



Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle Bergambar Untuk Meningkatkan Bahasa Pada Anak Usia 3-4 Tahun

Apriliani Dea Gumilar¹ *, Juwita Rini² , Dimas Setiaji Prabowo³

¹Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

² Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

³ Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

juwita@uingusdur.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini (1) Untuk mengetahui penerapan alat permainan edukatif puzzle bergambar untuk meningkatkan bahasa pada anak usia 3-4 tahun di SPS Ar Rohmah Buaran Pekalongan. (2) Untuk mengetahui peningkatan bahasa pada anak usia 3-4 tahun melalui penerapan alat permainan edukatif puzzle bergambar di SPS Ar Rohmah Buaran Pekalongan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dan metode analisa data yaitu analisis kuantitatif deskriptif untuk melihat peningkatan perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun di SPS Ar Rohmah Simbang Kulon Buaran Pekalongan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada saat pra siklus kemampuan bahasa pada anak usia 3-4 tahun di SPS Ar Rohmah Buaran Pekalongan anak masih rendah yaitu 45% dengan kriteria cukup, Pada siklus I ada peningkatan yaitu 58.3% namu masih dalam kategori cukup, dan pada siklus II meningkat menjadi 80% dengan kategori sangat baik. Masing-masing siklus menunjukkan peningkatan yang cukup baik dan sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu 80%. Pada pra siklus sampai siklus I mengalami peningkatan 13.3% dan pada siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan 21,7%.. dapat disimpulkan bahwa penerapan alat permainan edukatif puzzle bergambar dapat meningkatkan bahasa pada anak usia 3-4 tahun di SPS Ar Rohmah Buaran Pekalongan Tahun Ajaran 2021/2022.

Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif, Puzzle Bergambar, Bahasa

Application Of Picture Puzzle Educational Game Tools To Improve Language In Children Aged 3-4 Years

Abstract

The purpose of this research is (1) to find out the application of an educational game with pictorial puzzles to improve language in children aged 3-4 years at SPS Ar Rohmah Buaran Pekalongan. (2) To determine the improvement of language in children aged 3-4 years through the application of educational puzzles with pictures at SPS Ar Rohmah Buaran Pekalongan. The type of research used in this research is Classroom Action Research. Data collection techniques in this study used observation, interview, and documentation techniques. And the method of data analysis is descriptive quantitative analysis to see the increase in language development of children aged 3-4 years at SPS Ar Rohmah Simbang Kulon Buaran Pekalongan. The results of this study indicate that during the pre-cycle language skills in children aged 3-4 years at SPS Ar Rohmah Buaran Pekalongan, children were still low, namely 45% with sufficient criteria, in cycle I there was an increase of 58.3% but still in the sufficient category, and in cycle I cycle II increased to 80% with very good category. Each cycle showed a fairly good increase and was in accordance with the specified success criteria, namely 80%. In the pre cycle to cycle I there was an increase of 13.3% and in cycle I to cycle II there was an increase of 21.7%. It can be concluded that the application of educational puzzles with pictures can improve language in children aged 3-4 years at SPS Ar Rohmah Buaran Pekalongan Academic Year 2021/2022.

Keywords: Educational Game Tool, Picture Puzzles, Languages

PENDAHULUAN

Anak usia dini memiliki peranan yang paling dipengaruhi berbagai pertumbuhan serta perkembangan paling pesat, misalnya perkembangan psikologi, aksara motorik, dan kognitif. Maka perkembangan pada masa awal menjadi penentu untuk perkembangan berikutnya, dan anak memiliki potensi untuk mempelajari banyak hal secara cepat. Merupakan hal yang penting untuk memperhatikan potensi tersebut agar dimaksimalkan melalui proses pendidikan khususnya belajar aksara.

Keaksaraan memiliki fungsi yang sangat penting di kehidupan nyata dan biasa disebutkan proses belajar didasari dari kemampuan aksara, pada hakikatnya bisa diajarkan dari anak usia 3 tahun, usia 3 tahun lebih mudah menerima pembelajaran aksara dari pada umur 4 tahun karena umur kecil lebih gampang buat belajar tetapi semakin kecil umur akan sangat menuntut kesabaran pada orang tua atau guru yang mengajarkanya.

