membandingkan Kosakata Lama dengan Kosakata Baru pada kelompok A Raudhatul Athfal Darussa'adah Palangka Raya

No	Nama Inisial	Kosakata Lama Pertemuan ke 2	Kosakata Baru Pertemuan ke 3
1	2	3	4
1	SN	Keltas itu walna melah, kuning,hijau.	Laki-laki dan puan
2	AI	keltas itu walnanya melah,kuning,hijau.	Laki-laki dan pelempuan
3	A F	Kertas itu warnanya merah, kuning,hijau.	Laki-laki dan perempuanan
4	AS	Kertas itu warnanya merah, kuning,hijau	Laki-laki dan perempuanan
5	ED	keltas itu wananya melah, kuning, hijau.	Laki-laki dan puan
6	KL	Kertas itu warnanya merah, kuning, hijau	Laki-laki dan perempuanan
7	AZ	Kertas itu warnanya merah, kuning, hijau	Laki-laki dan perempuanan
8	H A	Kertas itu warnanya merah, kuning, hijau	laki-laki dan pempuan
9	NB	Kertas itu warnanya merah, kuning, hijau	Laki-laki dan perempuanan
10	R H	Tas tuka,uning, joo	Aki , uan
11	RF	Kertas itu warnanya merah, kuning, hijau	Laki-laki dan pelempuan
12	NZ	Kertas itu warnanya merah, kuning, hijau.	Laki-laki dan perempuanan
13	HL	Kertas itu warnanya merah, kuning, hijau	Laki-laki dan perempuanan
14	DF	keltas itu walnanya melah, kuning ,hijau	Laki-laki dan pelempuan

No	Nama Inisial	Kosakata Lama Pertemuan ke 2	Kosakata Baru Pertemuan ke 3
1	2	3	4
15	EC	Kertas itu warnanya merah, saya suka sekali	Laki-laki dan perempuan
16	ZF	Kertas itu warnanya merah, kuning, hijau	Laki-laki dan perempuan

Pertemuan ke 3 hari jumat 02 agustus 2019 dengan tema “ Aku Hamba Allah, Sub Tema Diriku, Sub-sub Tema “Aku dan Keluargaku”. Kegiatan belajar dimulai dengan berdo’a bersama, kemudian membaca surah An-Naas, lalu membaca Hadist “Senyum”.

Kegiatan bermain menggunakan kotak pintar dengan media bagan lepasan yaitu mengambil gambar anak laki-laki dan anak perempuan, kemudian anak diminta menyebutkan gambar yang sudah diambil dari kotak. Setelah selesai kegiatan pertama maka dilanjutkan kegiatan kedua yaitu menempel gambar anak laki-laki dan anak perempuan pada kertas yang berbeda yaitu : biru anak laki-laki dan putih anak perempuan. Kegiatan ketiga anak diminta menulis lingkaran (O) pada gambar anak laki-laki dan ceklis (V) pada gambar anak perempuan.

Tabel 4.7

Penggunaan Permainan Kotak Pintar Melalui Bagan Lepas dan Membandingkan Kosakata Lama dengan Kosakata Baru pada kelompok A Raudhatul Athfal Darussa’adah Palangka Raya

No	Nama Inisial	Kosakata Lama Pertemuan ke 3	Kosakata Baru Pertemuan ke 4
1	2	3	4
1	SN	Laki-laki dan puan	Tas, buku, pensil, geyok, papus, kayon
2	Al	Laki-laki dan pelem puan	Tas, buku, pensil, penggeyok, penghapus, kayon

No	Nama Inisial	Kosakata Lama Pertemuan ke 3	Kosakata Baru Pertemuan ke 4
1	2	3	4
3	A F	Laki-laki dan perempuan	Tas, buku, pensil, penggerok, penghapus, krayon
4	AS	Laki-laki dan perempuan	Tas, buku, pensil, penggerok, penghapus, krayon
5	ED	Laki-laki dan puan	Tas, buku, pensil, penggerok, penghapus dan pensil warna atau crayon
6	KL	Laki-laki dan perempuan	Tas, buku, pensil, penggerok, penghapus dan pensil warna atau crayon
7	AZ	Laki-laki dan perempuan	Tas, buku, pensil, penggerok, penghapus, kayon
8	H A	laki-laki dan pempuan	Tas, buku, pensil, penggeyok, penghapu, kayon
9	NB	Laki-laki dan perempuan	Tas, buku, pensil, penggerok, penghapus, krayon
10	R H	Aki , uan	Tas, uku, ecil, ayoon
11	RF	Laki-laki dan pelem puan	Tas, buku, pensil, penggerok, penghapus, krayon
12	NZ	Laki-laki dan perempuan	Tas, buku, pensil, penggerok, penghapus, krayon
13	HL	Laki-laki dan perempuan	Tas, buku, pensil, penggerok, penghapus, krayon
14	DF	Laki-laki dan pelem puan	Tas, buku, pensil, penggeyok, penghapus, krayon
15	EC	Laki-laki dan perempuan	Tas, buku, pensil, penggerok, penghapus, krayon
16	ZF	Laki-laki dan perempuan	Tas, buku, pensil, penggerok, penghapus, krayon

Pada pertemuan ke 4 hari selasa 06 agustus 2019. Tema “Lingkunganku” Sub Tema”Lingkungan Sekolah” Sub-sub Tema” Perlengkapan Sekolah”. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan berdo’a bersama, membaca surah An-Naas, Membaca Asmaul Husna (Ar Rahman, Ar Rahiim, Al Malik, Al Quddus) kemudian bernyanyi lagu “ini rumahku”. Kegiatan pertama bermain

menggunakan kotak pintar dengan media bagan lepasan gambar alat sekolah yaitu: tas, buku, pensil, penggerok, penghapus dan pensil warna atau crayon. Anak diminta menyebutkan gambar yang sudah diambil dari kotak. Kegiatan kedua, anak mewarnai gambar tas. Kegiatan ketiga anak menempel gambar tas yang sudah diwarnai pada buku serta menebalkan huruf (tas).

Hasil permainan kotak pintar menggunakan bagan lepasan diperoleh data yang menunjukkan bahwa permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan dari menyebutkan warna sudah hampir memperoleh bunyi-bunyi bahasa yang benar.

Hasil penelitian pemerolehan fonologi dapat dilihat bahwa anak-anak yang berusia 4-5 tahun menyederhanakan bunyi-bunyi bahasa yang kompleks. Ada beberapa bunyi konsonan seperti “r” yang berubah bunyi menjadi “l” dan “k” menjadi “ t” hal ini sering muncul pada anak berusia 4-5 tahun, namun seiring bertambahnya usia, akan berangsur menghilang dan terjadi perubahan.

Permainan kotak pintar dengan bagan lepasan akan menambah ketrampilan dan pengetahuan anak dalam pembelajaran. Semakin sering diucapkan seiring bertambahnya usia anak akan mendapatkan bahasa yang kompleks dan akan meninggalkan pengucapan-pengucapan sederhana menjadi kata-kata yang benar.

