

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* HURUF
DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN BAHASA
PADA ANAK KELOMPOK B DI TK AISYIYAH
BUSTANUL ATHFAL DESA KALI BARU
TENGAH TANI CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



OLEH

APONG SULAEHA

NIM. 2014.3.2.00126

**FAKULTAS TARBIYAH
INSITUT AGAMA ISLAM BUNGA BANGSA CIREBON
TAHUN 2018**

PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* HURUF
DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN BAHASA PADA ANAK
KELOMPOK B DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
DESA KALIBARU TENGAHTANI CIREBON**

Oleh :

APONG SULAEHA

NIM : 2014.3.2.00126

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Mumun Munawaroh, M.Si
NIDN : 2022127001

Cucum Novianti, M.A
NIDN :2105127701

NOTA DINAS

Kepada Yth :
Dekan Tarbiyah
IAI Bunga Bangsa Cirebon
di
Cirebon

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari APONG SULAEHA Nomor Induk Mahasiswa 2014.3.2.00126, berjudul, “Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* Huruf Dalam Meningkatkan Kecerdasan Bahasa Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Kalibaru Tengahtani Kabuoaten Cirebon” bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Tarbiyah untuk dimunaqosahkan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Mumun Munawaroh, M.Si
NIDN : 2022127001

Cucum Novianti, M.A
NIDN :2105127701

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “**Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* Huruf Dalam Meningkatkan Kecerdasan Bahasa Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Kalibaru Tengahtani Cirebon**” oleh **APONG SULAEHA** NIM 2014.3.2.00126, telah diajukan dalam Sidang Munaqosah Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon pada tanggal 13 Desember 2018.

Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Cirebon, Desember 2018

Sidang Munaqosah,

Ketua
Merangkap Anggota,

Sekretaris,
Merangkap Anggota,

H. Oman Fathurohman, M.A.
NIDN. 8886160017

Drs. Sulaiman, M.MPd
NIDN. 2118096201

Anggota,

Penguji I,

Penguji II,

Ibnu Farhan, M.Hum
NIDN : 2105018904

Ulfiyah, M.Pd.I
NIDN :2110108601

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* Huruf dalam Meningkatkan Kecerdasan Bahasa pada Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Kalibaru Kecamatan Tengahtani Cirebon.”** Beserta isinya adalah benar – benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan di atas, saya siap menanggung resiko atau sanksi apapun yang dijatuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Cirebon, 31 Agustus 2018
Yang membuat pernyataan,

APONG SUALEHA
NIM. 2014.3.2.00126

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul : “Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* Huruf Dalam Meningkatkan Kecerdasan Bahasa Pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Kalibaru Tengahtani Cirebon” dalam rangka menyelesaikan studi strata I untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Dalam penyusunan skripsi ini, penyusun telah menerima banyak bimbingan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak yang tak ternilai harganya. Jasa baik mereka tentu tidak dapat penyusun lupakan begitu saja, pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Drs. H. A. Basuni, ketua Yayasan Pendidikan Bunga Bangsa Cirebon.
2. H. Oman Fathurohman, M.A Rektor Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon yang memberikan kesempatan untuk dapat menuntut ilmu di IAI BBC.
3. Drs. Sulaiman, M. M. Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
4. Dosen Dr. Mumun Munawaroh, M.Si dan Dosen Cucum Novianti, M.A pembimbing I dan pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan membimbing penyusunan skripsi ini dengan sabar dan penuh perhatian.
5. Kepala sekolah TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL di Desa Kalibaru Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon yang telah bersedia memberikan izin dan fasilitas selama penyusunan melakukan penelitian.

Semoga segala bantuan dan kebaikan tersebut mendapat limpahan balasan dari Allah SWT akhirnya penyusun berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Cirebon 31 Agustus 2018

Penyusun

ABSTRAK

APONG SULAEHA. NIM. 20143200126 EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* HURUF DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN BAHASA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL DESA KALIBARU TENGAHTANI CIREBON

Skripsi ini membahas efektivitas penggunaan media *puzzle huruf* dalam meningkatkan kecerdasan bahasa pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Kalibaru Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon tahun pelajaran 2017/2018. Kajiannya dilatarbelakangi oleh kemampuan mengenal bahasa anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tengahtani Cirebon tahun pelajaran 2017/2018 relatif rendah. Dari 20 anak 9 anak bernilai rendah, 7 anak bernilai sedang dan 4 anak bernilai baik. Media yang digunakan kurang menarik, karena hanya berupa tulisan dengan alat peraga buku lancar membaca. Anak mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, tidak diberi kesempatan belajar sambil bermain (*learning by playing*).

Media *puzzle* huruf adalah alat untuk menarik minat anak belajar bahasa khususnya mengenal keaksaraan (Madyawati, 2016). Dengan menggunakan media *puzzle* huruf diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan bahasa anak, sehingga anak mampu terasah keterampilan berbahasanya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *puzzle* huruf dalam meningkatkan kecerdasan bahasa pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tengahtani Cirebon tahun pelajaran 2017/2018

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode tes. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, tes dan unjuk kerja untuk mendapatkan data tentang kecerdasan bahasa anak sebelum mempergunakan media *puzzle* huruf (X) dan setelah mempergunakan media *puzzle* huruf (Y). Sampelnya sama dengan jumlah populasinya yaitu sebanyak 20 orang, disebut dengan sampel jenuh. dengan menggunakan teknik analisis menentukan skor awal tes (*pre test*) dan skor akhir (*post test*) dan dua variabel yang ada yaitu variabel X (sebelum penggunaan media *puzzle huruf*) dan variabel Y (sesudah penggunaan media *puzzle huruf*). Kemudian data penelitian dari kedua variabel tersebut diolah untuk mengetahui dan menjawab permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini.

Setelah diadakan uji normalitas data, kemudian dilanjutkan dengan menggunakan teknik analisis uji t (komparasi) diperoleh t hitung 7,1608 sedangkan t tabel pada taraf signifikansi 5% diperoleh 2,021. Berhubung t hitung lebih besar daripada t tabel, maka hipotesis kerja yang diterima yaitu terdapat perbedaan kecerdasan bahasa antara sebelum dengan sesudah mempergunakan media *puzzle* huruf.

Kata kunci: Media *puzzle* huruf, Kecerdasan Bahasa, Anak Usia Dini

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PERSETUJUAN	i
NOTA DINAS.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Kegunaan Teoritis.....	10

BAB II KAJIAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teoritik	15
1. Makna Efektivitas	15
2. Media <i>Puzzle</i> Huruf	16
3. Definisi Kecerdasan <i>Linguistik</i>	26
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	30
C. Kerangka Berfikir	35
D. Hipotesis Penelitian	38

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
C. Populasi dan Sampel.....	48

D. Teknik Pengumpulan Data.....	49
E. Teknik Analisis Data	53
F. Hipotesis statistik.....	55

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian	56
B. Pengujian Persyaratan Analisis	57
C. Uji Normalitas Distribusi Data	58
D. Pengujian Hipotesis	75
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	77
F. Keterbatasan Penelitian	79

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	80
B. Saran – saran.....	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN - LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu Lembaga Pendidikan Anak Usia dini yang terdapat dalam jalur pendidikan formal. Sesuai dengan tujuan TK menurut undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang sistem Pendidikan Nasional BAB VI pasal 28 ayat 3 berbunyi : “Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal terbentuk Taman Kanak-Kanak, Raudhatul Athfal atau bentuk lain yang sederajat”.

Pendidikan Taman Kanak-Kanak Salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan Formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Usia 4 sampai 6 tahun ini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Menurut Muliawan Pendidikan Anak Usia Dini atau yang sering disingkat PAUD adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia 2 sampai 6 tahun. Pendidikan Anak Usia Dini disebut juga dengan pendidikan anak prasekolah, taman bermain atau taman kanak-kanak.¹

Pendidikan di taman kanak-kanak sangat penting dalam kehidupan seorang anak, karena pendidikan saat ini sebagai modal dasar untuk perkembangan selanjutnya. Untuk itu pembelajaran di TK haruslah

¹ Muliawan, Jasa Ungguh, *Manajemen play group da TK*. (Yogyakarta, Diva press: 2009) h. 15

disesuaikan dengan perkembangan anak dan memberikan rasa aman, nyaman, menyenangkan dan menarik bagi anak serta mendorong keberanian.

Dalam PP RI No. 19 Tahun 2005 tentang standar pendidikan BAB IV pasal 19 dinyatakan bahwa proses pembelajaran berdasarkan pendidikan diselenggarakan interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi, peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat dan perkembangan fisik dan psikologi peserta didik.

Pendidikan di Taman Kanak-Kanak bertujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar. Masa usia Taman Kanak-Kanak merupakan masa emas dimana perkembangan fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional anak berkembang dengan sangat cepat. Untuk itu mencapai perkembangan anak tersebut dilakukan dalam kegiatan pembelajar. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak lebih dikenal sebagai kegiatan bermain. Hal ini bertepatan dengan mafhum firman Allah SWT Surah An-Nahl 16 : 125

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



Serulah ke jalan Tuhanmu (wahai Muhammad) dengan hikmah kebijaksanaan dan pengajaran yang baik Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk. (Q.S An-Nahl : 125)

Dari dalil diatas dapat disimpulkan pembelajaran bahasa perlu diterapkan dalam rangka pembelajaran pengelolaan bahasa yang erat kaitanya dengan aspek moral dan agama, karena dengan tutur bahasa yang baik anak akan memahami etika yang baik dalam kehidupan sehari-hari baik dengan orang tua maupun dengan masyarakat lingkungannya.² Dalam teori behavioristik beberapa ahli teori belajar berpendapat bahwa pada dasarnya anak dilahirkan dengan tidak mempunyai kemampuan apapun. Bahasa dipelajari melalui pengkondisian dari lingkungan dan imitasi (peniruan) dari orang dewasa.³

Dunia anak-anak adalah bermain. Bermain merupakan cara paling baik untuk mengembangkan potensi yang ada pada anak. Bermain juga

² DR. Abdullah BIN Muhammad Alu Syaiku, Tafsir Ibnu Katsir Jilid 3 (Jakarta Imam Asy-Syafi'i, 2003) h. 681 - 682

³Nurbina Dhieni, dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2006) h.29

salah satu pendekatan pembelajaran di taman kanak-kanak. Hal ini sesuai dengan prinsip belajar Taman kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar, belajar Seraya bermain. Menurut Sudono, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan rangsangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.⁴ Melalui pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dengan kurikulum Taman Kanak-Kanak tahun 2013 yaitu :

- 1). Nilai - nilai agama dan moral
- 2). Fisik,
- 3) bahasa.

Salah satu aspek pengembangan kemampuan dasar anak yaitu: kemampuan bahasa sangatlah perlu dikembangkan karena dengan kemampuan bahasa anak dapat memahami kata dan serta memahami hubungan antara bahasa lisan dan tulisan. Pengembangan kemampuan bahasa ini bertujuan agar anak mampu Mengenal bentuk huruf A – Z, Mengenal huruf awal dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya, Mengenal huruf akhir dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya, Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf awal yang sama, Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf akhir yang sama, Mampu menghubungkan 2 suku kata, Mampu membaca 2 suku kata yang di gabungkan dan Mampu menghubungkan gambar / benda dengan kata.

Masa bermain adalah masa yang cocok untuk usia dini tidak hanya senang dengan permainan fisik tetapi juga dengan keterampilan intelektual, bahasa dan fantasi. Ada banyak cara dan alat yang dapat

⁴ Sudono, Anggani. *Alat Permainan dan sumber belajar. TK.* (Jakarta:1995) h.1

digunakan anak untuk bermain. Dengan demikian akan ditemukan keanekaragaman teknik dan alat bermain anak. Oleh karena itu pengembangan teknik dan alat sangat dibutuhkan untuk peningkatan kualitas permainan anak usia dini.⁵

Kegiatan permainan *puzzle* huruf sangat bermanfaat bagi anak usia dini, karena pada masa tersebut anak mengalami peningkatan kecerdasan bahasa sangat pesat. Baik yang didapat melalui pengalaman baru dan pengajaran langsung, yang dilakukan akan dapat mengembangkan berbagai aspek yang ada dalam dirinya. Penggunaan media *puzzle* huruf yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal akan dapat mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan bahasa anak.

Salah satu teknik pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan bahasa adalah permainan bahasa, dalam hal ini bermain dengan *puzzle* huruf. Permainan bahasa dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan informal bebas dari ketegangan dan kecemasan namun terarah. Dalam permainan *puzzle* huruf anak dilibatkan dan dituntut untuk aktif dalam Mengenal bentuk huruf A – Z, Mengenal huruf awal dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya, Mengenal huruf akhir dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya, Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf awal yang sama, Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf akhir yang sama, Mampu menghubungkan 2 suku

⁵ Tedjasaputra, Mayke S, *Bermain Mainan dan Permainan Untuk Pendidik Usia Dini* (Jakarta : Grasindo, 2001) h. 39

kata, Mampu membaca 2 suku kata yang di gabungkan dan Mampu menghubungkan gambar / benda dengan kata.

Untuk mencapai tujuan pengembangan bahasa pada anak diperlukan tenaga pendidik yang profesional yaitu guru. Guru yang profesional adalah guru yang memiliki keterampilan, pengetahuan secara utuh, tidak saja melibatkan orang, tempat, benda-benda di samping pengetahuan Keguruan, tetapi juga ide-ide kreatif dalam menggunakan dan merancang alat permainan yang menantang bagi anak.

Setiap orang tua tentunya mengharapkan anaknya senang belajar dan meraih prestasi, kalau perlu sejak usia dini. Karena itu seorang guru perlu menciptakan budaya belajar pada anak, bukan sekedar kebiasaan belajar. Budaya belajar berarti anak memiliki motivasi, semangat dan kebiasaan belajar, pada akhirnya belajar dirasakan sebagai kebutuhan bagi anak. Disinilah peran pentingnya kreatifitas guru menciptakan suasana yang mampu membentuk motivasi, semangat belajar dan rasa bahagia anak untuk terus, terus dan terus belajar. Namun di sisi lain belajar itu terlihat sangat membosankan bagi sebagian besar kalangan anak-anak usia dini, karena anak usia dini lebih senang bermain.

Cara mengajarkan bahasa pada anak itu sangat penting dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kecerdasan bahasa dengan berbagai permainan di antaranya bermain *puzzle* huruf. Cara mengajarkan *puzzle*

huruf pada anak cukup sederhana namun memiliki manfaat besar untuk meingkatkan kecerdasan bahasanya.