Perkembangan bahasa sebagai salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini sangat penting dan harus diperhatikan sejak dini. Karena bahasa seseorang mencerminkan pikirannya, semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Berdasarkan Eliason dalam Susanto kemampuan belajar membaca membutuhkan waktu, kesabaran, dan kesiapan. Anak yg menyukai gambar atau huruf semenjak awal perkembangannya akan mempunyai keinginan membaca, membuka pintu baru, membenahi informasi, dan menyenangkan. Keterampilan seseorang dalam berbahasa yang efektif dan baik mencakup empat segi yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan.

Setiap anak adalah pribadi yang unik, masing-masing memiliki sifat, ciri, bawaan dan latar belakang kehidupan. Oleh karena itu dalam proses pembelajaranya guru harus mampu menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan, sehingga merangsang anak untuk berpartisipasi aktif. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan serta kreativitas anak yang sesuai dengan tahap perkembanganya. Salah satu bidang pengembangan dalam pertumbuhan kemampuan dasar di taman kanak-kanak adalah pengembangan bahasa. Pembelajaran bahasa untuk anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik secara ekspresi maupun tertulis (simbolis). untuk memahami bahasa simbolis, anak perlu belajar membaca dan menulis. Oleh karena itu, belajar bahasa seringkali dibedakan menjadi dua, yaitu belajar bahasa untuk komunikasi dan belajar literasi, yaitu belajar membaca dan menulis.

Perkembangan utama yang terjadi pada masa ini berkisar pada penguasaan dan pengendalian lingkungan atau biasa disebut sebagai masa penjelajahan. Anak ingin mengetahui keadaan lingkungannya, bagaimana mekanismenya, bagaimana perasaannya, dan bagaimana ia dapat menjadi bagian dari lingkungan. Usia dini juga merupakan masa anak menjadi sangat peka dan menjadi peniru ulung (imitator) dalam lingkungannya.

Proses peniruan atau imitasi yang didapatkan di masa kanak-kanak, akan menentukan derajat kualitas pribadi, kesehatan, inteligensi, kematangan sosial, bahasa dan produktivitas anak pada tahap berikutnya. Proses ini tidak hanya dilakukan anak terhadap perilaku saja tetapi juga pada bagaimana orang-orang di sekitarnya melakukan interaksi sosial dan komunikasi. Interaksi dan komunikasi yang baik dibutuhkan anak agar dapat menjadi bagian dari lingkungan dan kelompok sosial. Pada rentang usia 2-6 tahun ada beberapa aspek perkembangan yang harus dicapai oleh anak, yaitu aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral, motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Program pendidikan untuk anak usia 3-4 tahun seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak, baik secara fisik, kognitif, bahasa, maupun perkembangan lainnya.

Pemberian stimulasi melalui metode dan media yang menarik, tepat dan inovatif sangat penting diberikan dalam kegiatan bermain yang bermakna, untuk meningkatkan bahasa anak. Diperlukan sebuah metode dan media yang bisa melatih keterampilan bicara anak, dengan cara mengucapkan kata-kata dan memahami kata yang sudah diucapkan, mengungkapkan gagasan dan pengalaman yang diperoleh dengan kalimat sederhana. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak adalah metode bercerita.

Metode-metode pembelajaran yang sesuai untuk diberikan kepada anak usia dini, akan menentukan kepribadian anak setelah dewasa. Artinya, bila rangsangan keterampilan bicara diberikan dengan tepat di usia dini, kita bisa berharap bahwa kelak akan terbentuk manusia dewasa yang juga kreatif. Selain metode juga diperlukan sebuah media yang menarik untuk mengembangkan keterampilan bicara anak. Media tersebut bisa berupa buku, majalah, boneka, wayang dan puzzle.

Ragam Puzzle sangat banyak, mulai dari bentuk binatang, anggota tubuh, huruf, hewan, dan pepohonan. Alat permainan edukatif puzzle dapat digunakan mulai dari anak usia 2 sampai 8 tahun, yang membedakan dimasing-masing usia hanyalah tingkat kerumitan puzzle. Misalnya, pada usia 2-3 tahun, potongan puzzle nya tidak lebih dari 4 keping, usia 3-4 tahun potongan puzzle nya tidak lebih dari 5 keping, dan untuk anak usia 4-5 tahun potongan puzzle nya tidak lebih dari 6 keping.

