

Mengembangkan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini Melalui Permainan Kotak Ajaib Di Raudhatul Athfal Munzhiroh 3 Kulim Kota Pekanbaru
Nikmah¹, Inmaryanto², Elfita³

Article Info

Abstract

Keywords:

Indonesian Children; Magic Box Game

This research is motivated by the lack of children's Indonesian language development, some children have not been able to recognize simple words and some children are less active in learning. The purpose of this study was to determine the improvement of children's Indonesian language skills by using the magic box game through the CAR research method (Classroom Action Research). This research was conducted in two cycles and each cycle was conducted in two meetings. In order for this classroom action research to be successful without any obstacles that interfere with the smooth running of the research, the researcher arranges the stages that are passed in classroom action research, namely: 1) Action planning/preparation, 2) Action implementation, 3) Observation, and 4) Reflection. The subjects in this study were B1 class students with 16 students, namely in the first semester of the 2022/2023 academic year at RA Munzhiroh 3 Kulim Pekanbaru City. Meanwhile, the object of this research is the use of the magic box game to improve the development of Indonesian in children. The research data were collected through teacher observation techniques and children's activities and documentation. After the data is collected through observation, the data is processed using the percentage formula. The results of this study are an increase in the learning process carried out by the teacher and the children's Indonesian language skills. Observation of children's activities also increased, this can be seen from the initial data to cycle II meeting 2. Initial data 41.27%, Cycle II meeting 2 obtained an average percentage of 85.28%. So that the overall increase in teacher activity obtained an average percentage of 44.01%.

Kata Kunci:

Bahasa Indonesia Anak; Permainan Kotak Ajaib;

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya perkembangan bahasa Indonesia anak, beberapa anak belum mampu mengenal kata sederhana dan beberapa anak kurang aktif dalam pembelajaran. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan bahasa Indonesia anak dengan menggunakan permainan kotak ajaib melalui metode penelitian PTK (Penelitian

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Kifayah Riau, Indonesia
Email: nikmah@stai-alkifayahriau.ac.id

² Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Kifayah Riau, Indonesia
Email: inmaryanto@stai-alkifayahriau.ac.id

³ Raudhatul Athfal Munzhiroh 3 Pekanbaru, Indonesia
Email: elfita@gmail.com

Tindakan Kelas). Penelitian ini dilakukan dua siklus dan tiap siklus dilakukan dua kali pertemuan. Agar penelitian tindakan kelas ini berhasil dengan baik tanpa hambatan yang mengganggu kelancaran penelitian, peneliti menyusun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: 1) Perencanaan/ persiapan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas B1 dengan jumlah siswa 16 yaitu pada semester I tahun ajaran 2022/2023 di RA Munzhirah 3 Kulim Kota Pekanbaru. Sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah penggunaan permainan kotak ajaib untuk meningkatkan perkembangan bahasa Indonesia pada anak. Data penelitian ini dikumpulkan melalui teknik observasi guru dan aktivitas anak dan dokumentasi. Setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian ini adalah adanya peningkatan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan kemampuan bahasa Indonesia anak. Pengamatan aktivitas anak juga meningkat, hal ini dapat terlihat dari data awal hingga siklus II pertemuan 2. Data awal 41,27%, Siklus II pertemuan 2 diperoleh persentase rata-rata 85,28%. Sehingga peningkatan keseluruhan aktivitas guru diperoleh persentase rata-rata 44,01%.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) diarahkan untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat. Pendidikan tersebut dilakukan melalui pemberian pengalaman dan rangsangan yang kaya dan maksimal. Oleh karena itu, diperlukan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. pemberian rangsangan pendidikan untuk anak usia dini yang kondusif dapat dilaksanakan secara efektif dengan bantuan lembaga-lembaga pendidikan yang menyediakan layanan wahana bermain untuk anak-anak sebagai taman pendidikan prasekolah dasar (Khadijah, 2003: 45).

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 14 dinyatakan bahwa: Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2003: 45).

Bahasa Indonesia bagi anak usia dini berperan sebagai sarana untuk berpikir, mendengarkan, melakukan kegiatan bercerita, dan sarana bagi anak agar mampu membaca dan menulis. Peran Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan baik secara lisan maupun tertulis.

Anak usia dini juga sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang sangat pesat. Selain pertumbuhan dan perkembangan fisik dan motorik, perkembangan moral, sosial, emosional, intelektual dan bahasa juga berkembang amat pesat (Slamtet Suyanto, 2005: 7).

