



MENGEMBANGKAN BAHASA ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE*

Hermansyah Trimantara^{1*}, Neni Mulya², Uvi Liyana³

¹STKIP PGRI Bandar Lampung, Indonesia

^{1,2}Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

*Email: hermansyahtrimantara@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan bahasa sangatlah penting untuk dikembangkan, karena bahasa sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa pada anak usia 4-5 tahun diidentifikasi dengan berpartisipasi dalam percakapan, mengenal simbol-simbol, menyimak perkataan orang lain, menjawab pertanyaan sederhana, dan membacakan gambar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif *puzzle* di TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian adalah guru dan siswa. Alat pengumpul data yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu Observasi, Wawancara serta Dokumentasi. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif *puzzle* di TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung belum berkembang secara maksimal hal ini dibuktikan dari 15 anak, 5 anak (34%) Belum Berkembang, 8 anak (53%) anak masih Mulai Berkembang, 2 anak (13%) Berkembang Sesuai Harapan serta 0% Berkembang Sangat Baik.

Kata Kunci: Bahasa anak; Alat Permainan; Edukatif *Puzzle*.

ABSTRACT

Language development is very important to develop, as language plays an important role in everyday life. Languages in children aged 4-5 years are identified by participating in conversations, identifying symbols, listening to other people's words, answering simple questions, and reading pictures. The purpose of this research is to know the language development of children aged 4-5 years through an educative puzzle game in TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung. This study uses a type of descriptive qualitative study with subjects of research are teachers and students. The Data collector tools that the authors use in this study are observations, interviews and documentation. The results concluded that the development of the language of children aged 4-5 years through the instrument of educational games in KINDERGARTEN Bangsaku Bandar Lampung has not developed a maximum of this is evidenced from 15 children, 5 children (34 %) Undeveloped, 8 children (53%) Children still start growing, 2 children (13%) Develop as expected and 0% grow very we

Key Word : *Puzzle Games and Language Tools*

PENDAHULUAN

Anak usia dini ialah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan *fundamental*. Proses pertumbuhan dan perkembangan pada masa ini dalam berbagai aspek mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Salah satu perkembangan anak adalah perkembangan bahasa (Dewi, 2017; Syamsu Yusuf Ln, 2017). Pengertian ini, mencakup semua cara untuk berkomunikasi, bahwa pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang



atau symbol untuk mengungkapkan sesuatu pengertian menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimic muka (Ws, Prima, & Lestari, 2016).

Perkembangan bahasa anak meliputi empat aspek diantaranya mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek ini berkembang berkelanjutan dengan pengertian bahwa aspek membaca dan menulis terbentuk dari kemampuan aspek menyimak. Dunia anak usia dini adalah bermain dan belajar yang dilakukan bersamaan dengan bermain yang melibatkan semua indra anak. Salah satu metode yang dapat mendukung keterampilan anak yaitu melalui bermain (Perdani, 2013; Yuliani Nuraini Sujiono, 2013). Karna bermain merupakan kebutuhan bagi anak, sehingga melalui bermain anak memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya (Devianty, 2017; Sudarsana, 2018). Hal yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran untuk menarik perhatian anak dan merangsang pemikirannya (Rodiawati & Komarudin, 2018), sehingga untuk peningkatan perkembangan bahasa .

Bahasa dapat diartikan sebagai alat yang dipakai untuk membentuk pikiran, perasaan, keinginan, dan perbuatan. Selain itu bahasa juga dapat diartikan tanda yang jelas dari kepribadian yang baik ataupun yang buruk, tanda yang jelas dari keluarga serta bangsa, tanda yang jelas dari budi kemanusiaan.

Bromley mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol visual maupun verbal. Sedangkan *Chaer* mendefinisikan bahasa adalah alat verbal untuk komunikasi. Sebelumnya *Chaer* menegaskan bahasa sebagai suatu lambang bunyi yang bersifat arbitrer dan digunakan oleh sekelompok masyarakat untuk berinteraksi dan mengidentifikasi diri.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa Bahasa adalah alat verbal untuk berkomunikasi dengan orang lain, yang berguna untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri simbol visual maupun verbal. Simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dan dibaca. Sedangkan simbol verbal dengan diucap dan didengar.