Metode bermain yang menggunakan Permainan kotak pintar dengan bagan lepasan dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok A dengan tema Aku hamba Allah, sub tema diri sendiri. Anak dapat menyebutkan panca indra dan fungsinya dalam jangka waktu 8 minggu atau 2 bulan.

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Pembahasan

Perkembangan kemampuan berbahasa yang akan dibahas dalam penelitian ini ialah: bagaimana perkembangan kemampuan bahasa anak pada kelompok A. Untuk melihat bagaimana penggunaan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan. Untuk melihat bagaimana hasil penggunaan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan pada kelompok A. Penulis melihat dari beberapa indikator, mulai dari perencanaan, penggunaan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan, dan hasil dari penggunaan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan.

Penelitian di lakukan pada hari senin 22 Juli 2019 dengan tema “ Aku Hamba Allah” sampai 22 agustus 2019 dengan tema “Lingkunganku”

1. Perkembangan kemampuan bahasa anak pada kelompok A RA Darussa'adah Palangka Raya

Adapun perencanaan yang dilakukan dalam pelaksanaan model pembelajaran kelompok pada perkembangan kemampuan bahasa anak sebagai berikut:

a. Perencanaan Program Semester

Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa perencanaan yang dibuat selama ini sudah terlaksana sebagaimana mestinya, yang mana diawali dengan mengembangkan program semester, kemudian guru harus membuat daftar tema selama satu semester. Senada dengan hasil observasi

dan wawancara menurut Mulyasa (2012:126) menyebutkan bahwa program semester merupakan rancangan pembelajaran yang berisi jaringan tema, bidang pengembangan, tingkat pencapaian perkembangan, indikator yang ditata secara urut dan sistematis, alokasi waktu yang diperlukan untuk setiap jaringan tema dan sebarannya kedalam tiap semester.

Hal tersebut sesuai dengan (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2015:4) menyatakan bahwa penyusunan program semester dilakukan dengan langkah berikut: (1) membuat daftar tema satu semester. Pemilihan dan penentuan tema dilakukan guru sebelum awal semester awal pembelajaran dimulai dengan memperhatikan prinsip pengembangan tema, (2) mengembangkan tema menjadi subtema atau sub-subtema. Sub tema dan sub-sub tema dikembangkan merupakan topik-topik yang lebih khusus dan lebih jelas. Kekhususan dan kejelasan subtema dan sub-subtema memerhatikan usia anak, kesiapan guru, dan ketersediaan sumber belajar pendukung. Pengembangan tema dapat dipelajari pada pedoman pengembangan tema. (3) menentukan alokasi waktu untuk setiap tema, sub tema dan sub-subtema. Waktu pembahasan setiap tema/subtema/ sub-subtema disesuaikan dengan minat anak, keleluasan, kedalaman, dan sumber/ media yang tersedia, (4) menetapkan kompetensi dasar (KD) disetiap tema. Penentuan KD membuat seluruh aspek perkembangan yaitu: Nilai Agama dan Moral (NAM), bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial

emosional, dan seni. (5) KD dapat ditulis lengkap atau ditulis kodenya saja, (6) KD dapat diulang-ulang pada tiap tema/subtema/sub-subtema yang berbeda, dan (7) tema/subtema/sub-subtema yang sudah ditentukan diawal dapat berubah bila kondisi tertentu dengan melibatkan anak tanpa harus mengubah KD yang sudah ditetapkan.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan program semester di RA Darussa'adah sudah sesuai yang ditentukan, karena guru sudah mampu melaksanakan tahapan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang dibuat.

1) Pengembangan Rencana Kegiatan Mingguan

Menurut Mulyasa (2012: 129) bahwa rencana kegiatan mingguan (RKM) merupakan penjabaran dari program semester yang berisi kegiatan-kegiatan dalam rangka mencapai indikator yang telah direncanakan dalam satu minggu sesuai dengan ruang lingkup tema dan subtema.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa "RKM/RPPM" merupakan program semester yang telah dibuat sebelumnya, yang mana didalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan yang berisi materi pembelajaran yang dipilih atau ditentukan atas hasil diskusi sebelumnya. Adapun isi dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan selain cakupan materi dan KD, serta pengembangan kegiatan yang sesuai dengan tema dan subtema untuk satu minggu kedepannya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Mulyasa(2012:129) bahwa ada

beberapa prosedur pengembangan RKM dapat dilakukan sebagai berikut: (1) menentukan tema dan memerinci subtema, (2) menentukan kegiatan yang sesuai dengan bidang pengembangan, (3) membuat matrik hubungan antara tema, bidang pengembangan dan kegiatan, (4) menentukan pelaksanaan kegiatan dalam satu minggu dari hari senin sampai hari sabtu.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan yang dilakukan di RA Darussa'adah sudah terlaksana dengan baik dan menjadi salah satu faktor penunjang kegiatan selama satu minggu, sehingga guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran.

2) Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Pengembangan rencana kegiatan harian disusun demi terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan adanya rencana kegiatan harian guru hanya melaksanakan apa yang telah disusun dan rencana kegiatan yang telah dibuat. Kerena RKH merupakan penjabaran dari RKM, yang akan dilaksanakan dalam kegiatan bertahap. RKH memuat berbagai kegiatan pembelajaran, baik yang dilaksanakan individual, kelompok, maupun klasikal dalam satu hari. RKH terdiri atas kegiatan pembukaan, kegiatan inti, makan dan istirahat, serta penutup (Mulyasa, 2012: 131).

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan bahwa “pengembangan RPPH merupakan pengembangan pemikiran setiap

guru” namun guru kelompok A masih mengikuti RPPH kelompok B dengan alasan kalau harus bikin lagi tambah ribet. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran guru sudah bisa menyesuaikan pembelajaran walaupun RPPH yang digunakan adalah RPPH kelompok B.

b. Memantau perkembangan bahasa anak

Menurut Zubaidah (2015:59) dalam perkembangan bahasa anak usia dini yang masih berada pada taraf praoperasional, anak sudah mampu meniru sesuatu yang dilihat dan didengarnya meskipun sifatnya masih egosentrik. Hal ini disebabkan anak usia praoperasional belum mampu baik secara persepsional, motivasional, maupun konseptual.

Adapun sasaran inti dari pengembangan bahasa anak adalah anak mampu berkomunikasi. Oleh karena itu, tugas guru adalah mengembangkan bahasa anak agar mampu berkomunikasi secara efektif dalam kehidupan di lingkungannya. Tugas guru sebagai pengajar di kelas dalam rangka “anak terampil berbahasa” adalah mengembangkan pengajaran berbicara dengan lebih menekankan aktifitas kelas yang dinamis, hidup, dan diminati oleh anak.

c. Memperhatikan pergaulan anak didik

Menurut Elis dalam Zubaydah (2015: 58) Setiap anak (manusia) memiliki bakat berbahasa yang diturunkan secara genetik. Melalui aktivitas interaksi dalam suatu masyarakat, bakat bahasa dimiliki oleh seseorang akan dibentuk dan berkembang.