Gambaran awal dari hasil Observasi dapat di simpulkan bahwa kecerdasan bahasa relatif rendah pada anak-anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal, berdasarkan diagnosa dari peneliti disebabkan media yang digunakan kurang menarik anak karena hanya berupa tulisan dengan alat peraga buku lancar membaca, sehingga anak kurang memperhatikan dan tidak antusias dalam kegiatan mengenal bahasa, khususnya keaksaraan. Kemampuan anak yang rendah dalam mengenal bahasa mengakibatkan anak kesulitan untuk mempelajari materi berikutnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk menyusun penelitian dengan judul “Efektivitas penggunaan Media *Puzzle* Huruf dalam Meningkatkan Kecerdasan Bahasa pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Kalibaru Kecamatan Tengahtani Cirebon

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Kecerdasan bahasa anak kelompok B relatif rendah dari 20 anak, 9 anak bernilai rendah, 7 anak bernilai sedang dan 4 anak bernilai baik
2. Media yang digunakan kurang menarik anak karena hanya berupa tulisan dengan alat peraga buku lancar membaca
3. Anak mengalami kesulitan dalam mengenal huruf

4. Anak tidak diberi kesempatan bereksplorasi, belajar sambil bermain
(*learning by playing*)

C. Pembatasan Masalah

1. Yang dimaksud dengan Efektivitas yaitu :
 - a. Ketepatangunaan dalam melaksanakan sesuatu pekerjaan sehingga menghasilkan guna (*efisien*) yang maksimal.
 - b. Ketepatangunaan, hasil guna, menunjang tujuan.
 - c. Tercapainya hasil dalam proses pembelajaran.
 - d. Keaktifan daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.
2. Yang dimaksud dengan media *puzzle* huruf dalam penelitian ini adalah :
 - a. Media *puzzle* huruf merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran.
 - b. Media *puzzle* huruf sebagai media untuk meningkatkan motivasi anak usia dini dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan indikator pencapaian perkembangan anak usia dini dapat tercapai dengan baik.
 - c. Media *puzzle* huruf merupakan alat untuk menarik minat anak dalam belajar kemampuan bahasa khususnya mengenal keaksaraan.
3. Yang dimaksud dengan kecerdasan bahasa anak usia dini dalam penelitian ini adalah :

- a. Mengenal bentuk huruf A – Z
 - b. Mengenal huruf awal dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya
 - c. Mengenal huruf akhir dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya
 - d. Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf awal yang sama
 - e. Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf akhir yang sama
 - f. Mampu menghubungkan 2 suku kata
 - g. Mampu membaca 2 suku kata yang di gabungkan.
 - h. Menghubungkan gambar / benda dengan kata
4. Usia kelompok B yaitu usia 5 sampai dengan 6 tahun.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang sudah penulis sajikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Seberapa baik kecerdasan bahasa sebelum menggunakan media *puzzle* huruf pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal ?
2. Seberapa baik kecerdasan bahasa sesudah menggunakan media *puzzle* huruf pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal?
3. Apakah ada perbedaan kecerdasan bahasa sebelum dan sesudah menggunakan *puzzle* huruf pada anak kelompok B di TK Aisyiyah

Bustanul Athfal Desa Kalibaru Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon ?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui kecerdasan bahasa sebelum penggunaan media *puzzle* huruf pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Kalibaru Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon
2. Mengetahui kecerdasan bahasa sesudah penggunaan media *puzzle* huruf pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Kalibaru Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon
3. Mengetahui perbedaan kecerdasan bahasa sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle* huruf pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal

F. Kegunaan Teoritis

1. Kegunaan teoritis

Penelitian ini memiliki manfaat untuk memberi semangat pada anak usia dini terhadap kecerdasan bahasa yaitu mengenal keaksaraan diantaranya : Mengetahui bentuk huruf A – Z, Mengetahui huruf awal dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya, Mengetahui huruf akhir dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya, Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf awal yang sama, Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf akhir yang sama, Mampu menghubungkan

2 suku kata, Mampu membaca 2 suku kata yang di gabungkan dan
Mampu menghubungkan gambar / benda dengan kata

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

Dengan adanya bermain menggunakan media *puzzle* huruf diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan bahasa dalam mengenal keaksaraan diantaranya : Mengetahui bentuk huruf A – Z, Mengetahui huruf awal dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya, Mengetahui huruf akhir dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya, Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf awal yang sama, Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf akhir yang sama, Mampu menghubungkan 2 suku kata, Mampu membaca 2 suku kata yang di gabungkan dan Mampu menghubungkan gambar / benda dengan kata.

b. Manfaat bagi guru

Guru lebih mudah mengetahui kecerdasan bahasa anak dalam mengenal keaksaraan. Guru mengetahui tingkat kecerdasan bahasa anak dalam mengenal keaksaraan. Guru akan mengetahui dan menindak lanjuti tindakan yang tepat untuk anak dalam kecerdasan bahasa yaitu mengenal keaksaraan.

c. Manfaat bagi kepala sekolah dan lembaga

Kepala sekolah dan lembaga akan merasa lebih yakin dengan metode yang diterapkan guru bahwa bermain menggunakan media *puzzle* huruf akan meningkatkan kecerdasan bahasa pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Kalibaru kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon.

d. Manfaat bagi institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi judul penelitian yang dapat dijadikan acuan bagi pembaca, khususnya bagi mahasiswa PIAUD IAI Bunga Bangsa Cirebon untuk mengembangkan berbagai judul penelitian.

e. Manfaat pribadi bagi penulis

Dengan penelitian ini penulis dapat menambah pengalaman penelitian, memperkaya metode belajar, sebagai syarat menyelesaikan studi, dapat memperluas wawasan pengetahuan mengenai efektivitas penggunaan media *puzzle* huruf dalam meningkatkan kecerdasan bahasa, mengembangkan kemampuan mengajar guru dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran dan sebagai bahan referensi bagi guru dalam mengajar.

1. Manfaat Teoritis

Menurut Maria Montessori, seorang tokoh dalam dunia pendidikan, menekankan bahwa ketika bermain, dia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya,

oleh karena itu perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan seksama sehingga segala sesuatu dapat menjadi kesempatan belajar yang sangat menyenangkan.

Pemilihan permainan yang selaras dengan perkembangan anak akan mengembangkan aspek kecerdasan tertentu, dan memberi sumbangan pemikiran dalam meningkatkan kecerdasan bahasa dengan menggunakan media *puzzle* huruf. Bermain dengan menggunakan media *puzzle* huruf diharapkan dapat menarik minat anak sehingga anak lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar kemampuan bahasa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Dengan media *puzzle* huruf diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan bahasa anak pada kelompok B khususnya dalam mengenal keaksaraan yaitu : Menenal bentuk huruf A – Z, Menenal huruf awal dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya, Menenal huruf akhir dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya, Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf awal yang sama, Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf akhir yang sama, Mampu menghubungkan 2 suku kata, Mampu membaca 2 suku kata yang di gabungkan dan Mampu menghubungkan gambar / benda dengan kata.

b. Bagi TK Aisyiah Bustanul Athfal

- 1) Memberikan sumbangan data tentang efektivitas penggunaan media *puzzle* huruf dalam meningkatkan kecerdasan bahasa pada anak kelompok B
- 2) Dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik dan hasil belajar di sekolah

c. Bagi Institut Agama Islam (IAI) Bunga Bangsa Cirebon

- 1) Menambah koleksi penelitian di perpustakaan Institut Agama Islam (IAI) Bunga Bangsa Cirebon
- 2) Memperkaya produk penelitian

d. Bagi Penulis / Peneliti

1. Menambah pengalaman penelitian
2. Memperkaya metode belajar
3. Sebagai syarat menyelesaikan studi
4. Dapat memperluas wawasan pengetahuan mengenai efektivitas penggunaan media *puzzle* huruf dalam meningkatkan kecerdasan bahasa
5. Mengembangkan kemampuan mengajar guru dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran

Sebagai bahan referensi bagi guru dalam mengajar

BAB II

KAJIAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

E. Deskripsi Teoritik

1. Makna Efektivitas

Efektivitas dalam pengertian umum adalah kemampuan berdaya guna dalam melaksanakan sesuatu pekerjaan sehingga menghasilkan guna (efesien) yang maksimal.

Kata efektif yang kita pakai di Indonesia merupakan padanan kata dari bahasa Inggris yaitu kata "*effective*". Arti dari kata ini yakni berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata efektifitas mempunyai beberapa pengertian yaitu, akibatnya, pengaruh dan kesan, manjur, dapat membawa hasil.⁶

Dalam kamus ilmiah populer, efektivitas adalah ketepatangunaan, hasil guna, menunjang tujuan.⁷

Siagaan menjelaskan bahwa Efektivitas pada dasarnya pada taraf tercapainya hasil, sering atau senantiasa dikaitkan dengan pengertian efisien, meskipun sebenarnya ada perbedaan diantara keduanya. Efektivitas menekankan pada hasil yang di capai, sedangkan efisiensi

⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia (poerwardaminta, 1997). h, 65

⁷ Kamus Ilmiah Populer (Widodo dkk, 2002), h. 114

lebih melihat pada bagaimana cara mencapai hasil yang dicapai itu dengan membandingkan antara input dan out putnya.⁸

Menurut Achmad Maulana bahwa Efektifitas adalah ketepatangunaan, hasil guna, menunjang tujuan. Sedangkan menurut Hidayat bahwa Efektifitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai.

Mewakili beberapa pendapat di atas, dapat di simpulkan bahwa Efektivitas adalah ketepatangunaan dalam melaksanakan sesuatu pekerjaan sehingga berhasil dengan baik dalam proses pembelajaran untuk menunjang tujuan yang dicapai itu dengan membandingkan antara input dan out putnya.

2. Media *Puzzle* Huruf

Istilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah *audio visual aids* (Alat bantu pandang atau dengar). Selanjutnya disebut *instructional materials* (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah *instructional media* (media pendidikan atau media pembelajaran). Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi anak usia dini dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan indikator pencapaian perkembangan anak usia dini dapat tercapai dengan baik.

Menurut Madyawati, “*puzzle* huruf adalah alat untuk menarik minat anak untuk belajar kemampuan bahasa khususnya mengenal

⁸ [http://Literatur book, blog spot.com/2014/12/siagaan,2001](http://Literatur%20book,%20blog%20spot.com/2014/12/siagaan,2001), h. 65

keaksaraan. Bermain dengan menggunakan media *puzzle* huruf merupakan salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik dan tumbuh kembang anak.”⁹ Dengan bermain menggunakan media *puzzle* huruf diharapkan dapat memotivasi anak dalam mengikuti kegiatan untuk mengasah keterampilan bahasanya. Selain itu, konsep bermain dengan menggunakan media *puzzle* huruf relevan dengan konsep DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) atau pendidikan sesuai dengan perkembangan anak. DAP merupakan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak, memberikan proses belajar yang patut dan menyenangkan, interaktif, aplikatif, dan konstruktivis.¹⁰

Bermain dengan *puzzle* huruf memberikan manfaat :

1. Menciptakan lingkungan yang membuat anak lebih asyik bermain.
2. Mengupayakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan, bebas dari tekanan dan ancaman, namun tetap memberikan tantangan.
3. Menyampaikan materi belajar keaksaraan dengan melibatkan pengalaman konkret melalui pemecahan masalah.
4. Dapat melakukan kegiatan bermain sambil mengasah keterampilan sosial.
5. Bermain bahasa sambil mengembangkan kreativitas¹¹

⁹ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (Kencana, 2016.0607), cet. 1 h. 159

¹⁰ <http://blog.unnes.ac.id/diahayu/2015/11/19/dap-developmentally-appropriate-practice/>

¹¹ Kaiser, 2012 dalam strategi Lilis Madyawati *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (Kencana,2016.0607), cet. 1 h. 159

Dengan kegiatan bermain puzzle huruf, anak dapat menumbuhkan minat belajar dan lebih cepat dalam menguasai materi tanpa membebani anak usia dini, jadikan aktivitas belajar membaca menjadi kegiatan yang menyenangkan.

Di dalam Al-qur'an bahwa kita di tuntut untuk membaca sebagaimana di jelaskan dalam surat al – alaq ayat 1-5 :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

Bacalah, dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan.

خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ

Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ

Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha mulia,

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ .

Yang mengajar (manusia) dengan pena,

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ .

Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.¹²

¹² Al-qur'an surat Al-alaaq ayat 1-5

Di dalam hadist, kita pun dituntut untuk mencari ilmu
 sebagaimana sabda Rasulullah:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَةٍ

Artinya : "Mencari ilmu itu adalah wajib bagi setiap muslim laki-laki
 maupun muslim perempuan". (HR. Ibnu Abdil Barr)¹³

Anak perlu bantuan kita untuk memahami kemampuan bahasa khususnya keaksaraan oleh karena itu, guru harus menciptakan alat bermain *puzzle* huruf. Permainan ini dibuat dari huruf-huruf yang terpisah dan dapat disusun kembali menjadi rangkaian kata-kata. Melalui permainan ini, anak dirangsang membuat rangkaian kata dari huruf-huruf yang disediakan juga untuk melatih penguatan memori terhadap huruf. Manfaat permainan ini dapat merangsang anak untuk berinteraksi dengan huruf dan kata sehingga anak akan menyukai kegiatan membaca dengan melalui latihan dan motivasi yang diberikan guru. Bantu anak mengenali huruf-huruf dengan menyebutnya berulang-ulang sambil melakukan permainan huruf dan kata. Namun, tidak perlu berharap anak segera bisa menguasai keaksaraan, karena anak sedang menata pemahamannya.

Bagaimana membantu anak mengembangkan pemahamannya tentang kemampuan bahasa? perkenalkan huruf-huruf sebelum melaksanakan kegiatan bermain dengan menggunakan media *puzzle* huruf. Kegiatan belajar dengan cara ini lebih mudah dan

¹³ <http://www.dic.or.id/hadist-tentang-kewajiban-menuntut-ilmu/>

menyenangkan bagi anak, sehingga kemampuan mengingat anak yang semakin baik.

Perkenalkan huruf dengan media *puzzle* huruf. Walau pun belum begitu memahami, anak di rentang usia ini sedikit demi sedikit dapat mengenal keaksaran dengan cara yang sangat sederhana. Kecerdasan Bahasa khususnya mengenal keaksaran yang sudah optimal, membantu kepandaiannya dalam kegiatan membaca. Beri anak alat bermain *puzzle* huruf dan guru memberikan instruksi pada anak untuk menyusun *puzzle* huruf ini menjadi kata bola kemudian susunlah tiga kata menjadi kalimat ada tiga bola.

Penerapan media *puzzle* huruf

Sebelum menerapkan media *puzzle* huruf di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tengahtani Cirebon, guru hendaknya membuat langkah-langkah penggunaan media *puzzle* huruf yang dikaitkan dengan rencana proses pembelajaran. Hal ini perlu agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan menarik mencapai sasaran dan tidak melebihi alokasi waktu yang ditentukan.

Langkah-langkah yang dapat ditempuh dalam menerapkan media *puzzle* huruf antara lain :

1. Guru mempersiapkan media *puzzle* huruf.
2. Guru menjelaskan penggunaan media *puzzle* huruf pada anak didik.
3. Guru memberi instruksi pada anak untuk menyusun huruf menjadi kata nama benda.

4. Guru menjelaskan kata-kata yang mempunyai huruf awal dan akhir yang sama.
5. Guru memberi instruksi pada anak untuk menyebutkan kata kata yang mempunyai huruf awal dan akhir yang sama.
6. Guru menjelaskan cara menggabungkan dua suku kata menjadi kata.
7. Guru memberikan instruksi pada anak untuk membaca dua suku kata yang digabungkan.
8. Guru menjelaskan cara menghubungkan gambar / benda dengan kata.

Media *puzzle* huruf mempunyai kelebihan dalam hal :

1. Menciptakan lingkungan yang membuat anak lebih asyik bermain.
2. Mengupayakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan bebas dari tekanan dan ancaman yang menetap bermain tantangan.
3. Menyampaikan materi belajar keaksaraan dengan melibatkan pengalaman dalam bermain *puzzle* huruf.
4. Dapat melakukan kegiatan bermain sambil mengasah keterampilan sosial.
5. Bermain bahasa sambil mengembangkan kreativitas.

Perkembangan kecerdasan bahasa di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tengahtani Cirebon sangat berbeda ketika sebelum adanya media *puzzle* huruf sangat berpengaruh pada kecerdasan bahasa anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tengahtani Cirebon. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1
 Persentase nilai keseluruhan kecerdasan bahasa
 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon
 Sebelum menggunakan media *puzzle* huruf

No	Nama Siswa	Penilaian								Total	Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	Ahmad Eza	40	40	40	40	40	40	40	40	320	40	BB
2	Alsya Devana	65	55	65	65	65	65	65	65	510	64	MB
3	Ayu Diya .F	40	40	40	40	40	40	40	40	320	40	BB
4	Fivia Asmaranti	65	55	65	65	65	65	65	75	520	65	MB
5	Gisa Septiani	65	45	50	55	45	45	45	50	400	50	BB
6	Haedar Ilham	55	55	45	45	40	40	40	40	360	45	BB
7	Hasna Labiba	65	55	45	45	45	45	50	50	400	50	BB
8	Rehan Albara	65	55	65	65	65	65	65	65	510	64	MB
9	M. Afgan	55	55	45	40	40	40	45	40	360	45	BB
10	M. Gumilar	75	60	60	60	60	60	60	55	490	61	MB
11	M. Zaenudin	75	60	60	60	45	45	45	50	440	55	BB
12	Muhamad rido	40	40	40	40	40	40	40	40	320	40	BB
13	Naufal Al .R	75	60	60	60	45	45	50	45	440	55	BB
14	Randi Dean	65	55	60	60	60	60	60	60	480	60	MB
15	Revan Ananda	80	60	80	80	80	60	60	60	560	70	BSH
16	Septiana Meifa	65	50	55	45	45	45	50	45	400	50	BB
17	S. Maulana A	65	55	60	60	60	60	60	60	480	60	MB
18	Vivi Fauziah	80	60	75	75	70	80	60	60	560	70	BSH
19	Vega Althair	80	70	80	80	70	80	70	70	600	75	BSH
20	Zahra Aprilliani	80	80	80	80	80	80	80	80	640	80	BSB
Jumlah										9110	1138.8	
Rata-rata										455.5	56.9	BB
Nilai Maksimal										640	80	
Nilai Minimal										320	40	

Tabel 4.6
 Persentase nilai keseluruhan kecerdasan bahasa
 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon
 Sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* huruf

No	Nama Siswa	Penilaian								Total	Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	Ahmad Eza	80	65	50	50	50	50	65	70	480	60	MB
2	Alsya Devana	80	70	60	60	65	65	75	85	560	70	BSH
3	Ayu Diya .F	50	50	50	50	50	50	50	50	400	50	BB
4	Fivia Asmaranti	100	100	100	100	100	100	100	100	800	100	BSB
5	Gisa Septiani	100	100	95	85	85	95	100	100	760	95	BSB
6	Haedar Ilham	80	90	85	85	90	85	80	85	680	85	BSB
7	Hasna Labiba	100	100	80	80	80	80	100	100	720	90	BSB
8	Rehan Albara	100	100	95	90	95	85	95	100	760	95	BSB
9	M. Afgan	100	80	65	65	65	65	80	100	620	78	BSH
10	M. Gumilar	90	65	75	75	60	60	65	70	560	70	BSH
11	M. Zaenudin	80	90	85	85	85	80	85	90	680	85	BSB
12	Muhamad rido	80	90	85	85	90	85	80	85	680	85	BSB
13	Naufal Al. R	100	100	85	95	90	95	95	100	760	95	BSB
14	Randi Dean	100	100	80	85	75	85	95	100	720	90	BSB
15	Revan Ananda	100	100	95	85	95	85	100	100	760	95	BSB
16	Septiana Meifa	80	70	60	60	50	80	80	80	560	70	BSH
17	S. Maulana A	80	90	85	85	85	80	85	90	680	85	BSB
18	Vivi Fauziah	100	100	90	95	85	95	95	100	760	95	BSB
19	Vega Althair	100	100	100	100	100	100	100	100	800	100	BSB
20	Zahra Aprilliani	100	100	100	100	100	100	100	100	800	100	BSB
Jumlah										13540	1692.5	
Rata-rata										677	84.6	BSB
Nilai Maksimal										800	100	
Nilai Minimal										400	50	

Kecerdasan bahasa anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tengahtani Cirebon sangat pesat perkembangannya setelah diterapkan media *puzzle* huruf dalam proses pembelajaran.