Terdapat dua persoalan pembelajaran di SPS Ar Rohmah Simbang Kulon Buaran Pekalongan ialah masih kurangnya taraf perkembangan siswa pada hal kemampuan Bahasa dan penggunaan metode yang kurang bervariasi. Pertama kemampuan bahasa anak masih sebatas mengungkapkan keinginan namun belum mampu merangkai kosakata dan mengungkapkan keinginan pendapat sesuai intonasi yang tepat. Kedua, ditemukan juga masalah metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga anak pasif dalam mengikuti pembelajaran. dari tahapan pemahaman anak-anak cenderung tidak mampu mengatakan kembali apa yang sudah disampaikan.

Berdasarkan wawancara dengan Dina Nova Iza selaku guru kelas SPS Ar Rohmah Simbang Kulon Buaran Pekalongan, sejauh ini pembelajaran membaca permulaan di SPS Ar Rohmah Simbang Kulon Buaran Pekalongan lebih sering menggunakan buku kumpulan lembar kerja (KLK), sesekali menggunakan lembaran kata yang dibuat sendiri oleh guru kelas, maupun menggunakan alat peraga edukatif yang bisa menunjang pembelajaran bahasa seperti papan gambar yang berisi gambar-gambar.

Corresponding Author :

Email Address : juwita@uingusdur.ac.id

Copyright 2023 Apriliani Dhea Gumilar, Dkk.

Hasil wawancara dengan Dina Nova Iza dapat disimpulkan bahwa guru cenderung memberikan tugas berupa penugasan menulis di buku cetak saja. Peneliti menyadari bahwa cara mengajar seperti ini mengakibatkan anak cenderung merasa bosan.

Berdasarkan uraian di atas penulis merasa tertarik untuk meneliti tentang penerapan permainan puzzle bergambar sebagai media pembelajaran untuk mempermudah anak dalam meningkatkan kemampuan bahasa. Penulis mencoba mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penerapan alat permainan edukatif puzzle bergambar untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 3-4 tahun di SPS Ar Rohmah Simbang Kulon Buaran Pekalongan".

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan ilmiah, maka sebelum melakukan kegiatan penelitian, guru/peneliti harus mencari dukungan teori terlebih dahulu. Teori yang dikaji adalah teori ilmu jiwa atau psikologi belajar. Dalam hal ini, guru harus mengajak anak untuk berfikir bersama, misal kegiatan apa yang dapat kita lakukan untuk memperkaya kognitif bagi siswa.

Seperti dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto yang memberi batasan tentang penelitian tindakan kelas sebagai suatu perencanaan terhadap kegiatan belajar siswa yang dilakukan oleh guru dengan melalui suatu tindakan atau *treatment*. Tindakan diberikan dengan arahan dari guru dalam rangka untuk memperbaiki proses maupun hasil belajar mengajar pada saat yang telah berlalu. Penelitian tindakan kelas merupakan alat atau instrumen yang digunakan untuk menggali atau mengumpulkan data tentang hasil proses belajar mengajar yang telah dilakukan oleh guru dan siswa secara bersama-sama.¹

Suharsimi Arikunto juga menjelaskan bahwa salah satu ciri khas PTK adalah kolaborasi (kerja sama) antara praktisi (guru, kepala sekolah, siswa, dan lain-lain) dan peneliti dalam pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, serta pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan (*action*).² Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif, artinya peneliti tidak melakukan sendiri namun berkolaborasi dengan guru kelas SPS Ar Rohmah Simbang Kulon Buaran Pekalongan.

Desain penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Taggart yang membagi prosedur penelitian tindakan dalam empat tahap kegiatan pada satu putaran siklus yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.³ Adapun prosedur penelitian tindakan kelas ini yaitu sebagai berikut:

- a) Pra-siklus : Tahap ini merupakan refleksi awal sebelum penelitian tindakan siklus dilakukan yaitu meliputi pengamatan terhadap perkembangan bahasa anak melalui alat permainan edukatif puzzle

¹ Suharsimi Arikunto, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hlm. 3.

² Suharsimi Arikunto, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas*, hlm. 63.