Sebagai pengajar dalam rangka “mengembangkan kemampuan bahasa anak” guru hendaknya dapat memperhatikan pergaulan anak karena, perkembangan bahasa anak didapat tidak hanya disekolah, tetapi dirumah dan dilingkungan sangat berpengaruh pada perkembangan selanjutnya. Guru juga bisa sebagai model. Guru bukan hanya sekedar contoh saja, namun hendaknya mampu berperan sebagai “tulodo” (teladan) dalam segala hal, termasuk dalam berbahasa.

d. Memahami emosional anak didik

Menurut Beaty (1996:147) menyatakan bahwa kemampuan berbahasa anak di sekolah, selain ditentukan oleh kemampuan berbahasa di kelas, pengaruh psikologis individu dan perkembangan kognitifnya, juga ditentukan oleh faktor emosi dan kebiasaan berbicara anak di rumah.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa “guru kelas dan guru pendamping sudah berusaha memahami perkembangan bahasa anak dengan cara mengetahui emosional anak. Dalam kegiatan pembelajaran tema “aku hamba Allah dengan sub tema panca idra” guru menggunakan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan, anak diminta untuk sabar menunggu giliran pada saat bermain serta menyebutkan gambar panca indra. Disitu terlihat ‘E’ menangis tidak mau bermain dengan cara mengambil dari dalam kotak kemudian mengucapkannya. Sedangkan ‘SC’ tidak mau mengembalikan gambar yang sudah diambil. Anak-anak yang lain melihat dengan ekspresi yang bermacam-macam. ‘AL’ langsung merebut sehingga ‘SC’menangis, sedangkan ‘Z’ berusaha meminta dengan

baik untuk dikembalikan lagi. Guru segera menenangkan anak-anak agar mentaati aturan bermain. Dari suaranya yang lembut dan selalu tersenyum walaupun melihat anak-anak terlihat tidak rapi lagi. guru memberikan aba-aba dengan tepuk. Setelah anak-anak tenang pembelajaran dilanjutkan kembali

Berdasarkan hal tersebut dapat di simpulkan bahwa kemampuan berbahasa pada anak sangat berpengaruh dari kebiasaan yang dilihat dan didengarnya, maka dari itu seorang guru harus benar-benar mengetahui emosional anak dan memberikan contoh yang baik bagi anak didiknya, serta memberikan motivasi dalam mengembangkan bakat anak.

e. Membimbing anak didik dalam pengucapan kosa kata

Menurut Hurlock (2002: 151) meskipun anak diberi kesempatan yang sama untuk memperbaiki pembicaraan, namun terdapat sejumlah perbedaan yang menonjol dalam kemajuan yang dicapai juga terdapat perbedaan dalam banyaknya kemajuan yang tercakup dalam belajar berbicara berbahasa lisan.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa guru kelompok A sudah membimbing anak-anak untuk memperbaiki kata-kata yang benar. Namun dilihat dari perkembangan bahasa anak yang masih susah diucapkan adalah huruf 'R'. Terlihat dari penyebutan warna dalam pembelajaran tema "aku hamba Allah dengan sub tema diriku". Pada saat anak menyebutkan jenis kelamin "laki-laki dan perempuan" K" menyebutnya "pelempuan" begitu juga "AL , R, ED dan S. Kelima anak tersebut belum

bisa mengucapkan huruf “R” dengan jelas, melainkan masih menjadi huruf “L”.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak tidak sama diantara yang satu dan yang lainnya walaupun umurnya sama bahkan ada yang lebih tua beberapa bulan. Namun guru sudah memberikan bimbingan terhadap pengucapan kata yang benar, sehingga seiring bertambahnya waktu anak akan dapat dengan sendirinya.

- f. Memberikan motivasi anak didik dalam mengembangkan bakat dan minat anak.

Menurut Elis dalam Zubaydah (2015: 58) menyatakan bahwa dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak, guru dapat memilih strategi dan metode secara bervariasi. Setiap anak (manusia) memiliki bakat berbahasa yang diturunkan secara genetik. Melalui aktivitas interaksi dalam suatu masyarakat, bakat bahasa dimiliki oleh seseorang akan dibentuk dan berkembang.

Berdasarkan hasil penelitian dalam mengembangkan bakat anak, guru sudah melakukan dengan cara yang bervariasi. Dari strategi dan metode pembelajaran yang dilaksanakan dengan “tema lingkungan dan sub tema lingkungan rumah” anak-anak di minta menempel kertas dengan bentuk rumah, kemudian menyebutkan bagian-bagian rumah sambil bernyanyi agar anak merasa bermain yang menyenangkan. Dari kegiatan tersebut “AR” mau mengerjakan tugas yang di berikan kepada guru, bernyanyi juga tidak mau, dia hanya melihat sampai teman-temannya

selesai semua. Guru berusaha membimbing dan membantu agar “AR” mengerjakan tetapi dia keras tidak mau mengerjakan. Setelah anak-anak selesai semua dari yang pertama selesai mencap bintang pada papan penilaian sampai yang terakhir selesai dengan waktu yang ditentukan “AR” pun menangis. Kemudian guru memberikan pengertian dan membujuk agar mengerjakan tugas seperti teman-temannya dan mendapat bintang. Akhirnya “AR” mau mengerjakan setelah teman-temannya istirahat.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa guru sudah memberikan motivasi dan bimbingan kepada anak, walaupun diantara 16 anak ada 1 anak yang tidak mau mengerjakan.

2. Penggunaan Permainan Kotak Pintar dengan Media Bagan Lepas

Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Setiap anak selalu mempunyai dorongan untuk bermain dan hampir sebagian waktunya digunakan untuk bermain, karena bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang penting agar anak berkembang dengan baik dalam hal motorik, kognitif, bahasa serta perilaku. Bermain sesuai tahapan perkembangan anak, dapat menjadi media stimulasi agar anak berkembang sesuai kebutuhannya. Bermain juga menjadi sarana menciptakan bonding antara orang tua dan anak.

Menurut Frank dan Theresa (2012: 78) dalam permainan ada 16 nilai permainan bagi anak yaitu:

1. Bermain membantu pertumbuhan anak
2. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela
3. Bermain memberikan kebebasan anak untuk bertindak
4. Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai
5. Bermain mempunyai unsur berpetualang didalamnya
6. Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa
7. Bermain mempunyai pengaruh unik dalam pembentukan hubungan antar pribadi
8. Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik
9. Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian
10. Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu
11. Bermain merupakan cara untuk mempelajari peran orang dewasa
12. Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar
13. Bermain menjernihkan pertimbangan anak
14. Bermain dapat distruktur secara akademis
15. Bermain merupakan kekuatan hidup
16. Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia.

Menurut Vygostky dalam Roopnarine dan Johnson (2011:253) menyatakan bahwa “permainan mempengaruhi fungsi mental lebih tinggi yang muncul pada anak, dia menyimpulkan bahwa permainan bukan bentuk utama, tapi, dalam arti tertentu, sumber utama perkembangan dalam masa prasekolah. Permainan membantu perkembangan anak dengan melibatkan anak-anak dalam kegiatan utama.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa guru kelompok A dan guru pendamping sudah menggunakan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan sebagai kegiatan pembelajaran untuk mengenalkan tema “Aku Hamba Allah” dengan sub tema “diri sendiri”. Kegiatan didasarkan pada RPPH yang sudah dibuat sebagai upaya perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Berdasarkan hal diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan pembelajaran pada anak kelompok A yang sangat cocok dilaksanakan karena belajar sambil bermain akan mudah dipahami oleh anak, sehingga anak menjadi semangat dalam belajar.

a. Menguasai metode permainan

Pertimbangan pemilihan metode dengan memperhatikan anak didik diperlukan kearifan agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Selain itu dalam penyampaian materi maupun bimbingan terhadap anak didik hendaknya dilakukan dengan cara yang baik yaitu dengan lemah lembut, tutur kata yang baik, serta dengan cara yang bijak. Sebagaimana di dalam Alqur'an surah An-Nahl ayat 125.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan (Tuhanmu) dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik” (QS. An-Nahl ayat 125).

Menurut (Andi Prastowo, 2013:69) menyatakan metode bermain adalah cara yang tepat digunakan guru untuk mengimplementasikan

rencana yang sudah dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan penulis selama pelaksanaan tindakan pembelajaran menggunakan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan pada pertemuan pertama terdapat beberapa masalah yang menyebabkan kemampuan berbahasa anak kelompok A semester I di RA Darussaadah palangka raya masih berada pada kriteria sangat rendah, sedangkan dari hasil kemampuan berbahasa itu masih perlu ditingkatkan lagi pada pertemuan berikutnya.

Adapun kendala-kendala yang dihadapi peneliti saat kegiatan berlangsung adalah:

1. Anak masih kurang aktif dalam bermain menggunakan kotak pintar dengan media bagan lepasan
2. Beberapa anak masih kurang fokus dalam menyebutkan gambar-gambar yang diperlihatkan dan kelas menjadi gaduh
3. Anak masih malu-malu dalam mengungkapkan pendapatnya dalam berbicara.

Adapun solusi yang bisa dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala diatas sebagai berikut:

1. Membimbing dan mendampingi anak pada saat bermain agar anak bisa lebih aktif dalam pembelajaran.
2. Memberikan motivasi kepada anak agar lebih terfokus pada kegiatan pembelajaran.

3. Memberikan stimulus pada anak dengan pertanyaan-pertanyaan yang dapat merangsang agar anak lebih aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan dan mengungkapkan pendapatnya serta menciptakan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dengan mengajak anak bermain agar anak lebih fokus dalam pembelajaran. Secara tidak langsung anak dapat berkomunikasi dengan baik.

Melalui proses perbaikan kegiatan pembelajaran dan pelaksanaan pada pertemuan pertama telah tampak adanya peningkatan dalam proses pembelajaran pada pertemuan ke dua yang diperlihatkan melalui perkembangan kemampuan berbahasa anak kelompok A RA Daurussa'adah.

Adapun temuan-temuan yang diperoleh selama tindakan pelaksanaan pada pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

1. Dalam pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran kemampuan berbahasa anak sudah meningkat, yang awalnya masih dalam keadaan gaduh, menjadi sesuai harapan.
2. Secara garis besar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang direncanakan oleh peneliti dan guru, sehingga kemampuan anak sesuai dengan harapan.

Hasil penelitian diatas memberikan gambaran bahwa dengan penerapan metode bermain menggunakan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan ternyata dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Dengan memperhatikan kemampuan berbahasa pada pertemuan pertama yang awalnya masih gaduh lalu dilanjutkan dengan pertemuan kedua menjadi sesuai harapan. Pembelajaran pada pertemuan kedua berlangsung kondusif, anak-anak sudah mengetahui dan mengerti cara bermain, cara mengucapkan dan menjawab pertanyaan dengan metode permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan. Hal ini terlihat dari rata-rata kemampuan bahasa anak pada pertemuan kedua. Menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan bahasa anak.

Pada pertemuan ketiga, terlihat keceriaan anak-anak saat mulai bermain. Mereka seolah-olah ingin berebut duluan mengambil benda yang didalam kotak pintar tersebut, sehingga gurunya memberi peringatan tentang aturan mainnya kembali. Anak-anak segera kembali ketempat duduk dan memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.

Pertemuan yang ketiga ini sangat mengagumkan, anak yang biasanya duduk diam, dia segera berdiri waktu gurunya menawarkan kepada anak “ siapa yang mau bermain pertama?” SC, langsung angkat tangan dan maju mau bermain yang pertama, walaupun belum fasih dalam mengucapkan kata-kata. Begitu juga dengan E, yang tadinya pendiam sudah mau berinteraksi dengan tunjuk tangan mau bermain juga.

Pada pertemuan ke empat, terjadi peningkatan juga terhadap gurunya. Guru menjadi lebih aktif dan fleksibel dalam menyampaikan materi, sehingga anak-anak begitu antusias dalam bermain. Bahkan ada anak yang kritis langsung bertanya kepada gurunya” hari ini bolehlah kita

bermain di luar bunda?” gurunya pun segera menjawab “ boleh” tetapi kita bermain harus tertib yaaa supaya tidak rebutan dan tidak ada yang jatuh” begitu jawab guru.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa “guru kelompok A dan guru pendamping selalu menggunakan metode bermain sebagai kegiatan utama dalam pembelajaran serta menggunakan permainan sebagai awal kegiatan di kelas.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan selalu dilakukan sebelum kegiatan inti dilaksanakan, sebagai penyemangat dalam pembelajaran. Agar pembelajaran menjadi menyenangkan bagi anak. Permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan ini sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan sangat mudah digunakan sehingga anak-anak pun merasa senang dan tidak menyadari bahwa itu suatu pembelajaran yang bermakna bagi anak.

b. Memberi contoh yang benar kepada anak

Proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan lancar manakala ada interaksi yang kondusif antara guru dan anak didik. Komunikasi yang arif dan bijaksana memberikan kesan mendalam kepada anak sehingga “*teacher oriented*” akan berubah menjadi “*student oriented*”. Guru yang bijaksana akan selalu memberikan peluang dan kesempatan kepada siswanya untuk berkembang. Didalam Alqur’an surat Taha Allah SWT telah berfirman:

فَقُولَا لَهُ قَوْلًا لَّيِّنًا لَّعَلَّهُ يَتَذَكَّرُ أَوْ يَخْشَىٰ

Artinya : “Maka berbicaralah kamu berdua kepadanya dengan kata-kata yang lemah lembut, mudah-mudahan ia sadar atau takut”. (QS Taha:44)

Ayat tersebut menjelaskan bahwa seorang guru harus bisa memberi contoh yang baik dimanapun berada, tutur kata yang lembut dan tegas.

Menurut Fathurroman dalam buku strategi belajar mengajar (2007:54) menyebutkan bahwa gerakan terbimbing yaitu: mempraktekan, memainkan, mengikuti, mengerjakan, membuat, mencoba, memasang, dan membongkar.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa guru kelompok dan guru pendamping sudah memberi contoh kepada anak tentang memainkan, mempraktekan, dan mengucapkan kata yang benar. Pada kegiatan pembelajaran mengenalkan warna, guru menaruh tiga kertas warna yaitu merah, hijau dan kuning ke dalam kotak pintar, kemudian guru memberi contoh cara mengambil dan menyebutkan warna yang sudah diambil. Kertas warna tersebut sudah di garis dibagi menjadi empat bagian dan setiap bagian dikasih angka. Setelah itu guru mengerjakan dengan cara menggunting sesuai garis. Setelah digunting guru memasang warna yang sesuai dengan angka pada buku LKS yang sudah disiapkan untuk kegiatan inti pada pembelajaran.