Capaian prestasi kecerdasan bahasa anak kelompok B pada media *puzzle* huruf sangat signifikan. Dengan adanya media *puzzle* huruf, anak termotivasi dan proses pembelajaran bahasa sehingga dapat meningkatkan kecerdasan bahasa dengan baik.

Media *puzzle* huruf





Anak sedang menyusun *puzzle* huruf menjadi kata



Hasil menyusun *puzzle* huruf menjadi kata



3. Definisi Kecerdasan *Linguistik*

Kecerdasan merupakan salah satu anugerah besar dari Tuhan kepada manusia dan menjadikannya sebagai salah satu kelebihan manusia dibandingkan makhluk lainnya. Dengan kecerdasannya, manusia dapat terus – menerus mempertahankan dan meningkatkan kualitas hidupnya yang semakin kompleks, melalui proses berfikir dan belajar secara terus menerus.

Dikutip dari kagan dan kagan dalam artikel “*Raising Smarter Children Develop Your Child’s Many Ways Of Being Smart*” bahwa kecerdasan tidak terparti di tingkat tertentu dan terbatas pada saat

seseorang lahir. Setiap orang mengembangkan kecerdasan dengan beragam cara yang dikenal dengan *multiple intelligences*.¹⁴

Sebelum muncul teori *multiple intelligences*, kecerdasan lebih cenderung diartikan secara sempit, kecerdasan seseorang lebih banyak ditentukan oleh kemampuannya menyelesaikan serangkaian tes IQ, kemudian angka itu diubah menjadi angka standar kecerdasan. Prof. Dr Howard Gardner mendefinisikan kecerdasan manusia yang terbatas yang dapat dikelompokkan menjadi : kecerdasan linguistik (bahasa), logika matematika, visual – spasial, gerak tubuh, musikal, interpersonal, naturalis, dan spiritual.

Kecerdasan *linguistik* adalah kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Tujuan mengembangkan kecerdasan *linguistik* yaitu agar anak mampu berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dengan baik, memiliki kemampuan bahasa untuk meyakinkan orang lain, mampu mengingat dan menghafal informasi, mampu memberi penjelasan, dan mampu membahas bahasa itu sendiri siswa atau anak yang memiliki kecerdasan bahasa yang tinggi umumnya ditandai dengan kesenangannya pada kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan suatu bahasa, seperti membaca, menulis karangan, membuat puisi, menyusun kata-kata mutiara, dan sebagainya. Purwa Atmaja menyatakan:

¹⁴ Kagan dan kagan, 2013 dalam Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (kencana,2016), cet, I. h. 18

Anak dengan kecerdasan *linguistic* cenderung memiliki daya ingat yang kuat, misalnya terhadap nama-nama seseorang, istilah-istilah baru maupun hal-hal yang sifatnya detail. Dalam hal penguasaan suatu bahasa baru, anak-anak ini umumnya memiliki kemampuan yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak-anak lainnya.¹⁵

a. *Urgensi Kecerdasan Linguistik*

Terdapat beberapa alasan mengapa kecerdasan *Linguistik* itu perlu dimiliki oleh setiap anak. Menurut May Lwin, pentingnya pengembangan kecerdasan *linguistik* disebabkan oleh hal-hal sebagai berikut:

1. Kecerdasan *Linguistik* dapat meningkatkan kemampuan membaca.
2. Kecerdasan *Linguistik* dapat meningkatkan kemampuan menulis.
3. Kecerdasan *linguistik* dapat membangun pembawaan-diri dan keterampilan *linguistik* umum.
4. Kecerdasan *Linguistik* dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan.¹⁶

b. *Karakteristik Kecerdasan Linguistik Anak*

Pada umumnya, orang yang memiliki kecerdasan *linguistik* memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

¹⁵ Purwa Atmaja Prawira (2012), *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*, Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, hal.155

¹⁶ Lwin, May, dkk, (2005), *How to Multiply Your Child's Intelligences: Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Jakarta: Indeks, hal 4

1. Mendengar dan merespon setiap suara, ritme, warna dan berbagai ungkapan kata.
2. Menirukan suara, bahasa, membaca, dan menulis dari orang lain,
3. Belajar melalui menyimak, membaca, menulis, dan diskusi,
4. Menyimak secara efektif, memahami, menguraikan, menafsirkan dan mengingat apa yang diucapkan.
5. Membaca secara efektif, memahami, meringkas, menafsirkan atau menerangkan, dan mengingat apa yang telah dibaca.
6. Berbicara secara efektif kepada berbagai pendengar, berbagai tujuan, dan mengetahui cara berbicara secara sederhana, fasih, persuasive, atau bergairah pada waktu-waktu yang tepat.
7. Menulis secara efektif, memahami dan menerapkan aturan-aturan tata bahasa, ejaan, tanda baca, dan menggunakan kosakata yang efektif.
8. Memperlihatkan kemampuan untuk mempelajari bahasa lainnya.
9. Menggunakan keterampilan menyimak, berbicara, menulis dan membaca untuk mengingat, berkomunikasi, berdiskusi, menjelaskan, mempengaruhi, menciptakan pengetahuan, menyusun makna, dan menggambarkan bahasa itu sendiri.
10. Berusaha untuk mengingatkan pemakaian bahasanya sendiri.

11. Menunjukkan minat dalam jurnalisme, puisi, bercerita, debat, berbicara, menulis atau menyunting,
12. Menciptakan bentuk-bentuk bahasa baru atau karya tulis orisinal atau komunikasi oral.¹⁷

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan *linguistik* sangat perlu dikembangkan pada anak usia dini. Karena akan membantu proses belajar anak baik di sekolah maupun di masyarakat. Aktivitas Pendukung Kecerdasan *Linguistik*

Kemampuan *linguistik* ini perlu untuk dikembangkan karena dapat membantu anak untuk dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungannya baik melalui lisan maupun tulisan.

F. Hasil Penelitian Yang Relevan

Untuk menggambarkan posisi penelitian penulis dibandingkan dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, maka di bawah ini penulis sajikan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang sedang dikaji oleh penulis. Penelitian yang relevan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang berjudul “Efektivitas Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Pada Anak Autistik Kelas I SDLB Di SLB N 1 Bantul”. Penelitian ini ditulis oleh Feri Wahyuningsih,

¹⁷ Campbell, Linda, dkk. (2002) *Multiple Intelligences Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*. Jakarta: Inisiasi Press, hal 34

mahasiswa program studi pendidikan luar biasa Universitas Negeri Yogyakarta. Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, mean level pada fase baseline-1 ke baseline-2 mengalami peningkatan. Pada fase baseline-1, mean level sebesar 55,83%. Sementara itu, pada fase baseline-2, mean level sebesar 76,67%. Berdasarkan data tersebut, maka terdapat kenaikan sebesar 20,84% yang memiliki arti bahwa kemampuan menulis permulaan mengalami perubahan yang lebih baik. Selain itu, data dalam penelitian ini menunjukkan persentase overlap yang rendah. Data yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa data overlap pada kondisi baseline-1 dengan intervensi sebesar 16,7%. Sementara itu, data overlap pada saat intervensi ke fase baseline-2 hanya 0%. Data tersebut mengindikasikan bahwa intervensi yang dilakukan menggunakan media puzzle memiliki pengaruh yang baik terhadap kemampuan menulis permulaan pada anak autistik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* efektif terhadap kemampuan menulis permulaan pada anak autistik kelas I SDLB di SLB N 1 Bantul.

2. Penelitian yang berjudul “Pembelajaran Teknik *Puzzle* Huruf untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Disleksia” penelitian ini di tulis oleh Isnaeni Pratiwi, Freyda Dwi Hapsari, Catur Budi Argo Universitas PGRI Yogyakarta. Menerangkan bahwa, membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang paling penting. Melalui membaca orang dapat mengetahui dan mempelajari berbagai

hal. Disleksia adalah kemampuan membaca anak berada di bawah kemampuan yang seharusnya dengan mempertimbangkan tingkat intelegensi, usia, dan pendidikannya. Gangguan ini bukan dari ketidakmampuan secara fisik, seperti karena ada masalah dengan penglihatan, tetapi mengarah pada bagaimana otak mengolah dan memproses informasi yang sedang dibaca anak. Guru harus memberikan motivasi dan merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar anak tidak putus asa dalam belajar membaca. Salah satu upaya menciptakan pembelajaran yang menarik adalah dengan menggunakan teknik *Puzzle* huruf. Dengan teknik *Puzzle* huruf diharapkan dapat memberikan motivasi kepada anak untuk belajar membaca sehingga keterampilan membacanya dapat meningkat.

3. Penelitian yang berjudul “Strategi pengembangan Bahasa pada anak “ penelitian ini ditulis oleh Lilis Masyawati 2016, menunjukkan bahwa Bermain dengan menggunakan media *puzzle* huruf merupakan salah satu perkataan yang sesuai dengan karakteristik dan tumbuh kembang anak. Dengan bermain menggunakan media *puzzle* huruf diharapkan dapat menarik minat anak sehingga anak lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan untuk mengasah keterampilan berbahasanya.¹⁸

Untuk menjelaskan bagaimana posisi penelitian penulis dengan tiga buah penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dapat dikemukakan hal-hal sebagai berikut :

¹⁸ Lilis Masyawati 2016, judul : *Strategi pengembangan Bahasa pada anak*.

- i. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian yang pertama yang dilakukan oleh Feri Wahyuningsih yang berjudul “Efektivitas media *puzzle* terhadap kemampuan menulis permulaan pada anak autistik kelas 1 SD LB di SLB N 1 Bantul sama-sama meneliti media *puzzle*, sedangkan perbedaan penelitian penulis dengan Feri Wahyuningsih yaitu penelitian Feri Wahyuningsih dalam rangka meningkatkan kemampuan menulis permulaan, sedangkan penelitian penulis dalam rangka meningkatkan kecerdasan bahasa. Perbedaan lain yang dapat diidentifikasi yaitu :
 - a. Penelitian Feri Wahyuningsih meneliti anak Autistik kelas 1 SDLB, sedangkan penelitian penulis meneliti anak kelompok B (usia 5 – 6 tahun).
 - b. Peneliti Feri Wahyuningsih merupakan penelitian seorang mahasiswa program studi pendidikan luar biasa Universitas Negeri Yogyakarta, sedangkan penelitian penulis merupakan penelitian seorang mahasiswa program studi PIAUD Bunga Bangsa Cirebon.
- ii. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian kedua yang dilakukan oleh Isnaini Pratiwi, Freyda Dwi Hapsari, Catur Budi Argo yang berjudul “pembelajaran Teknik *Puzzle* Huruf untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Disleksia” sama-sama meneliti *Puzzle* Huruf, sedangkan perbedaannya yaitu

penelitian Isnaini Pratiwi, Freyda Dwi Hapsari, catur Budi Argo dalam rangka meningkatkan keterampilan membaca, sedangkan penelitian penulis dalam rangka meningkatkan kecerdasan bahasa. Sementara itu perbedaan lain yang dapat di identifikasikan yaitu :

- a. Penelitian Isnaini Pratiwi, Freyda Dwi Hapsari, Catur Budi Argo meneliti anak Disleksia, sedangkan penelitian penulis meneliti anak kelompok B (usia 5 - 6 tahun)
- b. Penelitian Isnaini Pratiwi, Freyda Dwi Hapsari, Catur Budi Argo merupakan penelitian mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta, sedangkan penelitian penulis merupakan penelitian seorang mahasiswa program studi PIAUD Bunga Bangsa Cirebon.
- iii. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian yang ketiga yang ditulis Lilis Madyawati 2016 yang berjudul “strategi pengembangan bahasa pada anak” sama-sama meneliti tentang bahasa pada anak usia dini, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian Lilis Madyawati dalam rangka pengembangan bahasa pada anak, sedangkan penelitian penulis dalam rangka meningkatkan kecerdasan bahasa. Perbedaan lain yang dapat penulis kemukakan yaitu :

- a. Penelitian Lilis Madyawati menggunakan strategi pengembangan bahasa, sedangkan penelitian penulis menggunakan Media *Puzzle* Huruf.
- b. Penelitian Lilis Madyawati merupakan penelitian sebagai lulusan program pasca sarjana program studi psikologi Universitas Gadjah Mada dan sebagai dosen Prodi Anak Usia Dini serta sebagai penulis produktif dengan berbagai buku di bidang anak usia dini antara lain :

Strategi pengembangan bahasa dan motorik permainan dan bermain 1, Permainan dan bermain 2 dan kumpulan syair sedangkan penulis merupakan mahasiswa sarjana PIAUD

Dari seluruh penelitian pendahuluan yang relevan dengan penelitian yang digarap oleh penulis, dengan segala persamaan dan perbedaan yang sudah penulis paparkan, penulis nyatakan bahwa tidak ada satupun penelitian yang di duplikasi atau di plagiasi oleh penulis, jika ada bagian-bagian yang dikutip dari penelitian - penelitian terdahulu, pengutipan dilakukan dengan ketentuan yang berlaku. Dengan demikian penulis menyatakan penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan keasliannya.