Perkembangan anak yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah perkembangan bahasa Indonesia pada anak usia 5-6 tahun. Bahasa Indonesia dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini terdiri atas: a) Memahami bahasa Indonesia reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita,

perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan; b) Mengekspresikan bahasa Indonesia, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa Indonesia pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan; dan c) Keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita (Permendikbud, 2014: 5).

Pentingnya mengembangkan kemampuan bahasa Indonesia pada anak usia dini juga dijelaskan dalam ayat alquran surah Ar Rahman ayat 3 dan 4 Allah SWT berfirman yang artinya Allah menciptakan manusia. Mengajarnya pandai berbicara (QS.Ar- Rahman : 3-4).

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

Perkembangan bahasa Indonesia pada anak usia dini dapat ditingkatkan melalui permainan yang menyenangkan bagi anak dan menarik. Bermain memang identik dengan dunia anak, permainan dapat dilakukan dengan cara menggunakan alat maupun tanpa menggunakan alat. Permainan yang cocok untuk anak adalah jenis permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak. Melalui kegiatan bermain, tanpa disadari anak sedang mempelajari berbagai istilah dan kosakata (Lilis (Lilis Madyawati, 2016: 135-136).

Bermain merupakan jendela perkembangan anak. Melalui bermain aspek perkembangan anak bisa ditumbuhkan secara optimal. Membiarkan anak-anak prasekolah bermain telah terbukti mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang berulang-ulang dan menimbulkan kepuasan bagi diri seseorang. Bermain sering dikatakan sebagai suatu fenomena yang alamiah dan luas serta memegang peran penting dalam proses perkembangan (Roestiyah, 2007: 18).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada kelompok B di RA Munzhiroh 3 Kulim Kota Pekanbaru, peneliti menemukan beberapa masalah sebagai berikut: terdapat beberapa anak yang kemampuan bahasa Indonesianya belum berkembang secara optimal, hal ini ditunjukkan dengan anak belum percaya diri untuk menceritakan kembali apa yang dirasakan anak, misalnya ketika guru melakukan kegiatan tebak-tebakan suatu benda saat pembelajaran hanya sebagian kecil anak yang mampu menebak benda tersebut dengan cara merabanya dan menceritakan benda tersebut sesuai dengan ciri-ciri yang dirasakan anak, anak belum mengenal kata yang ia lihat dengan benar dan anak masih susah mengikuti perintah yang disampaikan guru, selain itu ada beberapa anak yang belum mampu mengenal kata sederhana dalam bentuk tulisan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas B RA Munzhiroh 3 Kulim Kota Pekanbaru menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran untuk pengembangan bahasa Indonesia lebih kepada penekanan kemampuan pengenalan membaca dan menulis huruf yang dicontohkan guru, sedangkan untuk kemampuan berbicara dan bercerita kegiatan yang dilakukan metode kuis/tanya jawab, serta kurangnya penggunaan media

dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan anak usia dini lebih mudah mengerti dan memahami jika pembelajaran diterapkan dengan langsung praktek/menggunakan media, anak akan gampang mengingatnya karena langsung terlibat dalam kegiatan belajar tersebut. Sebelumnya guru sudah mengajarkan pembelajaran tentang huruf atau kata sederhana menggunakan kartu huruf, anak mampu mengamati huruf yang dikenalkan melalui kartu huruf tersebut, dengan menggunakan media ini beberapa anak mudah mengenal huruf dan kata sederhana, namun masih banyak anak merasa bosan karena media tersebut memiliki fungsi bermain yang terbatas yang dapat dimainkan dengan sedikit cara dan kegiatan saja.

Berdasarkan data awal yang penulis dapatkan di lapangan, maka peneliti tertarik meneliti tentang penggunaan media kotak ajaib untuk mengembangkan kemampuan bahasa Indonesia anak. Banyak permainan yang dapat mengembangkan bahasa Indonesia anak usia dini salah satunya adalah kotak ajaib. Dengan permainan kotak ajaib diharapkan dapat berpengaruh terhadap perkembangan bahasa Indonesia anak terutama dalam berbicara, bercerita dan penambahan kosakata untuk anak.