Alat permainan edukatif merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang bermanfaat bagi perkembangan anak (M. Fadlillah, 2017; Nur, 2013; Tejaningrum, 2014). Salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan dan kecerdasan anak adalah permainan *Puzzle* (Astini,

Rachmayani, & Suarta, 2017; Muloke, Ismanto, & Bataha, 2017). *Puzzle* termasuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga gambar aslinya sesuai yang diinginkan. .

Permainan edukatif memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Adapun edukatif mempunyai arti nilai pendidikan. maka jika dipadukan permainan edukatif dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Soetjningsih berpendapat APE (Alat Permainan Edukatif) dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Dipertegas juga dengan Andang Ismail bahwa alat permainan edukatif (APE) sebagai alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang ditunjukkan membantu perkembangan anak.

Pendapat yang lain yaitu dari Kamtini dan Tanjung alat permainan edukatif adalah alat yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak sekaligus mampu mengembangkan berbagai potensi anak dan dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas(Perwitasari & Isnaini Herawati, 2016; Werdiningtiyas & Rahayunita, 2017). Selain itu, Badru Zaman juga menyatakan bahwa APE merupakan alat permainan yang dirancang untuk anak TK dengan tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. Maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang secara optimal mampu merangsang untuk meningkatkan aspek perkembangan anak. Maka seharusnya ada inovasi-inovasi dalam dunia pendidikan sebagai jembatan untuk mengembangkan kreatifitas anak (Aini, Masykur, & Komarudin, 2018), diantaranya permainan *puzzle*.

Permainan *Puzzle* dikatakan bentuk permainan modern yang dimainkan dengan menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya yang diinginkan (Streit, 2017). Ragam *Puzzle* sangat banyak, mulai dari bentuk binatang, anggota tubuh, huruf, hewan, dan pepohonan. Alat permainan edukatif *puzzle* dapat digunakan mulai dari anak usia 2 sampai 8 tahun, yang membedakan dimasing-masing usia hanyalah tingkat kerumitan *puzzle*. Misalnya, pada usia 2-3 tahun, potongan *puzzle* nya tidak lebih dari 4 keping, usia 3-4 tahun potongan *puzzle* nya tidak lebih dari 5 keping, dan untuk anak usia 4-5 tahun potongan *puzzle* nya tidak lebih dari 6 keping, pendapat lain dari Wahyuni & Maureen permainan *puzzle* merupakan jenis permainan



edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan menjadi satu kesatuan yang mempunyai bentuk yang utuh. Kemudian menurut Menurut Rokhmat yang menyatakan *Puzzle* adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak, atau gambar bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu”.

Pendapat beberapa ahli disimpulkan bahwa *Puzzle* yaitu permainan yang terdiri dari potongan gambar atau huruf yang disusun menjadi sebuah permainan yang memiliki daya tarik serta mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak.

Berdasarkan penelitian sebelumnya puzzel meningkatkan kecerdasan visual -spatial (Anjani & Nurjanah, 2016) dan meningkatkan sikap sosial (Marlina, 2016). Penelitian sebelumnya tingkat sosial dan visul anak meningkat dimana ketika permainan *puzzle* diberikan, anak akan cenderung Kerja Sama, bersamaan dengan meningkatnya kesempatan untuk bermain dengan anak lain dan simpati yang akan terjadi apabila semakin banyak kontak bermain.