G. Kerangka Berfikir

Menurut Slamet Suyanto, anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan

usianya, masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi kecerdasan bahasa berperan penting untuk perkembangan selanjutnya. *Golden age* merupakan waktu paling tepat untuk memberikan bekal yang kuat kepada anak. Pada masa peka, kecepatan perkembangan otak anak selama hidupnya. Artinya, *golden age* merupakan masa yang sangat tepat untuk menggali segala potensi kecerdasan anak sebanyak-banyaknya.¹⁹

Usia Prasekolah adalah usia 3-5 tahun dan merupakan kurun yang disebut sebagai masa keemasan (*the golden age*). Diusia ini biasanya mengikuti program pendidikan dini atau kingdergarten. Pada pasal 1 (14) UU sisdiknas No.20/2003, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kearsipan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Sedangkan menurut menteri pendidikan, pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegaitan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak (kompetensi).²⁰

¹⁹ Slamet Suyanto, 2003 : 6 dalam Meity. H. Idris, *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan*, (Jakarta, Lukima, 2005) cet. 2, h. 49

²⁰ Hurlock, Gizi dan Kesehatan Anak Prasekolah (*Pengertian Anak Usia Prasekolah*, 2001) h.133

Anak dapat memahami keaksaraan, indikatornya adalah :

1. Mengenal bentuk huruf A – Z
2. Mengenal huruf awal dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya
3. Mengenal huruf akhir dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya
4. Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf awal yang sama
5. Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf akhir yang sama
6. Mampu menghubungkan 2 suku kata
7. Mampu membaca 2 suku kata yang di gabungkan.
8. Mampu menghubungkan gambar / benda dengan kata

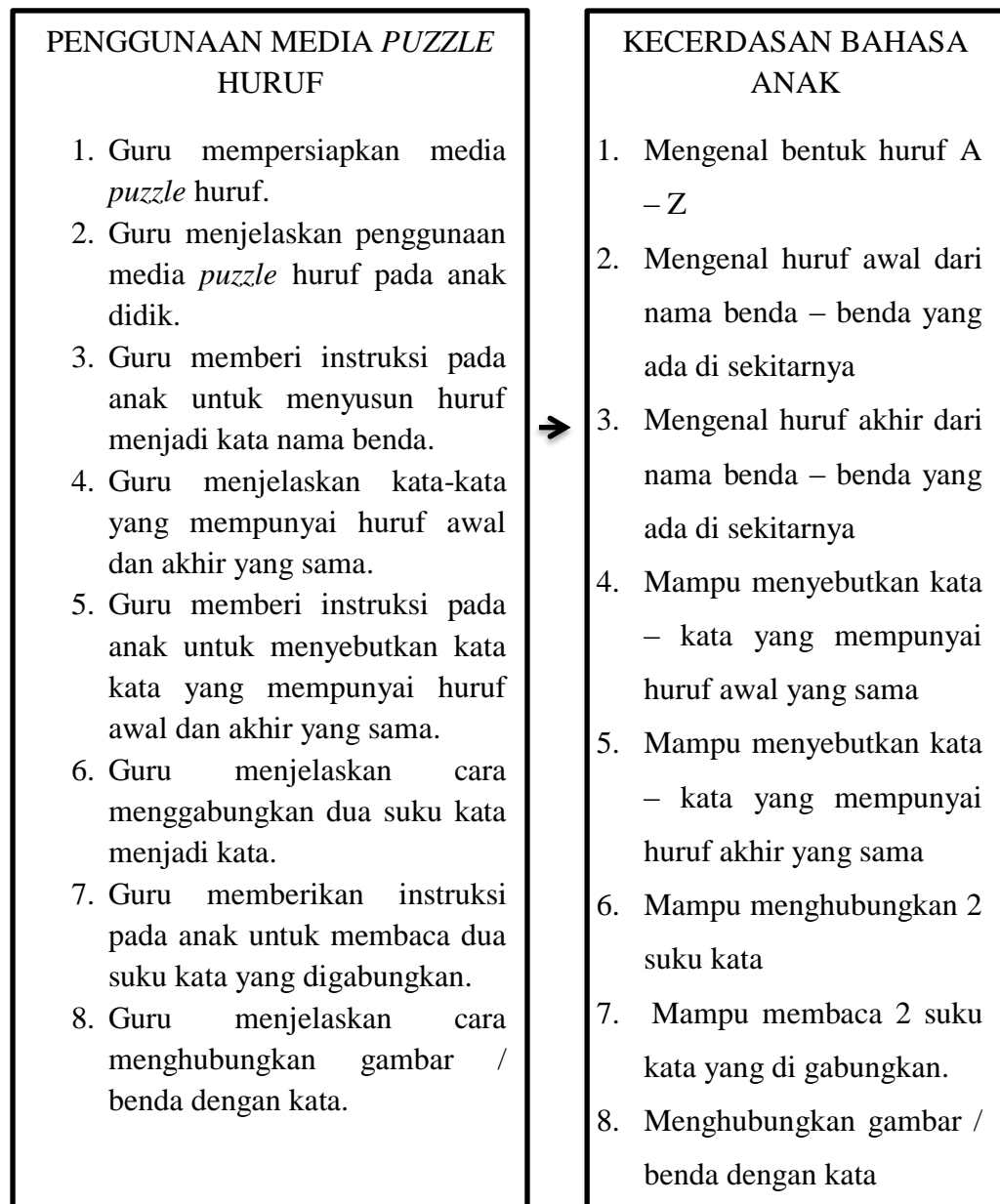
Segala bentuk pendidikan adalah berdasarkan pengaruh panca indra dan melalui pengalaman-pengalaman tersebut. Potensi-potensi yang dimiliki oleh seseorang individu dapat dikembangkan.²¹ Salah satu stimulus yang dapat diberikan adalah bermain menggunakan *puzzle* huruf.

Dengan penggunaan media *puzzle* huruf diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan Bahasa pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Kalibaru Tengahtani Cirebon. Kerangka berfikir di atas dapat divisualisasikan dalam bagan sebagai berikut :

²¹ Pesta Lozzi: 1746-1827

Bagan 2.1

Kerangka Berfikir

**H. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap tujuan penelitian yang diturunkan dari kerangka yang telah dibuat. Hipotesis merupakan pernyataan tentatif tentang hubungan antara beberapa dua variabel

atau lebih. Pada penelitian kuantitatif, hipotesis lazim dituliskan dalam sub-bab tersendiri yaitu ada di bab 2. Hipotesis merupakan dugaan sementara dari jawaban rumusan masalah penelitian.²²

Berdasarkan anggapan dasar diatas, maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut :

Ho : “Terdapat perbedaan yang signifikan pada kecerdasan bahasa anak sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* huruf di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa kalibaru Kecamatan tengahtani Kabupaten Cirebon

H1 : “Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kecerdasan bahasa anak sebelum sesudah menggunakan media *puzzle* huruf di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa kalibaru Kecamatan tengahtani Kabupaten Cirebon.

²² V. Wiratna Sujarweni, (*metodologi peneitian* 2014) h.44

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini akan membandingkan kecerdasan bahasa anak di kelompok B TK Aisyiyah Desa Kalibaru Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon, dengan cara membandingkan skor kecerdasan bahasa antara sebelum (*before atau pretest*) dengan sesudah (*after atau posttest*) diberikan treatment berupa media *puzzle* huruf, maka uji statistik yang tepat adalah dengan menggunakan desain eksperimen *one-group pretest-posttest desain*. Menurut Arikunto makna dari desain eksperimen *one-group pretest-posttest design* adalah design yang diadakan dengan melakukan penelitian langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding, sehingga setiap subjek merupakan kelas kontrol untuk dirinya. Dalam rancangan ini terdapat satu kelompok subjek penelitian yang mendapatkan perlakuan atau teks untuk selanjutnya diberikan pengukuran sebanyak 2 kali sebelum dan sesudah perlakuan (*pretest dan posttest*), sebagaimana bagan berikut ini :

Pretest	Treatment	Post Test
X_1	O	X_2

X_1 = Kemampuan awal dengan pemberian pre test

O = *Treatment* dengan menggunakan media *puzzle* huruf

X_2 = Hasil post test kelas eksperimen

Bagan 3.1

Desain Penelitian

One group pretest-posttest design

a. Prosedur

- 1) Kenakan X_1 yaitu *pre-test* untuk mengukur mean kecerdasan bahasa sebelum subjek diajar dengan media *puzzle* huruf.
- 2) Kenakan subjek dengan O, yaitu suatu metode untuk jangka waktu tertentu.
- 3) Kenakan X_2 yaitu *post-test* untuk mengukur mean kecerdasan bahasa sesudah subjek diajar dengan media *puzzle* huruf.
- 4) Bandingkan X_1 dan X_2 untuk menentukan seberapa perbedaan yang timbul jika sekiranya ada sebagai akibat dari digunakannya variable eksperimen O.
- 5) Terapkan test statistik yang cocok dalam hal ini t-test untuk menentukan apakah perbedaan itu signifikan.

Suryabrata mengungkapkan bahwa keuntungan dari one group pretest design adalah pretest itu memberikan landasan untuk membuat komparansi prestasi subjek yang sama sebelum dan sesudah dikenai O (*experimental treatment*). Rancangan ini juga memungkinkan untuk mengontrol selection variable dan mortality variable, jika subjek yang sama mengambil X_1 dan X_2 kedua-duanya.

b. Variable Penelitian

Dalam suryabrata variable penelitian dinyatakan sebagai faktor – faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan di teliti.

- 1) Variable (X) yaitu hasil dari kecerdasan bahasa sebelum menggunakan media *puzzle* huruf.
- 2) Variable (Y) yaitu hasil dari kecerdasan bahasa setelah menggunakan media *puzzle* huruf.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Kalibaru Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon Provinsi Jawa Barat.

Penulis melaksanakan penelitian di lokasi ini dikarenakan penulis bertugas di TK tersebut. TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Kalibaru

Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon berada dekat dengan rumah penulis dan mudah dijangkau dari arah manapun.

Alasan lain yang jauh lebih utama menurut penulis sebelumnya adalah karena di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Kalibaru Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon ini, sejauh yang penulis rasakan dan amati belum pernah dilaksanakan penelitian tentang kecerdasan bahasa anak dengan dikaitkan dengan penggunaan media *puzzle* huruf. Penulis kira hal ini perlu diteliti mengingat kecerdasan bahasa pada anak usia TK tersebut masih perlu distimulasikan agar kecerdasan bahasanya berkembang secara optimal.

a. Sarana dan Fasilitas yang dimiliki

Sarana atau Fasilitas yang dimiliki oleh TK Aisyiyah ini seperti yang terlihat pada tabel di bawah ini

Tabel 3.1

Ruangan TK Aisyiyah Bustanul Athfal

No	Jenis Bangunan	Banyaknya
1	Ruang Kepala Sekolah	1 Ruang
2	Ruang guru	1 Ruang
3	Ruang belajar	2 Ruang
4	Gudang	1 Ruang
5	Toilet guru	1 Ruang
6	Toilet siswa	1 Ruang
8	Masjid	1 Ruang

Sumber : Data TK Aisyiyah Bustanul Athfal tahun 2017

Di samping sarana diatas dilengkapi juga sarana lapangan upacara, dan halaman bermain. Fasilitas lain yang dimiliki oleh TK Aisyiyah Bustanul Athfal adalah perlengkapan belajar dan perlengkapan lainnya, tertulis dalam tabel berikut :

Tabel 3.2

Keadaan Fasilitas TK Aisyiyah di kelas B

No	Jenis Bangunan	Banyaknya
1	Meja kursi kepala sekolah	1 pasang
2	Meja kursi guru	4 pasang
3	Kursi siswa	40 buah
4	Meja siswa	40 buah
5	Loker kelas	2 buah
7	Lemari	1 buah
8	Papan tulis	2 buah
9	Papan pengumuman	1 buah
10	APE Luar	10 buah
11	APE Dalam	27 set

Sumber : Data TK Aisyiyah Bustanul Athfal tahun 2017

b. Keadaan Guru dan Siswa

1. Keadaan guru

Guru atau tenaga pengajar merupakan salah satu faktor yang penting dalam kegiatan belajar mengajar, karena tenaga pengajar merupakan unsur yang paling penting bagi terselenggaranya proses pendidikan karena bagaimanapun lengkapnya sarana yang tersedia semua itu tidak dapat digunakan tanpa ada tenaga pengajar. Dalam hal ini tenaga profesional keguruan dibutuhkan sekali upaya pendidikan dalam lembaga pendidikan tersebut dapat berjalan sebagaimana mestinya.

Adapun jumlah tenaga pengajar yang ada sekarang dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3.3

Keadaan Guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal

No	Nama Pegawai/NIP	Jabatan	TMT Masa kerja	Status kepegawaian	Tugas mengajar
1	Dea Anandya Indah P, S.pd NIP/NUPTK :- Cirebon, 09 Desember 1990	Kepala Sekolah	15/07/2017	Non PNS	Kelompok B

2	Khaeriyah NIP/NUPTK:- Cirebon, 05 Juni 1974	Guru	12/07/2010	Non PNS	A
3	Evi Suziyanti NUPTK : 0138754656300063 Cirebon, 06 Agustus 1976	Guru	18/07/2018	Non PNS	A
4	Apong Sulaeha Nip/NUPTK : 0256745649300013 Jakarta, 24 September 1967	Guru	20/03/2017	Non PNS	B
5	Asmarudin	Petugas Kebersihan	10/07/2017	Non PNS	

2. Keadaan siswa

Sarana TK Aisyiyah berjumlah 54 siswa. Masing-masing siswa kelompok A (1 rombel) dan kelompok B (1 rombel) untuk lebih jelasnya tentang keadaan siswa TK Aisyiyah datanya tersusun dalam tabel dibawah ini.

Tabel 3.4

Keadaan Siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal

No	Kelompok	Banyaknya siwa		Jumlah
		L	P	
1	A	13	15	28
2	B	13	9	20
Jumlah		24	24	48

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 05 januari 2018 sampai tanggal 28 Mei 2018. Adapun penyusunan skripsi ini sebagai berikut :

No	Kegiatan Penelitian	Bulan ke				
		1	2	3	4	5
1	Persiapan penelitian menyusun kegiatan, sampling, instrumen, bahan ajar, perizinan, dan lain – lain.	√				
2	Pengumpulan data di lapangan		√			
3	Pengolahan dan analisis data			√		
4	Penyusunan skripsi			√	√	√

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain, juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.²³

Dalam konteks ini, yang menjadi populasi adalah siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Kalibaru Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon semester 2 tahun ajaran 2017/2018 kelompok B yang berjumlah 20 siswa.

2. Sample

Sugiono menjelaskan bahwa sampel adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.”²⁴

²³ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung alfabeta, 2018), cet.27 h, 80

²⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung alfabeta, 2018), cet.27 h, 81

Berhubung jumlah populasi yang ada di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Kalibaru Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon semester 2 pada tahun ajaran 2017/2018 ini hanya berjumlah 20 siswa atau tidak terlampau besar, maka dalam pengambilan sampling ini, penulis mengambil semuanya, sehingga jumlah sampel menjadi sama dengan jumlah populasinya. Meneliti seluruh anggota populasi kita sebut dengan sampling jenuh.

Menurut Sugiyono, sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah Sensus, di mana semua anggota populasi dijadikan sampel.

D. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Wiratna Sujarweni bahwa teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengungkap atau menjangkau informasi kuantitatif dari responden sesuai lingkup penelitian.²⁵

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi
9. Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.²⁶ Dalam hal ini,

²⁵ V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta : Pustaka baru press, 2014), cert 1 h, 24

peneliti mengamati kegiatan anak (siswa) yang sedang belajar atau sedang melakukan bermain *puzzle huruf*, dengan tujuan agar anak Mengenal bentuk huruf A – Z, Mengenal huruf awal dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya, Mengenal huruf akhir dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya, Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf awal yang sama, Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf akhir yang sama, Mampu menghubungkan 2 suku kata, Mampu membaca 2 suku kata yang di gabungkan dan Mampu menghubungkan gambar / benda dengan kata.

2. Tes

Data dalam penelitian dibagi menjadi tiga yaitu fakta, pendapat dan kemampuan. Instrumen tes digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang kita teliti. Tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar maupun pencapaian atau prestasi misalnya tes IQ, minat, bakat khusus dan sebagainya. Yang dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan tes ini adalah peneliti melakukan pengukuran tentang kecerdasan bahasa anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Kalibaru Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon sesudah menggunakan media *puzzle huruf* jika kecerdasan bahasa anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon sesudah menggunakan media *puzzle huruf* yang menunjukkan peningkatan ke arah yang lebih

²⁶ V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta : Pustaka baru press, 2014), cert 1 h, 25

baik, maka media *puzzle* huruf menunjukkan aktivitasnya yang tinggi. Tabel dibawah ini memperlihatkan kecerdasan bahasa anak yang akan di tes kan (diujikan).

Tabel 3.2

Pedoman Tes Mengenal *Puzzle* Huruf

No	Indikator	Kriteria Penilaian				Skor
		BB*	MB*	BSH*	BSB*	
1	Mengenal bentuk huruf A – Z					
2	Mengenal huruf awal dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya					
3	Mengenal huruf akhir dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya					
4	Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf awal yang sama					
5	Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf akhir yang sama					
6	Mampu menghubungkan 2 suku kata					
7	Mampu membaca 2 suku kata yang di gabungkan					
8	Menghubungkan gambar / benda dengan tangan.					

Keterangan :

Simbol * untuk BB artinya belum berkembang, MB artinya mulai berkembang, BSH artinya berkembang sesuai harapan dan BSB artinya berkembang sangat baik.

Berhubung pedoman tes di atas, berupa deskripsi kata-kata yaitu belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB) berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB), tidak bisa dianalisis menggunakan rumus statistika uji komparasi karena menuntut ada skor atau angka.

Maka pedoman yang bersifat deskripsi kata-kata tersebut harus dikonversikan atau diubah ke dalam bentuk skor atau angka agar mudah dianalisis ke rumus statistika berupa komparasi. Pengkonversian pedoman penilaian tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.3

Pedoman Penilaian Hasil Konversi

No	Kriteria	Skor
1	Belum Berkembang	< 59
2	Mulai Berkembang	60 – 69
3	Berkembang Sesuai Harapan	70 – 79
4	Berkembang Sangat Baik	80 – 100

Sumber : pedoman yang tercantum dalam penilaian 2013 dikonversikan ke dalam skala angka.

3. Unjuk Kerja

Unjuk kerja yaitu dengan cara anak menyusun huruf menjadi sebuah kata, misalnya matahari, bulan, bintang dan sebagainya hal ini bertujuan agar anak mampu mengenal keaksaraan awal sehingga dapat meningkatkan kecerdasan bahasa dengan baik

E. Teknik Analisis Data

Analisis data diartikan sebagai upaya data yang sudah tersedia kemudian di olah dengan statistik dan dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam peneliiian. Dengan demikian teknik analisis data dapat diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengelola data tersebut untuk menjawab rumusaan masalah.²⁷

Dalam analisis data, penulis mengambil langkah – langkah sebagai berikut :

1. Menentukan skor awal tes (*pre test*) dan skor akhir (*post test*) dengan menggunakan rumus :

$$\left(\frac{\text{skor tercapai}}{\text{skor ideal}} \right) \times 100$$

Dalam penelitian ini ada delapan indikator dalam proses pembelajaran bahasa khususnya keaksaraan dengan penggunaan media *puzzle* huruf. Dimana setiap jawaban yang benar mendapat skor 1 dan jawaban yang salah mendapatkan skor 0. Dan jawaban yang benar semua akan mendapatkan skor 100.

2. Mencari mean atau rata – rata dari variable (x) dan variable (y)

²⁷ Sugiono, *Metode Penelitian kuantitatif, kulitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2018), cet, 7 h, 240

$$X = \frac{fiXi}{fi} \qquad Y = \frac{fiXi}{fi}$$

Keterangan

$\sum X$ = Jumlah nilai pre test

$\sum Y$ = Jumlah nilai post test

3. Nilai chi kuadrat hitung dan nilai tabel :

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_0 - fh)^2}{fh}$$

Keterangan :

χ^2 = Nilai chi kuadrat

f_0 = frekuensi observasi

fh = frekuensi harapan

4. Menghitung nilai derajat kebebasan

$$db = n - 1$$

5. Menghitung taraf signifikansi perbedaan 2 mean dengan menghitung nilai t hitung (uji-t).

$$t = \frac{\chi^1 - \chi^2}{dsg \sqrt{\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2}}}$$

Keterangan :

t = nilai t hitung

χ = nilai rata-rata pre dan post

dsg = standar deviasi gabungan

n = jumlah sampel

Hal ini di maksudkan untuk menghitung efektifitas teknik yang digunakan untuk pembelajaran yaitu media *puzzle* huruf.

- a. Memberi interpretasi terhadap nilai t-hitung
- b. Membandingkan nilai t-hitung dengan nilai t-table

F. Hipotesis Statistik

Ho = Terdapat perbedaan hasil belajar dalam meningkatkan kecerdasan bahasa sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* huruf di TK Aisyiah Bustanul Atfhal.

H1 = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar dalam meningkatkan kecerdasan bahasa sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* huruf di TK Aisyiah Bustanul Athfal.

Hipotesis statistik adalah hipotesis tak langsung atau dua pihak, yaitu :

$$H_a = \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_o = \mu_1 \geq \mu_2$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

4.1 Hasil tes kecerdasan bahasa anak sebelum menggunakan *Puzzle*

Huruf, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1
Nilai Kecerdasan Bahasa Sebelum Penggunaan Media *Puzzel* Huruf

No	Nama Siswa	Penilaian								Total	Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	Ahmad Eza	40	40	40	40	40	40	40	40	320	40	BB
2	Alsya Devana	65	55	65	65	65	65	65	65	510	64	MB
3	Ayu Diya .F	40	40	40	40	40	40	40	40	320	40	BB
4	Fivia Asmaranti	65	55	65	65	65	65	65	75	520	65	MB
5	Gisa Septiani	65	45	50	55	45	45	45	50	400	50	BB
6	Haedar Ilham	55	55	45	45	40	40	40	40	360	45	BB
7	Hasna Labiba	65	55	45	45	45	45	50	50	400	50	BB
8	Rehan Albara	65	55	65	65	65	65	65	65	510	64	MB
9	M. Afgan	55	55	45	40	40	40	45	40	360	45	BB
10	M. Gumilar	75	60	60	60	60	60	60	55	490	61	MB
11	M. Zaenudin	75	60	60	60	45	45	45	50	440	55	BB
12	Muhamad rido	40	40	40	40	40	40	40	40	320	40	BB
13	Naufal Al .R	75	60	60	60	45	45	50	45	440	55	BB
14	Randi Dean	65	55	60	60	60	60	60	60	480	60	MB
15	Revan Ananda	80	60	80	80	80	60	60	60	560	70	BSh
16	Septiana Meifa	65	50	55	45	45	45	50	45	400	50	BB
17	S. Maulana A	65	55	60	60	60	60	60	60	480	60	MB
18	Vivi Fauziah	80	60	75	75	70	80	60	60	560	70	BSh
19	Vega Althair	80	70	80	80	70	80	70	70	600	75	BSh
20	Zahra Aprilliani	80	80	80	80	80	80	80	80	640	80	BSB
Jumlah										9110	1138.8	
Rata-rata										455.5	56.9	BB
Nilai Maksimal										640	80	
Nilai Minimal										320	40	

Keterangan :

1. Mengenal bentuk huruf (A-Z)
2. Menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar.
3. Mengenal huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.
4. Mengenal huruf akhir dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.
5. Mampu menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama.
6. Mampu menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf akhir yang sama.
7. Mampu menghubungkan 2 suku kata.
8. Mampu membaca 2 suku kata yang digabungkan.

B. Pengujian persyaratan Analisis

Data peneliti di atas adalah hasil tes sebelum dilakukan proses pembelajaran bahasa dengan media *puzzle* huruf yang dilaksanakan pada hari Senin 20 Mei 2017 pada kegiatan inti (pukul 08.00 s/d 09.00 WIB). Anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tengah Tani Cirebon 2017/2018 yang berjumlah 20 orang, terdiri dari 11 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Pada saat pelaksanaan tes awal (*pre-test*) seluruh anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tengahtani Cirebon hadir semua. Dengan demikian jumlah peserta yang mengikuti tes adalah seluruh anak TK Aisyiah Bustanul Atfhal Tengah Tani Cirebon. Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai yang diperoleh anak TK Aisyiah Bustanul Atfhal secara keseluruhan adalah 9110 dengan nilai terbesar yaitu 80 dan nilai terkecil 40, sedangkan nilai rata-rata (χ) yang diperoleh anak TK Aisyiah

Bustanul Atfhal Tengahtani Cirebon adalah 56,9 dengan kriteria Belum Berkembang (BB). Dengan demikian kecerdasan bahasa anak kelompok B di TK Aisyiah Bustanul Atfhal setelah melaksanakan proses belajar mengajar sebelum menggunakan media *puzzle* tergolong masih kurang.

C. Uji Normalitas Distribusi Data

1. Mengurutkan nilai hasil tes sebelum penggunaan media *puzzle* huruf dalam meningkatkan kecerdasan bahasa anak TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tengah Tani Cirebon.

40 40 40 45 45 50 50 50 55 55
 60 60 60 65 65 65 70 70 75 80

2. Menentukan rentang (R)

$$\begin{aligned} R &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 80 - 40 \\ &= 40 \end{aligned}$$

3. Menentukan banyaknya kelas (K)

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 20 \\ &= 1 + 3,3 \times 1,301 \\ &= 5,2933 \\ &= 5,3 \text{ (dibulatkan ke atas menjadi 6)} \end{aligned}$$

Maka banyaknya kelas adalah 6

4. Menentukan panjang interval kelas (P)

$$P = \frac{R}{K}$$

$$P = \frac{40}{6} = 6,7$$

Maka panjang interval kelas adalah 7 dan ujung bawah kelas interval pertama 40

5. Membuat Tabel Tabulasi

Tabel 4.2
Tabulasi Hasil Kecerdasan Bahasa
sebelum Penggunaan Media *Puzzle* Huruf

Interval	Tabulasi	Frekuensi
40-46	IIII	5
47-53	III	3
54-60	IIII	5
61-67	III	3
68-74	II	2
75-81	II	2

Nilai f selanjutnya dipindahkan ke tabel distribusi frekuensi, seperti tercantum di tabel berikut ini :

Tabel 4.3
Distribusi frekuensi untuk nilai kecerdasan bahasa
sebelum Penggunaan *Puzzle* Huruf

Interval	Jumlah Siswa	Persentase (%)
40-46	5	25
47-53	3	15
54-60	5	25
61-67	3	15
68-74	2	10
75-81	2	10
Σ	20	100

6. Menghitung rata-rata (*Mean*)

Perhitungan dapat dilihat pada tabel penolong di bawah ini :

Tabel 4.4
Tabel Penolong Menghitung Nilai Rata-Rata Kecerdasan Bahasa
sebelum Penggunaan *Puzzle* Huruf

Interval	Fi	Xi	(Xi-X)	(Xi-X) ²	fiXi	(fiXi) ²
40-46	5	43	-14	196	215	980
47-53	3	50	-7	49	150	147
54-60	5	57	0	0	285	0
61-67	3	64	7	49	192	147
68-74	2	71	14	196	142	392
75-81	2	78	21	441	156	882
∑	20	363		931	1140	2,548

Menentukan rata-rata hitung (*mean*) dengan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{fiXi}{fi}$$

$$X = \frac{1140}{20} = 57$$

Jadi Nilai Rata-Rata Kecerdasan Bahasa sebelum Penggunaan *Puzzle* Huruf adalah 57.

7. Mencari variansi (simpangan baku)

Variansi adalah rata-rata kuadrat selisih atau kuadrat simpangan dari semua nilai data terhadap rata-rata hitung. Data yang akan dihitung adalah data kelompok. Mencari nilai variansi adalah menggunakan rumus sebagai berikut :

$$S^2 = \frac{\sum fiXi^2}{n}$$

$$S^2 = \frac{2,548}{20} = 127,4$$

8. Menentukan standar deviasi (sd)

Nilai standar deviasi diperoleh dari nilai variansi dengan rumus sebagai berikut :

$$sd = \sqrt{s^2}$$

$$sd = \sqrt{127,4}$$

$$sd = 11,3$$

9. Menghitung batas-batas z, luas daerah dan frekuensi yang diharapkan

(fh) dengan rumus sebagai berikut :

- a. Batas-batas z

$$Z = \frac{bk - x}{sd}$$

$$Z_1 = \frac{39,5 - 57}{11,3} = -1,55$$

$$Z_2 = \frac{46,5 - 57}{11,3} = -0,93$$

$$Z_3 = \frac{53,5 - 57}{11,3} = -0,31$$

$$Z_4 = \frac{60,5 - 57}{11,3} = 0,31$$

$$Z_5 = \frac{67,5 - 57}{11,3} = 0,93$$

$$Z_6 = \frac{74,5 - 57}{11,3} = 1,55$$

$$Z_7 = \frac{81,5 - 57}{11,3} = 2,17$$

b. Luas daerah kelas interval, dengan rumus sebagai berikut :

$$L1 = Z1 - Z2 = 0,4394 - 0,3238 = 0,12$$

$$L2 = Z2 - Z3 = 0,3238 - 0,1217 = 0,20$$

$$L3 = Z3 - Z4 = 0,1217 - 0,1217 = 0,00$$

$$L4 = Z4 - Z5 = 0,3238 - 0,1217 = 0,20$$

$$L5 = Z5 - Z6 = 0,4394 - 0,3238 = 0,12$$

$$L6 = Z7 - Z6 = 0,4808 - 0,3238 = 0,16$$

c. Frekuensi yang diharapkan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$fh = n \times \text{luas daerah}$$

$$fh1 = 20 \times 0,12 = 2,4$$

$$fh2 = 20 \times 0,20 = 4,0$$

$$fh3 = 20 \times 0,00 = 0,0$$

$$fh4 = 20 \times 0,20 = 4,0$$

$$fh5 = 20 \times 0,12 = 2,4$$

$$fh5 = 20 \times 0,16 = 3,2$$

d. Menentukan nilai chi kuadrat (χ^2) dengan rumus sebagai berikut :

$$\chi^2 = \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

$$\chi^2 = \frac{(5 - 2,4)^2}{2,4} = 2,8167$$

$$\chi^2 = \frac{(3 - 4,0)^2}{4,0} = 0,2500$$

$$\chi^2 = \frac{(5 - 0)^2}{0} = 0,0000$$

$$\chi^2 = \frac{(3 - 4,0)^2}{4,0} = 0,2500$$

$$\chi^2 = \frac{(2 - 2,4)^2}{2,4} = 0,0666$$

$$\chi^2 = \frac{(2 - 3,2)^2}{3,2} = 0,4500$$

Untuk menentukan chi kuadrat hitung (χ^2), selengkapnya dapat dilihat dalam tabel berikut ini ;

Tabel 4.5

Daftar Frekuensi Observasi dan Ekspektasi Skor Kecerdasan sebelum Menggunakan Media *Puzzle* Huruf

Interval	Batas Kelas	Zskor	Luas Z tabel	Fh	f0	$\frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$
	39,5					
40-46		-1,55	0,4394	2,4	5	2.8167
	46,5					
47-53		-0,93	0,3238	4	3	0.2500
	53,5					
54-60		-0,31	0,1217	0	5	0.0000
	60,5					
61-67		0,93	0,3238	4	3	0.2500
	67,5					

68-74		1,55	0,4394	2,4	2	0.0666
	74,5					
75-81		2,17	0,4808	3,2	2	0.4500
	81,5					
$\chi^2 = \sum \frac{(f_0 - fh)^2}{fh}$						3.8333

Melihat tabel di atas, maka dapat ditentukan nilai chi kuadrat hitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_0 - fh)^2}{fh}$$

$$\chi^2 = 2.8167 + 0.2500 + 0.0000 + 0.2500 + 0.0666 + 0.4500$$

$$\chi^2 = 3.8333$$

10. Mencari derajat kebebasan (db)

Derajat kebebasan dapat dicari dengan rumus sebagai berikut :

$$Db = k - 3$$

$$Db = 6 - 3$$

$$Db = 3$$

Jadi derajat kebebasan = 3

11. Menentukan nilai chi kuadrat (χ^2) dari daftar chi kuadrat

Dari daftar tabel nilai χ^2 tabel dengan derajat kebebasan 3 dan taraf kepercayaan 5% ($\alpha = 0,05$), diketahui χ^2 tabel = 7,815

12. Menentukan Normalitas Data

Diketahui nilai χ^2 hitung = 3.8333 dan nilai χ^2 tabel = 7,815. Jadi χ^2 hitung < χ^2 tabel, maka dapat disimpulkan bahwa data sampel anak TK Aisyiah Bustanul Atfhal Tengah Tani Cirebon sebelum Menggunakan Media Puzzle Huruf berdistribusi normal.