METODE

Penelitian mengembangkan kemampuan Bahasa Indonesia anak melalui permainan kotak ajaib ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas (Arikunto S, 2018: 3). Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek adalah siswa kelas B2 dengan jumlah siswa yang diteliti yaitu 16, pada semester I tahun ajaran 2022/ 2023 di RA Munzhiroh 3. Serta guru dan kepala sekolah guna membantu jalannya penelitian ini. Sesuai dengan jenis penelitian ini, yaitu penelitian tindakan kelas, maka penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada siklus I dan siklus II terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). Teknik Pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi. Menurut Arikunto S (2008:25) Teknik analisis data yaitu:

1. Aktivitas Guru

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka Persentase

F : Frekuensi yang sedang dicari

N : *Number of cases* (Jumlah Frekuensi banyaknya individu) 100%: Bilangan Tetap

Dalam menentukan kriteria maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian menurut Arikunto yaitu:

Tabel 1. Interval Penilaian Guru

No	Interval (%)	Kategori
1	85-100	Sangat baik
2	71-84	Baik
3	65- 70	Cukup
4	< 65	Kurang

2. Aktivitas Siswa

Data tentang hasil belajar siswa sebelum tindakan, siklus I dan siklus II diperoleh melalui observasi. Kemampuan anak diukur dari ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal.

Tabel 2. Interval Penilaian Aktivitas Anak

No	Interval (%)	Kategori
1	85-100	Berkembang Sangat Baik
2	71-84	Berkembang Sesuai Harapan
3	65- 70	Mulai Berkembang
4	< 65	Belum Berkembang

Untuk menghitung ketuntasan individu dan persentase ketuntasan klasikal, rumus yang digunakan adalah:

$$KI = \frac{SS}{SMI} \times 100$$

Keterangan:

KI = Ketuntasan Individu

SS = Skor hasil belajar Siswa

SMI = Skor Maksimal Ideal

PEMBAHASAN

1. Siklus I

Berdasarkan tabel data di atas aktivitas guru selalu meningkat dari data awal hingga siklus I pertemuan 1. Data awal 35,71%, Siklus I pertemuan 1 diperoleh persentase rata-rata 57,14% dan Siklus I pertemuan 2 diperoleh persentase rata-rata 78,57%.

Berdasarkan tabel data di atas aktivitas perkembangan bahasa Indonesia anak juga selalu meningkat dari data awal hingga siklus I pertemuan 2. Data awal 41,27%, Siklus I pertemuan 1 diperoleh persentase rata-rata 51, 82%, Siklus I pertemuan 2 diperoleh persentase rata-rata 59,76%.

Hasil siklus I menunjukkan adanya peningkatan persentasi dari setiap observasi baik observasi guru maupun aktivitas perkembangan bahasa Indonesia anak . Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media kotak ajaib sebagai alat permainan untuk meningkatkan perkembangan bahasa Indonesia pada anak usia RA sangat berpengaruh terhadap kemampuan mereka dan anak-anak

cenderung tertarik, senang dan merasa antusias untuk mengikuti permainan tersebut bersama temannya secara kelompok atau tim.

Teori tersebut diperkuat dengan bermain menggunakan alat yang paling kuat untuk membelajarkan kemampuan berbahasa Indonesia anak. Melalui komunikasi inilah anak dapat memperluas kosa kata dan mengembangkan daya penerimaan serta pengekspresian kemampuan berbahasa Indonesia mereka melalui interaksi dengan anak-anak lain dan orang dewasa pada situasi bermain spontan (Yuliani Nuraini Sujiono, 2013: 22).

2. Siklus II

Berdasarkan tabel data di atas aktivitas guru selalu meningkat dari data siklus 1 pertemuan 2 yaitu 78,57% meningkat pada siklus II pertemuan 1 yaitu 82,14 % dan Siklus II pertemuan 2 diperoleh persentase rata-rata 96,42%.

Berdasarkan tabel data di atas aktivitas perkembangan bahasa Indonesia anak juga selalu meningkat dari data siklus I pertemuan 2 yaitu 59,76% hingga siklus II pertemuan 2. Siklus II pertemuan 1 diperoleh persentase rata-rata 76,56%, Siklus II pertemuan 2 diperoleh persentase rata-rata 85,28%. Hasil siklus II menunjukkan adanya peningkatan persentasi dari setiap observasi baik observasi guru maupun aktivitas motorik kasar anak.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut secara umum anak di RA Munzhiroh 3 sudah bisa bermain pada kotak ajaib sehingga perkembangan basa Indonesia anakpun meningkat. Peningkatan ini terjadi sesuai dengan teori tentang kelebihan menggunakan permainan kotak ajaib untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak dan melatih kekompakan dan alat permainannyapun mudah didapat.