³ Kardiawarman, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2000), hlm. 5.

bergambar di SPS Ar Rohmah Buaran Pekalongan mulai dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

b) Penelitian Tindakan Siklus

1) Perencanaan

Tahap perencanaan ini meliputi pembuatan Rencana Kegiatan Kegiatan Harian (RKH) dan perencanaan penilaian. RKH ini berfungsi sebagai pedoman guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Selanjutnya guru dan peneliti mempersiapkan lembar observasi tentang peningkatan bahasa melalui alat permainan edukatif puzzle bergambar anak usia 3-4 tahun, mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan, dan alat untuk dokumentasi.

2) Tindakan

Tindakan dilakukan berdasarkan rencana kegiatan yang telah dibuat yaitu RKH yang dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru melaksanakan kegiatan mengajar sesuai menggunakan RKH yang telah dibuat dengan menggunakan media balok.

3) Observasi

Peneliti mengamati aktivitas anak dalam mengikuti proses pembelajaran yang berhubungan dengan indikator kemampuan proses sains anak dan bekerjasama dengan kolaborator. Observasi dilaksanakan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat dan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana respon dalam sosialisasi anak saat kegiatan pembelajaran saat itu.

4) Refleksi

Langkah ini merupakan sarana evaluasi tindakan yang telah dilakukan terhadap objek penelitian dan telah dicatat dalam observasi. Data yang diperoleh dari lembar observasi kemudian dianalisis dan dilakukan refleksi. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi yang dilakukan oleh peneliti dengan guru (kolaborator). Diskusi tersebut bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan yaitu dengan cara melakukan penilaian terhadap proses yang terjadi dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Selanjutnya mencari jalan keluar terhadap masalah-masalah yang mungkin muncul agar dapat dibuat rencana perbaikan dalam siklus selanjutnya.⁴

Keempat langkah tersebut merupakan satu siklus atau putaran, artinya sesudah menyelesaikan langkah keempat, lalu kembali ke langkah pertama dan seterusnya. Berikut ini adalah prosedur penelitian tindakan penelitian yang akan dilakukan peneliti, yaitu sebagai berikut:

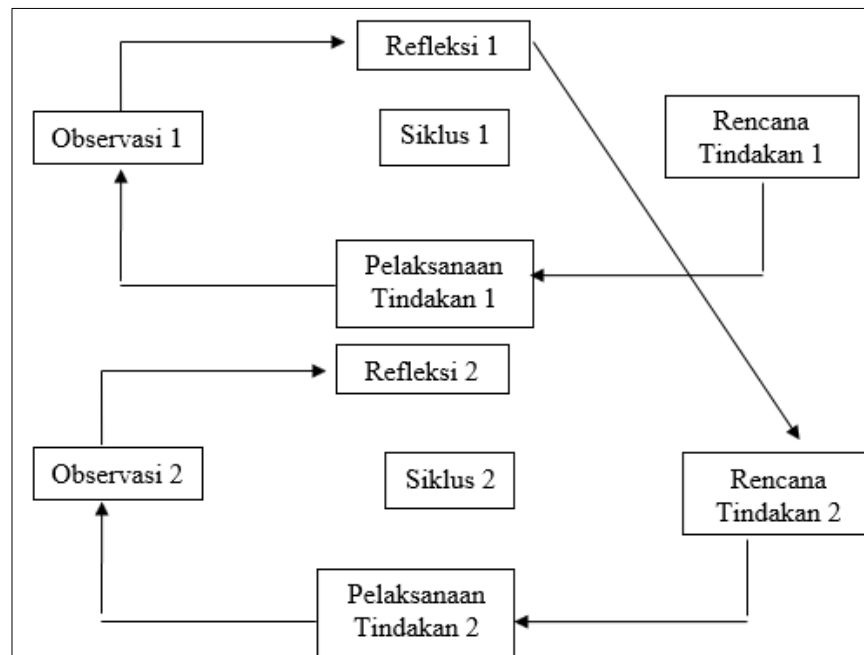
⁴ Fitri Eliana, *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia Dini Di PAUD Bunga Jempa UPTD SKB Kabupaten Lebong*, (Bengkulu: Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 2014), *Jurnal* hlm. 43-44.

Corresponding Author :

Email Address : juwita@uingusdur.ac.id

Copyright 2023 Apriliani Dhea Gumilar, Dkk.