4.2 Hasil tes tentang kecerdasan bahasa sesudah penggunaan media

Puzzle huruf, dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.6
 Nilai Kecerdasan Bahasa Anak Kelompok B TK Aisyiah Bustanul Atfhal
 Desa Kalibaru Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon sesudah
 Penggunaan Medi *Puzzle* huruf

No	Nama Siswa	Penilaian								Total	Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	Ahmad Eza	80	65	50	50	50	50	65	70	480	60	MB
2	Alsya Devana	80	70	60	60	65	65	75	85	560	70	BSH
3	Ayu Diya .F	50	50	50	50	50	50	50	50	400	50	BB
4	Fivia Asmaranti	100	100	100	100	100	100	100	100	800	100	BSB
5	Gisa Septiani	100	100	95	85	85	95	100	100	760	95	BSB
6	Haedar Ilham	80	90	85	85	90	85	80	85	680	85	BSB
7	Hasna Labiba	100	100	80	80	80	80	100	100	720	90	BSB
8	Rehan Albara	100	100	95	90	95	85	95	100	760	95	BSB
9	M. Afgan	100	80	65	65	65	65	80	100	620	78	BSH
10	M. Gumilar	90	65	75	75	60	60	65	70	560	70	BSH
11	M. Zaenudin	80	90	85	85	85	80	85	90	680	85	BSB
12	Muhamad rido	80	90	85	85	90	85	80	85	680	85	BSB
13	Naufal Al. R	100	100	85	95	90	95	95	100	760	95	BSB
14	Randi Dean	100	100	80	85	75	85	95	100	720	90	BSB
15	Revan Ananda	100	100	95	85	95	85	100	100	760	95	BSB
16	Septiana Meifa	80	70	60	60	50	80	80	80	560	70	BSH
17	S. Maulana A	80	90	85	85	85	80	85	90	680	85	BSB
18	Vivi Fauziah	100	100	90	95	85	95	95	100	760	95	BSB
19	Vega Althair	100	100	100	100	100	100	100	100	800	100	BSB
20	Zahra Aprilliani	100	100	100	100	100	100	100	100	800	100	BSB
Jumlah										13540	1692.5	
Rata-rata										677	84.6	BSB
Nilai Maksimal										800	100	
Nilai Minimal										400	50	

Data penelitian di atas adalah hasil tes sesudah dilakukan proses pembelajaran bahasa dengan penggunaan media *puzzle* huruf yang dilaksanakan pada hari Selasa Tanggal 3 April 2018 pada kegiatan inti (pukul 08.00 s/d 09.00 WIB). Anak TK Aisyiah Bustanul Atfhal

Tengahtani Cirebon Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 20 orang, terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan. Pada saat pelaksanaan tes akhir (*post- test*) seluruh anak TK Aisyiah Bustanul Atfhal Tengahtani Cirebon berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai yang diperoleh anak TK Aisyiah Bustanul Atfhal Tengahtani Cirebon secara keseluruhan adalah 13540 dengan nilai terbesar 100 dan nilai terkecil 50, sedangkan nilai rata-rata (\bar{x}) adalah 84,6 dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

4.2.1. Uji Normalitas Distribusi data

1. Mengurutkan nilai hasil tes sesudah penggunaan media *puzzle* huruf dalam meningkatkan kecerdasan bahasa anak di TK Aisyiah Bustanul Atfhal Tengahtani Cirebon adalah sebagai berikut :

50	60	70	70	70	70	85	85
85	85	90	90	90	95	95	95
95	100	100	100				

2. Menentukan rentan (R)

$$\begin{aligned}
 R &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} \\
 &= 100 - 50 \\
 &= 50
 \end{aligned}$$

3. Menentukan banyaknya kelas (K)

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 20$$

$$= 1 + 3,3 \times 1,301$$

$$= 5,3 \text{ (dibulatkan ke atas menjadi 6)}$$

Maka banyaknya kelas adalah 6

4. Menentukan panjang interval kelas (P)

$$P = R/K$$

$$= 50/6 = 8,3 \text{ (diambil 9)}$$

Maka panjang kelas interval adalah 9 dan ujung bawah kelas interval pertama 50

5. Membuat Tabel Tabulasi

Tabel 4.7
Tabulasi Hasil Kecerdasan Bahasa
sesudah Penggunaan Media *Puzzle* Huruf

Nilai	Tabulasi	Frekuensi
50-58	I	1
59-67	I	1
68-76	III	3
77-85	IIII	5
86-94	II	2
95-103	IIII III	8

Nilai f selanjutnya dipindahkan ke tabel distribusi, seperti tercantum di tabel berikut ini :

Tabel 4.8
Distribusi frekuensi untuk nilai kecerdasan bahasa
sesudah Penggunaan *Puzzle* Huruf

Interval	Jumlah Siswa	Persentase (%)
50-58	1	5
59-67	1	5
68-76	3	15
77-85	5	25
86-94	2	10
95-103	8	40
Σ	20	100

6. Menghitung rata – rata (*Mean*)

Perhitungan dapat dilihat pada tabel penolong di bawah ini :

Tabel 4.9
Tabel Penolong Menghitung Nilai Rata-Rata Kecerdasan Bahasa
sesudah Penggunaan *Puzzle* Huruf

Interval	f_i	X_i	$(X_i - \bar{X})^2$	$(X_i - \bar{X})^2$	$f_i X_i$	$(f_i X_i)^2$
50-58	1	54	-31.5	992.25	54	992.25
59-67	1	63	-22.5	506.25	63	506.25
68-76	3	72	-13.5	182.25	216	546.75
77-85	5	81	-4.5	20.25	405	101.25
85-94	2	90	4.5	20.25	180	40.5
95-103	8	99	13.5	182.25	792	1458
Σ	20	459		1903.5	1710	3,645

Menentukan rata-rata hitung (*mean*) dengan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{fiXi}{fi}$$

$$X = \frac{1710}{20} = 85,5$$

Jadi Nilai Rata-Rata Kecerdasan Bahasa sebelum Penggunaan *Puzzle*

Huruf adalah 85,5.

13. Mencari variansi (simpangan baku)

Variansi adalah rata-rata kuadrat selisih atau kuadrat simpangan dari semua nilai data terhadap rata-rata hitung. Data yang akan dihitung adalah data kelompok. Mencari nilai variansi adalah menggunakan rumus sebagai berikut :

$$S^2 = \frac{\sum fiXi^2}{n}$$

$$S^2 = \frac{3,645}{20} = 182,3$$

14. Menentukan standar deviasi (sd)

Nilai standar deviasi diperoleh dari nilai variansi dengan rumus sebagai berikut :

$$sd = \sqrt{s^2}$$

$$sd = \sqrt{182,3}$$

$$sd = 13,5$$

15. Menghitung batas-batas z, luas daerah dan frekuensi yang diharapkan

(fh) dengan rumus sebagai berikut :

e. Batas-batas z

$$Z = \frac{bk - x}{sd}$$

$$Z_1 = \frac{49,5 - 85,5}{13,5} = -2,67$$

$$Z_2 = \frac{58,5 - 85,5}{13,5} = -2,00$$

$$Z_3 = \frac{67,5 - 85,5}{13,5} = -1,33$$

$$Z_4 = \frac{76,5 - 85,5}{13,5} = -0,67$$

$$Z_5 = \frac{85,5 - 85,5}{13,5} = 0,00$$

$$Z_6 = \frac{94,5 - 85,5}{13,5} = 0,67$$

$$Z_7 = \frac{103,5 - 85,5}{13,5} = 1,33$$

f. Luas daerah kelas interval, dengan rumus sebagai berikut :

$$L1 = Z1 - Z2 = 0,4962 - 0,4772 = 0,02$$

$$L2 = Z2 - Z3 = 0,4772 - 0,4082 = 0,07$$

$$L3 = Z3 - Z4 = 0,2486 - 0,000 = 0,25$$

$$L4 = Z4 - Z5 = 0,3238 - 0,1217 = 0,20$$

$$L5 = Z5 - Z6 = 0,2486 - 0,000 = 0,25$$

$$L6 = Z7 - Z6 = 0,4082 - 0,2486 = 0,16$$

g. Frekuensi yang diharapkan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$fh = n \times \text{luas daerah}$$

$$fh1 = 20 \times 0,02 = 0,4$$

$$fh2 = 20 \times 0,07 = 1,4$$

$$fh3 = 20 \times 0,25 = 5,0$$

$$fh4 = 20 \times 0,20 = 4,0$$

$$fh5 = 20 \times 0,25 = 5,0$$

$$fh5 = 20 \times 0,16 = 3,2$$

h. Menentukan nilai chi kuadrat (χ^2) dengan rumus sebagai berikut :

$$\chi^2 = \frac{(f0 - fh)^2}{fh}$$

$$\chi^2 = \frac{(1 - 0,4)^2}{0,4} = 0,9000$$

$$\chi^2 = \frac{(1 - 1,4)^2}{1,4} = 0,1143$$

$$\chi^2 = \frac{(3 - 5)^2}{5} = 0,8000$$

$$\chi^2 = \frac{(5 - 4,0)^2}{4,0} = 0,2500$$

$$\chi^2 = \frac{(2 - 5)^2}{5} = 1,8000$$

$$\chi^2 = \frac{(8 - 3,2)^2}{3,2} = 1,5000$$

Untuk menentukan chi kuadrat hitung (χ^2), selengkapnya dapat dilihat dalam tabel berikut ini ;

Tabel 4.10

Daftar Frekuensi Observasi dan Ekspektasi Skor Kecerdasan sesudah Menggunakan Media *Puzzle* Huruf

Interval	Batas Kelas	Zskor	Luas Z tabel	Fh	f0	$\frac{(f_0 - fh)^2}{fh}$
	49.5					
50-58		-1,55	-2,67	2,4	1	0,9000
	58.5					
59-67		-0,93	-2,00	4	1	0,1143
	67.5					
68-76		-0,31	-1,33	0	3	0,8000
	76.5					
77-85		0,93	-0,67	4	5	0,2500
	85.5					
85-94		1,55	0,00	2,4	2	1,8000
	94.5					
95-103		2,17	0,67	3,2	8	1,5000
	103.5					
$\chi^2 = \sum \frac{(f_0 - fh)^2}{fh}$						5.3643

Melihat tabel di atas, maka dapat ditentukan nilai chi kuadrat hitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_0 - fh)^2}{fh}$$

$$\chi^2 = 0,9000 + 0,1143 + 0,8000 + 0,2500 + 1,8000 + 1,5000$$

$$\chi^2 = 5.364$$

16. Mencari derajat kebebasan (db)

Derajat kebebasan dapat dicari dengan rumus sebagai berikut :

$$Db = k - 3$$

$$Db = 6 - 3$$

$$Db = 3$$

Jadi derajat kebebasan = 3

17. Menentukan nilai chi kuadrat (χ^2) dari daftar chi kuadrat

Dari daftar tabel nilai χ^2 tabel dengan derajat kebebasan 3 dan taraf kepercayaan 5% ($\alpha = 0,05$), diketahui χ^2 tabel = 7,815

18. Menentukan Normalitas Data

Diketahui nilai χ^2 hitung = 5.3643 dan nilai χ^2 tabel = 7,815. Jadi χ^2 hitung < χ^2 tabel, maka dapat disimpulkan bahwa data anak TK Aisyiah Bustanul Atfhal Tengahtani Cirebon sesudah Menggunakan Media *Puzzle* Huruf berdistribusi normal.

4.3. Uji Homogenitas Data

Uji ini dilakukan untuk mengetahui kesamaan dua varian, yaitu varian data skor kecerdasan bahasa anak TK Aisyiah Bustanul Atfhal Tengahtani Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan Media *Puzzle* Huruf.

Untuk melihat homogenitas varian dua set data kecerdasan bahasa anak adalah sebagai berikut.

Nilai Variansi dan Standar Deviasi Data Kecerdasan Bahasa Sebelum
dan Sesudah Menggunakan Media *Puzzle* Huruf

No	Hasil	Standar Deviasi (sd)	Varians (S^2)
1	Sebelum menggunakan Media <i>Puzzle</i> Huruf.	11.3	127.4
2	Sesudah menggunakan Media <i>Puzzle</i> Huruf.	13.5	182.3

Langkah menguji homogenitas data adalah sebagai berikut;

1. Mencari nilai F hitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$F = \frac{Vb}{Vk}$$

$$F = \frac{182,3}{127,4} = 1,43$$

2. Menentukan derajat bebas (db)

$$dbi = ni - 1$$

$$db1 = 20 - 1 = 19$$

$$db2 = 20 - 1 = 19$$

Nilai F tabel 0,05 (19/19) adalah = 1,98

3. Penentuan Homogenitas varians

Hasil perhitungan menunjukkan F hitung = 1,43 dan nilai F tabel = 1,98. F hitung < F tabel, sehingga dapat disimpulkan varian data sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle huruf* sama atau homogen.

D. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan uji t berpasangan (*paired t test*) yaitu menguji apakah terdapat perbedaan hasil belajar dalam meningkatkan kecerdasan bahasa sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* huruf di TK Aisyiah Bustanul Atfhal. Data numerik, berdistribusi normal dan memiliki varian data yang sama. Berikut adalah langkah-langkah Uji t.

1. Mencari standar deviasi gabungan (dsg) dengan rumus;

$$dsg = \sqrt{\frac{(n1 - 1)V1 + (n2 - 1)V2}{(n1 + n2) - 2}}$$

$$dsg = \sqrt{\frac{(20 - 1)127,4 + (20 - 1)182,3}{(40) - 2}}$$

$$dsg = \sqrt{\frac{2420,6 + 3463,7}{38}}$$

$$dsg = \sqrt{154,85}$$

$$dsg = 12,44$$

2. Mencari t hitung

$$t = \frac{\chi^1 - \chi^2}{dsg \sqrt{\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2}}}$$

$$t = \frac{85,5 - 57}{12,44 \sqrt{\frac{1}{20} + \frac{1}{20}}}$$

$$t = \frac{28,5}{3,98} = 7,1608$$

3. Menentukan derajat kebebasan (db)

$$db = (n_1 + n_2) - 2$$

$$db = (20 + 20) - 2 = 38$$

4. Menentukan t tabel

Nilai t tabel pada tingkat kemaknaan 5% dengan $db = 38$ adalah 2,021

5. Hasil Uji t

Dari hasil perhitungan, menunjukkan bahwa nilai t hitung = 7,161 > t tabel = 2,021, sehingga hipotesis kerja (H_a) diterima, yang berarti ada perbedaan yang signifikan kecerdasan bahasa sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle* huruf.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan bahasa anak TK Aisyiah Bustanul Atfhal Tengahtani Cirebon, sesudah diberikan media *puzzle* huruf, nilai rata-rata (χ) meningkat dari 56,9 menjadi 85,5 atau naik sebesar 28,6 poin. Hasil uji t menunjukkan ada perbedaan yang signifikan kecerdasan bahasa anak sebelum dan sesudah diberikan media *puzzle* huruf.

Penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian yang berjudul “Efektivitas Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Pada Anak Autistik Kelas I SDLB Di SLB N 1 Bantul”. Penelitian ini ditulis oleh Feri Wahyuningsih, mahasiswa program studi pendidikan luar biasa Universitas Negeri Yogyakarta. Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, mean level pada fase baseline-1 ke baseline-2 mengalami peningkatan. Pada fase baseline-1, mean level sebesar 55,83%. Sementara itu, pada fase baseline-2, mean level sebesar 76,67%. Berdasarkan data

tersebut, maka terdapat kenaikan sebesar 20,84% yang memiliki arti bahwa Data tersebut mengindikasikan bahwa intervensi yang dilakukan menggunakan media *puzzle* memiliki pengaruh yang baik terhadap kemampuan menulis permulaan pada anak *autistik*. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* efektif terhadap kemampuan menulis permulaan pada anak *autistik* kelas I SDLB di SLB N 1 Bantul.

Penelitian yang berjudul “Pembelajaran Teknik *Puzzle* Huruf untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Disleksia” penelitian ini di tulis oleh Isnaeni Pratiwi, Freyda Dwi Hapsari, Catur Budi Argo Universitas PGRI Yogyakarta. Menerangkan bahwa, membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang paling penting. Melalui membaca orang dapat mengetahui dan mempelajari berbagai hal. Disleksia adalah kemampuan membaca anak berada di bawah kemampuan yang seharusnya dengan mempertimbangkan tingkat intelegensi, usia, dan pendidikannya. Gangguan ini bukan dari ketidakmampuan secara fisik, seperti karena ada masalah dengan penglihatan, tetapi mengarah pada bagaimana otak mengolah dan memproses informasi yang sedang dibaca anak. Guru harus memberikan motivasi dan merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar anak tidak putus asa dalam belajar membaca. Salah satu upaya menciptakan pembelajaran yang menarik adalah dengan menggunakan teknik *Puzzle* huruf. Dengan teknik *Puzzle* huruf diharapkan dapat memberikan motivasi kepada anak untuk belajar membaca sehingga keterampilan membacanya dapat meningkat.

Penelitian yang berjudul “Strategi pengembangan Bahasa pada anak “ penelitian ini ditulis oleh Lilis Masyawati 2016, menunjukkan bahwa Bermain dengan menggunakan media *puzzle* huruf merupakan salah satu perkataan yang sesuai dengan karakteristik dan tumbuh kembang anak. Dengan bermain menggunakan media *puzzle* huruf diharapkan dapat menarik minat anak sehingga anak lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan untuk mengasah keterampilan berbahasanya.

Penemuan penelitian ini dan penelitian sejenis menunjukkan hasil yang memperkuat dan menambah bukti bahwa penggunaan media dan metode yang inovatif dapat meningkatkan hasil pembelajaran pada anak usia dini. Penggunaan media dan metode interaktif juga meningkatkan fokus anak dalam belajar, ketertarikan, menghilangkan kebosanan dan meningkatkan partisipasi aktif anak.

F. Keterbatasan Penelitian

Peneliti sangat menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari sisi metodologi maupun saat proses pengambilan data. Beberapa kelemahan penelitian ini diantaranya :

1. Penelitian hanya mengikutsertakan sedikit responden, yaitu hanya 20 anak (<30 anak), sehingga bukti temuan penelitian ini kurang kuat.
2. Disain penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol (kelompok yang tidak diberikan media *puzzle* huruf) sebagai pembanding, sehingga tidak dapat membandingkan dengan metode pembelajaran konvensional atau penggunaan media pembelajaran lainnya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Kecerdasan bahasa anak TK Aisyiah Bustanul Atfhal Tengahtani Cirebon sebelum diberikan media *puzzle* huruf, memiliki nilai rata-rata (χ) sebesar 56,9 dengan kriteria Belum Berkembang (BB), nilai kecerdasan bahasa terbesar adalah 80 dan nilai terkecil 40.
2. Kecerdasan bahasa anak TK Aisyiah Bustanul Atfhal Tengahtani Cirebon sesudah diberikan media *puzzle* huruf, memiliki nilai rata-rata (χ) menjadi 84,6 dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), nilai kecerdasan bahasa terbesar 100 dan nilai terkecil 50.
3. Kecerdasan bahasa anak TK Aisyiah Bustanul Atfhal Tengahtani Cirebon sesudah diberikan media *puzzle* huruf, nilai rata-rata (χ) meningkat sebesar 28,6 poin. Hasil uji t menunjukkan ada perbedaan yang signifikan kecerdasan bahasa anak sebelum dan sesudah diberikan media *puzzle* huruf.