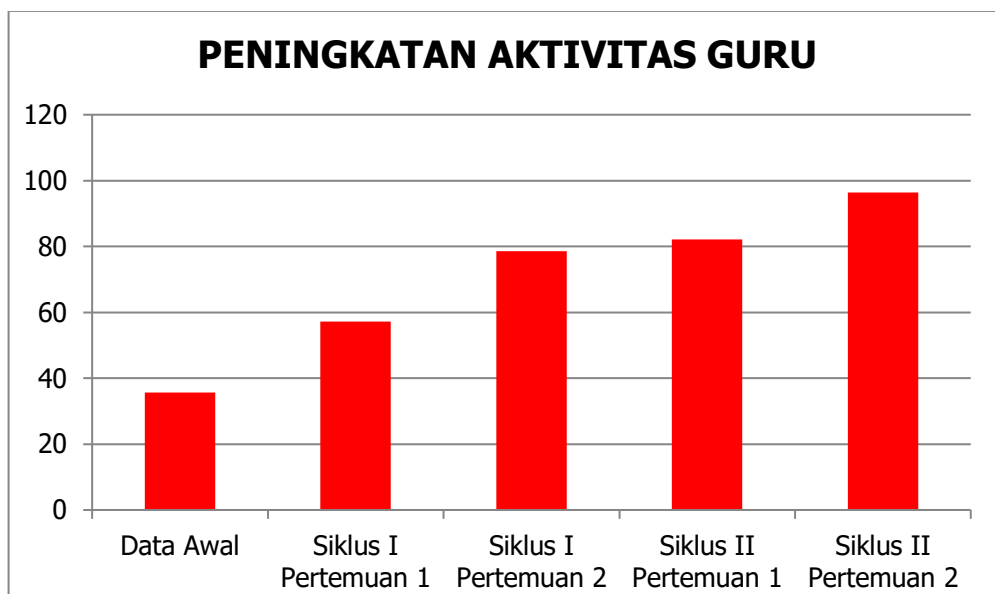
Kelebihan media kotak ajaib esuai dengan teori yaitu mudah disimpan karena ukurannya tidak memerlukan tempat yang besar, box yang tidak terlalu besar sehingga mudah untuk dibawa, teknik permainan yang fleksibel, bisa digunakan secara individu maupun kelompok, mudah penyajiannya dan aturan permainan yang mengharuskan pembelajar menyebutkan kata benda secara utuh sehingga pembelajar lebih teliti dalam menjawab. Aturan permainan tersebut menuntut pembelajar bisa menguasai kata benda secara utuh sehingga tujuan dari pembelajaran bisa tercapai (Ariska, K dan Suyadi, 2020: 137-147).

Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain, artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain akan membuat anak senang dan memberikan kepuasan pada dirinya. Berikut ini beberapa karakteristik bermain bagi anak (Montolalu, 2012: 13):

Dengan demikian banyak manfaat yang diperoleh dari permainan kotak ajaib dan berfungsi sebagai motivasi anak dalam perkembangan bahasa Indonesia anak, hal ini sesuai dengan teori Faktor motivasi, dalam belajar bahasa Indonesia seorang anak tidak terdorong demi bahasa Indonesia sendiri, anak belajar bahasa Indonesia karena kebutuhan dasar yang bersifat, seperti lapar, haus, serta perlu perhatian dan kasih sayang, motivasi ini yang berasal dari dalam diri anak (Syamsu Yusuf, 2012: 72).

Data aktivitas guru selalu meningkat dari data awal hingga siklus I pertemuan 1. Data awal 35,71%, Siklus I pertemuan 1 diperoleh persentase rata-rata 57,14%

dan Siklus I pertemuan 2 diperoleh persentase rata-rata 78,57%. pada siklus II pertemuan 1 yaitu 82,14 % dan siklus II pertemuan 2 diperoleh persentase rata-rata 96,42%. Maka diperoleh peningkatan secara keseluruhan sebesar 60,71%.

