

**PENGARUH MEDIA *BOARD GAME* DAN MEDIA GAMBAR
TERHADAP KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK KELOMPOK A DI TK
ISLAM AL-ANIS NGEMPLAK KARTASURA TAHUN AJARAN
2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh

Shofy Salsabiela Said

NIM : 203131046

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

2024

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Shofy Salsabiela Said

NIM. 203131046

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

UIN Raden Mas Said Surakarta

Di Surakarta

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr:

Nama : Shofy Salsabiela Said

NIM : 203131046

Judul : "Pengaruh Media *Board Game* dan Media Gambar Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok A di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024"

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikian Atas perhatiannya diucapkan terimakasih

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Surakarta, 26 Maret 2024

Pembimbing,



Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19820611 200801 1 011

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media *Board Game* Dan Media Gambar Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok A di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024.” Yang disusun oleh Shofy Salsabiela Said telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta pada hari Selasa, tanggal 24 April 2024 dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penguji I
Merangkap Ketua Sidang : Afiati Handayu D. F., S.Pd., M.Pd
NIP. 19850712 201101 2 021



Penguji II
Merangkap Sekretaris Sidang : Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd
NIP. 19820611 200801 1 011



Penguji Utama : Hery Setiyatna, M.Pd
NIP. 19691029 120003 1 001



Surakarta, 16 Mei 2024
Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



Prof. Dr. H. Fauzi Muharpm, S.Ag
NIP. 19750205 200501 1 004

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ibunda Lusi Hastuti dan Bapak Bejo Said yang telah mencurahkan kasih sayang, kesabaran, semangat, dan pengorbanan tanpa henti, serta dukungan motivasi yang tak pernah habis penulis dapatkan sehingga dapat menyelesaikan amanah studi ini.
2. Adik – adikku tersayang Dhafa Nashrullah Said, Satrio Wicaksono Said, dan Zahra Khoirunnisa Said yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
3. Nenekku Semi dan Kakekku Budianto, terima kasih selalu memberi dukungan, memberi kasih sayang, menjadi penyemangat, dan selalu mendoakan penulis.
4. Dosen Pembimbing Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd, terima kasih atas segala bimbingan dan kebaikan bapak hingga terselesaikannya skripsi ini. Semoga bapak sehat selalu.
5. Teman – teman kos Aulina, Ela, Umi, Aeni, Mudrikah, Rizna, Risma, Aisma, Indah, yang selalu menjadi partner mengerjakan skripsi dan berkeluh kesah.
6. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat.

MOTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).”

(Q.S Al-Insyirah : 6-7)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Shofy Salsabiela Said
NIM : 203131046
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Media *Board Game* Dan Media Gambar Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok A di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 23 April 2024

Yang menyatakan,



Shofy Salsabiela Said

NIM : 203131046

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbilalamin, puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengaruh Media *Board Game* Dan Media Gambar Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok A di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024. Sholawat serta salam semoga senantiasa dilimpahkan pada junjungan uswatun khasanah kita Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini dengan segala hormat penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Toto Suharto, S.Ag., M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan izin penulisan skripsi.
2. Prof. Dr. Fauzi Muharom, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan izin penulisan skripsi.
3. Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta sekaligus Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberi pengarahan kepada penulis dari awal hingga akhir.
4. Tri Utami, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan izin penulisan skripsi.
5. Orang tua, adik, kakek dan nenek yang telah memberikan do'a, motivasi, dan kasih sayang sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dengan baik.
6. Segenap Dosen dan Staff pengajar Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta yang telah membekali segala ilmu pengetahuan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan

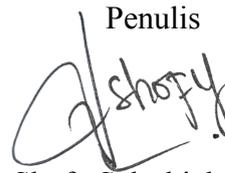
skripsi.

7. Warsiti, S.Pd. selaku kepala sekolah TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Lilin Permatasari, S.Pd., Marbiyatun, S.Pd., Rina Sulistyowati, S.Pd., Umi Salamah, S.Pd. selaku guru kelompok A TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura yang telah berkenan membantu penulis selama penelitian berlangsung.
9. Segenap siswa-siswi kelompok A TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura yang telah bersedia sebagai partisipan dalam penelitian.
10. Seluruh pihak yang telah berjasa dan membantu dalam penyelesaian skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Surakarta, 23 April 2024

Penulis



Shofy Salsabiela Said

203131046

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTO.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	12

F. Manfaat Penelitian	13
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Kajian Teori	15
1. Media <i>Board Game</i> dan Media Gambar	15
2. Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini	26
3. Pengaruh Media <i>Board Game</i> dan Media Gambar Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini	38
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	40
C. Kerangka Berpikir	45
D. Hipotesis.....	48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	50
A. Jenis Penelitian.....	50
B. Tempat dan Waktu Penelitian	52
C. Populasi dan Teknik Sampling.....	53
D. Teknik Pengumpulan Data.....	56
E. Instrumen Pengumpulan Data	57
F. Teknik Analisis Data.....	64
BAB IV HASIL PENELITIAN	70
A. Deskripsi Data	70
B. Analisis Unit	75

C. Uji Prasyarat.....	77
D. Uji Hipotesis	79
E. Pembahasan.....	81
BAB V PENUTUP.....	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	93

ABSTRAK

Shofy Salsabiela Said, 2024, *Pengaruh Media Board Game dan Media Gambar Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok A di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024*. Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Pembimbing : Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : *Media Board Game*, Media Gambar, dan Kemampuan Berbahasa

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu masih minimnya media pembelajaran yang bervariasi sehingga kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh anak kurang berkembang, khususnya kemampuan mengenal huruf yang masih belum berkembang sesuai dengan harapan. Sehingga, diperlukan media yang bervariasi seperti media *board game* dan media gambar untuk meningkatkan minat belajar anak dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) Untuk mengetahui kemampuan berbahasa anak kelompok A jika menggunakan media *board game* di TK Islam Al-Anis. (2) Untuk mengetahui kemampuan berbahasa anak kelompok A jika menggunakan media gambar di TK Islam Al-Anis. (3) Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berbahasa menggunakan media *board game* dan media gambar pada anak kelompok A di TK Islam Al-Anis.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis penelitian *Quasi Experimen* dan desain penelitian *Posttest Only Control Design*. Penelitian ini dilakukan di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura pada kelas A1 dan A2 dengan jumlah sampel sebanyak 35 siswa. Data pada penelitian ini diambil dengan menggunakan tes. Teknik analisis yang digunakan yaitu analisis unit untuk mencari mean, median, modus, dan standar deviasi. Uji Prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji hipotesis dengan menggunakan *t-test independent sample*.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan, sebagai berikut : (1) Kemampuan berbahasa menggunakan media *board game* didapatkan nilai rata-rata sebesar 15,81 yang terletak pada interval 18-20 sehingga berada pada kategori sangat tinggi. (2) Kemampuan berbahasa menggunakan media gambar didapatkan nilai rata-rata sebesar 11,68 yang terletak pada interval 9-11 sehingga berada pada kategori rendah. (3) Hasil perhitungan menggunakan rumus *t-test independent sample* diperoleh hasil nilai $t_{hitung} (2,908) > t_{tabel} (2,552)$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh media *board game* dan media gambar terhadap kemampuan berbahasa anak kelompok A di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024.

ABSTRACT

Shofy Salsabiela Said, 2024, The Influence of The Board Game Media and Images Media of The Ability of Speaking the Islamic Group A in Kindergarten Al-Anis Ngemplak Kartasura Academic Year 2023 / 2024. thesis: islamic Education course of study early childhood, Faculty of Tarbiyah Sciences, Raden Mas Said State Islamic University, Surakarta.

Lecturer : Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd.

Keywords : Board Game Media, Images Media, and Language Ability

The problem of this research is that there is still a lack of varied learning media, so children's language skills are underdeveloped, especially the ability to recognize letters which has not yet developed according to expectations. Thus, varied media are needed, such as board games and images media, to increase children's interest in learning and provide a more enjoyable learning experience. The purpose of this research are (1) To know the language skills of children of group A when using board games in Al-Anis Islamic kindergarten (2) To know the language skills of children of group A when using images media in Al-Anis Islamic kindergarten (3) To know the Difference in the Influence of Language Skills Using Board Game Media and Images Media on Children of Group A in Al-Anis Islamic Kindergarten.

This research is an experimen research with quasi-experimental research type and post-test only control design. This research was conducted at Al-Anis Ngemplak Kartasura Islamic Kindergarten in classes A1 and A2 with a sample of 35 students. The data for this study was collected using tests. The analysis technique used is unit analysis to find the mean, median, mode, and standard deviation. The preliminary tests are normality and homogeneity tests. Test the hypothesis using the independent sample t-test.

Based on the research results, it can be concluded as follows: (1) Language skills using board games obtained an average value of 15.81, which is in the range 18-20 and therefore lies in the very high category. (2) Language ability using image media obtained an average value of 11.68 which is in the range 9-11 and therefore in the low category. (3) The results of calculations using the independent sample t-test formula obtained the value tcount (2.908) > ttable (2.552). These results show that Ha is accepted and Ho is rejected, so it can be concluded that there is a difference in the influence of board game media and image media on the language skills of early childhood children in the group A to Al-Anis Ngemplak Kartasura Islamic Kindergarten for the 2023/2024 shcool year.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	47
Gambar 4.1 Diagram Persentase Kemampuan Berbahasa Menggunakan Media <i>Board Game</i>	73
Gambar 4.2 Diagram Persentase Kemampuan Berbahasa Menggunakan Media Gambar.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Usia 4 – 5 Tahun	38
Tabel 3.1 Desain Eksperimen.....	51
Tabel 3.2 Waktu Penelitian	53
Tabel 3.3 Populasi Penelitian.....	54
Tabel 3.4 Kisi - Kisi Instrumen Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4 - 5 Tahun	60
Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4 - 5 Tahun	61
Tabel 4.1 Distribusi Data Kemampuan Berbahasa Menggunakan Media <i>Board Game</i>	72
Tabel 4.2 Distribusi Data Kemampuan Berbahasa Menggunakan Media Gambar	74
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Uji Analisis Unit Media <i>Board Game</i>	75
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Uji Analisis Media Gambar.....	76
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Menggunakan Media <i>Board Game</i>	77
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Menggunakan Media Gambar	78
Tabel 4.7 Data Untuk Menghitung Uji F	79
Tabel 4.8 Perbandingan Hasil Tes Perkembangan Kemampuan Berbahasa Menggunakan Media <i>Board Game</i> dan Media Gambar.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Hasil Penelitian <i>Post Test</i> Kelas A1 Media <i>Board Game</i> TK Islam Al – Anis Ngemplak Katasura Tahun Ajaran 2023/2024	93
Lampiran 2 : Hasil Penelitian <i>Post Test</i> Kelas A2 Media Gambar TK Islam Al – Anis Ngemplak Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024	94
Lampiran 3 : Menyusun Interval Media <i>Board Game</i> dan Media Gambar	95
Lampiran 4 : Menghitung Analisis Unit Media <i>Board Game</i> dan Media Gambar	97
Lampiran 5 : Menghitung Uji Normalitas Media <i>Board Game</i> dan Media Gambar	100
Lampiran 6 : Menghitung Uji Homogenitas	103
Lampiran 7 : Tabel Penolong Uji Hipotesis Data Kelompok Media <i>Board Game</i> dan Media Gambar	104
Lampiran 8 : Menghitung Uji Hipotesis	105
Lampiran 9 : Tabel Persentase Distribusi t	107
Lampiran 10 : Tabel Nilai – Nilai Chi Kuadrat	108
Lampiran 11 : Tabel F	109
Lampiran 12 : Media <i>Board Game</i> dan Media Gambar	110
Lampiran 13 : Dokumentasi Kegiatan Kelas Eksperimen Media <i>Board Game</i>	116
Lampiran 14 : Dokumentasi Kegiatan Kelas Kontrol Media Gambar	120
Lampiran 15 : Surat Keterangan Melakukan Penelitian	124
Lampiran 16 : Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian	125
Lampiran 17 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Kelas Eksperimen	126

Lampiran 18 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Kelas Kontrol	
.....	129
Lampiran 19 : Surat Tugas Pembimbing	132
Lampiran 20 : <i>Curriculum Vitae</i>	133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah kelompok anak yang mengalami perkembangan unik, karena proses pertumbuhan dan perkembangannya berlangsung secara bersamaan dengan *golden age* (masa keemasan) dalam kehidupan. Karena perkembangan unik yang dimiliki anak, maka pendidikan bagi anak usia dini menjadi sangat penting sebagai dasar utama dalam mengembangkan potensi anak (Nurlaili N 2018). Sejalan dengan itu dalam ketentuan pada Undang – Undang No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 butir 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya perawatan dan pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga mencapai usia enam tahun. Hal ini dilakukan dengan memberikan stimulasi pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental anak, sehingga anak siap untuk melanjutkan ke tahap pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini merupakan layanan pendidikan dasar, di mana pada masa ini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun, yang dilakukan dengan pemberian rangsangan.

Di lembaga pendidikan anak usia dini, pendidik dituntut untuk mengembangkan potensi anak agar nantinya anak mampu dalam menghadapi persoalan-persoalan yang terjadi (Aidil, 2018:195). Hal ini

ditegaskan sesuai dengan Firman Allah SWT dalam surat An-Nissa ayat 58:

﴿ إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُكُمْ أَنْ تُؤَدُّوا الْأَمَانَاتِ إِلَىٰ أَهْلِهَا وَإِذَا حَكَمْتُمْ بَيْنَ النَّاسِ أَنْ تَحْكُمُوا بِالْعَدْلِ ۚ إِنَّ اللَّهَ نِعِمَّا يَعِظُكُمْ بِهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ كَانَ سَمِيعًا بَصِيرًا ﴾

Artinya : “Sesungguhnya Allah menyuruh kamu menyampaikan amanat kepada yang berhak menerimanya, dan (menyuruh kamu) apabila menetapkan hukum di antara manusia supaya kamu menetapkan dengan adil. Sesungguhnya Allah memberi pengajaran yang sebaik-baiknya kepadamu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Mendengar lagi Maha Melihat.” (Q.S. An-Nissa / 4-58. Departemen Agama RI. 2002. Jakarta.

Ayat tersebut menerangkan bahwa seorang anak akan menjadi tanggung jawab guru di sekolah dalam hal mendidik, membimbing, dan memberi kasih sayang kepada anak. Maka dari itu dengan memberi pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak yang bertujuan agar anak dapat menghadapi permasalahan-permasalahan yang ada di masa yang akan datang.

Tindakan pembinaan yang dilakukan bertujuan untuk merangsang dan memaksimalkan seluruh potensi anak, sehingga mereka dapat mengembangkan perilaku dan keterampilan dasar yang sesuai dalam tahap interaksi dengan orang lain. Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan adalah kemampuan berbahasa (Kholilullah, Hamdan, 2020:75). Perkembangan bahasa pada anak usia

dini adalah salah satu faktor yang memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan kognitif anak. Seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan mereka serta kemampuan mereka dalam memahami lingkungan sekitar, kemajuan dalam perkembangan bahasa anak pun berkembang dari tahap yang sederhana menuju tingkat yang lebih kompleks (Nurlaili N, 2018:231). Menurut Tarigan (Suardi, Ramadhan, and Asri 2019) pemerolehan bahasa merupakan proses pemilikan kemampuan berbahasa, baik berupa pemahaman atau pun pengungkapan secara alami, tanpa melalui kegiatan pembelajaran formal.

Kartini Kartono (Purwati & Sumaryati, 2019) menjelaskan bahwa bahasa anak akan muncul dan berkembang melalui berbagai situasi interaksi sosial dengan orang dewasa. Vygotsky (Fitriani & Maemonah, 2022:37) juga mengemukakan bahwa pengalaman interaksi sosial merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan proses berpikir anak, sehingga aktivitas mental yang tinggi pada anak terbentuk melalui interaksi dengan orang lain dan lingkungannya. Bahasa memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Suhartono (Sentosa and Apriliani 2020) menyatakan bahwa peran bahasa dalam perkembangan anak usia dini meliputi berbagai fungsi, seperti sebagai alat untuk berpikir, alat untuk mendengarkan, alat untuk berbicara, dan alat untuk membaca serta menulis. Dengan bantuan bahasa, individu dapat mengomunikasikan keinginan dan pandangan

mereka kepada orang lain. Progres dalam kemampuan bahasa, baik berbicara maupun menulis, memiliki hubungan yang erat dengan kemampuan komunikasi anak.

Tarigan (Firman A.D. et al., 2019:129) menyatakan bahwa kemampuan seseorang dalam berbahasa sangat dipengaruhi oleh jumlah dan mutu dari kosakata yang dimilikinya. Semakin besar kosakata yang dimiliki, semakin tinggi kemampuan berbahasanya. Menyimak dengan baik merupakan sebuah proses keterampilan yang rumit. Proses ini mencakup mendengarkan, memahami, mengartikan suara-suara yang sudah dikenal, berusaha untuk memahami maknanya, dan memberikan tanggapan atasnya. Ketika anak mendengarkan dan membaca, mereka memahami bahasa berdasarkan konsep dan pengalaman mereka. Proses mendengarkan adalah ketika seseorang dengan penuh perhatian dan pemahaman mendengarkan perkataan orang lain serta mencoba menafsirkan pesan yang disampaikan oleh pembicara melalui kata-kata atau bahasa lisan. Keterampilan ini memungkinkan anak untuk menghargai lingkungan sekitarnya dan menggali pandangan orang lain melalui pendengaran.

Amalia (2019:7) menjelaskan bahwa perkembangan kemampuan berbahasa anak usia dini meliputi empat pengembangan yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. pengembangan bahasa tersebut harus dilakukan secara seimbang agar dapat memperoleh pengembangan bahasa secara optimal khususnya pada kemampuan

berbicara. Sedangkan berdasarkan pada acuan standar pendidikan anak usia dini no. 58 tahun 2009, perkembangan berbahasa anak mencakup tiga aspek perkembangan yaitu menerima bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Purwati & Sumaryati (2019:6) menyatakan bahwa umumnya anak berusia 4-5 tahun mampu mengucapkan urutan nama huruf secara berurutan. Selain itu, anak-anak pada usia tersebut juga memiliki kemampuan mengenali simbol-simbol, mengidentifikasi suara-suara benda atau hewan di sekitarnya, melakukan coretan-coretan dengan makna tertentu, menirukan tulisan, dan mengucapkan huruf A-Z yang dikenal dengan kemampuan keaksaraan. Pertumbuhan ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan interaksi anak dengan orang sekitarnya.

Namun kenyataannya anak di sekolah khususnya usia 4-5 tahun rata-rata masih belum memiliki kemampuan berbahasa yang baik, khususnya kemampuan mengenal huruf yang masih belum berkembang sesuai dengan harapan. Seperti kesulitan dalam mengucapkan nama huruf dengan benar, kebingungan dalam mengurutkan huruf, bahkan tak jarang anak yang tidak mau menjawab saat diberikan pertanyaan. Media pembelajaran yang kurang bervariasi juga menjadi penyebab yang tentunya akan menghambat perkembangan bahasa anak itu sendiri. Maka dari itu media pembelajaran merupakan hal yang penting yang digunakan dalam menyalurkan rasa ingin tahu dan interaksi anak (Tifani, 2020:539). Khadijah (Puspitasari, Venty Indah Anggriani,

2022:37) juga mengemukakan hal yang sama, bahwa media memiliki peran yang sangat penting karena digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada yang menerima pesan sehingga hal tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 4 September 2023 di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura di kelompok A anak usia 4-5 tahun diketahui bahwa kemampuan berbahasa anak khususnya kemampuan mengenal huruf pada anak belum berkembang sesuai dengan harapan. Kesimpulan ini dapat ditarik dari pengamatan terhadap anak-anak yang menghadapi sejumlah tantangan dalam memahami dan menguasai huruf. Beberapa kesulitan yang mereka hadapi termasuk kesulitan dalam mengucapkan nama huruf dengan benar, mengurutkan huruf, membedakan huruf-huruf yang serupa baik dalam bentuk maupun bunyi (seperti b-d, a-g, c-j, m-n, k-t, p-q, atau f-v), meniru bentuk huruf, dan mengidentifikasi huruf pertama dalam sebuah kata. Dalam usaha untuk membantu anak-anak mengenal huruf, para guru memberikan tugas yang melibatkan penulisan huruf berdasarkan contoh yang diberikan.

Dari jumlah 19 anak A1 terdapat 7 anak yang BB (Belum Berkembang), 7 anak yang MB (Mulai Berkembang), 2 anak yang BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan 3 anak yang BSB (Berkembang Sangat Baik) kemampuan bahasanya terutama dalam keaksaraan.

Sedangkan di kelompok A2 dari jumlah 16 anak terdapat 9 anak yang BB (Belum Berkembang), 4 anak yang MB (Mulai Berkembang), 2 anak yang BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan 1 anak yang BSB (Berkembang Sangat Baik) kemampuan berbahasa terutama keaksaraan. Dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran berbahasa khususnya kemampuan keaksaraan, guru masih menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) sehingga ketika anak diminta menulis, mereka terlihat kurang tertarik dan kurang cekatan sehingga LKA anak terkadang tidak terselesaikan.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 15 September 2023 dengan ibu Lilin selaku guru pamong kelompok A1 di TK Islam Al-Anis, bahwasanya kemampuan berbahasa anak usia 4-5 tahun khususnya dalam aspek keaksaraan terdapat beberapa faktor yang harus terpenuhi yaitu menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata, menyusun kalimat sederhana, memiliki lebih banyak kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. Namun, di TK Islam Al-Anis pada kelompok A ini memang masih terdapat beberapa anak yang belum bisa dalam melafalkan huruf sesuai dengan urutan, masih banyak yang diam apabila diberi pertanyaan dan tidak mau menjawab. Ibu Lilin menyimpulkan hal tersebut terjadi karena kurangnya kegiatan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak dan orang tua yang tidak mengulang pembelajaran ketika di rumah, sehingga anak cenderung diam. Sedangkan masalah media yang

digunakan guru memang benar minim adanya. Tidak setiap hari guru membuat media dikarenakan tidak memungkinkannya waktu untuk setiap hari membuat. Sehingga yang digunakan memang benar masih minim atau sedikit.