B. Saran

1. Pembelajaran menggunakan media *puzzle* huruf perlu diterapkan pada anak TK karena dapat meningkatkan kecerdasan bahasa yang lebih baik dan lebih interaktif, disamping berguna untuk menarik minat belajar dan menghindari kejenuhan anak.

2. Perlu dilakukan penelitian dengan responden yang lebih banyak dengan disain penelitian menggunakan kelompok pembandingan untuk mendapatkan bukti yang lebih kuat tentang manfaat penggunaan media *puzzle* huruf untuk meningkatkan kecerdasan bahasa pada anak TK.
3. Penggunaan media *puzzle* huruf pada anak kelompok B harus dijelaskan dengan penjelasan yang bertahap agar anak benar-benar paham dan dapat mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran.

RIWAYAT HIDUP



Apung Sulaeha lahir di Jakarta pada tanggal 24 September 1967, penulis merupakan anak ke 5 dari 9 bersaudara dari pasangan Bapak H. Rasyid Miharja (Alm) dan Ibu Hj. Nurhasanah (Almh). Penulis saat ini bertempat tinggal di Blok Lakarjero Rt 002 Rw 005 Desa Kallibaru Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon.

Penulis menyelesaikan tingkat dasar di SD Negeri Pademangan Barat 02 Petang di Kecamatan Penjaringan, yang lulus tahun 1982. Kemudian penulis melanjutkan jenjang Pendidikan menengah pertama di SMP Swasta At'Taqwa di Sawah Besar Jakarta Pusat, yang lulus tahun 1985. Selanjutnya penulis melanjutkan jenjang pendidikan sekolah Pendidikan Guru Negeri (SPGN) di Bandengan Jakarta Utara, yang lulus tahun 1988. Setelah lulus penulis mengajar di RA ILHAM II selama 8 tahun dari tahun 1989 sampai dengan 1996 dan mengajar di TK AT – TAQWA Jakarta Pusat selama 7 tahun dari tahun 1998 sampai dengan 2004. Kemudian penulis pindah tempat tinggal di Cirebon dan mengajar di TK Nurul Wathoni di kebon kunir Desa Kedung Jaya Kecamatan Kedawung selama 5 tahun dari tahun 2005 sampai dengan 2014 kemudian mengajar di TK Aisyiyah Bustanul Athfal dari tahun 2015 sampai dengan sekarang, seiring dengan aktifitas penulis sebagai guru TK melanjutkan Pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di IAI Bunga Bangsa Cirebon dan lulus pada tahun 2018.

DAFTAR PUSTAKA

Al-qur'an surat Al-alaq ayat 1-5

Campbell, Linda, dkk. *Multiple Intelligences Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*. Jakarta, (2002)

DR. Abdullah BIN Muhammad Alu Syaiku, *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 3* (Jakarta Imam Asy Syafi'I, 2003)

<http://blog.unnes.ac.id/diahayu/2015/11/19/dap-developmentally-appropriate-practice/>

[http://Literatur book, blog spot.com/2014/12\(siagaan,2001](http://Literatur book, blog spot.com/2014/12/siagaan,2001)

<http://repository.upy.ac.id/406/1/artikel%20isnaeni.pdf>http://eprints.uny.ac.id/27822/1/FERI%20WAHYUNINGSIH_11103241060.pdf

<http://www.dic.or.id/hadist-tentang-kewajiban-menuntut-ilmu/>

Kagan dan kagan, 2013 dalam Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (kencana,2016)

Kaiser, 2012 dalam strategi Lilis Madyawati *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (Kencana,2016.0607)

Lilis Masyawati 2016. *Strategi pengembangan Bahasa pada anak*.

Lwin, May, dkk, , *How to Multiply Your Child's Intelligences: Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Jakarta, (2005)

Madyawati Lilis, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Kencana, 2016. 0607),

Muliawan, Jasa Ungguh, *Manajemen play group da TK*. (Yogyakarta, Diva press: 2009)

Nurbina Dhieni, dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2006)

Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*, Jogjakarta (2012)

Sudono, Anggani. *Alat Permainan dan sumber belajar. TK*. (Jakarta:1995)

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung alfabeta, 2018)

Suharsimi Arikunto.op.cit.hlm 115. *Metode penelitian kuantitatif Toto Syatori Nasehudin dan Nanang Gozali.hlm 120*)

Sujiono, Bambang dan Yuliana Nurani Sujiono 2010. *Bermain Keatif Berbasis Kecerdasan Jamak*

Tedjasaputra, Mayke S, *Bermain Mainan dan Permainan Untuk Pendidik Usia Dini* (Jakarta : Grasindo, 2001)

Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta : Pustaka baru press, 2014)

Lampiran 1

Daftar Nama Siswa Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tengantani Cirebon Tahun pelajaran 2017/2018

No	Nama Siswa	L/P
1	Ahmad Eza	L
2	Ayudiya Farere	P
3	Alsya Devana	P
4	Fivia Asmaranti	P
5	Gisa Septiani	P
6	Haedar Ilham	L
7	Hasna Labiba	P
8	Jesky Saputra	L
9	Muhammad Afgan	L
10	Muhamad Gumilar	L
11	Muhamad Zaenudin	L
12	Muhamad Rido	L
13	Naufal Al Rasyid	L
14	Refan Ananda	L
15	Randi Dean	L
16	Septiana Meifa	P
17	Sayidin Maulana. A	L
18	Vivi Fauzia	P
19	Vega Althair	L
20	Zahra Aprilliani	P

Lampiran 2

Pedoman Tes Mengenal *Puzzle Huruf* TK Aisyiyah Bustanul Athfal

Tengah-tani Kabupaten Cirebon

No	Indikator	Kriteria Penilaian				Skor
		BB*	MB*	BSH*	BSB*	
1	Mengenal bentuk huruf A – Z					
2	Mengenal huruf awal dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya					
3	Mengenal huruf akhir dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya					
4	Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf awal yang sama					
5	Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf akhir yang sama					
6	Mampu menghubungkan 2 suku kata					
7	Mampu membaca 2					

	suku kata yang di gabungkan					
8	Mampu menghubungkan gambar / benda dengan kata					

Cirebon, 2018

Guru

Apong Sulaeha

Lampiran 3

JADWAL KEGIATAN PENELITIAN

No	Kegiatan Penelitian	Bulan ke				
		1	2	3	4	5
1	Persiapan penelitian menyusun kegiatan, sampling, instrumen, bahan ajar, perizinan, dan lain – lain.	✓				
2	Pengumpulan data di lapangan		✓			
3	Pengolahan dan analisis data			✓		
4	Penyusunan skripsi			✓	✓	✓

Cirebon,.....2018

Mengetahui
Kepala TK Aisyiyah Bustanul Athfal

Guru Pengajar

Dea Anandiya I.P. S.Pd

APONG SULAEHA

Lampiran 4

Rekapitulasi Nilai Kecerdasan Bahasa Anak

TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tengahtani Cirebon

Sebelum penggunaan media *puzzle huruf*

No	Nama Siswa	Penilaian								Total	Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	Ahmad Eza	40	40	40	40	40	40	40	40	320	40	BB
2	Alsya Devana	65	55	65	65	65	65	65	65	510	64	MB
3	Ayu Diya .F	40	40	40	40	40	40	40	40	320	40	BB
4	Fivia Asmaranti	65	55	65	65	65	65	65	75	520	65	MB
5	Gisa Septiani	65	45	50	55	45	45	45	50	400	50	BB
6	Haedar Ilham	55	55	45	45	40	40	40	40	360	45	BB
7	Hasna Labiba	65	55	45	45	45	45	50	50	400	50	BB
8	Rehan Albara	65	55	65	65	65	65	65	65	510	64	MB
9	M. Afgan	55	55	45	40	40	40	45	40	360	45	BB
10	M. Gumilar	75	60	60	60	60	60	60	55	490	61	MB
11	M. Zaenudin	75	60	60	60	45	45	45	50	440	55	BB
12	Muhamad rido	40	40	40	40	40	40	40	40	320	40	BB
13	Naufal Al .R	75	60	60	60	45	45	50	45	440	55	BB
14	Randi Dean	65	55	60	60	60	60	60	60	480	60	MB
15	Revan Ananda	80	60	80	80	80	60	60	60	560	70	BSH
16	Septiana Meifa	65	50	55	45	45	45	50	45	400	50	BB
17	S. Maulana A	65	55	60	60	60	60	60	60	480	60	MB
18	Vivi Fauziah	80	60	75	75	70	80	60	60	560	70	BSH
19	Vega Althair	80	70	80	80	70	80	70	70	600	75	BSH
20	Zahra Aprilliani	80	80	80	80	80	80	80	80	640	80	BSB
Jumlah										9110	1138.8	
Rata-rata										455.5	56.9	BB
Nilai Maksimal										640	80	
Nilai Minimal										320	40	

Lampiran 5

Rekapitulasi Nilai Kecerdasan Bahasa Anak

TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tengahtani Cirebon

Sesudah penggunaan media *puzzle huruf*

No	Nama Siswa	Penilaian								Total	Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	Ahmad Eza	80	65	50	50	50	50	65	70	480	60	MB
2	Alsya Devana	80	70	60	60	65	65	75	85	560	70	BSH
3	Ayu Diya .F	50	50	50	50	50	50	50	50	400	50	BB
4	Fivia Asmaranti	100	100	100	100	100	100	100	100	800	100	BSB
5	Gisa Septiani	100	100	95	85	85	95	100	100	760	95	BSB
6	Haedar Ilham	80	90	85	85	90	85	80	85	680	85	BSB
7	Hasna Labiba	100	100	80	80	80	80	100	100	720	90	BSB
8	Rehan Albara	100	100	95	90	95	85	95	100	760	95	BSB
9	M. Afgan	100	80	65	65	65	65	80	100	620	78	BSH
10	M. Gumilar	90	65	75	75	60	60	65	70	560	70	BSH
11	M. Zaenudin	80	90	85	85	85	80	85	90	680	85	BSB
12	Muhamad rido	80	90	85	85	90	85	80	85	680	85	BSB
13	Naufal Al. R	100	100	85	95	90	95	95	100	760	95	BSB
14	Randi Dean	100	100	80	85	75	85	95	100	720	90	BSB
15	Revan Ananda	100	100	95	85	95	85	100	100	760	95	BSB
16	Septiana Meifa	80	70	60	60	50	80	80	80	560	70	BSH
17	S. Maulana A	80	90	85	85	85	80	85	90	680	85	BSB
18	Vivi Fauziah	100	100	90	95	85	95	95	100	760	95	BSB
19	Vega Althair	100	100	100	100	100	100	100	100	800	100	BSB
20	Zahra Aprilliani	100	100	100	100	100	100	100	100	800	100	BSB
Jumlah										13540	1692.5	
Rata-rata										677	84.6	BSB
Nilai Maksimal										800	100	
Nilai Minimal										400	50	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)

Tema : Tanaman
Sub tema / sub-sub tema : Tanaman sayuran / cabe, padi, tomat, tebu ,terong
Semester/ Minggu : I / IV
Hari tanggal : Senin 20 Maret 2018
Kompetensi Dasar :

- 1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya
- 3.3. Mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakan untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- 4.12. Menunjukkan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
- 3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
- 2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 3.15. Mengenal berbagai karya dan alat seni
- 4.15. Menunjukkan karya dan alat tivitas seni dengan menggunakan berbagai karya.

Materi / indikator

1. Menyebutkan macam-macam tanaman sayuran ciptaan Allah
2. Bermain peran menanam tanaman sayuran
3. Bermain puzzle huruf menyusun kata tanaman sayuran
4. Permain melengkapi huruf yang hilang pada kata cabe padi tomat tebu terong
5. Memiliki sikap percaya diri
6. Mewarnai gambar tanaman sayuran

Alat dan bahan

1. Gambar tanaman sayuran
2. Kartu kata nama sayuran
3. Pacul (alat tiruan) gayung biji cabe
4. *Puzzle huruf*
5. LKa (melengkapi huruf yang hilang)
6. Pensil warna atau crayon

Langkah-langkah kegiatan

I. Pembukaan

- Apersepsi
- Mengkondisikan kelas
- Bermain peran menanam tanaman sayuran

II. Kegiatan inti

- Kondisi dalam bentuk setengah lingkaran
- Anak mengamati gambar dan nama sayuran
- Guru memberi kesempatan pada anak untuk menanyakan tentang tanaman sayuran
- Guru menjelaskan cara bermain menggunakan *puzzle huruf* yang dikaitkan dengan mengenal keaksaraan awal yaitu mengenal huruf menyebutkan simbol huruf vokal dan konsonan mengenal huruf awal dan akhir dari nama benda menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal dan akhir yang sama menghubungkan dua suku kata dan membaca dua suku kata yang digabungkan
- Anak diajak bermain menggunakan *puzzle huruf* sesuai dengan kegiatan mengenal keaksaraan awal

III. Penutup

- Anak bersama guru menyebutkan huruf vokal dan konsonan dan membaca dua suku kata yang digabungkan
- Anakan burung merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan

PENILAIAN CEKLIS HARI INI

Hari / tanggal : Senin 20 Maret 2018
 Minggu ke : IV
 Tema / sub tema : Tanaman / Tanaman Sayuran
 Sub – sub tema : cabe, padi, tomat, tebu, terong
 Kelompok : B

ASPEK PERREMB	KD	INDIKATOR	Hasil Peilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1	Menyebutkan macam – macam tanaman sayuran ciptaan Allah				
FISIK MOTORIK	3.3 – 4.3	Bermain peran menanam taaman sayuran				
KOGNITIF	3.5 – 4.5	Bermain <i>puzzle huruf</i>				
SOSIAL EMOSIONAL	2.5	Memiliki sikap percaya diri				
BAHASA	3.12 – 4.12	Bermai melengkapi huruf yang hilang pada kata cabe, padi, tomat, tebu, terong				
SENI	3.15 – 4.15	Mewarnai gambar tanaman sayuran				

Mengetahui ,
Kepala TK

Cirebon,
Guru Kelas

LEMBAR PENGAMATAN SEBELUM PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* HURUF

No	Penilaian Nama Anak	INDIKATOR															
		Mengenal bentuk huruf A – Z				Mengenal huruf awal dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya				Mengenal huruf akhir dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya				Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf awal yang sama			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Ahmad Eza	40				40				40				40			
2	Ayu Diya Farereh		65				65				65				65		
3	Alsya Devana	40				40				40				40			
4	Fivia Asmaranti		65			55					65				65		
5	Gisa Septiani		65			45				50				55			
6	Hasna Labiba		65			55				45				45			
7	Haedar Ilham	55				55				45				45			
8	Rehan Albara		65			55					65				65		
9	Muhamad Gumilar		75				60				60				60		
10	Muhamad Zaeudin		75				60				60				60		
11	Muhamad Rido	40				40				40				40			
12	Muhammad Afgan	55				55				45				40			

13	Naufal Al Rasyid			75			60				60				60		
14	Randi Dean		65			55					60				60		
15	Refan Ananda				80		60						80				80
16	Sayidin Maulana A		65			55					60				60		
17	Septian Meifa		65			50				55				45			
18	Vega Althair				80			70					80				80
19	Vivi Fauziah				80		60					75				75	
20	Zahra Aprilliani				80				80				80				80

LEMBAR PENGAMATAN SEBELUM PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE HURUF

No	Penilaian Nama Anak	INDIKATOR																Skor
		Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf akhir yang sama				Mampu menghubungkan 2 suku kata				Mampu membaca 2 suku kata yang di gabungkan				Mampu menghubungkan gambar / benda dengan kata				
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1	Ahmad Eza	40				40				40				40				320
2	Ayu Diya Farereh		65				65				65				65			510
3	Alsya Devana	40				40				40				40				320
4	Fivia Asmaranti		65				65				65				65			520
5	Gisa Septiani	45				45				45				50				400
6	Hasna Labiba	45				45				50				50				400
7	Haedar Ilham	40				40				40				40				360
8	Rehan Albara		65				65				65				65			510
9	Muhamad Gumilar		60				60			45				55				490
10	Muhamad Zaeudin	45				45				40				50				440
11	Muhamad Rido	40				40				45				40				320
12	Muhammad Afgin	40				40				50				40				360

13	Naufal Al Rasyid	45				45				50				45				440
14	Randi Dean		60				60			50					60			480
15	Refan Ananda				80		60				60				60			560
16	Sayidin Maulana A		60				60				60				60			480
17	Septian Meifa	45				45				50				45				400
18	Vega Althair			70					80		70				70			600
19	Vivi Fauziah			70					80		60				60			560
20	Zahra Aprilliani				80				80				80				80	640

Cirebon, 20 Maret 2018

Peneliti

(Apong Sulaeha)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)

Tema : Tanaman
Sub tema / sub-sub tema : Tanaman sayuran / cabe, padi, tomat, tebu ,terong
Semester/ Minggu : I / IV
Hari tanggal : Selasa 3 April 2018
Kompetensi Dasar :

- 1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya
- 3.3. Mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakan untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- 4.12. Menunjukkan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
- 3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
- 2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 3.15. Mengenal berbagai karya dan alat seni
- 4.15. Menunjukkan karya dan alat tivitas seni dengan menggunakan berbagai karya.