Perbedaannya pada penelitian ini yaitu perkembangan bahasa anak yang digunakan setelah penggunaan *puzzle* ketika kerjasama yang berlangsung saat bermain, sebab Keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan melalui interaksi terhadap pendidik maupun anak lainnya (Agustiana, Supriadi, & Komarudin, 2019). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif *puzzle* serta untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan permainan edukatif *puzzle* dalam mengembangkan bahasa

METODE PENELITIAN

Penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang mana focus penelitian bertujuan untuk memperoleh gambaran dilapangan tentang bagaimana mengembangkan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif *puzzle* di Tk Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung. Subjek penelitian adalah guru (pendidik) di Tk Mutiara Bangsaku yang berjumlah 2 orang. Sedangkan sumber data lainnya adalah semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran yaitu 15 peserta didik kelas A TK Mutiara Bangsaku.

Tehnik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Penelitian

kualitatif dengan teknik pengumpulan dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan bermain *puzzle* di TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung diawali dengan guru mengumpulkan anak dan memberikan pengarahan tentang aturan dalam kegiatan bermain *puzzle*, pada langkah ini guru mengingatkan anak-anak agar dapat mengikuti kegiatan dengan tertib sehingga dapat berjalan dengan baik. Permainan *puzzle* dilakukan secara berkelompok. Setelah itu guru membagi kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4 orang anak.

Setelah dibentuk menjadi kelompok, kemudian guru mengumpulkan berbagai jenis *puzzle*, lalu guru menuntun anak dengan memberikan kebebasan kepadanya untuk memilih gambar dan jenis *puzzle* yang disukai. Tiap kelompok berhak memilih satu gambar *puzzle* yang disukai untuk dimainkan. Namun dalam penelitian dilapangan penulis melihat guru tidak memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih gambar *puzzle* yang disukai. Alasan guru menentukan *puzzle* yang dimainkan oleh anak dan tidak memberikan kesempatan anak untuk memilih sendiri *puzzle* yang akan dimainkannya, menurut guru agar anak tidak berebut dalam memilih *puzzle*.

Kemudian setelah anak memilih gambar *puzzle* yang mereka sukai, guru menanyakan bentuk dan gambar *puzzle* apa yang telah dipilih. Misalnya, *puzzle* rumah rangsang anak sambil berdialog. Tetapi fakta yang ada dilapangan guru tidak memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih jenis *puzzle* yang disukai dan guru tidak berdialog kepada anak. Ini dilakukan karna akan memakan waktu jika tiap anak diajak untuk berdialog terlebih dahulu.

Setelah kelompok mendapatkan satu gambar *puzzle*, selanjutnya guru menjelaskan kepada anak-anak bahwa tugas mereka adalah menggabungkan potongan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh. Guru berkeliling ketiap kelompok dan mengacak gambar *puzzle* yang akan disusun.

Aturan dalam permainan *puzzle*, kelompok yang menang adalah kelompok yang paling cepat berhasil menyusun dan membacakan tulisannya kepada guru. Namun pada kenyataannya, guru tidak memberikan aturan sedemikian, guru hanya menghitung, kemudian anak-anak memulai menyusun *puzzle* tanpa ada aturan bahwa kelompok yang



menang adalah kelompok yang paling cepat berhasil menyusun *puzzle* dan membacakan tulisannya kepada guru. Ini dikarenakan kegiatan bermain *puzzle* tidak akan berjalan dengan tertib, anak akan berteriak-teriak jika harus berlomba-lomba menyebutkan nama gambar. Guru akan mendatangi kelompok yang telah berhasil menyusun *puzzle* dan guru akan menanyakan gambar apa yang ada pada *puzzle*, namun tidak semua anak mau untuk mengucapkan simbol-simbol huruf yang ada pada gambar *puzzle* tersebut.

Selanjutnya jika sudah selesai tiap kelompok menyebutkan nama gambar yang baru disusun. Penelitian ini terlihat setelah tiap kelompok selesai menyusun gambar *puzzle*, tiap kelompok tidak menyebutkan nama gambar yang disusun, tiap kelompok hanya menunggu giliran

Kemudian setelah semua *puzzle* disusun, langkah selanjutnya guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan tentang gambar *puzzle* yang telah dirangkai. Hanya sebagian anak yang menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Guru menerapkan lima langkah dari delapa langkah . Sedangkan tiga langkah lainnya tidak diterapkan dengan alasan anak akan berebut jika dalam pemilihan *puzzle* anak-anak diminta memilih *puzzle* yang akan dimainkan, guru juga tidak berdialog tentang gambar *puzzle* yang akan dimainkan kepada anak dikarenakan jika anak diajak berdialog akan lebih memakan waktu, karna ketika berdialog anak akan banyak bertanya dan bercerita. Kemudian guru tidak memberikan aturan dalam permainan *puzzle* bahwa kelompok yang menang adalah kelompok yang paling cepat berhasil menyusun *puzzle* dan membacakan tulisannya kepada guru dikarenakan anak akan berebut dan ribut jika anak berlomba memenangkan permainan *puzzle*. Jika seluruh langkah-langkah bermain *puzzle* dilaksanakan diharapkan perkembangan bahasa anak dapat berkembang lebih optimal.

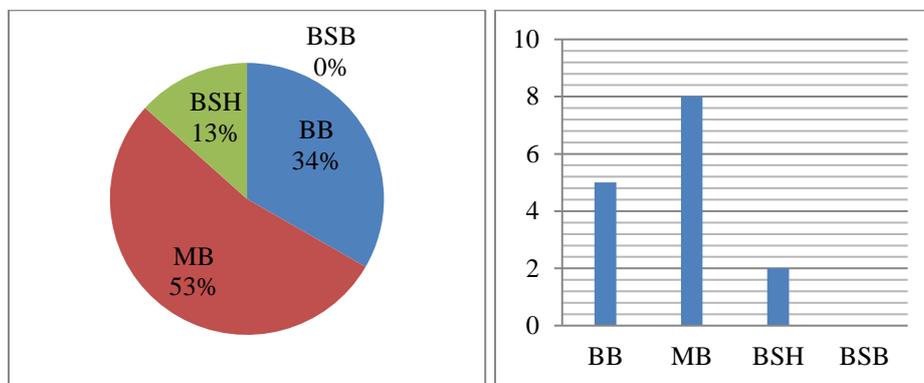
Setelah melihat upaya dari kedua guru di kelompok TK, dengan berdasarkan langkah-langkah yang diterapkan serta indikator pencapaian yang sesuai dengan perkembangan anak usia 4-5 tahun, maka penulis mendapati hasil data observasi penilaian perkembangan bahasa sebagai berikut:

Tabel 1
Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung.

Bahasa	frekuensi
BB	5
MB	8
BSH	2
BSB	0

Berdasarkan penilaian di atas dan dianalisis, maka terdapat 8 anak yang masuk kategori MB (Mulai Berkembang), 5 anak yang masuk kategori BB (Belum Berkembang) dan 2 anak yang masuk kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), namun tidak ada anak yang masuk kategori BSB (Berkembang Sangat Baik).

Berikut ini gambar grafik persentase perkembangan bahasa anak :



Gambar 1. Grafik Persentase Perkembangan Bahasa Anak

Jumlah Anak yang hadir sebanyak 15 anak, dengan. Hasil penilaian perkembangan bahasa anak dengan persentase MB 53% , BB 34% dan BSH 13% dan anak yang berkembang sangat baik 0%. Maka bisa dikatakan perkembangan bahasa anak di TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung dapat dikatakan baik dan berkembang secara maksimal.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang dipaparkan sebelumnya maka penulis menyimpulkan pelaksanaan bermain dengan alat permainan edukatif *puzzle* perkembangan bahasa anak yaitu anak mau bertanya, anak menyebutkan nama gambar, anak mengenal dan mengucapkan symbol-simbol, anak mengikuti aturan dalam permainan, dan anak mau menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan, dari hasil penelitian penulis menyimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif *puzzle* di TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung belum berkembang secara maksimal hal ini dibuktikan dari 15 anak, 5 anak (33,33%) Belum Berkembang, 8 anak (53,33%) anak masih Mulai Berkembang, 2 anak (13,33%) Berkembang Sesuai Harapan serta 0% Berkembang Sangat Baik.

Selanjutnya ketika yaitu guru menjelaskan kepada anak-anak bahwa tugas mereka adalah menggabungkan potongan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh. Hal ini dilakukan agar anak mengerti akan tugas nya dalam mengerjakan suatu permainan. Keempat jika sudah selesai masing-masing kelompok menyebutkan nama gambar yang baru saja disusun. Ini dilakukan agar anak mengetahui gambar *puzzle* apa yang telah disusun. Kemudian yang terakhir setelah semua *puzzle* disusun, langkah selanjutnya guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar *puzzle* yang telah dirangkai. Penulis menyimpulkan bahwa penyebabnya yaitu tidak diterapkannya langkah-langkah bermain *puzzle* secara keseluruhan.

Daftar Pustaka

- Agustiana, N., Supriadi, N., & Komarudin, K. (2019). Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis dengan Penerapan Pendekatan *Bridging Analogy* Ditinjau dari *Self-Efficacy*. *Inovasi Pembangunan: Jurnal Kelitbangan*, 7(1), 61–61.
- Aini, E. P., Masykur, R., & Komarudin, K. (2018). *Handout* Matematika berbantuan Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 73–79.
- Anjani, D. A., & Nurjanah, S. (2016). Permainan *puzzle* mempengaruhi perkembangan kecerdasan visual-spatial anak usia 4-5 tahun di Tk Al-Fath desa keboan anom Gedangan Sidoarjo. *Journal of Health Sciences*, 7(2).
- Astini, B. N., Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (APE) Dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31–40.
- Devianty, R. (2017). Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan. *Jurnal tarbiyah*, 24(2).
- Dewi, Y. A. S. (2017). Metode Pembelajaran Guru Etnis Jawa-Madura Dalam Pengembangan Bahasa Siswa RA di Kabupaten Pasuruan. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 3(2), 94–106.
- M. Fadlillah. (2017). . *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Kencana, 2017. jakarta: kencana.
- Marlina, S. (2016). Peningkatan Sikap Sosial Anak Usia Dini melalui Permainan *Puzzle* Buah di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 1 Bukittinggi. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(1), 104–114.
- Muloke, I. C., Ismanto, A. Y., & Bataha, Y. (2017). Pengaruh Alat Permainan Edukatif (*Puzzle*) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. *JURNAL KEPERAWATAN*, 5(1).
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (1).
- Perdani, P. A. (2013). Peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain permainan tradisional pada anak TK B. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(2), 234–250.
- Perwitasari, A. C., & Isnaini Herawati, S. S. T. (2016). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bhineka Karya Tunggulsari Dan Tk Islam Bhakti VIII Wonorejo. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Rodiawati, H., & Komarudin, K. (2018). Pengembangan *E-Learning* Melalui Modul



- Interaktif Berbasis *Learning Content Development System*. *Jurnal Tatsqif*, 16(2), 172–185.
- Streit, A. K. (2017). Analisa Permainan Edukatif Berbentuk *Puzzle* Dalam Bentuk Ilustrasi Tarian Indonesia. *Rupa Rupa*, 1(1).
- Sudarsana, I. K. (2018). Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa Melalui Pendidikan Anak Usia Dini. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 1(1).
- Syamsu Yusuf Ln. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Tejaningrum, D. (2014). Pengembangan Alat Permainan *My Costume* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Visual-Spasial Pada Anak Usia Dini Autis. *Inklusi*, 1(2), 135–158.
- Werdiningtiyas, R. K., & Rahayunita, C. I. (2017). Pembelajaran koreografi anak melalui gerak dasar tari malangan bagi guru sekolah dasar di kecamatan pakis kabupaten malang. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat LPPM Universitas PGRI Madiun*, 102–105.
- Ws, N. N., Prima, E., & Lestari, P. I. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Menjepit Kartu Kata Bergambar pada Anak Kelompok B di TK Astiti Dharma. *JEPUN: Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura*, 1(1).
- Yuliani Nuraini Sujiono. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.