Pada saat kegiatan inti dimulai “AL, K, R, AR dan E” bilang tidak bisa menggunting, kemudian guru pendamping segera membantu

mengarahkan guntingnya pada garis yang sudah dibuat dan cara menggunakan gunting dengan benar. Satu persatu anak dipasangkan guntingnya dan diajarkan cara menggunting yang benar sehingga lima anak tersebut bisa menggunting kertas dengan baik. akan dilaksanakan agar anak dapat memahami kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa guru harus bisa memberi contoh yang baik kepada anak dalam kegiatan apapun, baik itu pada saat belajar maupun bermain biasa. Dengan kebiasaan tersebut anak akan lebih memahami kegiatan selanjutnya.

c. Memadukan permainan dengan pembelajaran

Menurut Fathurroman dalam buku strategi belajar mengajar, (2007:54) menyebutkan bahwa “Variasi” sebagai keanekaan yang membuat sesuatu tidak monoton. Variasi dapat berwujud perubahan-perubahan atau perbedaan-perbedaan yang sengaja diciptakan/ dibuat untuk memberikan kesan yang unik. Adapun variasi mengajar merupakan keaneragaman dalam penyajian kegiatan mengajar.

Berdasarkan hasil penelitian menemukan bahwa ketika kegiatan bermain menggunakan permainan kotak pintar yang sudah diisi dengan gambar anak laki-laki dan perempuan, kertas dan pensil, masih ada beberapa anak yang belum bisa menyebutkan huruf “ R” dan “S” bahkan ada yang hanya diam cuma mengambil dan di pegang saja. Kemudian guru memberikan pengertian kepada anak agar tidak terlalu lama di pegang

karena temannya sudah menunggu giliran untuk mengambilnya. Guru begitu sabar dalam membimbing anak didiknya.

Pada kegiatan akhir guru mengingatkan anak didiknya untuk memperhatikan apa yang sudah di ajarkan, serta memberitahu kegiatan yang akan di lakukan besok. Begitu pula menanyakan tentang apa saja yang sudah dilakukan selama belajar disekolah untuk memberi penguatan kepada anak didiknya. Dari keterangan di atas yaitu langkah-langkah dalam mempersiapkan pembelajaran harus menyesuaikan alokasi waktu, media, metode, sarana dan prasarana yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan nanti supaya tidak melebihi waktu pembelajaran.

Akan tetapi hasil observasi tidak semua langkah-langkah pembelajaran di terapkan, ada beberapa tambahan kegiatan awal dimana siswa membaca surah pendek, hadis dan membaca asmaul husna untuk pembiasaan. Waktu di dalam rencana program pembelajaran tidak sesuai dan guru harus mengurangi alokasi waktu awal pembelajaran dengan singkat.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa pada saat pembelajaran berlangsung guru kelompok dan guru pendamping telah memadukan permainan dengan pembelajaran, dengan cara mengajak anak-anak untuk bertepuk dan bernyanyi sebelum kegiatan inti karena pembelajaran di RA menggunakan pendekatan saintifik yang mencakup, Mengamati, Menanya, Mengumpulkan informasi, Menalar, Mengkomunikasikan.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa guru kelompok dan guru pendamping sudah bisa memadukan permainan dengan pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan saintifik. Tetapi dengan pembelajaran pembiasaan mengurangi waktu kegiatan inti. Jadi usahakan untuk kegiatan selanjutnya agar benar-benar disesuaikan dengan RPPH yang sudah di buat.

- d. Memberikan media gambar yang jelas kepada anak didik

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا , وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ, وَخَطَّ خُطُطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ, وَقَالَ: (هَذَا الْإِنْسَانُ, وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ- أَوْ : قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ, وَهَذِهِ الْخُطُطُ الصَّغَارُ الْأَعْرَاضُ, فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا , نَهَشَهُ هَذَا, وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا , نَهَشَهُ هَذَا) (رواه البخارى)[5]

Artinya:

“Nabi S.a.w membuat gambar persegi empat, lalu menggambar garis panjang di tengah persegi empat tadi dan keluar melewati batas persegi empat itu. Kemudian beliau juga membuat garis-garis kecil di dalam persegi empat tadi, di sampingnya: (persegi yang digambar Nabi). Dan beliau bersabda : “Ini adalah manusia, dan (persegi empat) ini adalah ajal yang mengelilinginya, dan garis (panjang) yang keluar ini, adalah cita-citanya. Dan garis-garis kecil ini adalah penghalang-penghalangnya. Jika tidak (terjebak) dengan (garis) yang ini, maka kena (garis) yang ini. Jika tidak kena (garis) yang itu, maka kena (garis) yang setelahnya. Jika tidak mengenai semua (penghalang) tadi, maka dia pasti tertimpa ketuarentaan.” (HR. Bukhari).

Beliau menjelaskan garis lurus yang terdapat di dalam gambar adalah *manusia*, gambar empat persegi yang melingkarinya adalah *ajalnya*, satu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan *harapan dan angan-angannya* sementara garis-garis kecil yang ada disekitar garis

lurus dalam gambar adalah *musibah* yang selalu menghadang manusia dalam kehidupannya di dunia.

Hadits tersebut juga menerangkan kepada kita bahwa dalam setiap proses pembelajaran baik itu dalam lingkup kecil maupun besar pasti membutuhkan adanya media pembelajaran, yang merupakan komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar.

Menurut Jennah dalam buku media pembelajaran (2009:59) menyatakan bahwa, gambar tidak perlu indah dan bagus, tetapi sederhana mungkin dan jelas menggambarkan isi, serta mudah diterjemahkan oleh siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa pada saat pembelajaran berlangsung tema Aku Hamba Allah dengan sub tema panca indra, Anak mengamati gambar anak laki-laki dan anak perempuan, kemudian anak diberi kesempatan untuk bertanya tentang perbedaan yang ada pada gambar, Guru merespon pertanyaan anak, sehingga anak dapat menalar dengan berhasil menyebutkan perbedaan yang ada pada gambar anak laki-laki dan anak perempuan yaitu di kepalanya. Anak laki-laki tidak memakai jilbab sedangkan yang perempuan memakai jilbab. anak telah mampu menyebutkan panca indra dan fungsinya.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pada saat pembelajaran berlangsung guru telah memberikan gambar yang jelas pada anak, sehingga anak dapat menyebutkan perbedaan gambar dengan jelas, serta menyebutkan panca indra dan fungsinya.

e. Bagan lepasan disesuaikan dengan tema dan sub tema

Menurut Arsyad (2007:50) bagan merupakan suatu media pengajaran yang penyajiannya secara diagramatik dengan menggunakan lambang-lambang visual, fungsinya yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Sebagai media yang baik, dan bagan hendaknya :

- 1) Dapat dimengerti siswa
- 2) Sederhana dan lugas (tidak rumit)
- 3) Dapat diganti atau dirubah pada waktu-waktu tertentu.
- 4) Ada beberapa jenis bagan (*chart*) antara lain bagan pohon (*tree chart*), bagan organisasi, bagan arus (*flow chart*), bagan garis waktu.

Menurut Jennah dalam buku media pembelajaran (2009:59) menyatakan bahwa dalam membuat bagan antara lain: gunakan warna-warna yang mempunyai arti, dan gunakan simbol yang mudah diterjemahkan. Bila memerlukan kalimat sebagai kata bantu gunakan kalimat atau kata-kata seperlunya.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa bagan lepasan yang telah dibuat guru kelompok dan guru pendamping sudah sesuai dengan tema dan sub tema. Pada saat pembelajaran tema aku hamba Allah dengan sub tema panca indra, guru telah membuat gambar bagian-bagian tubuh, ada gambar kepala, gambar tangan dan gambar kaki. Kemudian diletakkan kedalam kotak pintar agar anak mengambil satu persatu gambar

tersebut dan anak menyebutkan gambar yang sudah diambil dari kotak pintar.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa bagan harus benar-benar dirancang dan dibuat sedemikian rupa agar anak mudah memahami apa yang disampaikan serta sesuai pembelajaran.

- f. Mengembangkan media bagan lepasan yang sesuai pembelajaran anak usia dini.

Menurut Jennah dalam buku pengembangan sumber belajar (2011:4) menyatakan bahwa dilihat dari tujuannya, pengembangan sumber belajar memiliki empat tujuan yaitu :

1. Membantu peserta didik dalam mempelajari sesuatu
2. Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada peserta didik.
3. Memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.
4. Agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru kelompok dan guru pendamping sudah bisa mengembangkan media atau alat peraga yang dibuat sendiri dari barang-barang bekas. Disitu terlihat ada koran bekas untuk bikin lipatan tas, daun buah mangga untuk bikin topi, biji salak yang digunakan untuk berhitung.

Berdasarkan hal diatas dapat disimpulkan bahwa media harus dikembangkan. Kreatifitas guru dan peserta didik perlu ditingkatkan untuk membuat dan mengembangkan alat peraga yang berguna bagi

peningkatan kualitas pembelajaran. Guru harus mampu membuat sendiri alat peraga, dan juga berinisiatif mendayagunakan lingkungan sekitar sekolah sebagai sumber belajar yang kongkret. Misalnya memanfaatkan batu-batuan, tanah, tumbuh-tumbuhan dan lain-lain.

3. Hasil penggunaan permainan kotak pintar dengan bagan lepasan

Pendidikan bahasa merupakan proses yang sulit untuk dilatih, maka harus dilakukan sejak usia dini. Keterampilan bahasa seseorang tergantung kuantitas dan kualitas kosa kata yang dimiliki. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, maka semakin besar pula kemungkinan untuk terampil berbahasa.

a. Cara guru melakukan penilaian kepada anak didik

Menurut Chourmain dalam buku pendekatan-pendekatan alternatif pendidikan anak usia dini (2011:39) menyatakan bahwa, penilaian melengkapi *cyclus* pembelajaran. Satu perencanaan dalam pembelajaran. Teknik penilaian yang lazim dalam pengembangan bahasa adalah mengumpulkan catatan-catatan terhadap anak untuk beberapa hari. Kemudian secara periodik (setiap dua atau tiga hari) guru yang melakukan penilaian haruslah duduk bersama pada tiap akhir hari dan mendiskusikan hasil observasi pengamatan terhadap anak. Guru haruslah memiliki data-data tentang anak-anak yang diamati, dan mencatat interaksi-interaksi yang dilakukan oleh anak-anak satu sama lain.

Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa, guru kelompok dan guru pendamping sudah melakukan penilaian terhadap anak didiknya.

Capaian perkembangan pada semester I yang sesuai harapan adalah:

- 1) Anak mampu belajar sambil bermain menggunakan permainan kotak pintar dengan bagan lepasan.
- 2) Anak mampu melakukan dua perintah sederhana.
- 3) Anak mampu menuliskan nama dirinya, walaupun kadang ia menulis huruf “ d” pada namanya terbalik huruf “b”.
- 4) Anak mampu menyebutkan gambar-gambar yang diperlihatkan.
- 5) Beberapa kata sederhana mulai dapat ditunjukkan melalui merangkai kartu-kartu huruf atau huruf-huruf plastik, atau membentuk huruf menggunakan playdough yang dipilih dan digulung menjadi kata-kata.
- 6) Perkembangan yang perlu mendapatkan perhatian khusus dikarenakan belum berkembang dan mulai berkembang diantaranya: mengekspresikan perasaan dan keinginan melalui bahasa lisan.

Berdasarkan hal diatas dapat disimpulkan bahwa, Tingkat pencapaian perkembangan dari penguasaan kemampuan berbahasa pada anak usia dini dengan menggunakan permainan kotak pintar dengan bagan lepasan yaitu mencapai nilai skor angka 3 (bintang 3) dengan kategori baik. Kualitas pembelajaran dikatakan meningkat atau berhasil.

- b. Cara guru memberikan *reward* yang tidak berlebihan kepada anak didik.

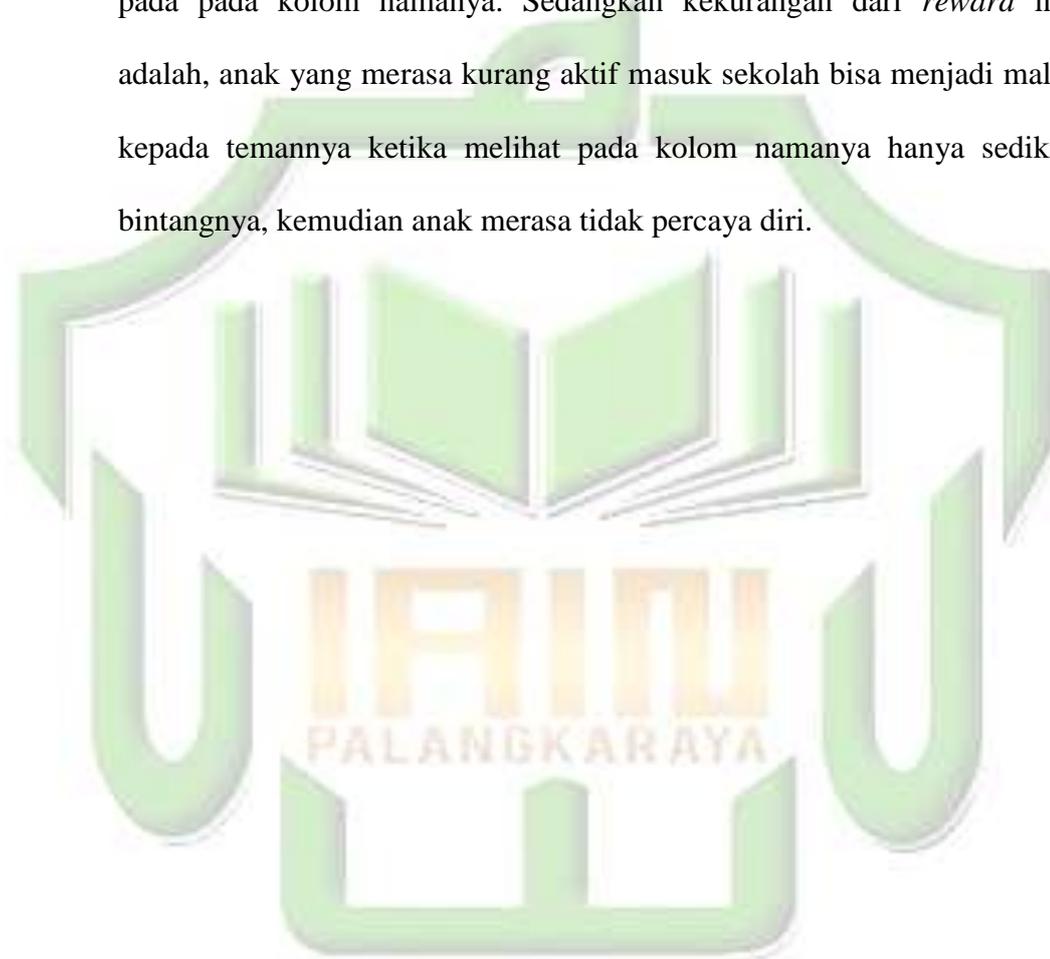
Memberikan hadiah atau *reward* menjadi ‘senjata’ buat para orang tua. Hadiah memang diperlukan untuk merangsang anak melakukan perbuatan baik, sekaligus dapat meningkatkan motivasi anak untuk melakukan sesuatu atau prestasi. Jenis hadiah bisa berupa pujian, hadiah benda, atau perlakuan istimewa. Namun, yang perlu diperhatikan bahwa tidak semua perilaku yang dilakukan anak harus diberi hadiah.

Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa guru kelompok dan guru pendamping sudah memberikan hadiah kepada anak melalui pujian dengan kata” hebat, mantap, alhamdulillah” kemudian anak juga di beri bintang setiap hari apabila sudah selesai mengerjakan tugas dengan tiga kegiatan maka anak di beri kesempatan untuk men cap gambar bintang pada kolom namanya. Apabila dalam tiga kegiatan anak hanya menyelesaikan satu kegiatan, maka anak diberi kesempatan men cap bintang satu, dan begitu juga anak yang menyelesaikan dua kegiatan, maka anak juga diberikan kesempatan men cap dua bintang dan seterusnya.

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa pemberian hadiah kepada anak tidak harus menggunakan benda, tetapi dengan ucapan pun sudah menjadi motivasi kepada anak untuk melakukan kegiatan selanjutnya. Disamping itu hadiah berupa cap bintang yang diberikan oleh guru itu sangat bagus dan membuat anak semakin termotifasi dengan melihat banyaknya bintang yang sudah didapat setiap harinya. Apabila anak yang kurang aktif sekolahnya maka akan sangat

terlihat jelas dengan absensi kelas pada kolom yang terdapat cap bintang. Hal ini saya anggap guru tidak berlebihan dalam memberi hadiah pada anak.

Kelebihan dari *reward* ini adalah, anak merasa terlalu percaya diri dengan pujian dan bangga melihat banyaknya jumlah bintang yang ada pada kolom namanya. Sedangkan kekurangan dari *reward* ini adalah, anak yang merasa kurang aktif masuk sekolah bisa menjadi malu kepada temannya ketika melihat pada kolom namanya hanya sedikit bintangnya, kemudian anak merasa tidak percaya diri.



BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

1. Perkembangan kemampuan bahasa anak pada kelompok A dimulai dengan menyusun PROSEM dilanjutkan dengan RPPM yang di sesuaikan dengan KI dan KD sehingga dalam pelaksanaan RPPH itu sesuai dengan indikator standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA).

RPPH dilaksanakan sesuai rencana yang mencakup tema, sub tema dan sub-sub tema agar anak memperoleh pengetahuan dan pembelajaran yang bermakna dari awal sampai akhir sehingga: Anak mampu menyebutkan huruf awal melalui permainan, mampu melakukan dua perintah sederhana, mampu menjawab pertanyaan sederhana, mampu menuliskan nama dirinya, walaupun kadang ia menulis huruf “d” pada namanya terbalik huruf “b”,mampu menyebutkan gambar-gambar yang diperlihatkan, beberapa kata sederhana mulai dapat ditunjukkan melalui merangkai kartu-kartu huruf.

Perkembangan yang perlu mendapatkan perhatian khusus dikarenakan belum berkembang dan mulai berkembang diantaranya: mengekspresikan perasaan dan keinginan melalui bahasa lisan.

2. Penggunaan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan pada kelompok A RA Darussa’adah, memberikan pengalaman baru, melatih ketangkasan dan pengetahuan, melatih kesabaran, melatih anak untuk bersosial dan ketrampilan.

Guru juga menjadi sangat mudah memberikan stimulus pada anak. Permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan ini sangat cocok untuk perkembangan kemampuan bahasa anak pada kelompok A.

Guru kelompok A yang awalnya hanya menggunakan metode cerita dan buku LKS, sekarang bisa membandingkan bahwa penggunaan permainan kotak pintar dengan bagan lepasan lebih mudah dipahami oleh anak.

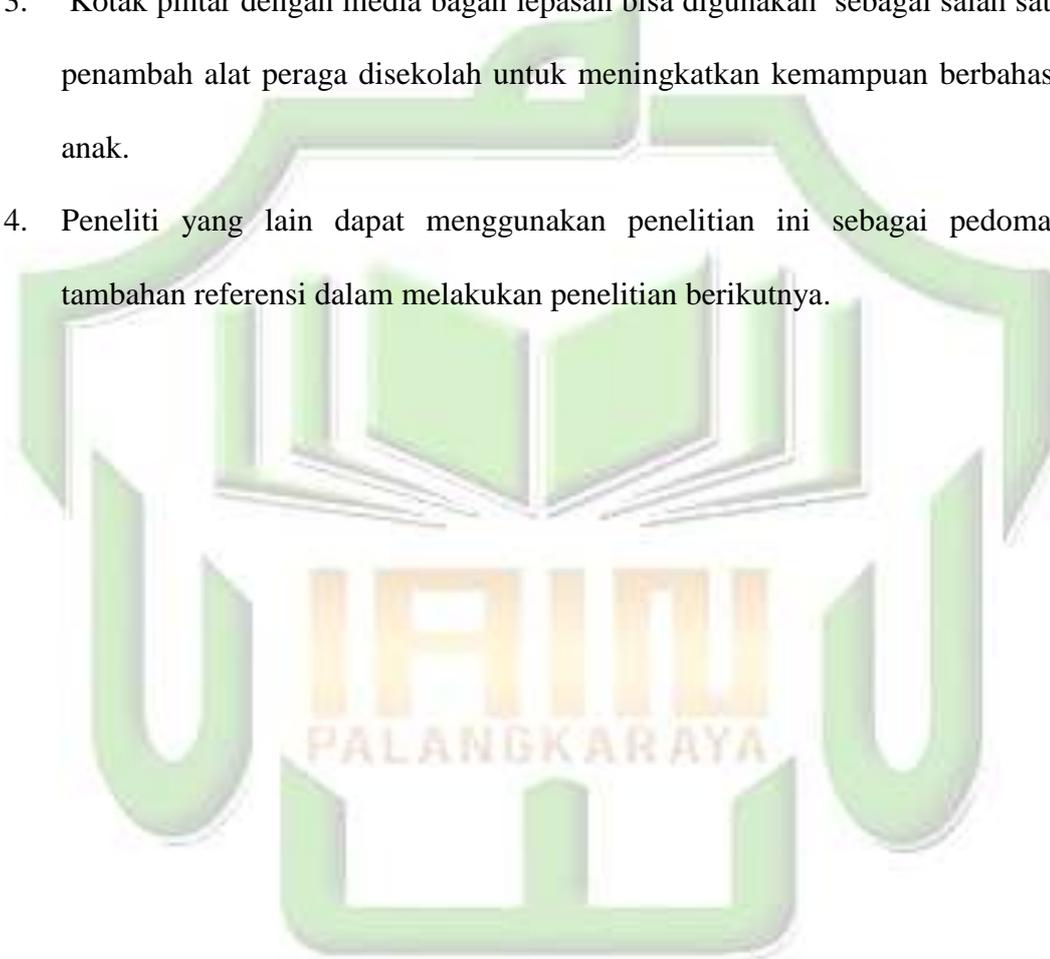
3. Hasil penggunaan permainan kotak pintar dengan media bagan lepasan di RA Darussa'adah di nyatakan berhasil yaitu dengan dua guru dan 16 anak yang mulai berkembang berjumlah 6 anak dan yang berkembang sesuai harapan 10 anak. Hal tersebut terbukti dengan permainan kotak pintar melalui media bagan lepasan berhasil meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok A di RA Darussa'adah palangka raya dalam jangka waktu 2 bulan atau 8 minggu.