Materi / indikator

7. Menyebutkan macam-macam tanaman sayuran ciptaan Allah
8. Bermain peran menanam tanaman sayuran
9. Bermain puzzle huruf menyusun kata tanaman sayuran
10. Permain melengkapi huruf yang hilang pada kata cabe padi tomat tebu terong
11. Memiliki sikap percaya diri
12. Mewarnai gambar tanaman sayuran

Alat dan bahan

7. Gambar tanaman sayuran

8. Kartu kata nama sayuran
9. Pacul (alat tiruan) gayung biji cabe
10. *Puzzle huruf*
11. LKa (melengkapi huruf yang hilang)
12. Pensil warna atau crayon

Langkah-langkah kegiatan

IV. Pembukaan

- Apersepsi
- Mengkondisikan kelas
- Bermain peran menanam tanaman sayuran

V. Kegiatan inti

- Kondisi dalam bentuk setengah lingkaran
- Anak mengamati gambar dan nama sayuran
- Guru memberi kesempatan pada anak untuk menanyakan tentang tanaman sayuran
- Guru menjelaskan cara bermain menggunakan *puzzle huruf* yang dikaitkan dengan mengenal keaksaraan awal yaitu mengenal huruf menyebutkan simbol huruf vokal dan konsonan mengenal huruf awal dan akhir dari nama benda menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal dan akhir yang sama menghubungkan dua suku kata dan membaca dua suku kata yang digabungkan
- Anak diajak bermain menggunakan *puzzle huruf* sesuai dengan kegiatan mengenal keaksaraan awal

VI. Penutup

- Anak bersama guru menyebutkan huruf vokal dan konsonan dan membaca dua suku kata yang digabungkan
- Anakan burung merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan

PENILAIAN CEKLIS HARI INI

Hari / tanggal : Selasa 3 April 2018
 Minggu ke : IV
 Tema / sub tema : Tanaman / Tanaman Sayuran
 Sub – sub tema : cabe, padi, tomat, tebu, terong
 Kelompok : B

ASPEK PERREMB	KD	INDIKATOR	Hasil Peilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1	Menyebutkan macam – macam tanaman sayuran ciptaan Allah				
FISIK MOTORIK	3.3 – 4.3	Bermain peran menanam taaman sayuran				
KOGNITIF	3.5 – 4.5	Bermain <i>puzzle huruf</i>				
SOSIAL EMOSIONAL	2.5	Memiliki sikap percaya diri				
BAHASA	3.12 – 4.12	Bermai melengkapi huruf yang hilang pada kata cabe, padi, tomat, tebu, terong				
SENI	3.15 – 4.15	Mewarnai gambar tanaman sayuran				

Mengetahui ,
Kepala TK

Cirebon,
Guru Kelas

LEMBAR PENGAMATAN SESUDAH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE HURUF

No	Penilaian Nama Anak	INDIKATOR															
		Mengenal bentuk huruf A – Z				Mengenal huruf awal dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya				Mengenal huruf akhir dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya				Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf awal yang sama			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Ahmad Eza				80		65			50				50			
2	Ayu Diya Farereh				80			70			60				60		
3	Alsya Devana	50				50				50				50			
4	Fivia Asmaranti				100				100		√		100				100
5	Gisa Septiani				100				100					95			85
6	Hasna Labiba				100				100					80			80
7	Haedar Ilham				80				90					80			85
8	Rehan Albara				100				100					95			90
9	Muhamad Gumilar				90		65						75			75	
10	Muhamad Zaeudin				80				90					85			85
11	Muhamad Rido				80				90					85			85
12	Muhammad Afgan				100				80		65				65		

13	Naufal Al Rasyid				100				100				85				95
14	Randi Dean				100				100				80				85
15	Refan Ananda				100				100				95				85
16	Sayidin Maulana A				80				90				85				85
17	Septian Meifa				80				70		60				60		
18	Vega Althair				100				100				100				100
19	Vivi Fauziah				100				100				90				95
20	Zahra Aprilliani				100				100				100				100

LEMBAR PENGAMATAN SESUDAH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE HURUF

No	Penilaian Nama Anak	INDIKATOR																
		Mampu menyebutkan kata – kata yang mempunyai huruf akhir yang sama				Mampu menghubungkan 2 suku kata				Mampu membaca 2 suku kata yang di gabungkan				Mampu menghubungkan gambar / benda dengan kata				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1	Ahmad Eza	50				50					65					70		480
2	Ayu Diya Farereh		65				65					75					85	560
3	Alsya Devana	50				50				50				50				400
4	Fivia Asmaranti				100				100				100				100	800
5	Gisa Septiani								100				100					760
6	Hasna Labiba				80				80				100				85	680
7	Haedar Ilham				90				80				100				100	720
8	Rehan Albara				95				85				95				100	760
9	Muhamad Gumilar		60						95		65					70		560
10	Muhamad Zaeudin				90				80				85				90	680
11	Muhamad Rido				90				85				80				85	680

12	Muhammad Afgan		65				65					80				100	620
13	Naufal Al Rasyid				90				95			95				100	760
14	Randi Dean				75				85			95				100	720
15	Refan Ananda				95				85			100				100	760
16	Sayidin Maulana A				85				80			85				90	680
17	Septian Meifa	50							80			80				80	560
18	Vega Althair				100				100			100				100	800
19	Vivi Fauziah				85				95			95				100	760
20	Zahra Aprilliani				100				100			100				100	800

Cirebon, 3 April 2018

Peneliti
(Apong Sulacha)

RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN MINGGUAN

SENIN

(MACAM – MACAM SAYUR)

- Mengamati macam – macam sayur
- Bercakap – cakap tentang sayuran berwarna
- Membedakan atau mengelompokan jenis sayuran berdasarkan warna
- Bermain peran pelagang sayur
- Menghubungkan ambar sayur dengan simbol yang melambangkannya

SELASA

(SAYURAN HIJAU)

- Mengamati sayur yang berwarna hijau
- Bercakap – cakap tentang sayur bewarna hijau
- Menyebutkan kata “bayam, sawi, kangkung”
- Bermain peran “jualan sayur”
- Mengenal manfaat sayur
- Tepuk tangan dengan dua pola

....

RABU

(SAYUR SOP)

- Mengamati sayur untuk sayur sop
- Bercakap – cakap tentang sayur “wortel, kol, kentang, tomat”
- Melipat membuat wortel dari kertas
- Mengenal manfaat wortel, kol, kentang
- Bermain masak – masakan

KELOMPOK / USIA : B/5-6 Thn
Semester/Minggu : 2/2
Tema/ Sub Tema : Tanaman / Tanaman Sayuran

KEGIATAN UNTUK MENCAPAI KD :
1.1, 1.2, 2.2, 2.5, 3.3-4.3, 3.5-4.5 3.6-4.6
3.11-4.11 3.12, 4.12, 3.15, 4.15

Pucak Tema :

Pembuat Jus Tomat

KAMIS

(KACANG PANJANG)

- mengenai sayur kacang panjang dan buncis
- bercakap – cakap tentang perbedaan kacang panjang dan buncis
- mengukur panjang kacang tanah dan buncis
- menghitung jumlah kacang panjang
- meniru menulis kata “buncis”

JUM'AT

(TOMAT)

- Mengamati Tomat
- bercakap – cakap tentang rasa tomat
- meniru menulis kata “tomat”
- menghitung jumlah tomat dalam keranjang ibu
- menyebutkan bentuk dan warna tomat

SABTU

(JUS TOMAT)

- Mengamati buah tomat untuk jus
- Bercakap – cakap tentang jus tomat
- membuat jus tomat
- menghitung jumlah gelas yang dipakai minum jus tomat
- senangnya mengenal sayur



INSTITUT AGAMA ISLAM BUNGA BANGSA CIREBON
IAI BBC CIREBON

SK. Dirjen Pendis Perubahan Bentuk Institut No. 3456 Tahun 2015
 Terakreditasi BAN-PT No. 553/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2015
 Kampus : Jln. Widarasari III-Tuparev-Cirebon Telp. 0231-246215
 Web : www.iaibbc.ac.id Email : staibbc.cirebon@gmail.com

Program Pascasarjana
 S2 Manajemen Pendidikan Islam
 Fakultas Tarbiyah :
 S1 Pendidikan Agama Islam
 S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 S1 Manajemen Pendidikan Islam
 S1 Bimbingan Konseling Islam
 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam :
 S1 Ekonomi Syariah
 S1 Perbankan Syariah
 Fakultas Dakwah dan Komunikasi
 S1 Komunikasi Penyiaran Islam

BUKTI TATAP MUKA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : APONG SULAEMA
 Nomor Pokok : 03
 Prodi : PAUD
 Dosen Pembimbing : 1. Dr. Mumun M. M. S. 1
 2. Cucun Novianti, MA
 Judul Skripsi : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE HURUF
 DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN BAHASA
 PADA ANAK KELOMPOK B DI TK AISYIAH BUSTANUL ATHFAL
 DESA KALIBARU TENGAH PANI

NO	HARI/TANGGAL BIMBINGAN	KEGIATAN BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING
1	30/1/18	Consultasi judul	
2	2/3/18	Perubahan judul proposal menjadi Efektivitas Pengguna Media Puzzle Huruf di Meningkatkan Kecerdasan Bahasa	
3	3/3/18	- Referensi - Kaji Teori	
4	9-4-18	BAB I BAB II → teori bab 2 diperbanyak BAB III → ikub pedoman	
5	6-7-2018	BAB III tabel di halaman 28 diganti dengan semua istilah asing (Inggris, Arab, Jerman, Sunda Jawa, dll. hrs daerah) miringkan penjadwalan peneliti hrs diberi tanda centang footnote	
6	13-8-2018	Bimbingan BAB IV	
7	1-9-2018	BAB IV & V, revisi bab W, lihat contoh punya Ayu / @asin	

8 19-10-2018 Acc untuk disidangkan
 Cirebon,

Mengetahui,
 Dekan

Mahasiswa,



INSTITUT AGAMA ISLAM BUNGA BANGSA CIREBON
IAI BBC CIREBON

SK. Dirjen Pendis Perubahan Bentuk Institut No. 3456 Tahun 2015
 Terakreditasi BAN-PT No. 553/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2015
 Kampus : Jln. Widarasari III-Tuparev-Cirebon Telp. 0231-246215
 Web : www.iaibbc.ac.id Email : staibbc.cirebon@gmail.com

Program Pascasarjana
 S2 Manajemen Pendidikan Islam
 Fakultas Tarbiyah :
 S1 Pendidikan Agama Islam
 S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 S1 Manajemen Pendidikan Islam
 S1 Bimbingan Konseling Islam
 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam :
 S1 Ekonomi Syariah
 S1 Perbankan Syariah
 Fakultas Dakwah dan Komunikasi
 S1 Komunikasi Penyiaran Islam

BUKTI TATAP MUKA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : APONG SULAHA
 Nomor Pokok : 03
 Prodi : PIAUD
 Dosen Pembimbing : 1. Dr. Mumun M. M. S1
 2. Cucum Novianti MA
 Judul Skripsi : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE HURUF
 DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN BAHASA PADA
 ANAK KELOMPOK B DI TK AISYIAH BUSTANUL ATHFAL
 DESA KALIBARU TENGAHTANI

NO	HARI/TANGGAL BIMBINGAN	KEGIATAN BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING
1	6-4-2018	Bab I - <u>II</u> : Penulisan footnote - EYD. - Penjelasan spesifik dlu km.	
2	13-4-2018	Langkah-langkah guru menggunakan media puzzle huruf dan bagannya.	
3	9-6-2018	BAB I - <u>I</u> Pembahasan lebih diperinci tentang kecerdasan bahasa	
4	6-7-2018	BAB <u>II</u> - Tempat dan waktu penelitian (keadaan fasilitas TK Aisyiah di kl B - Pedoman tes	
5	3/8 18	BAB <u>II</u> . Penjelasan Teori dan Teknik penelitian.	
6	13/8 18	BAB <u>II</u> Penjelasan relevansi Teori dg tempat penelitian.	
7	20/8 18	A @ @	

Mengetahui,
 Dekan

Cirebon,

Mahasiswa,



INSTITUT AGAMA ISLAM BUNGA BANGSA CIREBON
IAI BBC CIREBON

SK. Dirjen Pendis Perubahan Bentuk Institut No. 3456 Tahun 2015
Terakreditasi BAN-PT No. 553/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2015
Kampus : Jln. Widarasari III-Tuparev-Cirebon Telp. 0231-246215
Web : www.iaibbc.ac.id Email : staibbc.cirebon@gmail.com

Fakultas Pendidikan Islam :
S1 Pendidikan Agama Islam
S1 Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
S1 Manajemen Pendidikan Islam

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam :
S1 Ekonomi Syariah
S1 Perbankan Syariah

Fakultas Dakwah dan Komunikasi Penyiaran Islam
S1 Komunikasi Penyiaran Islam

Nomor : 561/IAI-BBC/I/2019
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian
Kepada Yth.
Bapak/Ibu Kepala TK Aisyiyah Busthanul Athfal
Di
Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka penyelesaian studi pada Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon, mahasiswa diwajibkan menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat dalam menempun Ujian Sidang.

Sehubungan hal tersebut bersama ini kami mohon kiranya Bapak / Ibu memberikan izin kepada :

Nama : **Apong Sulaeha**

NIM : **2014.3.2.00126**

Alamat: Blok Iakarjero Desa Kalibaru Kec. Tengahtani Cirebon

Untuk melakukan observasi di sekolah / lingkungan kerja Bapak / Ibu sebagai bahan kajian dalam proses Penyusunan Skripsi, dengan judul :

"Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Huruf Dalam Meningkatkan Kecerdasan Bahasa Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Busthanul Athfal Desa Kalibaru Tengahtani Cirebon".

Adapun waktu penelitian pada tanggal **5 Januari s.d 28 Mei 2018**

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Cirebon, 3 Januari 2018
Wakil Rektor I,

Drs. Sulaiman, M.MPd.
NIDN. 2118096211



**PIMPINAN CABANG 'AISYIYAH TENGAH TANI
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL**

Blok Lakarjero RT.001 RW.005 Desa Kalibaru
Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon 45174
(e-mail : tkabatengahtani@gmail.com)



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : A1/017/TK.ABA/VI/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : **DEA ANANDYA INDAH P, S.Pd.**
NIP : -
Pangkat / Golongan : -
Jabatan : Kepala TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal
Alamat Lembaga : Blok Lakarjero RT.001 RW.005 Desa Kalibaru
Kec. Tengah Tani Kab. Cirebon

Menerangkan bahwa nama di bawah ini :

Nama Lengkap : **APONG SULAEHA**
NIM : 2014.3.2.00126
Jurusan : PIAUD
Fakultas : Tarbiyah
Asal Perguruan Tinggi : IAI Bunga Bangsa Cirebon

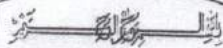
Adalah benar bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal pada tanggal **05 Januari s.d 28 Mei 2018**. Penelitian tersebut dimaksudkan guna penyusunan skripsi beliau yang berjudul "**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE HURUF DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN BAHASA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL DESA KALIBARU TENGAH TANI CIREBON**"

Demikian Surat Keterangan ini saya buat dengan sebenarnya dan agar dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya saya sampaikan terimakasih.

Tengah Tani, 05 Juni 2018

Kepala TK
'Aisyiyah Bustanul Athfal

Tema : Tanaman.



Sub Tema : Jenis-jenis tanaman
(misalnya : cabe, tomat, padi, gandum).

Bahasa : Menghubungkan
gambar atau benda dengan
kata.

Tanaman atau tumbuh-tumbuhan karunia dari Allah.
Lengkapi huruf yang hilang pada kata di bawah gambar !



c a b e



a a d d



t o m a t



t e b u



t e r o n g



PENJELASAN PENERAPAN *PUZZLE* HURUF