Gambar 1.
Siklus Penelitian Tindakan Kelas



5) Pengumpulan Data Penelitian

Untuk memperoleh data yang objektif dan valid, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Metode observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis tentang gejala-gejala yang diselidiki dengan prosedur tersandar.⁵

Metode observasi digunakan untuk melihat dan mengamati aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran di kelas dengan alat permainan edukatif puzzle bergambar serta peningkatan bahasa anak di SPS Ar Rohmah Simbang Kulon Buaran Pekalongan. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilakukan untuk melihat langsung bagaimana proses peningkatan bahasa anak usia dini melalui alat permainan edukatif puzzle bergambar saat pembelajaran tersebut.

Instrumen penelitian yang digunakan pada metode observasi yaitu berupa lembar observasi guna mengetahui perkembangan bahasa anak setelah diterapkan metode pembelajaran melalui alat permainan edukatif puzzle bergambar serta perubahan yang

⁵ Abu Ahmadi dan Chalid Narbuko, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1990), hlm. 70.

timbul. Berikut ini adalah pedoman observasi perkembangan bahasa anak melalui alat permainan edukatif puzzle bergambar:

Tabel 1
Pedoman Observasi Peningkatan Bahasa

Variabel	Aspek	Indikator
Perkembangan Bahasa	Memahami Bahasa	Menyimak perkataan/pembahasan yang sedang dibahas dan Memahami cara bermain puzzle dengan benar..
	Mengungkapkan Bahasa	Menjawab pertanyaan ketika sedang berdiskusi dan menceritakan kembali.
	Bahasa	Menyusun puzzle dengan benar dan Menyebutkan huruf dari kalimat yang ada di gambar puzzle tersebut.

b. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk mencatat suatu informasi yang riil berupa dokumen, catatan, dan laporan tertulis serta relevan dengan tujuan penelitian.⁶

Dokumentasi penelitian ini adalah seluruh rekaman selama penelitian berlangsung. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kegiatan pembelajaran melalui foto, lembar penilaian dan catatan hasil karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pra Siklus

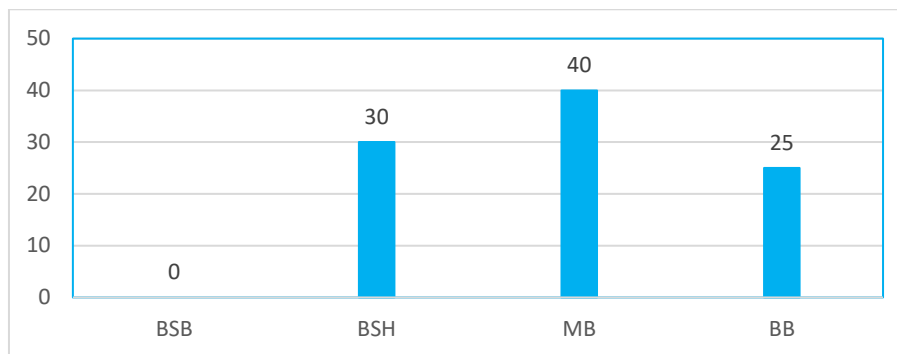
Berikut ini penyajian data hasil kemampuan berkomunikasi/berbahasa anak pada Pra Siklus

Tabel 2
Rekapitulasi Perkembangan Bahasa Anak pada Pra Siklus

No	Kriteria	Jmlah anak	Presentase %
1.	BSB	-	-
2.	BSH	3	30%
3.	MB	4	40%
4.	BB	3	30%
Jumlah Anak : 10			

⁶ S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm. 81.

Gambar 2
Diagram Hasil Observasi Perkembangan Bahasa Anak pada Pra Siklus



Pada tabel 2 dapat dilihat kemampuan perkembangan bahasa anak yang berada pada kriteria BB (Belum Berkembang) yaitu 3 anak dari 10 anak atau dengan presentase 30%, pada kriteria MB (Mulai Berkembang) terdapat 4 dari 10 anak atau dengan presentase 40%, pada kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) terdapat 3 dari 10 anak atau dengan presentase 30%.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan bahasa masih rendah belum dapat berkembang secara optimal, belum ada yang mencapai Berkembang Sangat Baik (BSB) Presentase dilihat pada diagram hasil observasi bahasa anak pada pra siklus.

2. Siklus I

Hasil yang diperoleh dari siklus I ini yaitu rata-rata skor kemampuan bahasa pada anak usia 3-4 tahun di SPS Ar Rohmah.

Tabel 3
Rekapitulasi Perkembangan Bahasa Anak melalui Pembelajaran APE Puzzle Bergambar pada Siklus I

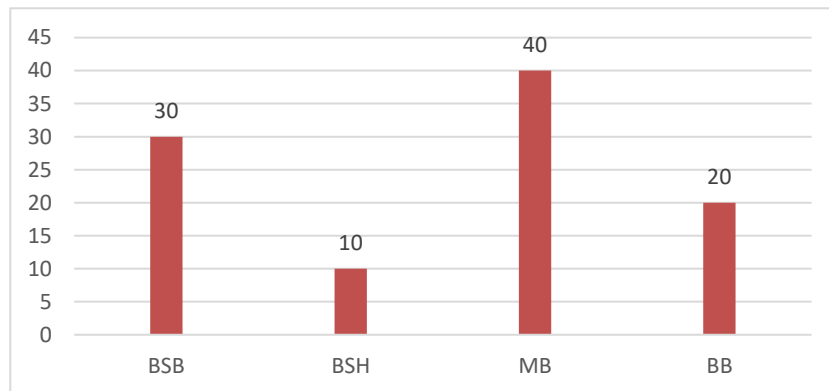
No	Kriteria	Jumlah anak	Presentase %
1.	BSB	3	30%
2.	BSH	1	10%
3.	MB	4	40%
4.	BB	2	20%
Jumlah Anak : 10			

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan mengenai pencapaian hasil pembelajaran APE puzzle bergambar pada Siklus I pertemuan 1 dan 2 masih sama yaitu anak-anak yang kemampuan perkembangannya bahasanya Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu 3 anak dari 10 anak atau dengan presentase 30%, pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu 1 anak dari 10 anak atau dengan presentase 10%, pada kriteria Mulai Berkembang (MB) yaitu 4 dari 10 anak atau dengan presentase 40%, dan pada kriteria Belum Berkembang (BB) yaitu 2 dari 10 anak atau dengan presentase 20%

Kegiatan pembelajaran dalam Penggunaan media APE puzzle bergambar dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak telah menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik setelah dilakukan tindakan Siklus I namun belum sesuai dengan target ketuntasan belajar. Dari hasil keseluruhan kemampuan bahasa anak Siklus I diperoleh 58.3%, meningkat 13.3% dari sebelum dilakukan tindakan dan masih masuk dalam kategori cukup.

Dari hasil tabel 3 di atas dapat diperjelas melalui grafik dibawah ini:

Gambar 3
Diagram Hasil Observasi Perkembangan Bahasa Anak pada Siklus I



Berdasarkan gambar grafik di atas dapat dilihat kemampuan Perkembangan Bahasa anak yang tertinggi pada siklus I pada kriteria MB (Mulai Berkembang) dengan presentase 40%, Terendah pada kriteria BSH (Belum Berkembang) dengan presentase 10%.

3. Siklus II

Hasil yang diperoleh dari siklus II ini yaitu rata-rata skor kemampuan bahasa pada anak usia 3-4 tahun di SPS Ar Rohmah.

Tabel 4
Rekapitulasi Perkembangan Bahasa Anak melalui Pembelajaran APE Puzzle Bergambar pada Siklus II

No	Kriteria	Jumlah anak	Presentase %
1.	BSB	7	70%
2.	BSH	1	10%
3.	MB	2	20%
4.	BB	-	-

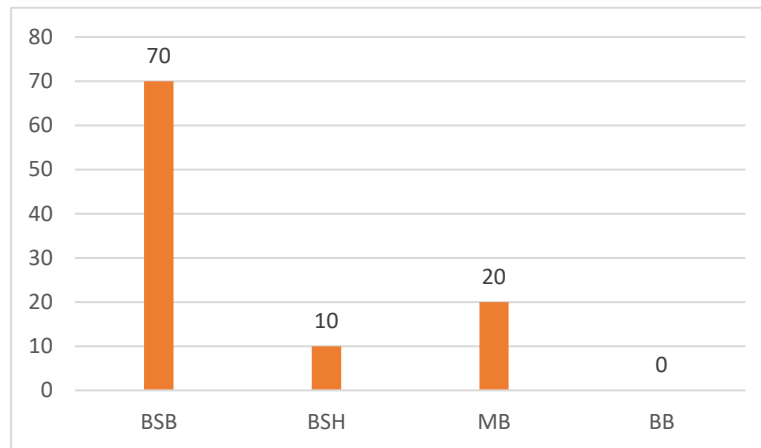
Jumlah Anak : 10

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa kemampuan perkembangan bahasa anak melalui pembelajaran APE Puzzle Bergambar meningkatkan bahasa pada anak usia 3-4 tahun di SPS Ar Rohmah Simbang Kulon Buaran Pekalongan pada siklus II dari pertemuan ke 1 dan ke 2 adalah sebagai berikut:

Kemampuan perkembangan bahasa anak melalui pembelajaran APE Puzzle Bergambar yang berada pada kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) yaitu 7 anak dari 10 anak atau dengan presentase 70%, pada kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) terdapat 1 anak dari 10 anak atau dengan presentase 10%, pada kriteria MB (Mulai Berkembang) terdapat 2 dari 10 anak atau dengan presentase 20%.

Data hasil rekapitulasi siklus II dapat digambarkan melalui grafik berikut ini:

Gambar 4
Diagram Hasil Observasi Perkembangan Bahasa Anak pada Siklus II



Berdasarkan gambar grafik di atas dapat dilihat kemampuan perkembangan bahasa anak tertinggi siklus II pada kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) berjumlah 7 anak dengan presentase 70%, lalu pada kriteria (Berkembang Sesuai Harapan) berjumlah 1 anak dengan presentase 10%, dan pada kriteria MB (Mulai Berkembang) berjumlah 2 anak dengan presentase 20%, serta tidak ada anak yang berada pada kriteria BB (Belum Berkembang). Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan perkembangan bahasa yang signifikan, anak yang berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik berjumlah 5 anak dengan presentase 50% dibandingkan pada siklus I anak yang berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik hanya berjumlah 3 anak dengan presentase 30%.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan kolaborator, kegiatan pembelajaran dengan Penggunaan media APE Puzzle Bergambar dalam meningkatkan bahasa pada anak di SPS Ar Rohmah telah menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik sebelum dilakukan tindakan Siklus I. Dari hasil pengamatan Siklus I dan Siklus II telah diperoleh peningkatan pada setiap indikator kemampuan bahasa. Hasil keseluruhan kemampuan bahasa Siklus II diperoleh pada pertemuan pertama sebesar 73% meningkat 14,7% dari Siklus I. dan pada Siklus II pertemuan kedua diperoleh 80%, meningkat 7% dari pertemuan yang pertama, Sehingga kategori yang diperoleh yaitu sangat baik dan telah sesuai dengan target keberhasilan yaitu sebesar 80%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SPS Ar Rohmah Simbang Kulon Buaran Pekalongan, dapat disimpulkan bahwa hasil pengamatan kegiatan pembelajaran secara keseluruhan terlihat dari observasi yang dilakukan melalui penggunaan media APE Puzzle Bergambar dapat meningkatkan bahasa pada anak usia 3-4 tahun di SPS Ar Rohmah Simbang Kulon Buaran Pekalongan. Dapat dijabarkan sebagai berikut:

Rata-rata yang diperoleh selama proses tindakan prasiklus berlangsung hanya 45% sebelum dilakukan tindakan kegiatan siklus I dan siklus II dengan kriteria cukup. Kemudian pada siklus I kemampuan perkembangan bahasa anak tertinggi pada kriteria Mulai Berkembang (MB) yaitu 4 anak dari 10 anak atau dengan presentase 40% dan pada kriteria Belum Berkembang (BB) yaitu 2 dari 10 anak atau dengan presentase 20%, lalu pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 anak atau dengan presentase 10%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu ada 3 anak dari 10 anak atau dengan presentase 30%. Dari hasil keseluruhan kemampuan bahasa anak Siklus I diperoleh 58.3%, meningkat 13.3% dari sebelum dilakukan tindakan dan masih masuk dalam kategori cukup.

Hasil keseluruhan kemampuan bahasa pada Siklus II diperoleh pada pertemuan pertama sebesar 73% meningkat 14,7% dari Siklus I. dan pada Siklus II pertemuan kedua diperoleh 80%, meningkat 7% dari pertemuan yang pertama, Sehingga kategori yang diperoleh yaitu sangat baik dan telah sesuai dengan target keberhasilan yaitu sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa pada kegiatan pra tindakan, siklus I, dan siklus II terjadi peningkatan kemampuan perkembangan bahasa anak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan alat permainan edukatif puzzle bergambar pada anak usia 3-4 tahun dapat meningkatkan perkembangan bahasa pada di SPS Ar Rohmah Simbang Kulon Buaran Pekalongan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Chalid Narbuko. Metodologi Penelitian. Jakarta: Bumi Aksara. 1990.
- Alma, Buchari. dkk. 2009. Guru Profesional, Bandung: Alfabeta
- Andriani, Junita. Melia Eka Daryati. 2021 "Pengaruh Penggunaan APE Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. Jurnal Studi Literatur. Vol 1. No 2. Mei.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2007. Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Eliana, Fitri. 2014. Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia Dini Di PAUD Bunga Jempa UPTD SKB Kabupaten Lebong. Bengkulu: Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan..
- Dimiyati, Johni. 2013. Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.

- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. 2015. Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, (Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kompleks Perkantoran Kemdikbud, Gedung E, Lantai 7 Jl. Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta Pusat,
- Dzaujak, Ahmad. 1996. Metodik Khusus Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar Departemen Pendidikan Nasional
- Hartati, Sofia. 2005. Kemampuan Belajar Anak TK, Yogyakarta: FIP UNY
- Hermansyah, Trimantara. 2019. “Megembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle”. Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 2. No. 1. Juni.
- Isjoni. 2010. Model Pembelajaran Anak Usia Dini, Bandung: Alfabeta
- Indriani, Dina. 2011. “Ragam alat Bantu Media Pengajaran”. Yogyakarta: Diva Press.
- Kardiawarman. 2000. Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Latif, M. dkk. 2013. Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasinya, Jakarta:Kencana Prnamedia Grup
- Munaseh, dkk. 2014. Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar, Cirebon: Universitas Muhammaadiyah Cirebon .
- Muhammad Abdul Mu’thi, Abdullah. 2008.“Be a Genius Teacher”. terj. Najib Junaidi. Surabaya: Pustaka Elba.
- Mutiah, Diana. 2012. Psikologi Bermain Anak Usia Dini, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- M. Tampubolon, Saur. 2014. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Erlangga.
- Paikoh, Elo. 2014. “Penerapan Metode Bermain Puzzle dalam Meningkatkan Kognitif pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kasih Ibu Krawangsari Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2013/2014”. Skripsi. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Pangestika Dinar, 2021. Tsalits. Penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) Mata Pelajaran Matematika Kelas IV B Di Min Purbasari Karangjambu Purbalingga Tahun Pelajaran 2017/2018 . Skripsi. Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Rahima, Deni Seriawan. 2017. Pengaruh Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk dan Warna Pada Anak Prasekolah Di TK Aiyiyah IV Kota Jambi Tahun Pelajaran 2015/2016. Jurnal Akademika Baiturrahim. Vol 6. No 2. September
- Sya’idah, Fatimatus. 2015. “Peningkatan Keterampilan Bicara Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Metode Bercerita (Wayang Beber Tematik) di Kelompok Bermain Al-Jauhariyyah Muslimat NU Kajen Margoyoso Pati”. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang. Graduates Thesis.
- Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) PAUD Kurikulum 2013.
- Susanto, Ahmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- S. Margono, 2000. Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta

Tedjasaputra. Mayke S. 2005. *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta: Grasindo

Trimantara, Herman, Neni Mulya. 2019. “Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle”. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Al Athfaal: Junal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 2. No 1. Juni.

Umar, Bukhari. 2009. *Ilmu Pendidikan Islam Sebuah Gagasan Membangun Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Teras

Wulandari, Mefi. 2019. “Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu”. Skripsi. Bengkulu : Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

Zaini,H, B. Munthe, dan S.A. Aryani. 2008. “Strategi Pembelajaran Aktif”. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

<https://www.nutriclub.co.id> .(di akses pada 3 Desember 2021 pukul 09.23).

<https://www.paud.id/perkembangan-bahasa-anak-usia-dini>, (diakses pada 7 Desember 2021, Pukul 07.33)