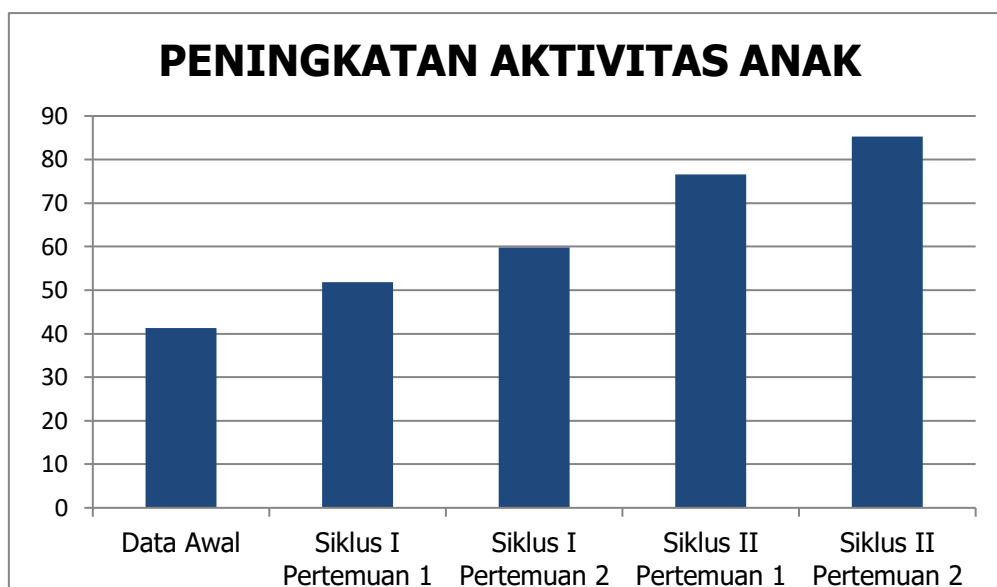


Gambar 1. Diagram Peningkatan Aktivitas Guru

Keterangan:

Data Awal	: 35,71%
Siklus I Pertemuan 1	: 57,14 %
Siklus I Pertemuan 2	: 78,57%
Siklus II Pertemuan 1	: 82,14 %
Siklus II Pertemuan 2	: 96,42%

Data aktivitas perkembangan bahasa Indonesia anak juga selalu meningkat dari data awal hingga siklus I pertemuan 2. Data awal 41,27%, Siklus I pertemuan 1 diperoleh persentase rata-rata 51, 82%, Siklus I pertemuan 2 diperoleh persentase rata-rata 59,76%. Siklus II pertemuan 1 diperoleh persentase rata-rata 76,56%, Siklus II pertemuan 2 diperoleh persentase rata-rata 85,28%. Maka diperoleh peningkatan aktivitas perkembangan bahasa Indonesia anak secara keseluruhan sebesar 44,01%.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Aktivitas Anak

Keterangan:

Data Awal	: 41,27%
Siklus I Pertemuan 1	: 51,82 %
Siklus I Pertemuan 2	: 59,76%
Siklus II Pertemuan 1	: 76,56 %
Siklus II Pertemuan 2	: 85,28%

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru selalu meningkat dari data awal hingga siklus II pertemuan 2, data awal 40% hingga data akhir pada siklus II pertemuan 2 90 % mencapai peningkatan hingga 50%.

2. Aktivitas Anak Mengenal Huruf Hijaiyah

Pengamatan aktivitas anak juga meningkat, hal ini dapat terlihat dari data awal hingga siklus II pertemuan 2. Data awal 43,21% hingga data akhir siklus II pertemuan 2 diperoleh persentase rata-rata 85,38%. Peningkatan keseluruhan aktivitas anak diperoleh persentase rata-rata 42,17%. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa dengan kegiatan penggunaan alat peraga edukatif melalui media stik es krim dan kertas origami dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B2 TK Bina Edukasi Kelurahan Rejosari Kecamatan Tenayan Raya Kota Pekanbaru.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Anas, Muhammad. (2014). *Alat. Peraga. &. Media. Pembelajaran.* Jakarta: Pustaka Education
- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek .* Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. (2008). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada

- Fransina Thresiana Nomleni & Theodora Sarlotha Nirmala Manu. (2018). *Pengembangan Media Audio Visual Dan Alat Peraga Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah*. Jakarta: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Hariyati, Titin. (2018). *Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Materi Huruf Hijaiyah Dengan Menggunakan Media Kartu Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas I MI Darussalam Sisodadi Taman Sidoarjo, dalam skripsi*. Surabaya: Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya
- Imroatun. (2017). *Pembelajaran Huruf Hijaiyah bagi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: State Islamic University Sunan Kalijaga
- Ismail, Andang. (2007). *Education Games, Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media
- Kusnawan. (2004). *Komunikasi Penyiaran Islam*. Bandung : Merah Press
- Ma'rifatul, Munjiah. (2009). *Imla' Teori dan Terapan*. Malang: UIN Malang Press
- Rahayu, Dwi. (2020). *Saku Santri Ala Montessori*. Jakarta: PT. Elek Media Komputindo
- Sa'adah. (2006). *Ilmu Tajwid Pedoman Membaca Al-Qur'an*. Surabaya: Khazanah Media Ilmu
- Sudjana, Nana. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru Bandung
- Sulaiman Saat & Sitti Mania. (2019). *Metodologi Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula*. Gowa: Pusaka Almaida
- Undang - undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003
- Undang-undang Guru dan Dosen UU RI No. 14 Th 2005 dan Peraturan Pemerintah RI No. 43, Th 2007
- Wibowo, Arif. (2021). *Tujuh Sunnah Harian Rasulullah*. Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management
- Wina Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup