

**SKRIPSI**

**EFEKTIVITAS PERMAINAN KOTAK KARTU UNTUK  
MELATIH KEMAMPUAN BAHASA ANAK DI KELOMPOK A  
TK AL-KHAIRAAT BUNGI KECAMATAN BUNGKU TENGAH  
KABUPATEN MOROWALI**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE**

**2023**

**EFEKTIVITAS PERMAINAN KOTAK KARTU UNTUK  
MELATIH KEMAMPUAN BAHASA ANAK DI KELOMPOK A  
TK AL-KHAIRAAT BUNGI KECAMATAN BUNGKU TENGAH  
KABUPATEN MOROWALI**



**OLEH**

**MARIA ULFA**

**NIM: 18.1800.017**

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE**

**2023**

**EFEKTIVITAS PERMAINAN KOTAK KARTU UNTUK  
MELATIH KEMAMPUAN BAHASA ANAK DI KELOMPOK A  
TK AL-KHAIRAAT BUNGI KECAMATAN BUNGKU TENGAH  
KABUPATEN MOROWALI**

**SKRIPSI**

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai

Gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi

Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disusun dan Diajukan Oleh

**MARIA ULFA**

**NIM: 18.1800.017**

**PAREPARE**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE**

**2023**

## PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Kotak Kartu Untuk Melatih Kemampuan Bahasa Anak Di Kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali

Nama Mahasiswa : Maria Ulfa

NIM : 18.1800.017

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing: SK. Dekan Surat Fakultas Tarbiyah Nomor: 2257 Tahun 2021

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Dr. Muh. Akib D, S.Ag. M.A (.....)

NIP : 196512311992031056

Pembimbing Pendamping : Dr. Buhaerah, M.Pd (.....)

NIP : 198011052005011004

Mengetahui:

Dekan,  
Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP. 198304202008012010

### PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Kotak Kartu Untuk Melatih  
: Kemampuan Bahasa Anak Di Kelompok A TK Al-  
Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah  
Kabupaten Morowali

Nama Mahasiswa : Maria Ulfa

NIM : 18.1800.017

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing: SK. Dekan Surat Fakultas Tarbiyah Nomor: 2257

Tahun 2021

Tanggal Kelulusan : 10 Januari 2023

Disahkan Oleh Komisi Penguji:

Dr. Muh. Akib D, S.Ag. M.A (Ketua)

Dr. Buhaerah, M.Pd (Sekertaris)

Drs. Abdullah Thahir, M.Si. (Anggota)

Sri Mulianah, S.Ag., M.Pd. (Anggota)

Mengetahui:



Dekan  
Fakultas Tarbiyah

Dr. Zulfah, M.Pd

NIP. 8304202008012010

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ  
أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah swt. Berkat hidayah, taufik dan maunah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tabiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Penulis menghanturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua tercinta Bapak Marsuki, S.Ag dan Ibu Ela Nuraisyah yang telah melahirkan, membina, serta membesarkan penulis dengan kesabaran dan keikhlasannya, serta dimana dnegan pembinaan dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari Bapak Dr. Muh. Akib D, S.Ag. M.A dan Bapak Dr. Buhaerah, M.Pd. selaku pembimbing I dan Pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Hannani, M.Ag. Sebagai Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. Sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.

3. Ibu Novita Ashari, S.Psi.,M.Pd. Sebagai ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, atas pengabdianya telah memberikan dorongan kepada mahasiswa binaannya agar memiliki motivasi belajar.
4. Bapak dan Ibu Dosen program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah meluangkan waktu mereka dalam mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare.
5. Bapak dan Ibu dosen pada Fakultas Tarbiyah yang selama ini telah mendidik penulis dalam menyampaikan materi perkuliahan.
6. Kepada Bapak dan Ibu Staf dan Karyawan Fakultas Tarbiyah yang telah membantu, melayani dan memberikan informasi kepada penulis.
7. Kepala perpustakaan IAIN Parepare beserta seluruh staff yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama menjalani studi di IAIN Parepare.
8. Dwi Saftri, Wiranda Putri, Andi Nur Asia, Alrabiatul Putri Saleha dan Reski Afianti yang telah memberi semangat, membantu, serta berjuang bersama-sama dalam menyelesaikan studi di IAIN Parepare.
9. Teman-teman seperjuangan penulis khususnya angkatan 2018 Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan pengalaman belajar yang luar biasa.
10. Teman-teman seperjuangan penulis khususnya angkatan 2018 Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan pengalaman belajar yang luar biasa.

Penulis tak lupa pula mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun material hingga tulisan ini dapat

diselesaikan, semoga Allah swt, berkenan menilai segala kebijakan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya.

Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 28 Juli 2022  
29 Dzulhijah 1443 H

Penulis



Maria Ulfa  
NIM. 18.1800.017



## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Maria Ulfa  
Nomor Induk Mahasiswa : 18.1800.017  
Tempat/Tanggal Lahir : Bungku, 10 Oktober 1999  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah  
Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Kotak Kartu Untuk Melatih Kemampuan Bahasa Anak Di Kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain. Sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dengan skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 28 Juli 2022  
29 Dzulhijah 1443 H

Penyusun,



Maria Ulfa  
NIM. 18.1800.017

## ABSTRAK

**MARIA ULFA.** *Efektivitas Permainan Kotak Kartu Untuk Melatih Kemampuan Bahasa Anak Di Kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali.* (Dibimbing oleh Bapak Muh. Akib dan Bapak Buhaerah).

Kemampuan bahasa anak belum berkembang secara maksimal dan perlu dilatih dengan menggunakan permainan kotak kartu. Untuk itu perlu adanya pembaharuan dalam proses mengajar yang dapat membantu meningkatkan kemampuan bahasa anak yaitu dengan menyiapkan media pembelajaran salah satunya adalah permainan kotak kartu, permainan ini dilengkapi dengan gambar dan juga kata yang membantu anak dalam memahami gambar tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui serta melihat Efektivitas Permainan Kotak Kartu Untuk Melatih Kemampuan Bahasa Anak Di Kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali.

Pendekatan kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini dengan cara mendeskripsikan. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu sebanyak 15 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Uji keabsahan penelitian yang diberikan yaitu uji kredibilitas dimana terdapat perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian dan member check. Teknik analisis data penelitian ini dilakukan dengan mereduksi data, penyajian data dan verifikasi data untuk menarik kesimpulan dari penelitian efektivitas permainan kotak kartu dalam melatih kemampuan bahasa anak.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dari observasi pertama sampai observasi keempat melalui aspek menyebutkan kata yang dikenal, menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan dan meniru menulis dan mengucapkan huruf dengan kategori BSB (berkembang sangat baik), BSH (berkembang sesuai harapan), MB (mulai berkembang), dan BB (belum berkembang). Dari observasi pertama hingga keempat terdapat 1 anak yang belum berkembang (BB), 6 anak mulai berkembang (BB), 4 anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan 4 anak berkembang sangat baik (BSB).

Manfaat permainan kotak kartu bagi tenaga pendidik atau guru yaitu dapat digunakan sebagai media belajar bagi anak, pembelajaran lebih interaktif, sebagai media belajar dan sebagai sumber belajar yang dapat mengembangkannya rasa ingin tahu anak. Sedangkan bagi lembaga pendidikan yaitu dapat memperjelas isi pembelajaran dan mengatasi keterbatasan waktu atau ruang.

*Kata Kunci* : Kemampuan Bahasa, Permainan Kotak Kartu

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGAJUAN.....	iii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING .....	iv
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ix
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian .....	10
D. Kegunaan Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	12
B. Tinjauan Teori .....	15
1. Pengertian Efektivitas .....	15
2. Permainan Kotak Kartu.....	16

3. Kemampuan Bahasa.....	20
4. Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun.....	31
C. Kerangka Konseptual.....	31
D. Kerangka Pikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	34
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
C. Fokus Penelitian.....	35
D. Jenis dan Sumber Data.....	36
E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	37
F. Uji Keabsahan Data.....	38
G. Instrumen Penelitian.....	39
H. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	45
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	46
BAB V PENUTUP.....	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	I
LAMPIRAN- LAMPIRAN.....	IV
BIODATA PENULIS.....	XXX

**DAFTAR TABEL**

<b>No Tabel</b>	<b>Judul Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1.1	Hasil observasi awal kemampuan bahasa anak melalui permainan kotak kartu pada anak kelompok A TK Al-Khairaat Bungi	6
2.1	Tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak	25
3.1	Kisi-kisi pedoman wawancara	39
3.2	Kisi-kisi pedoman observasi aktivitas peserta didik	40
3.3	Kisi-kisi pedoman observasi aktivitas guru di TK Al-Khairaat Bungi	41
4.1	Data keseluruhan penggunaan permainan kotak kartu untuk melatih kemampuan bahasa anak	49
4.2	Data hasil observasi aktivitas guru	52

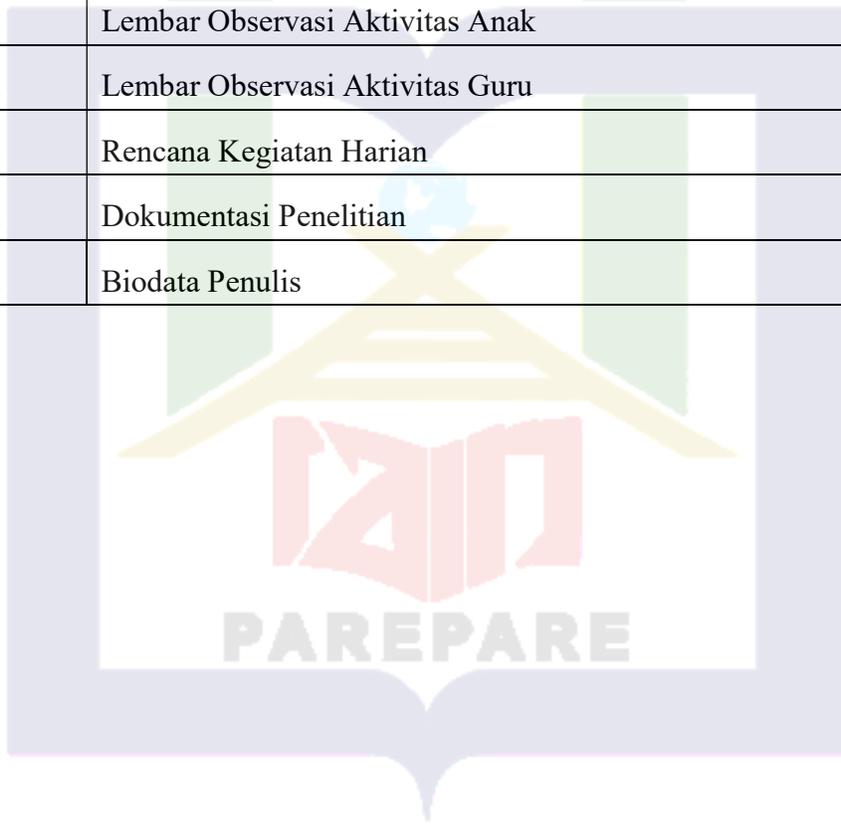
**DAFTAR GAMBAR**

<b>No Gambar</b>	<b>Judul Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2.1	Kardus bekas	17
2.2	Kardus bekas	18
2.3	Kertas minyak	18
2.4	Kartu bergambar	18
2.5	Media kotak kartu	19
2.6	Bagan kerangka pemikiran	33



## DAFTAR LAMPIRAN

No Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1.	Surat Izin Penelitian dari IAIN Parepare	V
2.	Surat Izin Meneliti Dari Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu	VI
3.	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian Dari Kepala TK Al-Khairaat Bungi	VII
4.	Pedoman Wawancara	VIII
5.	Lembar Observasi Aktivitas Anak	X
6.	Lembar Observasi Aktivitas Guru	XIV
7.	Rencana Kegiatan Harian	XVIII
8.	Dokumentasi Penelitian	XXVI
9.	Biodata Penulis	XXX



## TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi

#### 1. Konsonan

Fenom konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagaian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tha	Th	te dan ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dhal	Dh	de dan ha
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	ṣ	es (dengan titik

			dibawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik keatas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun.

Jika terletak di tengah atau diakhir, ditulis dengan tanda (“).

## 2. Vokal

- a. Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Fathah	A	A

ا	Kasrah	I	I
أ	Dammah	U	U

- b. Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِيّ	fathah dan ya	Ai	a dan i
اُوّ	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ : kaifa

حَوْلَ : haula

### 3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اِيّ	fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis diatas
اِيّ	kasrah dan ya	Ī	i dan garis diatas
اُوّ	dammah dan wau	Ū	u dan garis diatas

Contoh :

مَاتَ : māta

رَمَى : ramā

قِيلَ : qīla

يَمُوتُ : yamūtu

### 4. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- a. *Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- b. *Ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah. Maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ : *Rauḍah al-jannah* atau *Rauḍatul jannah*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *Al-madīnah al-fāḍilah* atau *Al-madīnatul fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *Al-hikmah*

#### 5. Syaddah (*Tasydid*)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ˆ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh :

رَبَّنَا : *Rabbanā*

نَجَّيْنَا : *Najjainā*

الْحَقُّ : *Al-Haqq*

الْحَجُّ : *Al-Hajj*

نُعْمٌ : *Nu'ima*

عُدُوٌّ : *'Aduwwun*

Jika huruf *ع* bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (*يَ*), maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

عَلِيٌّ : “Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ل* (*alif lam ma’rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contoh :

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalāh* (bukan *az-zalzalāh*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’murūna*

النَّوْءُ : *al-nau’*

سَيِّئَةٌ : *syai’un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

#### 8. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata Al-Qur'an (dar Qur'an), sunnah. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

*Fī zilāl al-qur'an*

*Al-sunnah qabl al-tadwin*

*Al-ibārat bi 'umum al-lafz lā bi khusus al-sabab*

#### 9. *Lafz al-Jalalah* (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau kedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh :

دِينُ اللَّهِ *Dīnullah*

بِاللَّهِ *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *Hum fī rahmmatillāh*

#### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf capital (*Al-*), contoh:

*Wa mā Muhammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur'an*

*Nasir al-Din al-Tusī*

*Abū Nasr al-Farabi*

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh :

*Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd*, ditulis menjadi: *Ibnu Rusyd*, *Abū al-Walīd Muhammad* (bukan: *Rusyd*, *Abū al-Walid Muhammad Ibnu*)

*Naṣr Hamīd Abū Zaid*, ditulis menjadi *Abū Zaid*, *Naṣr Hamīd* (bukan: *Zaid*, *Naṣr Hamīd Abū*)

## B. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = *subḥānāhu wa ta'āla*

saw.	=	<i>ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam</i>
a.s	=	<i>‘alaihi al-sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir Tahun
w.	=	Wafat Tahun
QS../...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab

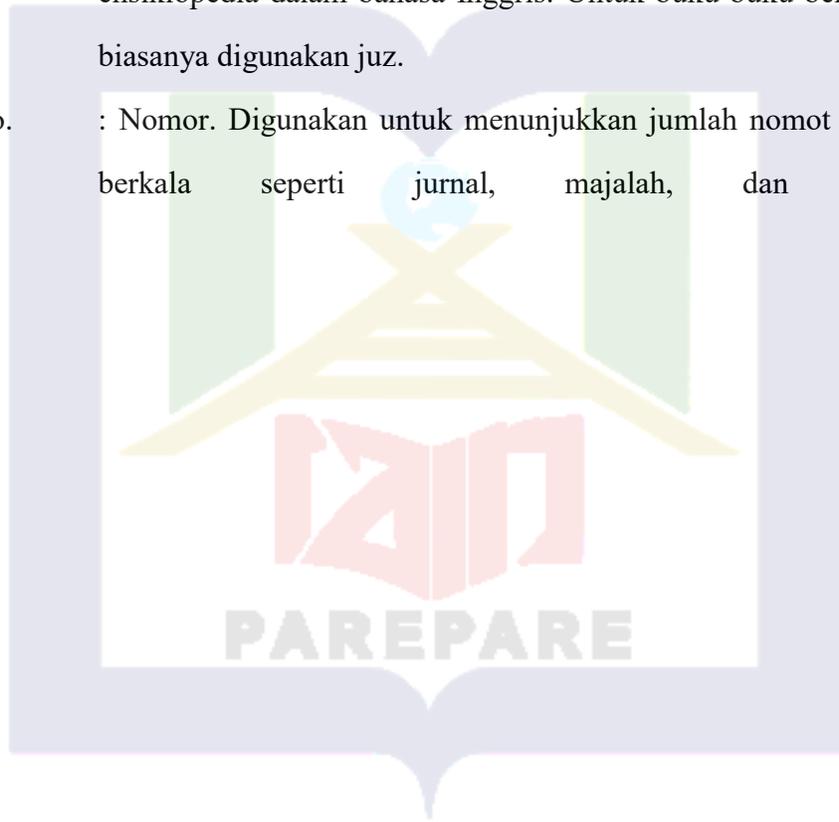
ص	=	صفحة
دم	=	بدون مكان
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها/إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu di jelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

ed. : editor (atau, eds. [kata dari editors] jika lebih dari satu orang editor).

Karena dalam bahasa indonesia kata “edotor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).

- et al. : “dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga untuk penulisan karta terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini ialah individual yang berbeda, istimewa, serta mempunyai karakter yang berbeda berdasarkan usia mereka. Masa keemasan anak usia dini ialah ketika semua aspek pertumbuhan dirangsang dan sangat berpengaruh untuk tugas-tugas perkembangan di masa depan.<sup>1</sup>

Secara umum tujuan dari pendidikan anak usia dini yaitu dapat meningkatkan kemampuan yang terdapat pada anak mulai usia dini dalam bentuk awal untuk hidup serta mampu menempatkan diri di lingkungan.<sup>2</sup>

Segala usaha serta kegiatan yang digunakan pendidik dan orangtua untuk merawat, mendidik, dan mengasuh anak termasuk dalam pendidikan anak usia dini. Usaha dan kegiatan tersebut antara lain menciptakan suasana dan lingkungan di mana anak dapat menggali pengetahuan yang memberi mereka harapan demi mengetahui dan mengenal pengetahuan belajar yang mereka terima melalui lingkungan dengan upaya mengamati, mencontoh, dan bereksperimen secara terus-menerus, yang memanfaatkan kemampuan serta kepintaran setiap anak.<sup>3</sup>

Hal itu dijelaskan di dalam al-qur'an bahwa perlunya diajarkan kepada anak mengenai (benda) keterampilan dan pembenaan kepada anak. Berikut ayat al-qur'an QS. Al-Baqarah/2:31

---

<sup>1</sup> Anton Komaini, *Kemampuan Motorik Anak Usia Dini*, 1st ed. (Depok: Rajawali Pers, 2018). hlm. 2

<sup>2</sup> Mukhtar Latif et al., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori Dan Aplikasi*, 1st ed. (Jakarta: Kencana, 2016). hlm. 23

<sup>3</sup> Yuliani Nurani, *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 1st ed. (Jakarta: Campustaka, 2019). hlm. 7

﴿ وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴾

Terjemahnya:

Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”<sup>4</sup>

Di sini Allah menyebut kemuliaan kedudukan Nabi Adam a.s. karena Allah memberinya ilmu nama dari segala benda dan itu terjadi sesudah sujudnya para Malaikat kepada Adam, dan didahului pasal ini sesuai dengan pertanyaan para malaikat tentang hikmat pengangkatan khalifah di bumi yang langsung bahwa Allah mengetahui apa yang tidak mereka ketahui. Juga untuk menerangkan kelebihan Adam dengan ilmunya itu. Allama Aadam al asmaa’a kullaha. Ibnu Abbas berkata, “mengajarkan kepada Adam nama-nama semua benda yang akan dijadikan manusia, binatang dan lain-lainnya dari segala keperluan hajat manusia di dunia ini.”<sup>5</sup>

Dari ayat berikut bahwa menunjukkan objek benda terhadap Adam. Oleh sebab itu pembelajaran untuk anak menjadi salah satu bentuk dalam membantu untuk mencerdaskan anak sebagai penerus generasi. Dalam meraih semua itu dibutuhkan perhatian khusus terutama dalam bidang pendidikan yang dilakukan sejak dini.

Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa, diketahui anak usia dini adalah upaya pembinaan yang diberikan oleh pendidik dan orangtua sejak umur 0 sampai 6 tahun dengan membimbing serta mengasuh agar mencapai tahap pertambahan dan pertumbuhan yang mencakup bahasa, fisik motorik, agama, sosial emosional, seni serta kognitif.

<sup>4</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahnya*, n.d. hlm. 31

<sup>5</sup> Bahreisy Salim and Bahreisy Said, *Terjemah Singkat Tafsir Ibnu Katsier Jilid I*, 1st ed. (Surabaya: Syarikat Percetakan Ihsan, 1988). hlm. 84

Kemampuan bahasa anak dimulai sejak lahir. Setiap anak mampu berbicara. Apabila peran lingkungan dilakukan secara efektif, maka potensi kebahasaan akan tumbuh dan berkembang. Jika tidak, potensi itu mampu tetap "laten" tanpa batas. Akibatnya, lingkungan, khususnya lingkungan keluarga, memainkan tugas strategis yang guna di dalam hal ini. Saat seorang anak mampu dengan bahasa di lingkungan keluarga, pemerolehan bahasa pertama terjadi. Perkembangan bahasa anak dimulai dengan bahasa yang mereka kenal yang merupakan poin permulaan untuk perkembangan bahasa anak.<sup>6</sup>

Berbahasa anak perlu untuk menguasai 4 tugas inti yang saling berkaitan. Empat tugas itu ialah: 1) pemahaman, 2) peningkatan penambahan kata, 3) penataan kata-kata sebagai kalimat, 4) ujaran. Kemampuan bahasa anak kerap berkembang seraya beranjaknya usia anak. Bahasa mencakup semua bentuk komunikasi, termasuk seni, bahasa isyarat, ekspresi wajah, pantonim, dan lisan.<sup>7</sup>

Bahasa setiap anak berbeda, kemampuan akan pengetahuan bahasa tidak cuma secara perkataan, akan tetapi yang secara langsung atau tidak langsung dipelajari anak.<sup>8</sup> Kemampuan bahasa ialah suatu tahapan yang berguna untuk dikuasai anak, tetapi tidak dari semua anak dapat menguasainya. Ketidakmampuan dalam berkomunikasi dengan efektif akibat adanya keterbatasan saat menangkap percakapan anak lain atau tidak mampu merespon dengan benar.<sup>9</sup> Bahasa juga berhubungan dengan kemampuan

---

<sup>6</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, 3rd ed. (Jakarta: Rineka Cipta, 2011). hlm. 47

<sup>7</sup> Muhammad Usman, *Perkembangan Bahasa Dalam Bermain Dan Permainan: Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, 1st ed. (Yogyakarta: Deepublish, 2015). hlm. 4-7

<sup>8</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014). hlm. 77

<sup>9</sup> Anik Lestarinigrum and Prasthiastari Wijaya Intan, "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Media Panggung Boneka Tangan," *Jurnal Hasi-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri* 01, no. 01 (2014), <http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/68>. hlm. 14

membentuk gambaran visual sambil mendengarkan cerita atau membaca teks merupakan bentuk ikatan yang erat antara visual dan verbal.

Selain itu kemampuan bahasa pun dibutuhkan untuk mendukung anak ketika menyampaikan perasaan serta keinginan mereka disekitar lingkungannya. Salah satu kegiatan yang dapat membantu dalam mengasah keterampilannya adalah melalui aktivitas pembelajaran yang mengasyikan untuk anak. Pemberian rangsangan kepada anak dapat dilakukan dengan kegiatan bermain. Disamping itu, sebelum pendidik memberikan stimulasi. Pendidik perlu mengetahui tentang perkembangan bahasa. Kemampuan bahasa juga diliputi mulai dari kesiapan fisik anak, contohnya kesiapan organ-organ bicara. Untuk itu guru harus mengamati kesiapan anak dalam proses pembelajaran. anak akan dengan cepat melatih bahasa dengan segera sebelum umur 10 tahun, jika apabila bertambah 10 tahun maka anak dapat mengalami masalah pada saat belajar bahasa.

Bermain menjadi salah satu sarana anak untuk belajar mengenai berbagai hal tentang dunianya. Anak dapat melakukan eksplorasi dan menciptakan sesuatu dari imajinasi yang dimilikinya. Kegiatan bermain dapat memberikan pengetahuan kepada anak tentang hal-hal yang baru didapatkannya termasuk mengenal huruf-huruf. Berbagai macam permainan mampu dikembangkan pada program pembelajaran anak usia dini.

Media di dalam cara pembelajaran mampu meningkatkan cara belajar anak di dalam pembelajaran. media kotak kartu ini efektif dalam menyajikan tema kepada anak dengan karakteristik yang sederhana. Media pembelajaran yang dipilih harus

melalui manfaat yang ada.<sup>10</sup> Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk melatih kemampuan bahasa anak salah satunya adalah kartu huruf dan menebalkan huruf.

Dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar, anak mampu untuk berkomunikasi dengan teman sebaya dan orang-orang disekitar lingkungannya. Anak yang bisa berkomunikasi secara baik dapat mengutarakan perasaan dan pendapat mereka. Kemampuan bahasa sangat dipengaruhi melalui lingkungan keluarga yang baik, dengan menerapkan tutur bahasa yang sopan dapat membantu anak untuk memahaminya. Bahasa juga penting dalam kehidupan sehari-hari anak karena menjadi salah satu sarana untuk anak berkomunikasi dengan teman dan lingkungan disekitarnya.

Melalui penelitian ini peneliti hendak memfokuskan kemampuan bahasa anak dengan memanfaatkan permainan kotak kartu di kelompok A. Permainan kotak kartu diharapkan anak dapat tertarik dan semangat saat diberikan penjelasan mengenai pembelajaran tersebut sehingga dapat melatih anak dalam mengeja dan memperkaya bahasa secara mandiri tanpa bantuan dari guru maupun orangtua. Dalam penelitian adapun kemampuan bahasa anak, peneliti ingin mengutamakan kemampuan bahasa anak umur 4-5 tahun. Dari umur 4-5 tahun ialah masa rentan dimana perilaku anak mulai terbentuk diantaranya merupakan keterampilan bahasa anak.

Kotak kartu ialah diantaranya media pembelajaran yang mampu memukau anak demi terlibat selama proses pembelajaran. Dengan adanya permainan ini diharapkan dapat melatih kemampuan bahasa anak dalam berkomunikasi serta menciptakann

---

<sup>10</sup> Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, ed. Adriyani Kamsyach, 1st ed. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015). hlm. 41

dialog yang berkaitan. Selain pendidikan di rumah, kegiatan ini juga dapat diperkenalkan melalui Taman Kanak-Kanak dengan bantuan guru menciptakan suasana kelas yang kreatif, menyenangkan dan juga inovatif. Dengan permainan kotak kartu memberikan anak konsentrasi dalam mendengarkan, penggunaan permainan ini dapat menjembatani kemampuan anak yang diperoleh dari sekolah maupun lingkungannya.

Permainan kotak kartu masih sedikit yang digunakan di RA dan TK, kotak kartu di kreasikan melalui penggunaan bahan bekas untuk media pengajaran sekolah. Mengenai muatan dari kotak kartu ini adalah gambar-gambar yang sinkron menggunakan tema dan sub-sub tema di dalam pembelajaran. Adapun sebagian besar pendidik belum mengetahui manfaat dari permainan kotak kartu ini. Salah satunya adalah merangsang anak belajar secara aktif, membantu anak dalam melatih kemampuan bahasa, melatih konsentrasi anak, dan menstimulasi selama belajar secara efektif melalui cara yang mengasyikan serta menimbulkan sikap rasa percaya pada anak-anak.

Permasalahan yang sedang dibahas ialah merupakan hasil melalui observasi awal yang telah dilakukan di TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali. Anak-anak di sana khususnya pada kelompok A yaitu usia 4-5 tahun ini mengalami keterlambatan dalam berbahasa, dimana kemampuan bahasa anak belum berkembang sesuai harapan yang ditandai dengan kurangnya anak dalam berkomunikasi secara baik kepada teman sebaya, mengutarakan pendapatnya, ide dan perasaannya. Untuk itu perlu adanya kegiatan yang mampu menunjang proses pembelajaran agar menjadi efektif sehingga mampu meningkatkan rasa keinginan anak dalam belajar.

Tabel 1.1 Hasil Observasi Awal Kemampuan Bahasa Anak Melalui Permainan Kotak Kartu Pada Anak Kelompok A Di TK Al-Khairaat Bungi

No	Nama Anak	Kemampuan Bahasa											
		Menyebutkan kata yang dikenal				Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan				Meniru menuliskan dan mengucapkan huruf			
		B S B	B S H	M B	B B	B S B	B S H	M B	B B	B S B	B S H	M B	B B
1.	Aofar Rafasya		✓				✓				✓		
2.	Muh. Aska Rafasya				✓				✓				✓
3.	Ghaliyah Qonita	✓				✓				✓			
4.	Dava H. Bakring				✓				✓				✓
5.	Vani Fahira				✓				✓				✓
6.	Muh. Hafad Gusdhy				✓				✓				✓
7.	Azalia Rudainah Mahmud			✓				✓					✓
8.	Putri Kania Nazwa				✓				✓				✓
9.	Rizkiah Zhafira Sonaru				✓				✓				✓
10.	Nur Azizah			✓				✓				✓	
11.	Muh. Hilal Syahrul				✓				✓				✓
12.	Muh Veer Arkhan Adam			✓					✓				✓
13.	Muh Miras			✓					✓				✓
14.	Raisa Aulia Rahman		✓					✓				✓	
15.	Rezki Meikhayia Ramadani				✓				✓				✓
Jumlah		1	2	4	8	1	2	2	10	1	1	2	11

Keterangan indikator pencapaian aspek perkembangan bahasa:

1. Menyebutkan kata yang dikenal.
2. Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan.

3. Meniru menulis dan mengucapkan huruf.<sup>11</sup>

Keterangan:

1. Anak menyebutkan kata yang dikenal

**BSB:** Berkembang Sangat Baik; Anak dapat menyebutkan 7-8 nama-nama benda disekolah (kursi, meja, buku, papan tulis, pintu, jendela, tempat sampah).

**BSH:** Berkembang Sesuai Harapan; Anak dapat menyebutkan 3-6 nama-nama benda disekolah

**MB:** Mulai Berkembang; anak dapat menyebutkan 2 nama-nama benda disekolah

**BB:** Belum Berkembang; Anak belum dapat menyebutkan nama-nama benda disekolah

2. Anak menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan

**BSB:** Berkembang Sangat Baik; Anak dapat menjawab 4 pertanyaan sesuai pertanyaan apa, dimana, bagaimana (apa nama gambar ini, dimana tempat membuang sampah, bagaimana cara menggunakan buku ini, siapa yang mengajar).

**BSH:** Berkembang Sesuai Harapan; Anak dapat menjawab 3 pertanyaan sesuai pertanyaan

**MB:** Mulai Berkembang; Anak dapat menjawab 2 pertanyaan sesuai pertanyaan

**BB:** Belum Berkembang; Anak belum dapat menjawab pertanyaan

---

<sup>11</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, n.d.

3. Anak meniru menuliskan dan mengucapkan huruf

**BSB:** Berkembang Sangat Baik; Anak dapat meniru menuliskan dan mengucapkan 7-10 huruf (a, b, c, d, e, f, g, h, i, j).

**BSH:** Berkembang Sesuai Harapan; Anak dapat meniru menuliskan dan mengucapkan 4-6 huruf

**MB:** Mulai Berkembang; Anak dapat meniru menuliskan dan mengucapkan 3 huruf

**BB:** Belum Berkembang; Anak belum dapat meniru menuliskan dan mengucapkan huruf

Berdasarkan tabel 1.1 kemampuan bahasa anak di kelompok A TK Al-Khairaat Bungi yang berjumlah 15 anak terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan dapat diketahui bahwa 1 anak sudah berkembang sangat baik dan 8 anak belum berkembang melalui indikator menyebutkan kata yang dikenal, menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan dan meniru menulis dan mengucapkan huruf. Maka dari itu kemampuan bahasa anak di kelompok A masih perlu untuk ditingkatkan menggunakan permainan kotak kartu.

Berdasarkan hal tersebut dan mengacu dari latar belakang, peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian mengenai “Efektivitas Permainan Kotak Kartu Untuk Melatih Kemampuan bahasa Di Kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali”

## **B. Rumusan Masalah**

Berlandaskan penjelasan yang dipaparkan tersebut, rumusan masalah penelitian ini:

1. Bagaimana Efektivitas permainan kotak kartu untuk melatih kemampuan bahasa anak di kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali?
2. Bagaimana kemampuan bahasa anak di kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali ?
3. Apakah penggunaan kotak kartu efektif untuk melatih kemampuan bahasa anak di kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali?

#### **C. Tujuan Penelitian**

1. Dapat mengetahui efektivitas permainan kotak kartu untuk melatih kemampuan bahasa anak di kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali.
2. Dapat mengetahui kemampuan bahasa anak di kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali.
3. Dapat mengetahui penggunaan permainan kotak kartu untuk melatih kemampuan bahasa anak di kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Mengenai manfaat melalui penelitian ini mampu memberikan guna yaitu :

1. Kegunaan Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini mampu membagikan tambahan referensi terhadap ilmu pengetahuan pendidikan islam anak usia dini terkhusus pada pengetahuan mengenai efektifnya permainan kotak kartu dalam melatih kemampuan

bahasa anak di kelompok A. Selain itu, berguna pula di dalam membangun ilmu kepada peningkatan karya tulis ilmiah dan mungkin digunakan untuk literatur ataupun referensi untuk penelitian seterusnya dan memiliki realavansinya.

## 2. Kegunaan Praktis

Efek dari penelitian dapat diterima sehingga menjadi rujukan serta masukkan yang konstruktif sebagai referensi bagi lembaga pendidikan umum yang terlibat dalam program permainan kotak kartu untuk melatih kemampuan bahasa anak di kelompok A.

### a. Bagi Guru

- 1) Sebagai masukan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi pada anak dalam kegiatan menggunakan permainan kotak kartu dalam meningkatkan aspek kemampuan bahasa pada anak.
- 2) Sebagai tambahan informasi dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui permainan kotak kartu.
- 3) Membantu guru dalam membuat perencanaan pelaksanaan pembelajaran.
- 4) Mempermudah guru dalam memberi bantuan ketika anak belum berada pada tahap kemampuan bahasa yang sesuai dengan usianya.

### b. Bagi Anak

Agar anak dapat meningkatkan kemampuan bahasanya melalui permainan kotak kartu.

### c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan dalam mendidik anak terutama dalam meningkatkan kemampuan bahasa pada anak.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Penelitian Relevan

Berdasarkan studi yang signifikan mengenai Efektivitas Permainan Kotak Kartu Untuk Melatih Kemampuan Bahasa Anak Di Kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali. Maka itu melihat posisi penelitian ini penting untuk membahas sedikit tentang penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian “ Efektivitas Permainan Kotak Kartu Untuk Melatih Kemampuan Bahasa Anak Di Kelompok A TK AL-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali”. Peneliti mendapatkan penelitian yang berhubungan dengan judul proposal skripsi yang peneliti akan teliti.

Sri Hartati dengan judul penelitian “Efektivitas permainan Tebak Kartu Kata Bergambar Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B TK Al-Muhsin Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon”. Dalam penelitian ini berfokus untuk melihat adanya efek permainan tebak kartu kata bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca awal peserta didik kelompok B. Di mana hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa sesudah melakukan permainan tebak kata bergambar, kemampuan membaca permulaan anak kelompok B terdapat peningkatan yang signifikan dengan skor nilai rata-rata yang baik dari permainan tebak kata bergambar.<sup>12</sup>

Adapun perbandingan penelitian tersebut pada penelitian yang akan dilaksanakan bagi peneliti ialah terletak di media permainan yang dipakai pada penelitian

---

<sup>12</sup> Hartati Sri, “Efektivitas Permainan Tebak Kartu Kata Bergambar Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B TK Al-Muhsin Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon” (IAI Bunga Bangsa Cirebon, 2018).

sebelumnya yaitu kartu kata dan merupakan salah satu permainan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan bagi peneliti yaitu penelitian ini berpusat di keefektivan permainan kotak kartu untuk melatih kemampuan bahasa anak dan subjek penelitiannya adalah kelompok B sedangkan peneliti adalah Kelompok A dengan jenis penelitian kualitatif dengan deskriptif.

Mar'ah Rizkiyana dengan judul penelitian "Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Bergambar Di TK Aisyiah Bustanul Athfal Wates Gadingrejo Pringsewu". Dalam penelitian ini berfokus pada pengembangan bahasa menggunakan alat kartu bergambar di kelompok A dan hasil melalui studi ini menunjukkan yaitu anak aktif selama menyimak proses pengajaran serta bahasa yang dimilikinya sudah mulai meningkat dengan baik menggunakan alat kartu bergambar. Hasil kajian data memperlihatkan dengan alat kartu bergambar mampu mengembangkan bahasa peserta didik dengan alat tersebut anak lebih bersemangat karena terdapat gambar dan anak bisa untuk bercerita menggunakan kartu bergambar.<sup>13</sup>

Hubungan penelitian tersebut pada penelitian yang akan dilaksanakan bagi peneliti ialah menelaah mengenai media kartu bergambar dalam meningkatkan bahasa anak serta tujuan dari penelitian tersebut serta subjek penelitian yang digunakannya yaitu anak kelompok A. Sedangkan perbedaanya yaitu penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian PTK yang dimana metode tersebut bertujuan dalam pengembangan kualitas dan penyelesaian masalah melalui sekelompok subyek

---

<sup>13</sup> Riskiyana Mar'ah, "Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Bergambar Kelompok A Di TK Aisyiah Bustanul Athfal Wates Gadingrejo Pringsewu" (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019).

yang diteliti serta melihat jenjang kesuksesan dan dampak resposnya sedangkan penelitian yang dilaksanakan bagi peneliti ialah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif.