Setelah melakukan observasi ditemukan beberapa hambatan saat kegiatan belajar mengajar yaitu kurangnya kegiatan yang fokus dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak, keterbatasan huruf yang diketahui anak, media pembelajaran yang digunakan guru untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak masih sangat minim. Hal tersebut didukung oleh faktor – faktor yang mempengaruhi kemampuan berbahasa di antaranya kesehatan, kecerdasan, keadaan sosial ekonomi, jenis kelamin, keinginan berkomunikasi, dorongan, jumlah dalam keluarga, urutan kelahiran, metode pelatihan anak, kelahiran kembar, hubungan dengan teman sejawat, dan kepribadian (Baiti 2020). Salah satu yang menjadi penyebab permasalahan di atas yaitu media pembelajaran yang digunakan guru masih sangat minim sehingga membuat anak tidak tertarik atau kurang berminat untuk mempelajari suatu hal.

Menurut Sukiman (Magdalena et al., 2021) kehadiran media pembelajaran dikatakan dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, penyajian data serta informasi yang didapat anak lebih menarik, dan memudahkan anak dalam memahami objek yang dilihatnya. Melalui media, anak dapat secara bebas untuk

mengekspresikan keinginannya. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya, Slamet Suyanto (Sri Lestariyani, 2019) menjelaskan bahwa pembelajaran anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain, dan bernyanyi. Sehingga pembelajaran yang disajikan menyenangkan, menggembirakan dan demokratis dengan begitu anak tidak hanya mendengarkan guru ceramah melainkan anak juga dapat berinteraksi dengan semua yang ada di sekitarnya baik dengan benda maupun orang di lingkungannya.

Dalam hal ini media yang dibuat haruslah dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang seperti *board game* (permainan papan). Penjelasan ini sesuai dalam hasil penelitian (Shafariya, Yuliansyah, and Triyadi 2020) yang menyatakan bahwa media *board game* adalah media permainan juga pembelajaran yang dirancang dengan desain menarik dan penyajian materi yang kompleks. Dengan media tersebut dapat memudahkan anak usia 4-5 tahun dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan, sehingga membantu orang tua dan guru dalam memberikan bimbingan terhadap anak tentang materi pembelajaran secara menyenangkan. Hal yang sama juga dijelaskan dalam penelitian (Alifia, Palupi, and .Jumiatmoko 2022) yang menyatakan bahwa alat permainan *board game* menjadi bagian penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran bagi anak untuk meningkatkan kemampuannya mengenal huruf. Hasil penelitiannya juga menunjukkan bahwa terdapat

peningkatan kemampuan mengenali huruf pada Kelompok A dalam penelitian ini.

Selain media *board game*, guru juga bisa menggunakan media gambar untuk meningkatkan minat anak dalam pemberian materi pembelajaran. Hal ini sesuai dalam hasil penelitian Sri Lestariyani (2019) yang menyatakan bahwa media gambar dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak, karena media gambar bersifat konkret, maka anak dapat melihat objek secara nyata dalam bentuk tiruan dan ini membantu mereka untuk tidak salah dalam membayangkan suatu objek. Penelitian ini juga menyatakan bahwa gambar dapat mengalihkan pengalaman belajar dari taraf belajar dengan lambang kata-kata ke taraf yang lebih konkret.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul **“Pengaruh Media *Board Game* dan Media Gambar Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok A di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kesulitan yang dihadapi anak dalam mengucapkan nama huruf dengan benar, mengurutkan huruf, membedakan bunyi huruf (b-d, a-g, c-j, m-n, p-q,, atau f-v), meniru bentuk huruf dan

mengidentifikasi huruf pertama dalam sebuah kata.

2. Media pembelajaran yang digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak masih sangat minim, guru masih sering menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) untuk kegiatan pembelajaran sehingga anak kurang tertarik dalam kegiatan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, fokus masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai subyek, yaitu kelas A1 dan kelas A2 di mana anak berusia 4-5 tahun.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *board game* dan media gambar. Media *board game* adalah media yang dibuat dan dimainkan seperti ular tangga yang menggunakan dadu dan pion. Pada setiap kotak terdapat perintah untuk dilakukan, dan terdapat kartu yang dirancang untuk pengenalan huruf, penyusunan kata, hingga pembacaan kalimat yang diambil sesuai dengan perintah. Media gambar, adalah media yang dibuat dengan desain gabungan gambar dan huruf untuk pengenalan huruf, penyusunan kata, hingga pembacaan kalimat yang digunakan sesuai dengan perintah. Dua media ini yang akan digunakan dalam penelitian terhadap kemampuan berbahasa anak, khususnya keaksaraan.

3. Penelitian ini memfokuskan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak yaitu aksara, di mana kemampuan ini diukur dengan pengenalan huruf, menyusun huruf sampai dengan menyusun kata hingga anak bisa membacanya. Kelompok A1 mendapatkan media *board game* sedangkan kelompok A2 mendapatkan media gambar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengaruh media *board game* terhadap kemampuan berbahasa anak kelompok A di TK Islam AL-Anis Ngemplak Kartasura?
2. Bagaimanakah pengaruh media gambar terhadap kemampuan berbahasa anak kelompok A di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh media *board game* dan media gambar terhadap kemampuan berbahasa anak kelompok A di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai peneliti ini adalah untuk mengetahui :

1. Kemampuan berbahasa anak kelompok A jika menggunakan media *board game* di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura.
2. Kemampuan berbahasa anak kelompok A jika menggunakan media gambar di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura.

3. Perbedaan pengaruh media *board game* dan media gambar terhadap kemampuan berbahasa pada anak kelompok A di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis :

1. Manfaat Teoritis dan Wawasan

Memberikan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan yang luas tentang penggunaan media *board game* dan media gambar untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Mendorong siswa agar dapat berani mengungkapkan ide dan imajinasi mereka sesuai dengan objek yang dilihatnya atau kata yang didengarnya.
- 2) Meningkatkan kemampuan berbahasa siswa di tempat umum (di hadapan teman, guru, orang tua, saudara dan lingkungan).
- 3) Menambah pembendaharaan kosa kata pada anak.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan masukan kepada guru tentang media anak yang dapat diterapkan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak.
- 2) Memberikan informasi kepada guru tentang pengaruh

media *board game* dan media gambar terhadap kemampuan berbahasa anak.

c. Bagi Orang Tua

- 1) Sebagai alternatif bagi orang tua dalam mengembangkan atau meningkatkan kemampuan berbahasa anak.
- 2) Kemampuan komunikasi antara orang tua dan anak semakin berkembang.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media *Board Game* dan Media Gambar

a. Media *Board Game*

1. Pengertian Media *Board Game*

Board game adalah jenis permainan yang dimainkan di atas papan dengan menggunakan pion, dan permainannya mengikuti pedoman atau tata letak gambar yang ada di papan tersebut. Beberapa jenis *board game* bahkan dapat melibatkan unsur-unsur tambahan untuk bermainnya. Menariknya, hingga saat ini, *board game* masih sangat digemari oleh berbagai kalangan masyarakat tanpa memandang usia tertentu yang harus memainkannya. (Mufida & Ro'is Abidin, 2021)

Board game adalah jenis permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, dan permainan ini menggunakan papan permainan yang telah dirancang khusus sesuai dengan jenis permainan tertentu. Dalam *board game*, biasanya terdapat berbagai komponen seperti koin, dadu, pion, kartu, dan lain sebagainya, yang digunakan sesuai dengan aturan yang berlaku untuk masing-masing jenis *board game* (Shafariya, Yuliansyah, and Triyadi 2020). Menurut Berland dan Lee (Muallimah and Aurumajeda 2022), *Board game* adalah jenis

permainan yang menawarkan kegiatan hiburan, dimainkan bersama-sama dalam kelompok, dan dapat mengarahkan pemain untuk bermain dengan kompetitif, kerja sama, atau kolaboratif.

Putri (Maryanti et al., 2021) mengungkapkan bahwa *board game* merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang didalamnya mengandung unsur permainan dan dimainkan secara berkelompok. Selanjutnya (Erlitasari, Nova Dwi., & Dewi 2021) juga menyatakan bahwa, *board game* adalah seperangkat permainan dengan alat-alat dan bagian-bagian yang ditempatkan, dipindahkan, digerakkan dan ditempatkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi berdasarkan seperangkat aturan yang telah ditetapkan.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media *Board Game*

Karakteristik suatu permainan dapat dilihat melalui aspek-aspek seperti warna, desain bentuk, dan cara bermainnya. Selain itu, permainan memiliki sejumlah keunggulan dan kelemahan. Kelebihan permainan, sesuai dengan Sadiman (Nova Dwi Erlitasari, 2019:5) meliputi:

- a) Permainan memberikan kesenangan dan hiburan.
- b) Permainan mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.
- c) Permainan memberikan umpan balik secara langsung.

- d) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep atau peran-peran dalam situasi sebenarnya dalam masyarakat.
- e) Permainan memiliki fleksibilitas dalam pelaksanaannya.
- f) Permainan mudah dibuat dan direplikasi.

Namun demikian, menurut Sadiman (2009:81), permainan juga memiliki beberapa kekurangan, di antaranya:

- a) Permainan sering kali sangat menarik sehingga belum memiliki aturan atau teknis pelaksanaan yang jelas.
- b) Dalam merangsang situasi sosial, permainan cenderung menyederhanakan konteks sosialnya sehingga bisa menghasilkan pemahaman yang tidak akurat pada siswa.
- c) Kebanyakan permainan melibatkan hanya sebagian kecil siswa, sedangkan keterlibatan seluruh siswa atau peserta belajar sangat penting agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Kelebihan dari media *board game* dalam (Hidayah and Ain 2021) di antaranya :

- a) Siswa belajar sambil bermain. Para siswa mendapatkan pembelajaran sambil bersenang-senang.
- b) Siswa tidak belajar sendiri. Tidak ada pembelajaran yang dilakukan secara individu.
- c) Memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan. Proses pembelajaran menjadi

lebih mudah karena gambar-gambar yang terdapat dalam permainan membantu siswa.

- d) Tidak memerlukan biaya mahal dalam pembuatan media pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran ini tidak memerlukan anggaran yang besar.

Sedangkan, kekurangan dalam menggunakan media *board game*, di antaranya :

- a) Membutuhkan persiapan yang matang agar sesuai dengan konsep materi pembelajaran. Diperlukan perencanaan yang teliti agar *board game* sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.
- b) Jika ada siswa yang cepat bosan, mereka mungkin kehilangan minat untuk bermain. Siswa yang mudah merasa jenuh bisa kehilangan minat dalam berpartisipasi.
- c) Penggunaan media *board game* membutuhkan banyak waktu untuk menjelaskannya kepada anak-anak. Memerlukan waktu ekstra untuk memberikan instruksi kepada anak-anak mengenai cara bermain *board game*.
- d) Permainan tidak dapat menggambarkan semua materi pembelajaran. *Board game* mungkin tidak mencakup seluruh materi pembelajaran yang diperlukan.
- e) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak-anak dapat menyebabkan keributan. Jika anak-anak tidak

memahami aturan permainan dengan baik, hal ini dapat menimbulkan kekacauan dalam kelas.

3. Manfaat Media *Board Game*

Sebuah perpustakaan *board game* di Kota Bandung, Shuffle.id, telah mengidentifikasi lima manfaat utama dari bermain *board game* bagi anak dalam (Shafariya, Yuliansyah, and Triyadi 2020) sebagai berikut :

a) Mengurangi Ketergantungan pada Perangkat Gadget

Bermain *board game* dapat membantu mengurangi ketergantungan anak-anak pada penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan. Selain itu, ini juga memberikan kesempatan bagi orang tua untuk berinteraksi dan menghabiskan waktu berkualitas bersama anak-anak mereka saat mereka bermain *board game*.

b) Meningkatkan Kemampuan Fokus

Setiap permainan memiliki aturan yang harus diikuti untuk mencapai tujuan permainan. Bermain *board game* dapat membantu melatih anak-anak untuk fokus pada aturan dan petunjuk yang diberikan oleh orang tua. Orang tua juga dapat melihat sejauh mana anak dapat mengikuti aturan atau apakah mereka mudah teralihkan oleh hal lain.

c) Pengelolaan Emosi

Bermain *board game* melibatkan kemenangan dan

kekalahan, yang bisa memicu ekspresi emosi pada anak-anak. Saat bermain *board game*, orang tua dapat mengajarkan anak-anak bagaimana mengelola emosi mereka dengan baik. Ini adalah peluang yang baik untuk mengajarkan mereka pentingnya mengendalikan emosi.

d) Membangun Jiwa Kompetitif

Beberapa anak mungkin merasa kurang percaya diri atau enggan untuk bersaing. Namun, bermain *board game* dengan sistem yang adil dan bersaing secara sehat dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri anak. Selain itu, ini juga merupakan kesempatan bagi orang tua untuk mengajarkan anak tentang persaingan yang fair dan etika bermain yang bijaksana.

e) Pembelajaran yang Menyenangkan

Board game juga bisa digunakan sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan. Anak-anak dapat belajar berbagai keterampilan seperti matematika (menghitung poin atau menjumlahkan angka dadu), membaca (membaca teks dalam permainan), pemahaman sebab-akibat, dan keterampilan motorik tangan melalui bermain *board game* dengan cara yang menyenangkan.

4. Langkah-langkah Penggunaan Media *Board Game*

Pada permainan ini terdapat tata cara dan ketentuannya

menurut (Suryadi and Muladi 2021) sebagai berikut :

- a) Pemandu menyiapkan papan, dadu, pion dan kartu.
- b) Setiap giliran, pemain mendapatkan giliran mengocok dadu untuk menentukan jumlah petak langkah yang harus dijalani dan mengambil kartu untuk melakukan perintah.
- c) Setiap pion yang berhenti untuk mengambil kartu atau melakukan tantangan harus dijawab oleh pemain tanpa batas waktu yang ditentukan.
- d) Setiap orang melakukan permainan secara bergantian dalam kelompok yang berjumlah 2-5 pemain.
- e) Pemain yang sampai pada garis finish berarti telah melakukan semua perintah sampai selesai.

b. Media Gambar

1. Pengertian Media Gambar

Menurut Sudjana (Utami 2018) menjelaskan bahwa media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang menggunakan pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar untuk menggabungkan fakta dan ide dengan cara yang jelas dan kuat. Menurut Arsyad (Safitri, 2018:141) menjelaskan bahwa media gambar adalah berbagai peristiwa atau kejadian yang dituangkan dalam bentuk gambar, garis, kata-kata, simbol-simbol, atau gambaran. Sedangkan, menurut Sardiman

(Safitri, 2018:141) mengemukakan bahwa media gambar adalah salah satu media pembelajaran yang paling umum digunakan, dan bahasa yang umum dan dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana.

Media gambar adalah jenis media yang sangat sederhana dan mudah dibuat. Selain itu, mereka termasuk jenis media yang murah harganya. Menurut Nana (Lukman Hakim et al. 2019) media gambar termasuk dalam kategori media visual, yang berarti media yang diakses melalui indra manusia (visual).

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Kelebihan media gambar (Lukman Hakim et al. 2019) adalah sebagai berikut :

- a) Gambar bersifat Konkret, artinya gambar-gambar ini menggambarkan situasi yang lebih realistis dan menyorot ke pokok masalah, sehingga pendidik tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan sebuah materi. Ini memungkinkan siswa untuk langsung memahami inti dari materi yang dibahas.
- b) Gambar-gambar dapat mengatasi kendala ruang dan waktu dalam pembelajaran. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa langsung ke dalam kelas. Dengan menggunakan media gambar, waktu yang diperlukan

untuk menjelaskan materi dapat dipersingkat, sehingga siswa dapat langsung menganalisis atau memahami materi melalui visualisasi gambar.

- c) Selain itu, media gambar relatif lebih terjangkau dari segi harga dan mudah didapatkan serta digunakan. Dengan kemudahan ini, media gambar diharapkan dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, media gambar atau foto memiliki beberapa kelemahan antara lain sebagai berikut:

- a) Gambar atau foto hanya menekankan penyampaian pesan menggunakan indera mata
- b) Gambar atau foto merupakan benda yang terlalu sederhana sehingga kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kegiatan kelompok

3. Manfaat Media Gambar

Menurut Intansari, Rini (Sd and Kamal 2021) bahwa manfaat gambar sebagai media visual antara lain:

- a) Menjadi daya tarik bagi siswa. Gambar dengan berbagai warna mungkin lebih menarik dan dapat menarik perhatian siswa.
- b) Mempermudah pengertian siswa. Gambar dapat membantu penjelasan abstrak sehingga siswa lebih mudah

memahami apa yang dimaksud.

c) Memperjelas bagian-bagian yang penting atau yang kecil.

Selanjutnya, Astini (Kustandi et al., 2021) menyatakan bahwa pemanfaatan media memiliki tiga tujuan, yaitu :

a) Penggunaan media visual untuk memperoleh informasi dan pengetahuan

b) Memberikan dukungan untuk kegiatan pembelajaran

c) Membuat siswa tertarik dan terdorong untuk belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan media sering digunakan sebagai alat untuk memotivasi siswa selama proses pembelajaran.

4. Langkah-langkah Penggunaan Media Gambar

Adapun langkah-langkah penggunaan media gambar (Nina Sundari 2019) adalah sebagai berikut:

a) Persiapkan gambar-gambar sebagai alat bantu untuk mengajar siswa. Sebagai seorang guru, penting untuk memiliki pemahaman yang mendalam tentang materi yang akan diajarkan kepada siswa, serta beragam strategi yang akan digunakan untuk menyampaikan materi tersebut kepada mereka.

b) Siswa akan diperkenalkan dengan strategi pembelajaran yang digunakan dan diberikan gambar-gambar sebagai bahan referensi. Selanjutnya, mereka akan diminta untuk memeriksa gambar-gambar tersebut dengan cara mereka

sendiri, namun tetap diawasi oleh guru.

- c) Selama proses pembelajaran, siswa akan mencoba berbagai strategi untuk mengatasi masalah yang berkaitan dengan materi tersebut. Mereka dapat melakukan ini secara individu dengan mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang diberikan oleh guru sebagai objek penelitian, dengan gambar-gambar sebagai bahan referensinya.
- d) Setelah mencapai kesepakatan tentang strategi yang digunakan dalam mengerjakan LKS, siswa akan diarahkan untuk mengambil kesimpulan dari pelajaran tersebut. Pada akhirnya, siswa diharapkan mampu menjelaskan pengetahuan yang mereka dapatkan dari materi yang telah diajarkan.

Secara umum, tahapan penggunaan media gambar dalam pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Guru memilih gambar-gambar yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan pertumbuhan siswa.
- b) Guru memproyeksikan gambar-gambar tersebut di depan kelas agar dapat dilihat oleh seluruh siswa.
- c) Guru menggunakan gambar-gambar tersebut sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi pelajaran.
- d) Guru mengalihkan perhatian siswa ke gambar tertentu sambil mengajukan pertanyaan kepada mereka satu per

satu.

- e) Guru memberikan tugas kepada siswa yang berkaitan dengan gambar-gambar tersebut.

2. Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini

a. Pengertian Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini

Menurut Novan (2014: 97) bahasa pada anak usia dini adalah perubahan sistem lambang bunyi yang memengaruhi kapasitas berbicara anak pada usia dini. Dengan kemampuan berbicaranya, anak usia dini dapat mengidentifikasi diri, serta berinteraksi dan berkolaborasi dengan orang lain. Selanjutnya, Hurlock mengemukakan bahwa bahasa adalah sebuah sistem komunikasi yang mencakup berbagai alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan dan mengkomunikasikan makna kepada orang lain. Ini mencakup berbagai bentuk komunikasi, seperti tulisan, lisan, bahasa isyarat, ekspresi wajah, isyarat, mimik wajah, dan seni. (Astari and Safira 2019)

Danim dan Khairil (Yovita, 2019:113) menjelaskan bahwa tahapan perkembangan bahasa dimulai dengan masa meraban. Selanjutnya, anak-anak akan mengalami fase bicara monolog, di mana mereka lebih sering berbicara sendiri. Mereka juga akan menjadi sangat tertarik pada pengenalan nama-nama dan gemar bertanya. Pada tahap ini, mereka mulai membuat kalimat sederhana dan mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif

mereka. Proses perkembangan bahasa ini juga melibatkan pembelajaran menulis, membaca, dan menggambar pada tahap awal, bahkan termasuk coretan yang awalnya tidak terstruktur.