Pelaksanaan dalam penelitian ini tidak terdapat kendala, karena peneliti dan guru sudah menyiapkan bahan dan peralatan yang di perlukan dalam kegiatan. Tema dan sub tema sesuai dengan PROMES, RPPM dan RPPH yang sudah dirancang oleh guru sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka peneliti memberikan saran yaitu:

1. Kepala sekolah diharapkan memberikan pelatihan khusus untuk pengembangan pembelajaran kemampuan aspek bahasa kepada guru-guru dengan menambah media penunjang belajar.
2. Dalam proses pembelajaran guru sebaiknya menggunakan metode bermain yang menarik dan menyenangkan bagi anak.
3. Kotak pintar dengan media bagan lepasan bisa digunakan sebagai salah satu penambah alat peraga disekolah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak.
4. Peneliti yang lain dapat menggunakan penelitian ini sebagai pedoman tambahan referensi dalam melakukan penelitian berikutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Chourmain, M.A. S, Imam, 2011, *Pendekatan-pendekatan alternatif pendidikan anak usia dini*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Dheini, Nurbiana, 2015, *Metode Pengembangan Bahasa*, Banten, Universitas Terbuka.
- Dhieni, 2006 , *Metode Pengembangan Bahasa*. Cetakan ke-4 , jakarta Universitas Terbuka
- Dwilestari,Ninin, 2012, *Penelitian kualitatif pendidikan anak usia dini*, Jakarta, PT Rajagrafindo Persada.
- E -Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha ,*Penerapan metode bercakap-cakap berbantuan media grafis untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak TK Widya 1*, (Volome 2 No.1 Tahun 2014).
- Fathurrohman, Pupuh dan Sutikno, M. Sobry, 2007, *Strategi belajar mengajar, strategi mewujudkan pembelajaran bermakna melalui penanaman konsep umum & konsep islami*, Bandung, PT Refika Aditama
- Jannah, Rodhatul, 2009, *Media pembelajaran*, Banjarmasin, Antasari Perss.
- Jannah, Rodhatul, 2011, *Pengembangan sumber belajar*, Yogyakarta, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.
- Jasiah, 2018, *Penerapan Strategi Think Talk Write (TTW) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Kota Palangkaraya*, Penelitian Individual,Palangkaraya: IAIN Palangka Raya.
- Jurnal, Novita ,Adzani A.M. 2016, PG-PAUD Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Lampung
- Kustandi, Cecep, S.B, 2013, *Media pembelajaran manual dan digital*, Ciawi Bogor, Ghalia Indonesia.
- Larasati, S, 2013, *Upaya meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui permainan kartu*, Jurnal, FKIP UMP Volume I
- Madyawati, L, 2017, *Strategi pengembangan bahasa pada anak*, Kencana, Jakarta.
- Morison,George S, 2016, *Pendidikan anak usia dini saat ini*, Pustaka pelajar, Yogyakarta.
- Muhammad, 2014, *Metode penelitian bahasa*, Jojakarta, Ar – Ruzz Media.

- Mursyid, 2015, *Pengembangan pembelajaran PAUD*, PT, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Mutiah, Diana, 2012, *Psikologi bermain anak usia dini*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group.
- Moleong, Lexy J, *Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, Cet XXXIV, 2014
- Mulyasa, E, 2015, *Manajemen PAUD*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E, 2006, *Kurikulum yang disempurnakan*, PT Remaja Rosdakarya.
- Otto, Beverly 2015, *Perkembangan bahasa pada anak usia dini*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group.
- Sadiman dkk, 1994, *Media pendidikan dan pembelajaran*, Jakarta, PT Raja grafindo Persada.
- Tim Penyusun Pedoman Penulisan Skripsi, 2017, *Pedoman penulisan skripsi fakultas tarbiyah IAIN palangkaraya*, IAIN Palangka Raya
- Upton, Penney, 2009, *Psikologi anak*, Jakarta, PT Rineka cipta
- Wiyani, Novan Andy, 2013, *Psikologi pendidikan anak usia dini*, Jakarta, PT Raja grafindo Persada.
- Yusuf, Syamsu, Sugandhi, Nani M, 2011, *Perkembangan peserta didik*, Jakarta, PT Raja grafindo Persada.
- Zubaidah, Enny, 2015, *Modul perkuliahan pengembangan bahasa anak usia dini*. UIN, Yokyakarta.
- Yuliyanti, Dwi, 2015, *Peningkatan perkembangan bahasa anak melalui pemanfaatan media gambar di Raudhatul Athfal bandar lampung*, Jurnal PG-PAUD Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Lampung
- Agustina, Rima, 2014, *Upaya meningkatkan kecerdasan linguistik melalui media gambar di TK Negeri Pembina muara beliti*,
- Nada, Qatrun: 2019, *Pelaksanaan pembelajaran pada sentra bermain peran (Role Playing) untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak di PAUD Aisyiyah bustanul athfal II di Palangka Raya*, Skripsi IAIN Palangka Raya.
- Roopnarine, Jaipaul L dan Johnson, James E, 2011, *Pendidikan anak usia dini dalam berbagai pendekatan*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group

Suyadi, 2009, *Ternyata, anakku bisa kubuat genius*, Jokjakarta, Power books (Ihdina)

Suyadi, 2014, *Teori pembelajaran anak usia dini, dalam kajian neuorosains*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya.