Mujiati, dengan judul penelitian “Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Menggunakan Permainan Kotak Pintar Melalui Media Bagan Lepas Pada Kelompok A Raudhatul Athfal Darussa’adah Palangka Raya”. Dalam penelitian ini Mujiati berfokus pada peningkatan keterampilan bahasa peserta didik di kelompok A memakai permainan kotak pintar melalui media bagan lepasan dan hasil pelaksanaan permainan kotak pintar melalui media bagan lepasan. Di mana hasil dari penelitian tersebut menunjukkan keterampilan bahasa peserta didik dengan permainan kotak pintar dari media bagan lepasan yaitu dari 16 peserta didik diantaranya tercapai, 6 peserta didik sudah meningkat serta 10 peserta didik meningkat dalam tujuan.<sup>14</sup>

Perbandingan penelitian ini pada penelitian yang akan dilaksanakan bagi peneliti ialah berfokus untuk melatih kemampuan bahasa anak dan media permainan yaitu kotak kartu, penelitian yang dilaksanakan yaitu jenis penelitian kualitatif sedangkan peneliti juga menggunakan penelitian yang sama. sementara perbedaanya yaitu penelitian ini relevan berfokus bagaimana hasil dari pelaksanaan permainan kotak pintar pada media bagan lepasan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik sementara penelitian yang akan dilaksanakan bagi peneliti berpusat di efektifnya permainan kotak kartu untuk melatih kemampuan bahasa anak.

---

<sup>14</sup> Mujiati, “Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Menggunakan Permainan Kotak Pintar Melalui Media Bagan Lepas Pada Kelompok A Raudhatul Athfal Darussa’adah Palangka Raya,” *SELL Journal* (IAIN Palangka Raya, 2020), <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/id/eprint/3292>.

## B. Tinjauan Teori

### 1. Pengertian Efektivitas

#### a. Efektivitas

Efektivitas mempunyai banyak definisi, melalui kamus (KBBI) terdapat definisi dari efektivitas, satu terdapat akibat, efek, kesan dan pengaruh. Dua ialah mujarab ataupun manjur serta tiga adalah mampu memberikan efek atau efektif. Istilah efektif berasal dari kata yang artinya efek dari suatu elemen. Efektivitas adalah keberpengaruh dan keberhasilan sesudah melaksanakan kegiatan.<sup>15</sup> John. M Echols dan Hasan Shadily di (KBBI) menurut bahasa efektivitas melalui makna efek yaitu artinya berhasil guna.<sup>16</sup>

Efektivitas ialah suatu upaya yang menimbulkan hasil ataupun menimbulkan belajar yang berguna serta bermaksud oleh anak didik, pada pemakain stratego yang sesuai.<sup>17</sup>

Dapat dipahami bahwa efektivitas adalah pencapain suatu tujuan dengan mendapatkan hasil atau keberhasilan. Jika dihubungkan dengan pembelajaran, maka efektivitas pembelajaran merupakan suatu keberhasilan yang dicapai dari proses belajar serta memberikan kegunaan serta bertujuan pada anak didik menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai. Dengan ketepatan dalam mengatur situasi pembelajaran dapat menghasilkan hasil belajar yang diharapkan. Efektivitas dapat diukur melalui tingkat pencapain yang diperoleh dengan cara yang sesuai dalam

---

<sup>15</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan bahasa (P3B), *Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1995).

<sup>16</sup> M. John Echols and Hasan Syadily, *Kamus Inggris-Indonesia* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1990).

<sup>17</sup> Astim Riyanto, *Proses Belajar Mengajar Efektif Di Perguruan Tinggi* (Bandung: Yapemdo, 2003). hlm. 6

menggapai tujuan yang telah direncanakan. Semakin banyak rencana yang berhasil maka suatu kegiatan yang telah dilakukan akan dianggap semakin efektif.

## 2. Permainan Kotak Kartu

### a. Pengertian Kotak Kartu

Berdasarkan (KBBI) kartu merupakan kertas kasar bermodel bersegi panjang demi beragam kebutuhan. Sebaliknya kotak ialah sebuah tempat penyimpanan yang berbentuk persegi yang digunakan untuk keperluan. Kotak kartu merupakan salah satu permainan terbuat dari kartu, diantaranya setiap kartu mempunyai gambar dan kata.<sup>18</sup> Kotak kartu adalah kartu dengan ilustrasi, kata, ataupun ikon dan dapat digunakan untuk membantu ataupun mengarahkan peserta didik ke kegiatan dan terdapat ilustrasi. Mereka juga bisa dipergunakan dalam mengajar menyebutkan dan memperluas kosa kata. Kartu sering kali berukuran 8 x 12 cm, tetapi ukurannya bisa diubah agar sesuai dengan ruang.<sup>19</sup>

Kartu gambar merupakan media untuk berkomunikasi dengan orang lain. Kartu gambar berfungsi sebagai stimulasi munculnya ide, pikiran maupun gagasan baru. Gagasan ini selanjutnya mendorong anak untuk berbuat, mengikuti pola berpikir seperti gambar atau justru muncul ide baru dan mengunggah rasa. Kartu gambar mampu menghantarkan apa yang disampaikan memiliki kualitas yang baik, memiliki tujuan relevan, jelas, mengandung kebenaran, actual, lengkap, sederhana, menarik dan memberikan sugesti terhadap kebenaran.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan bahasa (P3B), *Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia*.

<sup>19</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo persada, 2011). hlm. 121

<sup>20</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, 2nd ed. (Jakarta: Kencana, 2017). hlm. 214

Kotak kartu adalah kotak yang memuat kartu yang memiliki dua bagian, bagian yang satu menunjukkan gambar pokok serta bagian yang berbeda menunjukkan istilah yang mengartikan objek yang catat di bagian dalam alat dari karton, kertas dan papan tulis. Media kartu berupa media kertas tebal yang berbentuk persegi dengan disertai gambar baik, baik gambar orang, hewan tumbuhan dan sebagainya.

b. Manfaat Permainan Kotak Kartu

Manfaat kotak kartu ini bagi anak yaitu alat untuk mengeskpresikan isi hati, pendapat maupun gagasan. Dapat sebagai media bermain fantasi, imajinasi dan sublimasi serta stimulasi bentuk ketika lupa atau untuk menambahkan gagasan baru. Permainan kotak kartu bertujuan bagi membenahi serta mengembangkan kemampuan bahasa anak. Arti berbeda dari permainan ini merupakan, berfungsi meningkatkan kepercayaan diri serta karakter anak. Bagi pendidik, ini bertujuan dalam memperlancar saat proses pembelajaran. keterlibatan anak dalam melakukan permainan ini akan membantu dalam belajar mengajar yang efektif dan efesien. Pendidik menjadi fasilitator dalam kegiatan pembelajaran.

c. Tahapan Membuat dan Bermain Kotak Kartu

1) Tahapan membuat kotak kartu:

- a) Siapkan kardus berbentuk segi empat berukuran  $24\text{cm} \times 19\text{cm} \times 23,5\text{ cm}$

Gambar 2.1 Kardus Bekas



- b) Buatlah pola yang diinginkan pada kardus dengan ukuran  $10\text{cm} \times 12\text{cm}$

Gambar 2.2 Kardus Bekas



- c) Bungkus kardus dengan kertas kado agar terlihat menarik.

Gambar 2.3 Kertas Minyak



- d) Siapkan kartu berisi gambar, kata dan huruf.

Gambar 2.4 Kartu Bergambar



- e) Masukkan kartu ke dalam kardus.
- f) Permainan siap untuk dimainkan.

Gambar 2.5 Media Kotak Kartu



- 2) Tahapan Bermain Kotak Kartu:
  - a) Acak kotak kartu kemudian ajak anak untuk mengambil salah satunya.
  - b) Masing-masing anak memegang kartu.
  - c) Pendidik menjelaskan gambar dan mengenalkan huruf yang terdapat pada kartu.
  - d) Pendidik membantu anak untuk menebak gambar dan huruf.
  - e) Diskusikan secara bersama mengenai gambar dan kata yang terdapat pada kotak kartu.
  - f) Pada simpulan aktivitas, pendidik membagikan penilaian dan umpan balik terhadap penugasan untuk anak.
- d. Kelebihan
  - a) Kegiatan ini dapat melatih kemampuan ingatan peserta didik, ialah daya ingat mengenai ilustrasi serta juga kata dan terdapat di kotak kartu.
  - b) Mudah untuk dibuat dan dipraktikkan seorang sendiri.
  - c) Anak-anak akan makin menyukai, sebab termuat gambar.

- e. Kekurangan
  - a) Diperlukan panduan melalui guru untuk melaksanakan permainan kotak kartu
  - b) Waktu yang ada harus dibatasi, untuk mengantisipasi kurangnya konsentrasi anak saat permainan.

### 3. Kemampuan Bahasa

#### a. Pengertian Bahasa

Yang dimaksud dengan "mampu" adalah "kemampuan atau kecakapan" dalam kamus bahasa Indonesia, sedangkan "kemampuan" adalah orang atau aparatur sehingga mempunyai keahlian dalam melakukan kegiatan dan dilaksanakan melalui perbuatannya guna membantu produktivitas pekerjaan.<sup>21</sup>

Bahasa ialah keterampilan dalam berkomunikasi melalui seseorang, sehingga merangkai banyak bentuk komunikasi yang didalam pikiran serta keinginan diungkapkan dalam simbol ataupun di mana sesuatu pemahaman diungkapkan, seperti melalui lisan, tulisan, tanda, angka, lukisan, dan ekspresi wajah.<sup>22</sup>

Bahasa merupakan simbolisasi dari suatu idea atau suatu pemikiran yang ingin dikomunikasikan oleh pengirim pesan dan diterima oleh penerima pesan melalui kode-kode tertentu baik secara verbal maupun non verbal. Bahasa digunakan anak dalam berkomunikasi dan beradaptasi dengan lingkungannya yang dilakukan untuk bertukar gagasan, pikiran dan emosi. Bahasa bisa diekspresikan melalui yang bicara yang mengacu pada simbol verbal.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Tim Penyusun Kamus Bahasa, *Kamus Bahasa Indonesia Edisi 3* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007). hlm. 623

<sup>22</sup> Ni Luh Ika Windayani et al., *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*, ed. I Putu Yoga Purandina (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021). hlm. 34

<sup>23</sup> Rahayu Sri, *Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*, 1st ed. (Yogyakarta: Kalimedia, 2017). hlm. 20-21

Bahasa memungkinkan anak untuk menerjemahkan pengalaman kedalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir. Bahasa erat kaitannya dengan dengan perkembangan kognitif.<sup>24</sup>

Salah satu aspek terpenting dari kemampuan bahasa anak ialah penguasaan bahasa. Perkembangan kognitif, social, dan emosional anak-anak semuanya terkait erat dengan perkembangan bahasa. Anak-anak akan belajar mengekspresikan bahasa melalui bahasa verbal sebagai bentuk komunikasinya. Kemampuan anak dalam mengelola dan memperoleh informasi, serta kemampuannya dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya didasarkan pada kemampuan anak dalam berbahasa.

Helmi Farid Setyawan mendefinisikan bahasa sebagai sistem yang terorganisir dari simbol visual dan verbal yang digunakan untuk menyampaikan berbagai ide dan informasi. Simbol visual ini terlihat, tertulis, dan dapat dimengerti. Sedangkan simbol yang diucapkan dan didengar adalah verbal.<sup>25</sup>

Putri Hana Pebriana menyatakan bahwa bahasa ialah suatu sistem untuk berkomunikasi di gunakan bagi orang, baik diperoleh ataupun diutarakan secara verbal menggunakan sinyal yang bisa diperluas pada bentuk tulisan.<sup>26</sup>

Aisyah Isna mengatakan bahwa anak sudah memiliki kecerdasan bahasa sejak lahir. Namun, ia juga harus menerima bahasa yang baik dari faktor

---

<sup>24</sup> Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. hlm. 73

<sup>25</sup> Helmi Farid Setyawan, "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android," *PG- PAUD Trunojoyo* 3, no. 2 (2016): 92–98, <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v3i2.3490>. hlm. 93

<sup>26</sup> Putri Hana Pebriana, "Analisis Kemampuan Bahasa Dan Penanaman Moral Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Mendongeng," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2017): 139–47, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.25>. hlm. 141

eksternal, karena kecerdasan bahasa bukan satu-satunya faktor yang berkontribusi terhadap kemampuan bahasa yang baik pada anak.<sup>27</sup>

Salah Satu objek kegiatan yang memuaskan lalu anak-anak senang memainkannya. Inti dari permainan ini adalah dapat membantu anak untuk bisa belajar bahasa dengan keadaan yang menyenangkan.<sup>28</sup> Ni Luh Ika Widayani merinci enam macam permainan yang mampu dikembangkan pada program pembelajaran anak usia dini, yaitu permainan dinamis, eksploratif, sosial, permainan dengan pengetahuan, teka teki, dan imajinatif. Keenam permainan tersebut saling berkaitan sehingga menambah keingintahuan anak untuk bermain.<sup>29</sup> Agar anak tergiring dalam proses kegiatan belajar, melalui pembelajaran tersebut harus ada permainan yang memukau serta mengasyikan. Yang diantaranya ialah permainan kotak kartu. Kotak kartu adalah kartu yang berisikan gambar-gambar yang menarik untuk membantu kemampuan bahasa anak.

Dari pernyataan diatas disimpulkan bahwa melalui keterampilan bahasa yang dimiliki bagi seseorang, lalu mempermudah untuk penuntasan setiap kegiatan secara efisien dan tepat tanpa adanya masalah sehingga akan membangun sesuatu yang diharapkan. Semua aspek positif dari tumbuh kembang anak yang diharapkan akan terwujud melalui pola asuh yang transfer kemampuan bahasa orang tua kepada anak melalui komunikasi yang efektif. Anak harus memiliki kemampuan bahasa untuk dapat berkomunikasi secara baik disekitar lingkungannya maupun teman sebayanya.

---

<sup>27</sup> Aisyah Isna, "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini," *Jurnal Al Athaf* 2, no. 2 (2019): 62–69, [https://ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/Al\\_Athfal/article/view/140](https://ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/Al_Athfal/article/view/140). hlm. 66-67

<sup>28</sup> Usman, *Perkembangan Bahasa Dalam Bermain Dan Permainan: Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*.

<sup>29</sup> Windayani et al., *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. hlm. 114-115

b. Teori perkembangan bahasa

Ada 3 teori dasar yang bisa digunakan dalam mengartikan pertumbuhan bahasa peserta didik. Tiga konsep itu diutarakan sebagai berikut ini:

1) Konsep behavioristik (konsep Perilaku)

Skinner menyatakan bahwa perkembangan bahasa anak-anak secara signifikan dipengaruhi oleh lingkungan mereka. Akibatnya, orang tua dan pendidik harus secara aktif mendorong anak-anak untuk berbicara dan menunjukkan penggunaan bahasa yang tepat. Selain itu, teori perilaku berpendapat bahwa anak-anak memerlukan penguatan agar berhasil. Jenis penguatan tertentu termasuk hal-hal sederhana atau pujian. Agar anak dapat meniru ucapan, harus diberikan contoh ucapan. Contoh yang diberikan perlu diperkuat dengan penghargaan langsung seperti “baik”, “pintar”, permen, atau hal lain yang layak dilakukan. Kemampuan berbahasa anak, teori ini menekankan bahwa orang tua harus memberikan stimulasi, seperti aktif mengajak anak berbicara, selama perkembangan bahasa anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa anak dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Dorongan yang diberikan kepada anak dalam berkomunikasi dapat memberikan penguatan agar anak dapat menggunakan bahasa secara baik. Skinner juga mengatakan bahwa bahasa anak dapat meningkat ketika anak diberikan pujian.

2) Teori nativistik

Chomsky, ia menyatakan bahwa perkembangan bahasa anak tidak ditentukan oleh lingkungan semata. Faktor genetik sangat menentukan perkembangan bahasa anak. Kemampuan bahasa anak terbentuk mulai dari konsepsi. Dengan kata lain, sejak lahir anak telah memiliki kemampuan berbahasa. Kemampuan tersebut dikenal

dengan *Language Advice Device* (LAD). Selanjutnya Chomsky juga menyatakan bahwa belajar bahasa sebaiknya sebelum usia sepuluh tahun. Kemampuan terbentuk pada saat dalam kandungan akan teraktualisasi atau berkembang dengan didukung oleh faktor biologis dan faktor lingkungan setelah anak lahir. Faktor lingkungan juga sangat berperan dalam perkembangan bahasa anak di samping kesiapan faktor biologis. Ada kemampuan yang tidak mungkin dimiliki anak, walau lingkungan memberi stimulasi yang maksimal, kalau kondisi biologis belum siap dalam memperoleh keterampilan ini. contohnya mengucapkan tulisan ‘g’ tak dapat dipunyai sebelum menjadi alveole nasal siap dalam bekerja.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa anak merupakan suatu proses meningkatnya kemampuan bahasa yang terjadi kepada diri anak dan bersifat natural. Namun faktor lingkungan juga berperan dalam berkembangnya kemampuan bahasa disamping kesiapan faktor biologis.

### 3) Konsep konstruktivisme

Piaget, Vygotsky, Garner. Menyatakan bahwa pada usia tertentu perkembangan kognitif anak terbatas, namun melalui interaksi sosial, mereka akan mengembangkan kemampuan berpikirnya. Mengenai peserta didik makin bertambah besar atau seseorang yang dewasa menemani belajar dan terlibat dalam percakapan akan membantu anak menggunakan kemampuan bahasa yang lebih tinggi. Komunikasi memerlukan dorongan agar anak sering bercakap. Orangtua dapat membantu anak dalam belajar sesuatu dari peristiwa jika anak mengalami kesulitan. Untuk itu, guru perlu menerapkan strategi berkomunikasi, mendorong anak untuk belajar lebih banyak dan menggunakan bahasa yang berkualitas.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> MA. Muazar Habibi, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, 1st ed. (Yogyakarta: Deepublish, 2015). h. 78-83

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bahasa pada anak akan berkembang tidak hanya melalui kognitif saja namun melalui interaksi social dilingkungan sekitarnya. Komunikasi anak akan meningkat dengan memberikan dorongan kepada anak, untuk itu orangtua dan lingkungan perlu adanya kontribusi dalam membantu anak untuk berbahasa maupun bercakap sehari-hari.

Dari ketiga teori tersebut bisa diketahui bahwa bahasa peserta didik sudah bertumbuh kembang secara alamiah. cara ini diketahui melalui pengetahuan bahasa. memanfaatkan komunikasi pada lingkungan peserta didik mendapat pengetahuan yang membantu terhadap pertumbuhan bahasa anak.

Indikator perkembangan bahasa anak terdapat pada undang-undang Menteri Pendidikan serta Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 mengenai Kriteria Pencapaian Perkembangan Bahasa peserta didik usia 4-5 Tahun diuraikan seperti berikut:<sup>31</sup>

Tabel 2.1

## Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak

Lingkup Perkembangan	Usia 4-5 Tahun
A. Memahami Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya)</li> <li>2. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan</li> <li>3. Memahami cerita yang dibacakan</li> <li>4. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, baik, jelek)</li> <li>5. Mendengar dan membedakan bunyi-bunyian</li> </ol>

<sup>31</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Nomor 137, Tahun 2014 lampiran I

	dalam Bahasa Indonesia (contoh bunyi dan ucapan harus sama)
B. Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulang kalimat sederhana</li> <li>2. Bertanya dengan kalimat yang benar</li> <li>3. Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan</li> <li>4. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)</li> <li>5. Menyebutkan kata-kata yang dikenal</li> <li>6. Mengutarakan pendapat kepada orang lain</li> <li>7. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan</li> <li>8. Menceritakan kembali cerita/ dongeng yang pernah didengar</li> <li>9. Memperkata perbendaharaan kata</li> <li>10. Berpartisipasi dalam percakapan</li> </ol>
C. Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal simbol-simbol</li> <li>2. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya</li> <li>3. Membuat coretan yang bermakna</li> <li>4. Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z</li> </ol>

*Sumber Data: Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia, Standar*

*Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 2014*

c. Indikator Efektivitas Permainan Kotak Kartu Untuk Melatih Kemampuan Bahasa Anak

Aas Aliana Futriani Hidayah menyatakan, jika pembelajaran mencapai tujuan yang diharapkan, melalui segi pencapaian pengajaran dan kinerja anak secara optimal dapat dikatakan efektif. Salah satu pencapaian pembelajaran:

- 1) Ketercapain ketuntasan belajar.
- 2) Ketercapain keefektivan kegiatan anak ialah pencapain masa ideal yang dilakukan anak dalam melaksanakan setiap aktifitas yang termasuk rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Ketercapain efektifnya keterampilan guru dalam melaksanakan pengajaran serta hasil anak melalui pengajaran yang efektif.<sup>32</sup>

Vemsi Damopolli menyimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran didasari atas empat indikator yaitu:

- 1) Ketercapaian keefektivitan kemampuan guru mengolala pembelajaran.
- 2) Ketercapain keefektivitan kegiatan peserta didik, ialah pencapain masa ideal yang dilakukan peserta didik dalam melaksanakan aktivitas termasuk di dalam penerapan pembelajaran melalui toleransi 5% .
- 3) Respon anak melalui pengajaran efektif yaitu termuat rata-rata persentase tanggapan (hasil) anak melalui golongan bahagia, aktual serta berkeinginan makin berkembang ataupun serupa dengan 80%.
- 4) Ketercapaian ketuntasan belajar (anak dinyatakan tuntas belajar ketika mempunyai kemampuan menerima paling minim 65% dari jumlah total 100

<sup>32</sup> Aas Aliana Futriani Hidayah, Robiah Al Adawiyah, and Prima Ayu Rizqi Mahani, "Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19:," *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2021): 1–10, <https://doi.org/10.36490/value.v2i1.177>. hlm. 54-55

selanjutnya ketuntasan klasikal terpenuhi ketika paling minim 80% anak di ruang kelas telah selesai belajar).<sup>33</sup>

Jika keempat syarat terpenuhi, pembelajaran dianggap berhasil asalkan persyaratan pembelajaran terpenuhi. Berdasarkan uraian diatas serta keterbatasan peneliti maka yang menjadi indikator keefektivan permainan kotak kartu untuk melatih kemampuan bahasa anak di kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali melalui penelitian ini hanya ditinjau dalam aspek:

1) Ketuntasan hasil belajar peserta didik melalui permainan kotak kartu

Ketuntasan hasil belajar menggunakan permainan kotak kartu dapat dilihat dari hasil kemampuan bahasa anak sebagai berikut: a) anak mampu menyebutkan kata yang dikenal, b) anak mampu menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan, c) anak mampu meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf.

2) Kegiatan anak selama pembelajaran

Kegiatan anak melalui pembelajaran mampu ditinjau melalui berbagai hal sebagai berikut: a) menyebutkan kata yang dikenal, b) menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan, c) meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf.

3) Kemampuan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran

Kegiatan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran mampu ditinjau melalui berbagai hal sebagai berikut: a) tujuan pembelajaran yang diberikan, b) bahan pembelajaran yang diberikan, c) jenis kegiatan yang dilakukan, d) guru memberikan reward.

---

<sup>33</sup> Vemsi Damopolii, Nursiya Bito, and Resmawan Resmawan, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat," *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education* 1, no. 2 (2020): 74–85, <https://doi.org/10.15408/ajme.v1i2.14069.htm>. 77

#### d. Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak

Anak akan perlahan-lahan bertumbuh dari menggunakan ungkapan menjadi menggunakan ekspresi dalam berkomunikasi. Mereka umumnya sudah bisa menguraikan gagasan dalam dialog yang bisa memikat seseorang. Mereka bisa memakai bahasa melakukan bermacam-macam usaha seperti menanya, berbincang serta bernyanyi. Sejalan dengan bertambahnya usia mereka sehingga berhubungan melalui lingkungan yang cukup jauh serta bisa memakai bahasa dalam ekspresi semakin kreatif.

Erisa Kurniat mengatakan bahwa tahap pertumbuhan bahasa peserta didik diuraikan menjadi tiga tahapan:

##### 1) Tahap Pralinguistik

- a) Dari umur 0-3 bulan suara didalam berasal melalui tenggorok.
- b) Dari umur 3-12 bulan, lebih menggunakan bibir serta langit-langit, contohnya da, ba, ma.

##### 2) Tahap Protolinguistik

Dari jenjang umur 12 bulan-2 tahun, anak mampu memahami serta memperlihatkan anggota tubuh. Ia dapat bercakap mencapai patah kata (kosakata bisa mencapai 200-300).

##### 3) Tahap Linguistic

Dari umur 2 sampai 6 tahun ataupun kian, melalui jenjang ini anak dapat menguasai ragam bahasa serta peningkatan kosakata bisa mencapai 3000 kata.<sup>34</sup>

Aspek-aspek yang berkenaan melalui bahasa anak ialah:

<sup>34</sup> Erisa Kurniat, "Perkembangan Bahasa Pada Anak Dalam Psikologi Serta Implikasi Dalam Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Batanghari Jambi* 17, no. 3 (2017): 47-56, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33087/jiubj.v17i3.401>. hlm. 49

1) Kosakata

Ketika anak-anak tumbuh dan berinteraksi dengan lingkungan mereka, kosakatanya akan tumbuh dengan cepat.

2) Sintaksis (tata bahasa)

Meskipun anak belum dapat belajar ragam bahasa, misalnya bahasa yang ditangkap dan dilihatnya di lingkungannya menjadi landasan. Anak sudah menunjukkan kemahiran dalam bahasa verbal dan struktur perkataan.

3) Semantik

Penggunaan kata sesuai dengan fungsinya dikenal dengan istilah semantic. Dengan menggunakan kata dan frasa yang tepat, anak mampu mengutarakan kehendak, penolakan serta ide.

4) Fenom (salah satu bunyi terkecil dalam membedakan kata)

Saat memasuki jenjang pendidikan selanjutnya anak sudah mempunyai keterampilan dalam merangkai kata dengan makna dari suara yang mereka dengar.<sup>35</sup>

Zona yang berkaitan dengan perubahan dari potensi yang dimiliki oleh anak menjadi kemampuan actual, maka prinsip-prinsip perkembangan bahasa anak adalah:

- 1) Interaksi. Anak dengan lingkungan disekitarnya, membantu anak memperluas kosakatanya dan memperoleh contoh-contoh dalam menggunakan kosakata ini secara tepat.
- 2) Ekspresi. Mengekspresikan kemampuan bahasa. Ekspresi kemampuan bahasa anak dapat disalurkan melalui pemberian kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya secara tepat.<sup>36</sup>

<sup>35</sup> Nasrun and Melani Harahap, "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Bimbingan Konseling Teknik Play Terapi Di TK Karunia Kecamatan Johor T.A 2014/2015," *Jurnal Diversita* 1, no. 2 (2015), <https://doi.org/https://doi.org/10.31289/diversita.v1i2.490>. hlm. 41-42

<sup>36</sup> Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. hlm. 78

#### 4. Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun

Karakteristik bahasa anak mempunyai karakter tersendiri. Karakteristik kemampuan bahasa anak umur 4 tahun adalah:

- 1) Mengetahui bahasa reseptif, yang meliputi keterampilan untuk menafsirkan cerita, intruksi dan peraturan serta untuk menikmati dan menghormati teks.
- 2) Mengutarakan bahasa, termasuk keterampilan untuk mengajukan pertanyaan, menanggapi pertanyaan, belajar bahasa pragmatis dan membuat coretan, perasaan, serta keinginan.
- 3) Keaksaraan, yang mencakup memahami hubungan antara bentuk dan bunyi huruf dengan kata-kata dalam sebuah cerita.<sup>37</sup>

Peneliti menguraikan ialah kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun yaitu seperti berikut:

- 1) terlibat di dalam pembicaraan antara kedua belah pihak.
- 2) Membacakan gambar.
- 3) Memahami serta menuturkan lambang tersebut.
- 4) Mempehatikan pengucapan dari orang lain.
- 5) Menanggapi pernyataan yang diajukan.

#### C. Kerangka Konseptual

Penelitian ini berjudul “efektivitas permainan kotak kartu dalam melatih kemampuan bahasa anak kelompok A di TK Al-Khairaat Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali”. Demi memperoleh terkait tinjauan konseptual di dalam

<sup>37</sup> Aghnaita, “Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud No 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak),” *Jurnal Pendidikan Anak* 1, no. 2 (2017): 219–34, <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/al-athfal.2017.32-09>. hlm. 231

penelitian ini, untuk itu peneliti akan mengutarakan seputar istilah yang akan diuraikan berikut ini:

### 1. Permainan Kotak Kartu Dalam Melatih Kemampuan Bahasa

Efektivitas permainan kotak kartu dalam melatih kemampuan bahasa menjadikan proses pembelajaran berjalan lebih efektif karena dengan adanya permainan ini anak akan terfokuskan sekaligus mampu mengutarakan materi yang telah dipaparkan. Hal ini dikarenakan kotak kartu tersebut terdapat gambar disertai dengan keterangan mengenai gambar tersebut yang dapat membantu anak dalam memahami dan menarik perhatian anak sehingga menumbuhkan minatnya terhadap pembelajaran tersebut.

### 2. Kemampuan Bahasa Anak

Bahasa ialah sarana komunikasi yang dilaksanakan dalam berkomunikasi dengan orang lain dimana tercakup perasaan dan pikiran diutarakan melalui bahasa. Kemampuan bahasa ini sudah dimiliki anak sejak lahir artinya secara alamiah anak sudah mampu untuk berbahasa. Dalam kemampuan bahasa anak sering kali tata bahasanya masih belum teratur. Untuk itu perlu adanya perhatian dalam proses pembelajaran mengenai bahasa ini. Bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori untuk berpikir.

### 3. Penggunaan Permainan Kotak Kartu Dalam Melatih Kemampuan Bahasa

Penggunaan permainan kotak kartu menjadikan pembelajaran efektif dan efisien. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ini memiliki keunggulannya dalam membantu proses belajar mengajar dan makin terampil serta mudah diterima kepad

anak. Hal ini dikarenakan menggunakan permainan ini dapat menarik perhatian anak agar terfokus dalam memahami materi yang diberikan guru.

#### D. Kerangka Pikir

Dalam proposal ini akan dibahas tentang Efektivitas Permainan Kotak Kartu Untuk Melatih Kemampuan Bahasa Anak yang berfokus kepada pembelajaran Di Kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali. Proposal ini membahas berbagai teori yang berkaitan dengan Kemampuan Bahasa anak menggunakan Permainan Kotak Kartu yang dapat peneliti jadikan sebagai kerangka pikir bisa memperlancar peneliti untuk penelitian dan memperlancar keilmuan di dalam mencermati materi proposal ini.



Gambar 2.6 Bagan Kerangka Pemikiran

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

Langkah metode penelitian untuk menggambarkan terkait pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, fokus penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan dan pengolahan data, uji keabsahan data dan teknik analisis data.<sup>38</sup>

##### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Mengenai desain di dalam metode penelitian ini ialah metode kualitatif. Pada penelitian pendekatan kualitatif ini berguna dalam memperoleh wujud data baik berupa kalimat deskripsi yang di peroleh melalui teknik pengumpulan data kualitatif. Peneliti menggunakan metode ini yang bersasaran dalam mencermati sebuah objek yang akan diuji secara intensif serta mengembangkan konsep kepekaan dengan masalah yang di hadapi.

Jenis penelitian di dalam penelitian ini ialah jenis penelitian *deskriptif*. Metode ini digunakan sebab dapat mempermudah dalam mengungkapkan hasil penelitian yang berbentuk cerita atau teks sehingga dapat mudah di pahami. Menurut peneliti pendekatan ini sangat mempermudah untuk mendapatkan informasi dan data sebanyak-banyaknya untuk keperluan dalam penelitian. Peneliti juga mengharapkan jenis penelitian ini mampu memberikan jawaban dan fakta-fakta yang terkait dengan rumusan masalah yang telah diajukan.

Penelitian melalui pendekatan deskriptif ini bertujuan dalam mendeskripsikan, menguraikan atau menggambarkan tentang “ Efektivitas Permainan Kotak Kartu

---

<sup>38</sup> Muhammad Kamal dkk Zubair, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 1st ed. (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2020).

Untuk Melatih Kemampuan Bahasa Anak Di Kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali.”

Penelitian ini memaparkan data hasil wawancara, dokumentasi dan observasi yang kemudian dideskripsikan demi menemukan informasi mengenai Efektivitas Permainan Kotak Kartu Untuk Melatih Kemampuan Bahasa Anak Di TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Adapun lokasi penelitian yaitu pada Desa Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali. Penelitian ini akan dilaksanakan di Kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Jalan Trans Sulawesi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali. Alasan Peneliti memilih lokasi tersebut didasarkan untuk penelitian dikarenakan lokasi ini merupakan tempat yang telah peneliti observasi mengenai permasalahan yang terdapat pada TK tersebut terutama pada perkembangan bahasa anak yang dimana kurangnya inovasi dari media pembelajaran sehingga peserta didik mengalami hambatan dalam proses pembelajaran.

### **2. Waktu Penelitian**

Aktivitas penelitian ini akan dilaksanakan kurun waktu 1 (satu) bulan pada tahun ajaran pada tahun ajaran 2022.

## **C. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian yaitu memberikan batasan bidang kajian dan memperjelas relevansinya dengan data yang akan dikumpulkan. Tujuan fokus penelitian ini menghindari meluasnya pembahasan atau menyimpang dari pokok masalah yang sedang diteliti. Penelitian ini berfokus pada bagaimana keefektivan permainan kotak

kartu untuk melatih kemampuan bahasa anak di Kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali.

#### **D. Jenis dan Sumber Data**

##### 1. Jenis Data

###### a. Data Primer

Data primer merupakan data yang didapatkan langsung mengenai permainan kotak kartu, dalam hal ini yang menjadi subyek penelitiannya ialah guru kelompok A dan peserta didik kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali.

###### b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang telah di rangkai dan diinformasikan dari seseorang diluar peneliti menjadi data penunjang di dalam data primer seperti buku tentang kemampuan bahasa, kajian teori, jurnal, dokumen kepustakaan, artikel penelitian dan skripsi yang relevan dengan variabel penelitian yang ada di TK Al-Khairaat Bungi.

##### 2. Sumber Data

Sumber data di dalam penelitian ini termuat dua yakni data primer dan data sekunder.

###### a. Data Primer

Data primer didapatkan langsung melalui instrumen, observasi, wawancara dan dokumentasi yaitu guru/pendidik kelompok A dan peserta didik kelompok A di TK Al-Khairaat Bungi. Data ini kemudian menjadi rujukan dalam menyelesaikan permasalahan yang sedang peneliti lakukan di TK Al-khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan informasi yang ditemukan secara tidak langsung melalui suatu sumber ataupun informasi yang ditemukan dari seseorang yang mampu mendukung informasi yang telah diberikan dalam mengkonfirmasi informasi primer yang diperoleh dari orang sekitar dan dapat mendukung masalah yang sedang diteliti.

**E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data**

Teknik pengumpulan data kualitatif pada umumnya bersifat tentative karena kerangka masalah dan keterangan data yang akan diperoleh menentukan penggunaannya.<sup>39</sup> Teknik pengumpulan dan pengolahan data dalam penelitian ini memakai Observasi, Wawancara, serta Dokumentasi.

1. Pengamatan (*Observasi*)

Teknik observasi merupakan pengamatan langsung di dalam proses pembelajaran mengenai kegiatan guru serta peserta didik dalam kesehariannya, khususnya dalam penelitian ini mengenai efektivitas permainan kotak kartu dalam melatih kemampuan bahasa peserta didik di kelompok A di TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali.

2. Wawancara (*interview*)

Dengan bertanya dan menanggapi sumber yang menjadi fokus penelitian, wawancara digunakan untuk melengkapi data dan untuk mendukung temuan observasi peneliti. Data yang akan ditemukan melalui teknik wawancara guru/pendidik kelompok A TK Al-Khairaat Bungi dengan menggunakan instrumen-instrumen pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.

---

<sup>39</sup> Nursapia Harahap, *Penelitian Kualitatif*, ed. Hasan Sazali, 1st ed. (Medan: Wal ashri Publishing, 2020). hlm. 72

### 3. Dokumentasi

Dalam menggunakan metode dokumentasi, penulis mencari benda tercatat misalnya Rencana Pembelajaran Harian (RPH), buku, catatan, jurnal, kurikulum sejarah historis TK Al-Khairaat Bungi dan lain sebagainya.

### F. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data melalui penelitian kualitatif terdiri atas uji *credibility* (validitas internal), *dependability* (reabilitas) dan *confirmability* (objektivitas).<sup>40</sup> Namun yang pokok adalah uji kredibilitas ialah menggunakan perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan dan member check.

#### 1. Perpanjangan Pengamatan

Perpanjangan pengamatan dilakukan secara berulang-ulang sampai peneliti mendapatkan jawaban dari permasalahan yang sedang diteliti. Dengan menaikkan ketekunan diskusi dengan narasumber yang difokuskan menjadi informan serta melaksanakan penelitian melalui keadaan yang sesuai dan tepat waktu, observasi ini bertujuan dalam mendapatkan informasi yang lebih valid melalui hasil pengamatan.

#### 2. Peningkatan ketekunan dalam penelitian

Ketika melaksanakan penelitian sering kali seorang penulis diterpa penyakit lesu, untuk itu perlu adanya peningkatan ketekunan demi meningkatkan hasrat agar penyelesaian penelitian dan mengatasi seluruh aspek yang mampu mengganggu selama melakukan aktivitas penelitian.

#### 3. Member check

Tujuan member check ialah untuk mendapatkan data yang telah ditemukan oleh penyedia data yang telah diperoleh peneliti. Member check merupakan proses

---

<sup>40</sup> Zubair, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah.*

validasi data yang sudah ditemukan peneliti terhadap penyedia data. Penulis penelitian ini melakukan member check pada semua sumber data khususnya narasumber mengenai efektivitas permainan kotak kartu dalam melatih kemampuan bahasa anak di kelompok A TK Al-Khairaat Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali.

### G. Instrumen Penelitian

Alat yang memenuhi persyaratan akademik disebut instrumen. Ini dapat dilakukan dalam menilai objek ataupun menyediakan data tentang satu variable.<sup>41</sup>

Instrumen penelitian ialah suatu hal yang dapat membantu peneliti dalam mengumpulkan data penelitian dengan langkah untuk menemukan hasil atau kesimpulan dalam penelitian tersebut dengan menggunakan instrumen yang baik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 2 instrumen yakni, instrumen observasi dan instrumen wawancara. Observasi ini dilakukan di TK Al-Khairaat Bungi dan instrumen wawancara peneliti akan mewawancarai Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PTK) di TK Al-Khairaat Bungi mengenai permainan kotak kartu untuk melatih kemampuan bahasa anak. Adapun kisi-kisi observasi dan wawancara sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

No	Indikator
1	Pendapat pendidik dan tenaga kependidikan mengenai efektifnya permainan kotak untuk melatih kemampuan bahasa.
2	Pendapat pendidik dan tenaga kependidikan mengenai kemampuan bahasa anak

<sup>41</sup>Sri Mulianah, *Pengembangan Instrumen Teknik Tes Dan Non Tes, Penelitian Fleksibel Pengukuran Valid Dan Reliabel*, ed. Syaddad Awal, 1st ed. (Pare-pare: Khaaffah Learning Center, 2019). hlm. 8

3	Pendapat pendidik dan tenaga kependidikan mengenai penggunaan permainan kotak kartu untuk melatih kemampuan bahasa
4	Pendapat pendidik dan tenaga kependidikan mengenai kemampuan bahasa anak saat proses pembelajaran dan setelah menggunakan permainan kotak kartu
5	Pendapat guru mengenai keaktifan anak selama memainkan permainan kotak kartu
6	Pendapat guru mengenai hasil selama menggunakan permainan kotak kartu dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Aktivitas Peserta didik

No	Nama Anak	Kemampuan Bahasa											
		Menyebutkan kata yang dikenal				Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan				Meniru menuliskan dan mengucapkan huruf			
		B	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B
1.	Aofar Rafasya	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S	B	B
2.		B	H			B	H			B	H		
3.	Dst.												

Keterangan:

1. Anak menyebutkan kata yang dikenal

**BSB:** Berkembang Sangat Baik; Anak dapat menyebutkan 7-8 nama-nama benda disekolah (kursi, meja, buku, papan tulis, pintu, jendela, tempat sampah).

**BSH:** Berkembang Sesuai Harapan; Anak dapat menyebutkan 3-6 nama-nama benda disekolah

**MB:** Mulai Berkembang; anak dapat menyebutkan 2 nama-nama benda disekolah

**BB:** Belum Berkembang; Anak belum dapat menyebutkan nama-nama benda disekolah

2. Anak menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan

**BSB:** Berkembang Sangat Baik; Anak dapat menjawab 4 pertanyaan sesuai pertanyaan apa, dimana, bagaimana (apa nama gambar ini, dimana tempat membuang sampah, bagaimana cara menggunakan buku ini, siapa yang mengajar).

**BSH:** Berkembang Sesuai Harapan; Anak dapat menjawab 3 pertanyaan sesuai pertanyaan

**MB:** Mulai Berkembang; Anak dapat menjawab 2 pertanyaan sesuai pertanyaan

**BB:** Belum Berkembang; Anak belum dapat menjawab pertanyaan

3. Anak meniru menuliskan dan mengucapkan huruf

**BSB:** Berkembang Sangat Baik; Anak dapat meniru menuliskan dan mengucapkan 7-10 huruf (a, b, c, d, e, f, g, h, i, j).

**BSH:** Berkembang Sesuai Harapan; Anak dapat meniru menuliskan dan mengucapkan 4-6 huruf

**MB:** Mulai Berkembang; Anak dapat meniru menuliskan dan mengucapkan 3 huruf

**BB:** Belum Berkembang; Anak belum dapat meniru menuliskan dan mengucapkan huruf

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Aktivitas Guru di TK Al-Khairaat Bungl

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Penampilan guru				
2.	Melaksanakan kegiatan				
	a. Kegiatan awal				
	1. Menyiapkan alat peraga				
	2. Memotivasi anak				
	b. Kegiatan inti				
	1. Membagi murid dalam kelompok				
	2. Menjelaskan cara menggunakan permainan kotak kartu sebelum memberikan tugas yang akan dikerjakan anak				
	c. Kegiatan akhir				
	1. Menyimpulkan hasil belajar				
	2. Evaluasi pembelajaran				
	3. Memberi pujian atau penghargaan				
3.	Keterampilan menggunakan alat peraga				
4.	Volume suara dalam menyampaikan materi				

5.	Ketepatan waktu yang digunakan kegiatan pembelajaran				
----	--	--	--	--	--

Keterangan:

SB : Sangat Baik (4)

B : Baik (3)

CB : Cukup Baik (2)

KB : Kurang Baik (1)

#### H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan informasi yang diperoleh dari temuan studi penelitian yang dikumpulkan dari berbagai sumber termasuk wawancara, catatan lapangan dan bahan berikutnya dengan maksud agar membantu pemahaman peneliti dan selanjutnya menampilkan segalanya yang telah ditemukan kepada orang selanjutnya. Analisis ini melibatkan pengumpulan data, penyusunan dan penyelesaiannya.<sup>42</sup> Penelitian ini adalah penelitian kualitatif maka, analisis dalam penelitian ini sebagai berikut :

##### 1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi yaitu menetapkan yang penting dan berkonsentrasi pada semua aspek. Dengan mendokumentasikan, mengevaluasi, menginformasikan serta merangkum informasi dari penelitian yang sedang berlangsung. Meskipun berasal dari data yang berbeda, konsep, prinsip dan teori yang muncul dari temuan lapangan dan merupakan dasar untuk penelitian kualitatif yang saling berkaitan erat.

<sup>42</sup> Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*, 2nd ed. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011). hlm. 85

## 2. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data ialah gabungan penjelasan secara terarah yang kemudian memberikan peluang dalam menarik kesimpulan serta pengambilan tindakan. Sesudah data direduksi, lalu langkah berikutnya ialah penyajian data. Penyajian data kualitatif disajikan pada wujud laporan berupa deskripsi tesk naratif yang lengkap dan terperinci. Hal tersebut agar data tersusun dalam bentuk yang mudah untuk dipahami.

## 3. *Conclusion Drawing/Verification*

Analisis data kualitatif berikutnya ialah penarikan kesimpulan ataupun verifikasi data yang dilaksanakan saat penelitian. Saat menarik kesimpulan, peneliti menampilkan hasil reduksi data mulai observasi serta hasil wawancara yang sudah dilaksanakan. Data yang telah disimpulkan bagi peneliti ialah tanggapan dari persoalan yang ada mengenai penelitian tentang Efektivitas Permainan Kotak Kartu Untuk Melatih Kemampuan Bahasa Anak Di Kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Melalui penelitian ini dilaporkan temuan penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti dari tanggal 25 Juli sampai 26 Agustus 2022 di TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali yang merupakan proses dalam memperoleh pembahasan yang berhubungan pada tujuan dan maksud dari penelitian ini.

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Taman Kanak-Kanak Al-Khairaat Bungi adalah lembaga pendidikan formal berstatus swasta terakreditasi B dengan sertifikat akreditasi No. 023/BAN PAUD PNF/AKR/2017. TK Al-Khairaat Bungi didirikan pada tahun 2015 dengan izin operasional nomor 421.1/069/DISDIDA-04/2015 dan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 69920310 dengan luas tanah 1 m<sup>2</sup>.

##### **2. Alamat TK Al-Khairaat**

TK Al-Khairaat terletak di Desa Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali Provinsi Sulawesi Tengah, kode pos 94673.

##### **3. Visi TK Al-Khairaat**

Mencerdaskan anak bangsa yang kreatif, mandiri dan berakhlak mulia.

##### **4. Misi TK Al-Khairaat**

Menanamkan keimanan dan ketakwaan melalui pengalaman ajaran agama agar menjadi contoh teladan ditengah keluarga, teman-teman dan masyarakat.

## 5. Tujuan TK Al-Khairaat

- a. Terbentuknya peserta didik yang berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur
- b. Meningkatkan inovasi dan kecerdasan peserta didik
- c. Berkembangnya kreatifitas anak secara insentif, efektif dan inovatif
- d. Meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan

### **B. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Selanjutnya penelitian ini menggunakan pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan adalah dalam melihat efektivitas permainan kotak kartu dalam melatih kemampuan bahasa anak. Adapun dokumentasi untuk melengkapi data dalam kepentingan penulis. Sedangkan wawancara penulis menggunakan pengumpulan data guna mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan bahasa anak dengan cara menggunakan permainan kotak kartu.

Saat penelitian ini berlangsung observasi yang dilakukan menggunakan instrument yang telah disediakan untuk mengetahui gambaran mengenai data dan hasil observasi yang telah dilaksanakan selama melakukan penelitian. Kelompok A yang berjumlah 15 anak. Penelitian ini befokus pada permainan kotak kartu untuk melatih kemampuan bahasa anak di kelompok A dengan aspek yang diamati ialah menyebutkan kata yang dikenal, menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan dan meniru menulis dan menyebutkan huruf, peneliti dalam hal ini menggunakan observasi yang dilengkapi dengan instrumen yang telah tersedia. Tujuannya untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Demikiannya dengan kemampuan bahasa anak dapat distimulasikan melalui proses pembelajaran selama didalam kelas dengan menggunakan permainan kotak kartu. Dengan indikator standari tingkat pencapaian

kemampuan bahasa anak. Maka indikator yang digunakan meliputi: menyebutkan kata yang dikenal, menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan dan meniru menulis dan mengucapkan huruf.

### **1. Penggunaan Permainan Kotak Kartu Efektif Untuk Melatih Kemampuan Bahasa Anak Di Kelompok A TK Al- Khairaat Bungi**

Penggunaan permainan kotak kartu dalam kemampuan bahasa anak di TK Al-Khairaat Bungi yaitu salah media pembelajaran yang disenangi anak karena terdapat gambar yang menarik dan kata dikartu tersebut sehingga dapat menambah semangat anak dalam belajar. Cara guru mengajarkan permainan kotak kartu yaitu dengan cara memperlihatkan dan memperkenalkan kartu tersebut didepan peserta didik terlebih dahulu kemudian guru menjelaskan nama gambar terlebih dahulu lalu guru bertanya siapakah yang mengetahui gambar yang terdapat pada kartu tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian, permainan kotak kartu sangat baik digunakan dalam membantu anak meningkatkan kemampuan bahasanya, karena dengan adanya permainan kotak kartu ini memudahkan pendidik serta peserta didik untuk melaksanakan proses pengajaran secara baik. Usia Taman Kanak-Kanak merupakan masa aktif bagi anak untuk selalu bergerak, suka bermain dan mencoba-coba serta masa gembira. Untuk itu perlu adanya kreativitas selama proses mengajar agar anak menjadi antusias selama pembelajaran berlangsung.

Sebelum melakukan permainan ini masih terdapat peserta didik yang masih belum berkembang sesuai harapan terutama di menyebutkan kata yang dikenal, menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan dan meniru menuliskan mengucapkan huruf. Namun setelah mengenalkan permainan kotak kartu ini terdapat perubahan terhadap signifikan dimana anak sudah berkembang sesuai harapan. Dalam permainan ini

terdapat gambar yang berbeda-beda yang dapat menarik perhatian anak serta huruf untuk membantu anak dalam mengenal simbol. Penggunaan permainan kotak kartu ini menunjukkan dampak yang positif bagi perkembangan kemampuan bahasa anak dimana anak sudah mampu menyebutkan kata yang dikenal, anak mampu menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan, anak mampu meniru menulis dan mengucapkan huruf. Oleh karena itu, permainan kotak kartu ini efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak.

Kemampuan bahasa adalah salah satu bentuk komunikasi dalam penyampain informasi, ide atau gagasan dari orang kepada penerima informasi. Dalam penyampain ini dilakukan secara lisan dimana peserta didik harus mampu dalam berkomunikasi secara baik dan benar agar informai dapat diterima oleh orang lain.

Tenaga pendidik atau guru yang berperan sebagai support system yang kedua setelah orang taunya dirumah yang mampu memberikan pendidikan kemampuan bahasa pada anak. Guru memperkenalkan permaian kotak kartu kepada anak sehingga dapat membantu anak dalam memiliki pembendaharaan kosakata yang baik dan benar. Kemampuan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh lingkungannya termasuk dalam lingkungan sekolah maupun rumah.

Melalui hasil wawancara, observasi serta dokumentasi yang sudah dilaksanakan terdapat tujuan yang diuraikan dalam bab sebelumnya yaitu untuk mengetahui penggunaan permainan kotak untuk melatih kemampuan bahasa anak di kelompok A TK Al-Khairaat Bungi.

Setelah peneliti menggunakan permainan kotak kartu kurang lebih 4 minggu, hasil yang diperoleh yaitu adanya perubahan atau peningkatan kemampuan bahasa anak yaitu telah berkembang sesuai harapan. Hal ini sesuai dari pendapat

guru/pendidik di kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali, yaitu Ibu Wirna, S.Pd yang menyatakan bahwa :

Kemampuan bahasa anak sudah meningkat dari yang sebelumnya. Ini merupakan perubahan yang sangat baik dimana anak-anak sudah berani dalam menjawab pertanyaan dan tidak malu lagi dalam menyampaikan pendapatnya. Suasana kelas juga jadi menyenangkan.<sup>43</sup>

Pendapat yang telah dikemukakan oleh guru kelompok A pada saat diwawancarai peneliti bahwa penggunaan permainan kotak kartu yang telah diajarkan kepada peserta didik memperlihatkan perubahan yang sebelumnya anak masih ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan namun setelah menggunakan permainan kotak kartu anak mampu dalam menyampaikan ide serta pikirannya tanpa ragu.

Adapun pernyataan Ibu Wirna, S.Pd mengenai penggunaan permainan kotak kartu lebih efektif dibanding sebelum digunakan mengatakan bahwa :

Permainan kartu ini disertai dengan gambar sehingga anak menjadi antusias saat melihatnya, anak juga mudah untuk memahami bentuknya melalui gambar yang ada di kartu tersebut.<sup>44</sup>

Dari penjelasan diatas peneliti menarik kesimpulan bahwa selama menggunakan permainan kotak kartu anak menjadi lebih interaktif selama proses pengajaran di ruang kelas dan mampu melatih kemampuan bahasa anak, meningkatkan rasa percaya diri anak, dan melatih daya pikir anak berkaitan dengan teori konstruktivisme menyatakan kemampuan berpikir anak akan meningkat ketika anak sedang melakukan interaksi sosial.

Menurut guru kelompok B yaitu Ibu Fatmiah, S.Pd mengenai penggunaan permainan kotak kartu sebagai berikut:

<sup>43</sup> Wirna, Guru TK Al- Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali, *Wawancara di Sekolah*, 26 Agustus 2022.

<sup>44</sup> Wirna, Guru TK Al- Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali, *Wawancara di Sekolah*. 26 Agustus 2022.

Menurut saya, media pembelajaran ini sangat penting bagi anak karena mereka belum mampu memahami sesuatu yang tidak dapat ditangkap oleh panca indera mereka. Dengan kehadiran permainan kotak kartu ini dapat membantu dalam menghadirkan pembelajaran tersebut lebih nyata sehingga mudah dicerna oleh anak.<sup>45</sup>

Dari pernyataan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan permainan kotak kartu sangat efisien dalam membantu prose mengajar pendidik yang dapat membantu anak dalam berimajinasi mengenai materi yang disampaikan. Dengan mengenalkan gambar yang terdapat di kartu tersebut mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangannya salah satunya adalah kemampuan bahasa anak.

Penggunaan permainan kotak kartu pada aspek menyebutkan kata yang dikenal, terlihat pada tabel 4.1 dari 15 anak di kelompok A dengan aspek menyebutkan kata yang dikenal terdapat 1 anak kategori belum berkembang (BB), aspek menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan terdapat 0 anak kategori belum berkembang (BB), dan aspek meniru menuliskan dan mengucapkan huruf terdapat 2 anak kategori belum berkembang (BB). Hal ini terlihat adanya peningkatan perkembangan bahasa anak selama menggunakan permainan kotak kartu pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.1

Data keseluruhan penggunaan permainan kotak kartu untuk melatih kemampuan bahasa anak

No	Hasil	Kategori	Aspek Yang Diamati		
			Menyebutkan Kata Yang Dikenal	Menjawab Pertanyaan Sesuai Pertanyaan	Meniru Menuliskan Dan Mengucapkan Huruf
1	Observasi	BSB	1	1	1
		BSH	2	2	1
		MB	4	2	2

<sup>45</sup> Fatmiah, Guru TK Al- Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali, *Wawancara di Sekolah*, 27 Agustus 2022.

	Pertama	BB	8	10	11
2	Observasi	BSB	2	2	2
		BSH	2	3	2
	Kedua	MB	4	4	3
		BB	7	6	8
3	Observasi	BSB	4	2	2
		BSH	3	3	3
	Ketiga	MB	3	4	3
		BB	4	3	5
4	Observasi	BSB	4	4	4
		BSH	4	5	4
	Keempat	MB	6	6	5
		BB	1	0	2

Keterangan indikator pencapaian aspek perkembangan bahasa:

1. Menyebutkan kata yang dikenal.
2. Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan.
3. Meniru menulis dan mengucapkan huruf.<sup>46</sup>

Keterangan:

1. Anak menyebutkan kata yang dikenal

**BSB:** Berkembang Sangat Baik; Anak dapat menyebutkan 7-8 nama-nama benda disekolah (kursi, meja, buku, papan tulis, pintu, jendela, tempat sampah).

**BSH:** Berkembang Sesuai Harapan; Anak dapat menyebutkan 3-6 nama-nama benda disekolah

**MB:** Mulai Berkembang; anak dapat menyebutkan 2 nama-nama benda disekolah

<sup>46</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

**BB:** Belum Berkembang; Anak belum dapat menyebutkan nama-nama benda disekolah

2. Anak menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan

**BSB:** Berkembang Sangat Baik; Anak dapat menjawab 4 pertanyaan sesuai pertanyaan apa, dimana, bagaimana (apa nama gambar ini, dimana tempat membuang sampah, bagaimana cara menggunakan buku ini, siapa yang mengajar).

**BSH:** Berkembang Sesuai Harapan; Anak dapat menjawab 3 pertanyaan sesuai pertanyaan

**MB:** Mulai Berkembang; Anak dapat menjawab 2 pertanyaan sesuai pertanyaan

**BB:** Belum Berkembang; Anak belum dapat menjawab pertanyaan

3. Anak meniru menuliskan dan mengucapkan huruf

**BSB:** Berkembang Sangat Baik; Anak dapat meniru menuliskan dan mengucapkan 7-10 huruf (a, b, c, d, e, f, g, h, i, j).

**BSH:** Berkembang Sesuai Harapan; Anak dapat meniru menuliskan dan mengucapkan 4-6 huruf

**MB:** Mulai Berkembang; Anak dapat meniru menuliskan dan mengucapkan 3 huruf

**BB:** Belum Berkembang; Anak belum dapat meniru menuliskan dan mengucapkan huruf

Selain dari data hasil observasi anak, peneliti juga melakukan pengamatan mengenai aktivitas guru di kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali. Terdapat 5 aspek yaitu penampilan guru,

melaksanakan kegiatan, keterampilan menggunakan alat peraga, volume suara dalam menyampaikan materi dan ketepatan waktu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun hasil rekapitulasi dari 5 aspek pada aktivitas guru yaitu:

Tabel 4.2 Data Hasil Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek Yang Diamati	Aktivitas			
		Observasi pertama	Observasi Kedua	Observasi Ketiga	Observasi Keempat
1	Penampilan guru	Sedang	Sedang	Baik	Baik
2	Melaksanakan kegiatan	Kurang	Baik	Baik	Baik
3	Keterampilan menggunakan alat peraga	Kurang	Baik	Baik	Baik
4	Volume suara dalam menyampaikan materi	Sedang	Baik	Baik	Sangat baik
5	Ketepatan waktu yang digunakan kegiatan pembelajaran	Sedang	Baik	Baik	Sangat baik

Keterangan:

SB : Sangat Baik (4)

B : Baik (3)

CB : Cukup Baik (2)

KB : Kurang Baik (1)

Melalui data observasi kegiatan guru pada minggu pertama terlihat hasilnya bahwa pada minggu pertama guru masuk dalam kriteria sedang dan kurang perlu adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkat sesuai

harapan pada minggu kedua, ketiga dan keempat terdapat peningkatan terhadap aspek yang diamati yaitu penampilan guru, melaksanakan kegiatan, keterampilan menggunakan alat peraga, volume suara dalam menyampaikan, ketepatan waktu yang digunakan selama pembelajaran, yang awalnya sedang menjadi baik dan sangat baik. Hal ini berarti selama proses pengajaran pendidik telah melakukan aktivitas pembelajaran secara baik.

## **2. Kemampuan bahasa anak di kelompok A TK Al- Khairaat Bungi**

Kemampuan bahasa adalah proses belajar dimana anak menyesuaikan diri untuk memahami keadaan serta perasaan ketika berinteraksi dengan orang-orang di lingkungannya baik orang tua, saudara dan teman sebaya dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa juga merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dapat berupa perasaan atau pikiran yang ditandai dengan perubahan biologis yang muncul dari perilaku seseorang untuk jangka waktu yang panjang.

Kemampuan bahasa anak belum berkembang sesuai harapan. Hal ini ditemukan bahwa masih ada peserta didik belum mampu menyebutkan kata yang dikenal, menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan dan meniru menuliskan dan mengucapkan huruf. Selama proses pengajaran melalui media pembelajaran yang dilakukan oleh guru/pendidik masih kurang sehingga aktivitas anak selama proses pengajaran menjadi kurang optimal.

Beberapa anak mempunyai keterampilan yang berbeda-beda dan ada anak cenderung aktif dan cepat dalam menangkap pembelajaran serta ada juga anak yang masih ragu-ragu atau kurang percaya diri yang membuatnya kurang aktif selama pembelajaran. Dengan penggunaan permainan kotak kartu dapat membantu guru

dalam menjelaskan pembelajaran secara efisien karena dibarengi dengan adanya aktivitas bermain.

Adapun wawancara yang dilakukan kepada pendidik/guru kelompok A TK Al-Khairaat Bungi yaitu Ibu Wirna, S.Pd mengenai kemampuan bahasa anak sebagai berikut:

Bahasa anak di TK Al-Khairaat memang perlu ditingkatkan, karena selama proses pembelajaran anak cenderung diam dan ada anak yang hanya bermain. Untuk itu perlu adanya kreativitas dari guru dalam memberikan pembelajaran kepada yang dapat membantu anak dalam kemampuan bahasanya.<sup>47</sup>

Dari pendapat yang telah dikemukakan oleh guru kelompok A bahwa selama proses mengajar guru harus lebih kreatifitas dalam mengelola materi yang disampaikan kepada anak sehingga dapat membantu keterampilan anak dalam berbahasa secara baik dan benar serta dapat menambah pembendaharaan kata anak dalam berkomunikasi.

Adapun pendapat lain dari guru kelompok B di TK Al-Khairaat Bungi yaitu Ibu Rika Novianti, S.Pd sebagai berikut :

Setiap anak memiliki kemampuan berbeda khususnya pada kelompok A, pendidik perlu memberi peluang kepada peserta didik dalam bereksplorasi melalui kegiatan yang berbeda dan memberi dukungan dengan pertanyaan-pertanyaan yang mendorong anak untuk menjawab tanpa merasa malu.<sup>48</sup>

Dari pendapat tersebut peneliti menyimpulkan bahwa guru harus siap untuk berpikir cepat dan memiliki strategi yang baik sehingga tercapainya tujuan kegiatan pengajaran dan dapat terlaksana namun mengutamakan minat dan kebutuhan

---

<sup>47</sup> Wirna, Guru TK Al- Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali, *Wawancara di Sekolah*, 26 Agustus 2022.

<sup>48</sup> Rika Novianti, Guru TK Al- Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali, *Wawancara di Sekolah*, 26 Agustus 2022.

sehingga bermain sambil belajar itu benar-benar dirasakan oleh anak yang dapat membuat anak lebih antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Kemudian pernyataan oleh guru kelompok B yaitu Ibu Fatmiah, S.Pd mengenai kemampuan bahasa anak sebagai berikut :

Menurut saya, bahasa itu sudah dimiliki anak sejak lahir jadi saat memasuki TK pendidik harus menyediakan lingkungan yang kaya bahasa artinya dengan mengajak anak berinteraksi dapat melalui percakapan atau dengan menggunakan permainan.<sup>49</sup>

Dari pernyataan diatas penulis menyimpulkan bahwa dengan menata lingkungan yang mampu mendorong anak untuk mengaktifkan berbagai panca indera seperti bermain yang memiliki berbagai warna dan bentuk. Anak mampu melihat serta menambah pembendaharaan katanya melalui permainan yang disajikan.

Melalui penelitian ini, penulis mengamati tiga tahap untuk melatih kemampuan bahasa anak yaitu:

a. Aspek Menyebutkan Kata Yang Dikenal

Kegiatan pembelajaran dalam berjalan dengan baik apabila suasana belajar dapat menyenangkan sehingga anak mengembangkan kemampuan bahasanya terutama dalam menyebutkan kata yang dikenal sehingga menambah perbendaharaan kata anak.

Melalui penelitian ini penulis memakai 4 (empat) indikator yang menjadi acuan dalam menentukan penilaian kepada anak dalam melatih kemampuan bahasa melalui permainan kotak kartu yaitu kategori berkembang sangat baik (BSB), anak dapat menyebutkan 7-8 nama-nama benda disekolah (kursi, meja, buku, papan tulis, pintu,

---

<sup>49</sup> Fatmiah, Guru TK Al- Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali, *Wawancara di Sekolah*, 27 Agustus 2022.

jendela, tempat sampah), jika anak dapat menyebutkan 3-6 nama-nama benda disekolah maka termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), jika anak dapat menyebutkan 2 nama-nama benda disekolah maka termasuk dalam kategori mulai berkembang (MB), jika anak belum dapat menyebutkan nama-nama benda disekolah maka termasuk dalam kategori (BB).

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa permainan kotak kartu efektif untuk melatih kemampuan bahasa anak mulai dari observasi pertama sampai observasi keempat anak dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) yang awalnya hanya terdapat 1 anak berkembang menjadi 4 anak, kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yang awalnya hanya 2 anak berkembang menjadi 4 anak, kategori mulai berkembang (MB) dari 4 anak berkembang menjadi 6 anak dan kategori belum berkembang (BB) dari 8 anak berkembang menjadi 1 anak.

Berdasarkan data yang telah diperoleh selama melakukan penelitian memperlihatkan adanya perkembangan dalam kemampuan bahasa anak di permainan kotak kartu khususnya dalam menyebutkan kata yang dikenal. Oleh karena itu, permainan kotak kartu ini sangat berperan dalam proses pengembangan kemampuan bahasa anak.

b. Menjawab Pertanyaan Sesuai Pertanyaan

Perkembangan peserta didik selanjutnya yaitu menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan dimana pada aspek ini anak sudah mampu dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan sehingga harus dikembangkan sejak dini. dalam perkembangannya guru berperan penting untuk memberikan stimulus kepada anak dalam menumbuhkan keterampilanya salah satunya berbahasa. Penelitian ini

mengacu sejauh mana tingkat perkembangan kemampuan bahasa anak khususnya pada aspek menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa permainan kotak kartu efektif untuk melatih kemampuan bahasa anak mulai dari observasi pertama sampai observasi keempat anak dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) yang awalnya hanya terdapat 1 anak berkembang menjadi 4 anak, kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yang awalnya hanya 2 anak berkembang menjadi 5 anak, kategori mulai berkembang (MB) dari 2 anak berkembang menjadi 6 anak dan kategori belum berkembang (BB) dari 10 anak berkembang menjadi 0 anak.

Berdasarkan data yang didapatkan pada penelitian ini memperlihatkan adanya perkembangan dalam kemampuan bahasa anak di permainan kotak kartu khususnya aspek menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan. Oleh karena itu, permainan kotak kartu ini efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak.

c. Meniru Menuliskan Dan Mengucapkan Huruf

Salah aspek yang menjadi indikator dalam perkembangan bahasa anak yaitu meniru menuliskan dan mengucapkan huruf. Kemampuan anak dalam menuliskan huruf serta mengucapkan huruf merupakan salah satu bentuk awal anak dalam mengenal berbagai huruf dan dapat membantu dalam berkomunikasi secara baik. Melalui permainan kotak kartu ini diharapkan dapat menjadi salah satu pencapaian dalam perkembangan kemampuan bahasa anak

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa permainan kotak kartu efektif untuk melatih kemampuan bahasa anak mulai dari observasi pertama sampai observasi keempat anak dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) yang awalnya hanya

terdapat 1 anak berkembang menjadi 4 anak, kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yang awalnya hanya 1 anak berkembang menjadi 4 anak, kategori mulai berkembang (MB) dari 2 anak berkembang menjadi 5 anak dan kategori belum berkembang (BB) dari 11 anak berkembang menjadi 2 anak.

Berdasarkan minggu pertama sampai keempat, terbukti bahwa permainan kotak kartu dalam melatih kemampuan bahasa anak dapat berkembang sesuai harapan. Khususnya pada aspek meniru menuliskan dan mengucapkan huruf. Oleh karena itu, permainan kotak kartu ini mempunyai pengaruh dan efektif untuk perkembangan kemampuan bahasa anak.

### **3. Efektivitas Permainan kotak kartu untuk melatih kemampuan bahasa anak di kelompok A TK Al- Khairaat Bungi**

Permainan kotak kartu merupakan salah satu kegiatan yang dapat membantu merangsang kepekaan anak terhadap isi hari dan perasannya. Permainan ini efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak karena melalui kegiatan ini diharapkan anak dapat meningkatkan rasa percaya diri sehingga mampu untuk menyesuaikan diri dengan keadaan sekitarnya. Kotak kartu merupakan kartu kata yang berisikan gambar-gambar yang menjadi salah satu media pembelajaran. Permainan kotak kartu ini berfungsi sebagai stimulasi munculnya ide gagasan, dan rasa percaya diri kepada anak.

Permainan kotak kartu ialah salah satu permainan yang digunakan di Taman Kanak-Kanak yang mampu dalam meningkatkan kemampuan bahasa peserta didik serta dapat memberikan motivasi dalam proses pembelajaran dengan cara bermain. Pendidik harus lebih aktif dalam menyampaikan pengajaran sehingga mampu menarik perhatian anak sehingga fokus saat pembelajaran berlangsung. Dengan

menampilkan permainan kotak kartu berisi gambar yang menarik anak mampu memahami gambar tersebut.

Melalui hasil wawancara, observasi serta dokumentasi dari guru/pendidik kelompok A TK Al-Khairaat Bungi, terdapat tujuan penelitian yang dikemukakan pada bab sebelumnya, ialah untuk mengetahui efektivitas permainan kotak kartu untuk melatih kemampuan bahasa anak di kelompok A TK Al-Khairaat Bungi. Maka peneliti mendeskripsikan hasil wawancara tersebut :

Menurut Ibu Rika Novianti, S.Pd selaku guru kelompok B di TK Al-Khairaat Bungi mengenai efektivitas permainan kotak kartu mengatakan bahwa :

Dari sekian banyak media pembelajaran, media ini memang disukai anak karena ada gambar-gambar yang menarik terus guru juga dapat berkreaitivitas dalam pengajaran. Jadi anak tidak merasa bosan selama kegiatan pembelajaran.<sup>50</sup>

Dari penjelasan diatas mengemukakan bahwa guru harus berinovasi dalam proses pengajaran sehingga mampu menarik perhatian anak agar tertarik dan fokus selama kegiatan berlangsung. Dengan permainan ini dapat membantu perkembangan anak dalam meningkatkan kemampuan bahasa dan dukungan guru memperkenalkan pembelajaran melalui permainan kotak kartu.

Menurut guru kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Ibu Wirna, S.Pd mengenai pembelajaran melalui permainan kotak kartu mengatakan bahwa :

Selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan permainan kotak kartu ini kita dapat memberikan peluang untuk peserta didik dan saling berdiskusi kemudian mengutarakan pendapatnya tentang gambar yang ada dikartu tersebut.<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Rika Novianti, Guru TK Al- Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali, *Wawancara di Sekolah*, 26 Agustus 2022.

<sup>51</sup> Wirna, Guru TK Al- Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali, *Wawancara di Sekolah*, 26 Agustus 2022.

Dari penjelasan diatas bahwa permainan kotak kartu selama proses pembelajaran berlangsung dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak seperti menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan, menyebutkan kata yang dikenal dan meniru menulis dan mengucapkan huruf.

Adapun yang dikatakan Ibu Wirna selaku guru kelompok A di TK Al- Khairaat Bungi mengenai efektivitas permainan kotak kartu untuk melatih kemampuan bahasa mengatakan bahwa :

Menurut saya, dalam melatih kemampuan bahasa anak kita sebagai pendidik harus mampu untuk berinovasi dalam proses pembelajaran agar anak tidak bosan. Dengan adanya permainan ini sangat membantu karena anak jadi lebih berani untuk berbicara dan rasa percaya dirinya meningkat.<sup>52</sup>

Pendapat yang telah dikemukakan oleh guru kelompok A saat diwawancarai peneliti bahwa permainan kotak kartu dapat membantu perkembangan bahasa pada anak karena melalui kegiatan kotak kartu meningkatkan keterampilan berbicara anak sehingga mampu dalam menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan, menyebutkan kata yang dikenal dan meniru menulis dan mengucapkan huruf serta menambah rasa percaya diri anak. Dengan mengajak anak untuk saling berinteraksi menambah pembendaharaan kata agar anak lebih mudah dalam berkomunikasi dengan baik dan benar dilingkungannya.

Kemudian pernyataan oleh guru kelompok B yaitu Ibu Fatmiah, S.Pd mengenai efektivitas permainan kotak kartu untuk melatih kemampuan bahasa anak mengatakan bahwa :

---

<sup>52</sup> Wirna, Guru TK Al- Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali, *Wawancara di Sekolah*, 26 Agustus 2022.

Dengan permainan ini tidak hanya membantu perkembangan bahasa anak tetapi juga dapat menambah kosa kata anak sehingga dalam berkomunikasi dengan teman sebayanya menjadi lebih aktif dan tidak ragu-ragu lagi.<sup>53</sup>

Dari penjelasan diatas menggambarkan bawah dalam proses pembelajaran menggunakan permainan kotak kartu di TK Al- Khairaat Bungi dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak dalam menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan dan menyebutkan kata yang dikenal. Pada saat proses pembelajaran dengan permainan kotak kartu pendidik menarik perhatian peserta didik dengan menunjukan kartu yang berisikan gambar dan juga kata sehingga pusat perhatian peserta didik akan berfokus pada kartu tersebut.

Kemampuan bahasa anak cukup pesat sehingga perlu adanya stimulasi yang tepat agar kemampuan bahasa anak dapat berkembang secara optimal. Kehadiran permainan kotak kartu yang menyenangkan, bewarna dan inovatif, mampu mengajak anak untuk terlibat dan bereksplorasi dan melakukan pembaharuan selama kegiatan mengajar sambil bermain. Dengan permainan ini efektif pada anak dalam mengusai pesan yang ingi diutarakan sehingga dapat membantu anak dalam saling berinteraksi dilingkungannya.

---

<sup>53</sup> Fatmiah, Guru TK Al- Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali, *Wawancara di Sekolah*, 27 Agustus 2022.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan di kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali, dapat disimpulkan bahwa Efektivitas Permainan Kotak Kartu Untuk Melatih Kemampuan Bahasa Anak:

1. Efektivitas permainan kotak kartu untuk melatih kemampuan bahasa di TK Al-Khairaat Bungi. Dalam proses pembelajaran di kelas permainan kotak kartu sangat penting dalam melatih kemampuan bahasa pada anak karena melalui kegiatan belajar sambil bermain menggunakan media kartu dapat membantu anak untuk lebih percaya diri, meningkatkan imajinasinya dan menambah kosakatanya. Selain itu, dengan menunjukkan gambar pada kartu tersebut kepada anak dapat menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan, menyebutkan kata yang dikenal dan meniru menulis dan mengucapkan huruf dengan baik dan benar sehingga permainan kotak kartu ini sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak.
2. Dalam kemampuan bahasa anak di kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali sudah berkembang sesuai harapan. Dilihat dengan adanya peningkatan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan kotak kartu anak menjadi aktif berkomunikasi dengan orang lain, mampu mengekspresikan perasaannya, imajinasi anak meningkat karena adanya gambar pada permainan kotak kartu serta mampu mengutarakan pikirannya kepada orang lain.

3. Penggunaan permainan kotak kartu sangat efektif bagi anak karena disertai gambar yang berbeda-beda. Dengan adanya permainan ini peserta didik mampu mendeskripsikan makna dari suatu gambar yang terdapat pada kartu menjadi suatu kata. Hal tersebut dapat terlihat dalam hasil perkembangan kemampuan bahasa anak selama proses belajar berlangsung menggunakan permainan kotak kartu. Diharapkan mampu mengembangkan kemampuan bahasa anak agar lebih meningkat lagi. Melalui permainan kotak kartu diharapkan anak mampu untuk berbahasa secara benar baik dan berkembang sesuai harapan, hal ini dengan adanya peningkatan bahasa anak melalui permainan kotak kartu. Adapun hasil pada penelitian observasi pertama sampai observasi keempat pada aspek menyebutkan kata yang dikenal, menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan, meniru menulis dan mengucapkan huruf Berkembang Sangat Baik (BSB).

## **B. Saran**

Penulis memberikan saran kepada pihak-pihak terkait sebagai bahan dalam mengambil dan memutuskan kebijakan di masa yang akan datang. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu tentang Efektivitas Permainan Kotak Kartu Untuk Melatih Kemampuan Bahasa Anak Di kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

### **1. Program Studi PIAUD**

Kampus Institut Agama Islam Negeri Parepare Fakultas Tarbiyah memiliki program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini ialah salah satu tempat untuk menimba ilmu yang sangat membantu mahasiswa dalam mencapai kompetensi yang diperlukan untuk menjadi pendidik yang profesional. Hasil

penelitian ini penulis berharap dapat bermanfaat untuk Prodi PIAUD kedepannya khususnya dalam proses perkuliahan tentang kemampuan bahasa anak usia dini.

## 2. Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

Mahasiswa harus menyadari pentingnya kemampuan bahasa pada peserta didik khusus pada anak usia dini karena PAUD ialah awal dari jenjang pendidikan selanjutnya. Peneliti berharap skripsi ini memberikan manfaat untuk mahasiswa IAIN Parepare terutama dalam mengambil rujukan didalamnya dan memberikan manfaat secara berkelanjutan.

## 3. Sekolah

TK Al-Khairaat Bungi yang terlibat dalam meningkatkan kemampuan bahasa melalui permainan kotak kartu agar menambah waktu pembelajaran dalam proses belajar permainan kotak kartu.

## 4. Pembaca

Penulis memiliki harapan agar penelitian ini dapat berguna dibidang pendidikan, penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memerlukan perbaikan. Diharapkan kepada para pembaca untuk memberikan saran demi perbaikan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

*Al-Qur'an Al-Karim.*

- Aghnaita. “Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud No 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak).” *Jurnal Pendidikan Anak* 1, no. 2 (2017): 219–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/al-athfal.2017.32-09>.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo persada, 2011.
- Bahasa, Tim Penyusun Kamus. *Kamus Bahasa Indonesia Edisi 3*. Jakarta: Balai Pustaka, 2007.
- Damopolii, Vemsi, Nursiya Bitto, and Resmawan Resmawan. “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat.” *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education* 1, no. 2 (2020): 74–85. <https://doi.org/10.15408/ajme.v1i2.14069>.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. 3rd ed. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Echols, M. John, and Hasan Syadily. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1990.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisa Data*. 2nd ed. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Habibi, MA. Muazar. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. 1st ed. Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- Harahap, Nursapia. *Penelitian Kualitatif*. Edited by Hasan Sazali. 1st ed. Medan: Wal ashri Publishing, 2020.
- Hidayah, Aas Aliana Fitriani, Robiah Al Adawiyah, and Prima Ayu Rizqi Mahani. “Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2021): 1–10. <https://doi.org/10.36490/value.v2i1.177>.
- Isna, Aisyah. “Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.” *Jurnal Al Athaf* 2, no. 2 (2019): 62–69. [https://ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/Al\\_Athfal/article/view/140](https://ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/Al_Athfal/article/view/140).
- Komaini, Anton. *Kemampuan Motorik Anak Usia Dini*. 1st ed. Depok: Rajawali Pers, 2018.
- Kurniati, Erisa. “Perkembangan Bahasa Pada Anak Dalam Psikologi Serta Implikasi Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Imliah Batanghari Jambi* 17, no. 3 (2017): 47–56. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33087/jiubj.v17i3.401>.
- Latif, Mukhtar, Zukhairina, Rita Zubaidah, and Afandi Muhammad. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori Dan Aplikasi*. 1st ed. Jakarta: Kencana, 2016.

- Lestarinigrum, Anik, and Prasthihastari Wijaya Intan. "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Media Panggung Boneka Tangan." *Jurnal Hasi-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri* 01, no. 01 (2014). <http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/68>.
- Madyawati, Lilis. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. 2nd ed. Jakarta: Kencana, 2017.
- Mar'ah, Riskiyana. "Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Bergambar Kelompok A Di TK Aisyiah Bustanul Athfal Wates Gadingrejo Pringsewu." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.
- Mujiati. "Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Menggunakan Permainan Kotak Pintar Melalui Media Bagan Lepas pada Kelompok A Raudhatul Athfal Darussa'adah Palangka Raya." *SELL Journal*. IAIN Palangka Raya, 2020. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/id/eprint/3292>.
- Mulianah, Sri. *Pengembangan Instrumen Teknik Tes Dan Non Tes, Penelitian Fleksibel Pengukuran Valid Dan Reliabel*. Edited by Syaddad Awal. 1st ed. Pare-pare: Khaaffah Learning Center, 2019.
- Mursid. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Edited by Adriyani Kamsyach. 1st ed. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Nasrun, and Melani Harahap. "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Bimbingan Konseling Teknik Play Terapi Di TK Karunia Kecamatan Johor T.A 2014/2015." *Jurnal Diversita* 1, no. 2 (2015). <https://doi.org/https://doi.org/10.31289/diversita.v1i2.490>.
- Nurani, Yuliani. *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. 1st ed. Jakarta: Campustaka, 2019.
- Pebriana, Putri Hana. "Analisis Kemampuan Bahasa Dan Penanaman Moral Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Mendongeng." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2017): 139-47. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.25>.
- Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, n.d.
- Rahayu Sri. *Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. 1st ed. Yogyakarta: Kalimedia, 2017.
- RI, Kementrian Agama. *Al-Quran Dan Terjemahnya*, n.d.
- Riyanto, Astim. *Proses Belajar Mengajar Efektif Di Perguruan Tinggi*. Bandung: Yapemdo, 2003.
- Salim, Bahreisy, and Bahreisy Said. *Terjemah Singkat Tafsir Ibnu Katsier Jilid I*. 1st ed. Surabaya: Syarikat Percetakan Ihsan, 1988.

- Setyawan, Helmi Farid. "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android." *PG- PAUD Trunojoyo* 3, no. 2 (2016): 92–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v3i2.3490>.
- Sri, Hartati. "Efektivitas Permainan Tebak Kartu Kata Bergambar Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B TK Al-Muhsin Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon." IAI Bunga Bangsa Cirebon, 2018.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan bahasa (P3B). *Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1995.
- Usman, Muhammad. *Perkembangan Bahasa Dalam Bermain Dan Permainan: Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. 1st ed. Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- Windayani, Ni Luh Ika, Ni Wayan Risna Dewi, Sera Yuliantini, Ni Putu Widyasanti, Komang Sesara Ariyana, Yosep Belen Keban, Superman, and Putu Eka Sasrika Ayu. *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Edited by I Putu Yoga Purandina. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Zubair, Muhammad Kamal dkk. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. 1st ed. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2020.



# LAMPIRAN

## Surat Rekomendasi Izin Penelitian dari IAIN Parepare



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jl. Amal Bakti No. 08 Soreang Parepare 91132 0421) 21307 Fax.24404  
PO Box 909 Parepare 91100, website: [www.iainpare.ac.id](http://www.iainpare.ac.id), email: [mail@iainpare.ac.id](mailto:mail@iainpare.ac.id)

Nomor : B. 2287/In.39.5.1/PP.00.9/06/2022  
Lampiran : 1 Bundel Proposal Penelitian  
Hal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Bupati Morowali  
C.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
di,-  
Kab. Morowali

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : Maria Ulfa  
Tempat/Tgl. Lahir : Bungku, 10 Oktober 1999  
NIM : 18.1800.017  
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Semester : VIII (Delapan)  
Alamat : Desa Wosu, Kec. Bungku Barat, Kab. Morowali,  
Prov. Sulawesi Tengah

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kab. Morowali dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "**Efektivitas Permainan Kotak Kartu Untuk Melatih Kemampuan Bahasa Anak Di Kelompok A TK Al-Khairat Bungki Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali**". Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Juni sampai bulan Juli Tahun 2022.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu Alaikum Wr. Wb.*

Parepare, 30 Juni 2022



Tembusan :  
1 Rektor IAIN Parepare

**Surat Izin Meneliti dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan  
Terpadu Satu Pintu**



**PEMERINTAH KABUPATEN MOROWALI  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

*Alamat : Kompleks Perkantoran Bumi Fonuasingko  
Email : [dpmptsp@morowalikab.go.id](mailto:dpmptsp@morowalikab.go.id) Kode Pos 94973*

**REKOMENDASI**

Nomor : **122 / 010** / Rekom-Bid.PRZ-DPM-PTSP / VII / 2022

Memperhatikan Surat Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE (IAIN) Program Study Pendidikan Anak Usia Dini Nomor : B.2287/In.39.5.1/PP.00.9/06/2022 tanggal 30 Juni 2022, perihal permohonan rekomendasi izin penelitian guna menghasilkan Skripsi/KTI sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar akademi oleh mahasiswa/mahasiswi IAIN Parepare, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu pada prinsipnya mendukung dan merekomendasikan kepada:

Nama : MARIA ULFA  
NIM : 18.1800.017  
Alamat : Desa Wosu, Kec. Bungku Barat, Kab. Morowali  
Judul Proposal : "EFEKTIVITAS PERMAINAN KOTAK KARTU UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BAHASA ANAK DI KELOMPOK A TK AL-KHAIRAT BUNGI KECAMATAN BUNGU TENGAH KABUPATEN MOROWALI"

Demikian Rekomendasi ini dikeluarkan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bungku, 19 Juli 2022

a.n. KEPALA DINAS  
KEPALA DINAS PELAYANAN PERIZINAN  
DAN NAMA PERIZINAN

  
**FARUDDIN G. MURSAD, ST**  
0110 200804 1 001

**Tembusan Kepada Yth:**

1. Bupati Morowali (Sebagai Laporan) di Bungku;
2. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN parepare;
3. Arsip

## Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Kepala TK AL-Khairaat Bungi



PEMERINTAH KABUPATEN MOROWALI  
KECAMATAN BUNGKU TENGAH  
PAUD TAMAN KANAK-KANAK AL-KHAIRAAT BUNGI  
Alamat : Jln Trans Sulawesi, Kelurahan Bungi, Kec. Bungku Tengah 94673



### SURAT KETERANGAN

Nomor : 422.1  $\frac{1}{2}$  /TK.ALKH.B /03/IX/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala TK Alkhairaat Bungi, Kec. Bungku Tengah, Kabupaten Morowali, menerangkan bahwa :

Nama : Hilda Walewangko, S.Pd  
NIP : 196806061995042001  
Jabatan : Kepala TK Alkhairaat Bungi

Dengan ini menyatakan, bahwa benar Mahasiswa :

Nama : Maria Ulfa  
NIM : 18.1800.017  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : PIAUD

Telah melaksanakan penelitian untuk memperoleh data dalam rangka menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Efektivitas Permainan Kotak Kartu Untuk Melatih Kemampuan Bahasa Anak di Kelompok A TK Alkhairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali". Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana Mestinya

Kepala PAUD TK Al-Khairaat Bungi  
  
HILDA WALEWANGKO, S.Pd  
NIP. 196806061995042001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
FAKULTAS TARBIYAH  
Jl. Amal Bakti No.8 Soreang, 91131 Tlpn. (0421) 21307**

**VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN  
SKRIPSI**

NAMA MAHASISWA : MARIA ULFA  
NIM : 18.1800.017  
FAKULTAS : TARBIYAH  
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
JUDUL : EFEKTIVITAS PERMAINAN KOTAK KARTU  
UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BAHASA  
ANAK DI KELOMPOK A TK AL-KHAIRAAT  
BUNGI KECAMATAN BUNGKU TENGAH  
KABUPATEN MOROWALI

**PEDOMAN WAWANCARA**

**Wawancara untuk Guru Kelompok A TK Al-Khairaat Bungi**

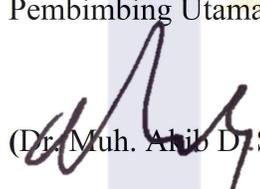
1. Bagaimana proses pembelajaran mengenai permainan kotak kartu di TK Al-Khairaat Bungi ?
2. Bagaimana perkembangan bahasa anak melalui permainan kotak kartu di TK Al- Khairaat Bungi ?
3. Bagaimana cara menyesuaikan proses pembelajaran dengan permainan kotak kartu ?
4. Bagaimana anak dapat meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z di TK Al- Khairaat Bungi ?
5. Bagaimana anak dapat menjawab pertanyaan dalam permainan kotak kartu di TK Al- Khairaat Bungi ?

6. Bagaimana cara guru memantau kemampuan bahasa anak di TK Al- Khairaat Bungi ?
7. Bagaimana cara guru melakukan penilaian kepada peserta didik di TK Al- Khairaat Bungi ?
8. Bagaimana cara guru memberikan reward kepada peserta didik di TK Al- Khairaat Bungi ?
9. Apakah penggunaan kotak kartu efektif dalam melatih kemampuan bahasa anak di TK Al- Khairaat Bungi ?
10. Bagaimana hasil dari permainan kotak kartu dalam perkembangan bahasa anak melalui permainan kotak kartu di TK Al- Khairaat Bungi ?

Parepare, 29 Juni 2022

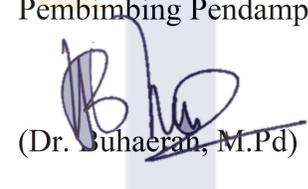
Mengetahui,

Pembimbing Utama

  
(Dr. Muh. Aliib D. S.Ag. M.A)

NIP. 196512311992031056

Pembimbing Pendamping

  
(Dr. Suhaeran, M.Pd)

NIP. 198011052005011004

**LEMBAR OBSERVASI ANAK**  
(Minggu Pertama)

TK : TK Al-Khairaat Bungi  
 Kelompok : A  
 Petunjuk : memberi tanda cek (✓) pada kolom yang disediakan sesuai hasil pengamatan

No	Nama Anak	Kemampuan Bahasa											
		Menyebutkan kata yang dikenal				Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan				Meniru menuliskan dan mengucapkan huruf			
		B S B	B S H	M B	B B	B S B	B S H	M B	B B	B S B	B S H	M B	B B
1.	Aofar Rafasya		✓				✓				✓		
2.	Muh. Aska Rafasya				✓				✓				✓
3.	Ghaliyah Qonita	✓				✓				✓			
4.	Dava H. Bakring				✓				✓				✓
5.	Vani Fahira				✓				✓				✓
6.	Muh. Hafad Gusdhy				✓				✓				✓
7.	Azalia Rudainah Mahmud			✓			✓						✓
8.	Putri Kania Nazwa				✓				✓				✓
9.	Rizkiah Zhafira Sonaru				✓				✓				✓
10.	Nur Azizah			✓			✓				✓		
11.	Muh. Hilal Syahrul				✓				✓				✓
12.	Muh Veer Arkhan Adam			✓					✓				✓
13.	Muh Miras			✓					✓				✓
14.	Raisa Aulia Rahman		✓				✓				✓		
15.	Rezki Meikhayia Ramadani				✓				✓				✓
Jumlah		1	2	4	8	1	2	2	10	1	1	2	11

Keterangan:

BSB : Berkembang Sangat Baik  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
 MB : Mulai Berkembang  
 BB : Belum Berkembang

Peneliti



Maria Ulfa  
 NIM. 18.1800.017

## LEMBAR OBSERVASI ANAK

(Minggu Kedua)

TK : TK Al-Khairaat Bungi  
 Kelompok : A  
 Petunjuk : memberi tanda cek (✓) pada kolom yang disediakan sesuai hasil pengamatan

No	Nama Anak	Kemampuan Bahasa											
		Menyebutkan kata yang dikenal				Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan				Meniru menulis dan mengucapkan huruf			
		B S B	B S H	M B	B B	B S B	B S H	M B	B B	B S B	B S H	M B	B B
1.	Aofar Rafasya	✓				✓				✓			
2.	Muh. Aska Rafasya			✓				✓					✓
3.	Ghaliyah Qonita	✓				✓			✓	✓			
4.	Dava H. Bakring			✓				✓				✓	
5.	Vani Fahira				✓				✓				✓
6.	Muh. Hafad Gusdhy				✓				✓				✓
7.	Azalia Rudainah Mahmud			✓					✓				✓
8.	Putri Kania Nazwa				✓				✓				✓
9.	Rizkiah Zhafira Sonaru				✓				✓				✓
10.	Nur Azizah		✓				✓				✓		
11.	Muh. Hilal Syahrul			✓				✓					✓
12.	Muh Veer Arkhan Adam				✓				✓				✓
13.	Muh Miras				✓			✓				✓	
14.	Raisa Aulia Rahman		✓				✓				✓		
15.	Rezki Meikhayia Ramadani				✓				✓				✓
Jumlah		2	2	4	7	2	3	4	6	2	2	3	8

Keterangan:

BSB : Berkembang Sangat Baik  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
 MB : Mulai Berkembang  
 BB : Belum Berkembang

Peneliti



Maria Ulfa  
 NIM. 18.1800.017

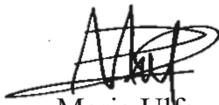
### LEMBAR OBSERVASI ANAK

(Minggu Ketiga)

TK : TK Al-Khairaat Bungi  
 Kelompok : A  
 Petunjuk : memberi tanda cek (✓) pada kolom yang disediakan sesuai hasil pengamatan

No	Nama Anak	Kemampuan Bahasa											
		Menyebutkan kata yang dikenal				Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan				Meniru menulis dan mengucapkan huruf			
		B S B	B S H	M B	B B	B S B	B S H	M B	B B	B S B	B S H	M B	B B
1.	Aofar Rafasya	✓				✓				✓			
2.	Muh. Aska Rafasya			✓				✓				✓	
3.	Ghaliyah Qonita	✓				✓							
4.	Dava H. Bakring		✓				✓				✓		
5.	Vani Fahira				✓				✓				✓
6.	Muh. Hafad Gusdhy				✓				✓				✓
7.	Azalia Rudainah Mahmud				✓				✓				✓
8.	Putri Kania Nazwa			✓				✓					✓
9.	Rizkiah Zhafira Sonaru				✓			✓					✓
10.	Nur Azizah		✓				✓			✓	✓		
11.	Muh. Hilal Syahrul		✓				✓				✓		
12.	Muh Veer Arkhan Adam			✓				✓				✓	
13.	Muh Miras			✓			✓					✓	
14.	Raisa Aulia Rahman	✓				✓				✓			
15.	Rezki Meikhayia Ramadani			✓				✓				✓	
Jumlah		3	3	5	4	3	4	5	3	3	3	4	5

Keterangan:  
 BSB : Berkembang Sangat Baik  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
 MB : Mulai Berkembang  
 BB : Belum Berkembang

Peneliti  
  
 Maria Ulfa  
 NIM. 18.1800.017

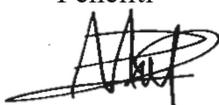
### LEMBAR OBSERVASI ANAK

(Minggu Keempat)

TK : TK Al-Khairaat Bungi  
 Kelompok : A  
 Petunjuk : memberi tanda cek (✓) pada kolom yang disediakan sesuai hasil pengamatan

No	Nama Anak	Kemampuan Bahasa											
		Menyebutkan kata yang dikenal				Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan				Meniru menulis dan mengucapkan huruf			
		B S B	B S H	M B	B B	B S B	B S H	M B	B B	B S B	B S H	M B	B B
1.	Aofar Rafasya	✓				✓				✓			
2.	Muh. Aska Rafasya		✓				✓				✓		
3.	Ghaliyah Qonita	✓				✓				✓			
4.	Dava H. Bakring		✓				✓				✓		
5.	Vani Fahira			✓				✓				✓	
6.	Muh. Hafad Gusdhy			✓				✓				✓	
7.	Azalia Rudainah Mahmud			✓			✓					✓	
8.	Putri Kania Nazwa			✓				✓					✓
9.	Rizkiah Zhafira Sonaru			✓				✓				✓	
10.	Nur Azizah	✓				✓				✓			
11.	Muh. Hilal Syahrul		✓				✓				✓		
12.	Muh Veer Arkhan Adam				✓			✓					✓
13.	Muh Miras		✓				✓				✓		
14.	Raisa Aulia Rahman	✓				✓				✓			
15.	Rezki Meikhayia Ramadani			✓				✓				✓	
Jumlah		4	4	6	1	4	5	6	0	4	4	5	2

Keterangan:  
 BSB : Berkembang Sangat Baik  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
 MB : Mulai Berkembang  
 BB : Belum Berkembang

Peneliti  
  
 Maria Ulfa  
 NIM. 18.1800.017

### LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

(Minggu Pertama)

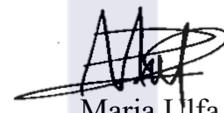
Nama TK : TK AL-KHAIRAAT BUNGI  
 Kelompok : A  
 Petunjuk Pengisian : Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan pengamatan

Keterangan :

1 = Kurang Baik, 2 = Cukup Baik, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Penampilan guru		✓		
2.	Melaksanakan kegiatan				
	d. Kegiatan awal				
	3. Menyiapkan alat peraga	✓			
	4. Memotivasi anak		✓		
	e. Kegiatan inti				
	3. Membagi murid dalam kelompok	✓			
	4. Menjelaskan cara menggunakan permainan kotak kartu sebelum memberikan tugas yang akan dikerjakan anak	✓			
	f. Kegiatan akhir				
	4. Menyimpulkan hasil belajar	✓			
	5. Evaluasi pembelajaran	✓			
	6. Memberi pujian atau penghargaan		✓		
3.	Keterampilan menggunakan alat peraga	✓			
4.	Volume suara dalam menyampaikan materi		✓		
5.	Ketepatan waktu yang digunakan kegiatan pembelajaran		✓		

Peneliti



Maria Ulfa  
 NIM. 18.1800.017

### LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

(Minggu Kedua)

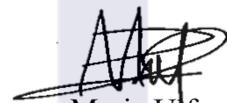
Nama TK : TK AL-KHAIRAAT BUNGI  
 Kelompok : A  
 Petunjuk Pengisian : Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan pengamatan

Keterangan :

1 = Kurang Baik, 2 = Cukup Baik, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Penampilan guru		✓		
2.	Melaksanakan kegiatan				
	a. Kegiatan awal				
	1. Menyiapkan alat peraga			✓	
	2. Memotivasi anak			✓	
	b. Kegiatan inti				
	1. Membagi murid dalam kelompok		✓		
	2. Menjelaskan cara menggunakan permainan kotak kartu sebelum memberikan tugas yang akan dikerjakan anak			✓	
	c. Kegiatan akhir				
	1. Menyimpulkan hasil belajar		✓		
	2. Evaluasi pembelajaran		✓		
	3. Memberi pujian atau penghargaan		✓		
3.	Keterampilan menggunakan alat peraga			✓	
4.	Volume suara dalam menyampaikan materi			✓	
5.	Ketepatan waktu yang digunakan kegiatan pembelajaran			✓	

Peneliti



Maria Ulfa  
 NIM. 18.1800.017

### LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

(Minggu Ketiga)

Nama TK : TK AL-KHAIRAAT BUNGI  
 Kelompok : A  
 Petunjuk Pengisian : Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan pengamatan

Keterangan :

1 = Kurang Baik, 2 = Cukup Baik, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Penampilan guru			✓	
2.	Melaksanakan kegiatan			✓	
	a. Kegiatan awal				
	1. Menyiapkan alat peraga				✓
	2. Memotivasi anak			✓	
	b. Kegiatan inti				
	1. Membagi murid dalam kelompok			✓	
	2. Menjelaskan cara menggunakan permainan kotak kartu sebelum memberikan tugas yang akan dikerjakan anak				✓
	c. Kegiatan akhir				
	1. Menyimpulkan hasil belajar			✓	
	2. Evaluasi pembelajaran			✓	
	3. Memberi pujian atau penghargaan				✓
3.	Keterampilan menggunakan alat peraga			✓	
4.	Volume suara dalam menyampaikan materi			✓	
5.	Ketepatan waktu yang digunakan kegiatan pembelajaran			✓	

Peneliti



Maria Ulfa  
 NIM. 18.1800.017

### LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

(Minggu Keempat)

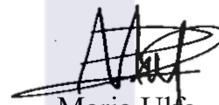
Nama TK : TK AL-KHAIRAAT BUNGI  
 Kelompok : A  
 Petunjuk Pengisian : Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan pengamatan

Keterangan :

1 = Kurang Baik, 2 = Cukup Baik, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Penampilan guru			✓	
2.	Melaksanakan kegiatan			✓	
	a. Kegiatan awal				
	1. Menyiapkan alat peraga				✓
	2. Memotivasi anak				✓
	b. Kegiatan inti				
	1. Membagi murid dalam kelompok			✓	
	2. Menjelaskan cara menggunakan permainan kotak kartu sebelum memberikan tugas yang akan dikerjakan anak				✓
	c. Kegiatan akhir				
	1. Menyimpulkan hasil belajar			✓	
	2. Evaluasi pembelajaran			✓	
	3. Memberi pujian atau penghargaan			✓	
3.	Keterampilan menggunakan alat peraga			✓	
4.	Volume suara dalam menyampaikan materi				✓
5.	Ketepatan waktu yang digunakan kegiatan pembelajaran				✓

Peneliti



Maria Ulfa  
 NIM. 18.1800.017

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Kelompok : A (Usia 4-5 Tahun)

Semester/Minggu : I (ganjil)/1

Hari : Rabu

Tema/Subtema : Diriku/Tubuhku

Kompetensi dasar (KD)

1.1-2.2-3.3-3.12-4.3-4.10-4.12

Materi Kegiatan :

1. SOP pembukaan
2. Bersikap sopan terhadap teman lain
3. Berdiskusi dengan teman
4. Menyanyi lagu “kepala pundak lutut kaki”
5. Menari diiringi lagu

Materi dalam Pembahasan :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum dan sesudah belajar dan mengenal aturan masuk kedalam pembukaan
4. Mencuci tangan sebelum makan dan sesudah makan

Alat dan Bahan :

1. Permainan kotak kartu
2. Pensil warna, pensil
3. LKA

Proses Kegiatan

1. Pembukaan
  - a. Menyanyi lagu anak-anak
  - b. Bercakap-cakap tentang “Tubuhku”
  - c. Berdiskusi tentang kegiatan yang akan dikerjakan
  - d. Mengamati contoh kegiatan oleh guru
2. Inti
  - a. Mengajak anak untuk mengenal anggota tubuh
  - b. Guru mengajak anak untuk memainkan permainan kotak kartu
  - c. Mengenalkan anggota tubuh melalui permainan kotak kartu
  - d. Mewarnai dan menghubungkan gambar “anggota tubuh”
3. Istirahat
  - a. Bermain di luar kelas
  - b. Berdoa sebelum dan sesudah makan
  - c. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
4. Penutup
  - a. Menanyakan perasaan anak
  - b. Berdiskusi mengenai kegiatan apa saja yang sudah dilakukan
  - c. Informasi kegiatan esok hari
  - d. Berdoa sesudah kegiatan selesai
  - e. Menyanyi dan pulang.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Kelompok : A (Usia 4-5 Tahun)

Semester/Minggu : I (ganjil)/2

Hari : Senin

Tema/Subtema : Lingkunganku/Sekolah

Kompetensi dasar (KD)

1.1-1.2-2.2-2.5-2.11-3.6-3.7-3.8-3.10-3.12-4.6-4.7-4.10-4.12

Materi Kegiatan :

1. SOP pembukaan
2. Memainkan permainan kotak kartu
3. Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan
4. Menyanyi
5. Menari diiringi lagu

Materi dalam Pembahasan :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum dan sesudah belajar dan mengenal aturan masuk kedalam pembukaan
4. Mencuci tangan sebelum makan dan sesudah makan

Alat dan Bahan :

1. Permainan kotak kartu
2. Pensil warna, pensil
3. LKA

Proses Kegiatan

1. Pembukaan
  - a. Menyanyi lagu anak-anak
  - b. Bercakap-cakap tentang “sekolahku”
  - c. Berdiskusi tentang kegiatan yang akan dikerjakan
  - d. Mengamati contoh kegiatan oleh guru
2. Inti
  - a. Mengajak anak untuk mengenal sekolahku
  - b. Guru mengajak anak untuk memainkan permainan kotak kartu
  - c. Mengenalkan sekolahku melalui permainan kotak kartu
  - d. Mencocokkan gambar dengan huruf awal gambar
3. Istirahat
  - a. Bermain di luar kelas
  - b. Berdoa sebelum dan sesudah makan
  - c. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
4. Penutup
  - a. Menanyakan perasaan anak
  - b. Berdiskusi mengenai kegiatan apa saja yang sudah dilakukan
  - c. Informasi kegiatan esok hari
  - d. Berdoa sesudah kegiatan selesai
  - e. Menyanyi dan pulang.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Kelompok : A (Usia 4-5 Tahun)

Semester/Minggu : I (ganjil)/3

Hari : Kamis

Tema/Subtema : Lingkunganku/ Keluargaku

Kompetensi dasar (KD)

1.1-1.2-2.2-2.5-2.11-3.6-3.7-3.8-3.10-3.12-4.6-4.7-4.10-4.12

Materi Kegiatan :

1. SOP pembukaan
2. Meniru menuliskan dan mengucapkan huruf
3. Memainkan permainan kotak kartu
4. Menyanyi lagu anak (lagu satu-satu)
5. Menari diiringi lagu

Materi dalam Pembahasan :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum dan sesudah belajar dan mengenal aturan masuk kedalam pembukaan
4. Mencuci tangan sebelum makan dan sesudah makan

Alat dan Bahan :

1. Permainan kotak kartu
2. Pensil warna, pensil
3. LKA

Proses Kegiatan

1. Pembukaan
  - a. Menyanyi lagu anak-anak
  - b. Bercakap-cakap tentang keluargaku
  - c. Berdiskusi tentang kegiatan yang akan dikerjakan
  - d. Mengamati contoh kegiatan oleh guru
2. Inti
  - a. Mengajak anak untuk
  - b. Guru mengajak anak untuk memainkan permainan kotak kartu
  - c. Mengenalkan keluargaku melalui permainan kotak kartu
  - d. Menebalkan garis putus-putus
3. Istirahat
  - a. Bermain di luar kelas
  - b. Berdoa sebelum dan sesudah makan
  - c. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
4. Penutup
  - a. Menanyakan perasaan anak
  - b. Berdiskusi mengenai kegiatan apa saja yang sudah dilakukan
  - c. Informasi kegiatan esok hari
  - d. Berdoa sesudah kegiatan selesai
  - e. Menyanyi dan pulang.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Kelompok : A (Usia 4-5 Tahun)

Semester/Minggu : I (ganjil)/4

Hari : Selasa

Tema/Subtema : Lingkunganku/Rumah

Kompetensi dasar (KD)

1.1-1.2-2.2-2.5-2.11-3.6-3.7-3.8-3.10-3.12-4.6-4.7-4.10-4.12

Materi Kegiatan :

1. SOP pembukaan
2. Memainkan permainan kotak kartu
3. Menyebutkan kata yang dikenal
4. Menyanyi lagu
5. Menari diiringi lagu

Materi dalam Pembahasan :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum dan sesudah belajar dan mengenal aturan masuk kedalam pembukaan
4. Mencuci tangan sebelum makan dan sesudah makan

Alat dan Bahan :

1. Permainan kotak kartu
2. Pensil warna, pensil
3. LKA

Proses Kegiatan

1. Pembukaan
  - a. Menyanyi lagu anak-anak
  - b. Bercakap-cakap tentang
  - c. Berdiskusi tentang kegiatan yang akan dikerjakan
  - d. Mengamati contoh kegiatan oleh guru
2. Inti
  - a. Mengajak anak untuk mengenal pola gambar rumah
  - b. Guru mengajak anak untuk memainkan permainan kotak kartu
  - c. Mengenalkan bentuk pola melalui permainan kotak kartu
  - d. Mewarnai dan menciptakan bentuk dari segi empat
3. Istirahat
  - a. Bermain di luar kelas
  - b. Berdoa sebelum dan sesudah makan
  - c. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
4. Penutup
  - a. Menanyakan perasaan anak
  - b. Berdiskusi mengenai kegiatan apa saja yang sudah dilakukan
  - c. Informasi kegiatan esok hari
  - d. Berdoa sesudah kegiatan selesai
  - e. Menyanyi dan pulang.

## DOKUMENTASI PENELITIAN

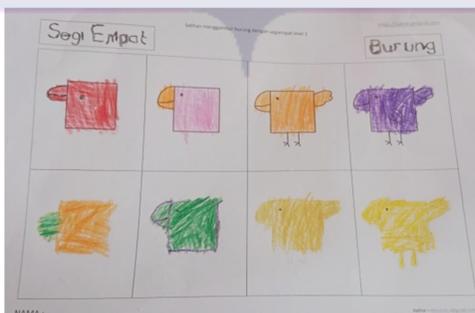
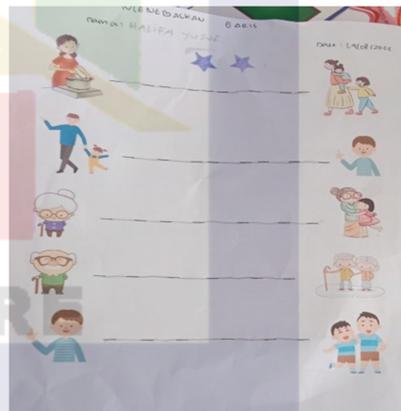
### ASPEK MENYEBUTKAN KATA YANG DIKENAL

Nama TK : TK Al-Khairaat Bungi  
Kelompok : A (Usia 4-5 Tahun)  
Waktu Pengamatan : 25 Juli sampai dengan 26 Agustus 2022  
Observer : Maria Ulfa



### ASPEK MENJAWAB PERTANYAAN SESUAI PERTANYAAN

Nama TK : TK Al-Khairaat Bungi  
Kelompok : A (Usia 4-5 Tahun)  
Waktu Pengamatan : 25 Juli sampai dengan 26 Agustus 2022  
Observer : Maria Ulfa



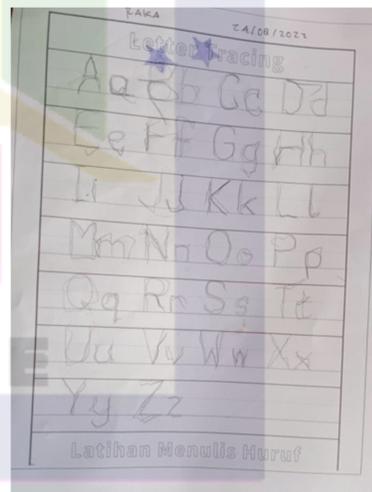
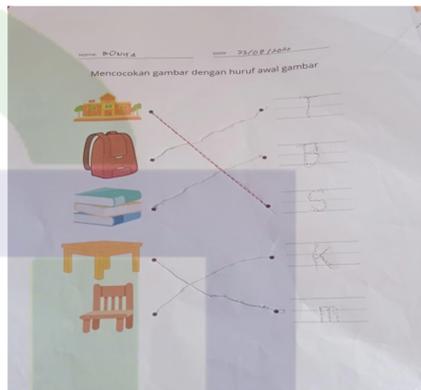
### ASPEK MENIRU MENULISKAN DAN MENGUCAPKAN HURUF

Nama TK : TK Al-Khairaat Bungi

Kelompok : A (Usia 4-5 Tahun)

Waktu Pengamatan : 25 Juli sampai dengan 26 Agustus 2022

Observer : Maria Ulfa





Wawancara dengan Ibu Wirna, S.Pd selaku Guru Kelompok A di TK Al-Khairaat Bungi pada Jumat, 26 Agustus 2022



Wawancara dengan Ibu Rika Novianti, S.Pd selaku Guru Kelompok B di TK Al-Khairaat Bungi pada Jumat, 26 Agustus 2022



Wawancara dengan Ibu Fatmiah, S.Pd selaku Guru Kelompok A di TK Al-Khairaat Bungi pada Jumat, 27 Agustus 2022

## BIODATA PENULIS



**MARIA ULFA** adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir dari pasangan Marsuki S.Ag dan Ela Nuraisyah sebagai anak kedua dari enam bersaudara dari pasangan tersebut. Penulis dilahirkan di Bungku, Kabupaten Morowali Sulawesi Tengah pada tanggal 10 Oktober 1999.

Penulis mulai menempuh pendidikan di SD Negeri Wosu Bungku Barat pada tahun 2006 dan selesai pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan pendidikan di MTS Al Khairaat Wosu pada tahun 2011 dan selesai pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 1 Bungku Barat pada tahun 2014 dan selesai pada tahun 2017. Dan melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi negeri tepatnya di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare pada tahun 2018 dengan mengambil jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Pada Fakultas Tarbiyah

Sehingga dengan ini penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul **“Efektivitas Permainan Kotak Kartu Untuk Melatih Kemampuan Bahasa Anak Di Kelompok A TK Al-Khairaat Bungi Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali”**.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah swt dan seluruh pihak yang telah membantu atas terselesaikannya skripsi ini dan semoga skripsi ini mampu memberikan konstribusi positif bagi dunia pendidikan.