Menurut Vygotsky (Amalia, Rahmawati, and Farida 2019), bahasa memiliki peran penting sebagai alat untuk mengungkapkan ide dan bertanya. Bahasa juga berperan dalam pembentukan konsep dan kategori yang mendukung proses berpikir. Bahasa dianggap sebagai alat komunikasi yang penting, dan semua aspek yang terkait dengan komunikasi tidak dapat dilepaskan dari peran bahasa. Ini mencakup keterampilan berpikir secara terstruktur dan sistematis dalam upaya memperoleh pengetahuan. Dengan kata lain, tanpa kemampuan berbahasa, individu akan menghadapi kesulitan dalam menjalankan kegiatan berpikir secara sistematis dan teratur.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa mencakup kemampuan berkomunikasi melalui berbagai bentuk, termasuk lisan, tulisan, isyarat, seni lukis, dan ekspresi wajah. Kemampuan bahasa merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa untuk menyatakan gagasan mengenai diri seseorang itu sendiri, dalam memahami orang lain dan mempelajari kosakata baru atau bahasa lainnya.

b. Tahap-tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Bulan-bulan pertama kehidupan, anak-anak mulai

mencoba-coba dengan bahasa. Bayi berbisik halus, menjerit, dan mengoceh. Pada waktu anak-anak mencapai usia tiga tahun, mereka biasanya memiliki 2000 sampai 4000 kata dalam perbendaharaan kata mereka dan mulai mengerti struktur bahasa. Anak-anak usia empat dan lima tahun mengucapkan kalimat dengan tiga sampai empat kata dan menyatakan keinginan serta kebutuhan mereka lewat bahasa. Agar keterampilan berbahasa dan baca tulis tertanam dalam diri anak-anak, pengalaman penting harus dimiliki. Anak-anak harus berbicara dan mendengarkan orang lain, dan mereka perlu membaca dengan orang lain. (Aulina, 2018 : 29 – 31).

Menurut teori Vygotsky yang dijelaskan oleh Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan dalam (Kholilullah, Hamdan 2020), bahwa perkembangan bahasa anak terbagi menjadi tiga tahap yang memengaruhi tingkat perkembangan berfikir mereka, yakni tahap eksternal, egosentris, dan internal, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap eksternal adalah fase di mana anak mulai berfikir dengan sumber berfikir yang berasal dari luar dirinya. Sumber eksternal ini terutama diperoleh dari interaksi dengan orang dewasa yang memberikan panduan kepada anak dengan cara tertentu. Sebagai contoh, seorang anak mungkin meniru pertanyaan yang diajukan oleh orang dewasa, seperti ketika

seorang orang dewasa bertanya, "Apa yang sedang kamu lakukan?" dan anak tersebut akan menirukan pertanyaan tersebut dengan bertanya, "Apa?" Kemudian, orang dewasa memberikan jawaban seperti "Melompat."

2. Tahap egosentris adalah fase di mana pembicaraan orang dewasa tidak lagi menjadi persyaratan. Anak, dengan suara yang khas, mulai berbicara sesuai dengan pemikirannya sendiri. Contohnya, anak mungkin mengatakan, "Saya melompat," "Ini kaki," "Ini tangan," atau "Ini mata" tanpa memerlukan panduan atau pertanyaan dari orang dewasa.
3. Tahap internal adalah fase di mana anak dapat menginternalisasi proses berfikir mereka sendiri. Sebagai contoh, seorang anak yang sedang menggambar kucing mungkin akan memproses pemikirannya sendiri, berpikir, "Apa yang harus saya gambar? Saya tahu saya sedang menggambar kaki sedang berjalan." Pada tahap ini, anak mulai mampu menghayati proses berfikir mereka sendiri tanpa bergantung pada panduan atau pertanyaan dari orang dewasa.

Lebih lanjut menurut Hartati (Syafika Nur Laily, Dr. Ruqoyyah Fitri, S. Ag., 2021) mengungkapkan bahwa pada usia 4-6 tahun tahapan perkembangan bahasa anak meliputi memperkenalkan diri, nama, alamat, dan keluarganya, menceritakan banyak hal, menggunakan kata seperti bahasa orang

dewasa, dapat menyebutkan anggota badan sambil bernyanyi, mengerti makna dan fungsi suatu kata, bercerita dengan gambar yang dibuatnya, mulai berpikir, berbicara, dan bermain dengan berbagai bentuk kata dan bahasa, menyempurnakan kalimat sederhana, menyempurnakan kalimat dengan mengisi titik-titik, menyempurnakan kalimat lisan dengan gambar.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak mempengaruhi tingkat kemampuan berfikir yang dibagi dalam beberapa tahap. Agar kemampuan bahasa anak terasah, anak perlu diajak bicara dan bercerita agar kemampuan seperti pemahaman perintah, penggunaan kalimat, pemahaman kata dan cara berbicara dengan bahasa orang dewasa.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa anak usia dini dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Vygotsky dalam Santrock mengemukakan bahwa perkembangan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh faktor budaya dan lingkungan sosial di sekitar anak (Syamsiyati et al., 2019:65).

Sejalan dengan itu, Nur Amini & Naimah (2020: 114 – 115) menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang memiliki dampak signifikan pada perkembangan anak. Pertama, terdapat faktor hereditas, yang merupakan elemen penting dalam memengaruhi perkembangan anak pada usia dini. Penelitian

menunjukkan bahwa faktor genetik dapat memengaruhi baik kemampuan intelektual maupun karakteristik kepribadian seseorang. Kedua, terdapat faktor lingkungan, yang mencakup kompleksitas aspek fisik dan sosial yang mempengaruhi perkembangan biologis dan pengalaman psikologis anak sejak sebelum dan setelah kelahiran. Faktor lingkungan ini mencakup lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat secara umum. Ketiga, terdapat faktor umum, yang merupakan hasil dari interaksi antara faktor hereditas dan faktor lingkungan. Faktor-faktor ini termasuk jenis kelamin, kondisi kelenjar gondok, kesehatan, dan ras.

Yusuf (Astari & Safira, 2019 : 121-122) menyatakan pandangan serupa mengenai faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan bahasa. Salah satunya adalah (1) Faktor kesehatan, yang memiliki pengaruh besar terutama pada tahap awal kehidupan anak. (2) Tingkat intelegensi juga turut memengaruhi perkembangan bahasa anak. Anak yang mengalami perkembangan bahasa yang cepat biasanya memiliki tingkat intelegensi yang normal atau di atas rata-rata. (3) Status sosial ekonomi keluarga, beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak dari keluarga yang kurang mampu cenderung mengalami keterlambatan dalam perkembangan bahasa dibandingkan dengan anak dari keluarga yang lebih berkecukupan. (4) Perbedaan jenis

kelamin juga berpengaruh. Meskipun pada awalnya, tidak ada perbedaan signifikan dalam perkembangan bahasa antara anak laki-laki dan perempuan, namun, seiring bertambahnya usia, anak perempuan cenderung mengalami perkembangan yang lebih cepat dibandingkan dengan anak laki-laki. (5) Peran keluarga juga penting, khususnya dalam interaksi dan komunikasi dengan lingkungan keluarga. Orang tua memiliki peran besar dalam mengajar, melatih, dan memberikan contoh berbahasa kepada anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi bahasa antara lain faktor kesehatan, intelegensi, status sosial ekonomi, jenis kelamin, hubungan keluarga, lingkungan sekitar, imitasi, dan penggunaan dua bahasa.

d. Aspek-aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Kemampuan berbahasa pada anak usia dini adalah hasil alami dari pembelajaran yang memungkinkan mereka beradaptasi dengan lingkungan sekitar mereka. Bahasa juga berperan sebagai alat sosialisasi yang memungkinkan interaksi dengan orang lain. (Zubaedah 2018)

Menurut Bromley (Zubaedah 2018) menjelaskan bahwa bahasa memiliki empat komponen utama, yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Penting untuk diingat bahwa

kemampuan berbahasa berbeda dari kemampuan berbicara. Bahasa merujuk pada sistem tata bahasa yang kompleks dan memiliki dimensi semantik, sementara kemampuan berbicara adalah ekspresi menggunakan kata-kata. Bahasa dapat bersifat reseptif (dapat dimengerti dan diterima) dan ekspresif (yang dinyatakan). Contohnya, mendengarkan dan membaca adalah bentuk bahasa reseptif, sementara berbicara dan menulis melibatkan ekspresi.

Anak-anak memiliki berbagai cara untuk menerima dan mengekspresikan bahasa. Keterampilan mendengarkan dan membaca masuk dalam kategori bahasa reseptif karena informasi dalam bentuk bahasa diproses dan dimengerti melalui simbol-simbol visual dan verbal. Saat anak mendengarkan dan membaca, mereka memahami bahasa berdasarkan pengetahuan dan pengalaman pribadi mereka. Oleh karena itu, mendengarkan dan membaca juga merupakan proses pemahaman bahasa. Di sisi lain, berbicara dan menulis adalah keterampilan bahasa ekspresif yang melibatkan pemrosesan makna melalui simbol-simbol visual dan verbal yang diproses dan diekspresikan oleh anak (Heriana, Herman, and Zainuddin 2021).

Pada tahap perkembangan bahasa anak usia taman kanak-kanak, terjadi perkembangan bahasa yang memiliki tingkat kompleksitas yang signifikan. Dalam konteks ini, akan dibahas

tiga aspek perkembangan bahasa yang dikemukakan oleh Jamaris (Kholilullah, Hamdan, 2020 : 81 – 82) :

1. Pengembangan Kosakata: Perkembangan kosakata pada anak usia dini berlangsung dengan cepat seiring dengan pertumbuhan dan pengalaman anak saat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Anak-anak memperoleh pemahaman terhadap sejumlah kata melalui pembelajaran langsung di sekolah, tetapi mereka juga dapat mengasimilasi lebih banyak kata dengan menyimpulkan maknanya dari konteks di mana mereka mendengar atau membaca kata-kata tersebut. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kosakata anak dipengaruhi oleh interaksinya dengan lingkungan mereka.
2. Tata Bahasa (Sintaksis): Tata bahasa atau aturan sintaksis memungkinkan seseorang untuk menyusun kata-kata menjadi kalimat dengan susunan yang benar. Meskipun anak-anak belum memahami secara formal aturan tata bahasa, mereka mampu menggunakan bahasa lisan dengan struktur kalimat yang benar berdasarkan pengalaman mereka mendengarkan dan melihat contoh-contoh penggunaan bahasa dalam lingkungan mereka. Contoh, mereka dapat mengatakan "Rani memberi makan kucing" bukan "kucing Rani makan memberi." Oleh karena itu, pemahaman aturan sintaksis

berkembang melalui pengalaman anak.

3. Semantik: Aspek semantik melibatkan pemahaman anak terhadap makna-makna kata. Pemahaman ini tidak selalu mutlak dan sering kali masih samar pada tahap awal perkembangan. Selain itu, semantik juga mencakup penggunaan kata sesuai dengan konteksnya. Anak-anak pada usia taman kanak-kanak sudah mampu menggunakan kata-kata dan kalimat untuk menyampaikan pendapat, keinginan, atau penolakan dengan tepat, misalnya dengan menggunakan kata "tidak mau" untuk menyatakan penolakan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa semantik berhubungan dengan pemahaman anak terhadap makna dalam kata-kata.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa pada anak usia dini mencakup empat aspek utama, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Serta, perkembangan kosakata dan perkembangan struktur bahasa pada rentang usia 4-6 tahun, dengan kosakata yang meliputi kata benda, kata kerja, dan kata sifat sebagai bagian penting dari perkembangan tersebut.

e. Karakteristik Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa anak memiliki karakteristik tersendiri dalam proses pertumbuhannya, yang dapat digunakan sebagai panduan untuk memahami kemajuan bahasa anak sesuai

dengan standar isi yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 137 tahun 2014 untuk anak usia 4-5 tahun. Permendikbud ini secara rinci menguraikan bahwa pada usia tersebut, anak seharusnya mencapai tahapan-tahapan berikut dalam perkembangan bahasa mereka, yang mencakup pemahaman bahasa, ekspresi bahasa, dan keaksaraan :

1. Pemahaman bahasa melibatkan: a) Kemampuan anak untuk mendengarkan dan memahami perkataan yang diucapkan oleh orang lain, baik dalam bahasa ibu atau bahasa lainnya. b) Kemampuan anak untuk memahami dua perintah yang diberikan secara bersamaan. c) Kemampuan anak untuk memahami cerita yang dibacakan kepada mereka. d) Kemampuan anak untuk mengenali beragam kata sifat (seperti nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb.) dan menggunakannya dalam konteks yang sesuai. e) Kemampuan anak untuk mendengar dan membedakan bunyi-bunyian dalam Bahasa Indonesia.
2. Ekspresi bahasa melibatkan: a) Kemampuan anak untuk mengulang kalimat sederhana yang mereka dengar. b) Kemampuan anak untuk bertanya dengan kalimat yang benar. c) Kemampuan anak untuk menjawab pertanyaan dengan cara yang sesuai. d) Kemampuan anak untuk mengungkapkan

- perasaan mereka dengan menggunakan kata sifat. e) Kemampuan anak untuk menyebutkan kata-kata yang mereka kenal. f) Kemampuan anak untuk mengutarakan pendapat kepada orang lain. g) Kemampuan anak untuk menyatakan alasan di balik keinginan atau tidak setuju mereka. h) Kemampuan anak untuk menceritakan kembali cerita atau dongeng yang mereka dengar. i) Kemampuan anak untuk memperkaya perbendaharaan kata mereka.
3. Kemampuan keaksaraan melibatkan: a) Kemampuan anak untuk mengenal simbol-simbol. b) Kemampuan anak untuk mengenal suara-suara hewan atau benda yang ada di sekitarnya. c) Kemampuan anak untuk membuat coretan yang memiliki makna. d) Kemampuan anak untuk meniru huruf A-Z, baik dengan menuliskannya maupun mengucapkannya.

Sementara itu, Imam (Putri, 2018 : 118) mengidentifikasi karakteristik bahasa anak kelompok A (usia 4-5 tahun) yang mencakup kemampuan mendengarkan, membedakan, dan mengucapkan bunyi-bunyi tertentu, berkomunikasi secara lisan, memperkaya kosa kata untuk komunikasi sehari-hari, menceritakan gambar, mengenali hubungan antara bahasa lisan dan tulisan, serta mengenal bentuk-bentuk simbol sederhana dan menghubungkannya dengan tulisan sederhana.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan

bahwa karakteristik bahasa anak usia 4-5 tahun adalah perkembangan bahasa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, mencakup pemahaman bahasa, ekspresi dalam berbahasa, keaksaraan, membedakan dan mengucapkan bunyi-bunyi tertentu, dan menceritakan kembali kejadian apa yang telah dilaluinya.

Tabel 2.1 Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Usia 4 – 5 Tahun

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Dasar-dasar Literasi	Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis	TP 1. Anak menunjukkan ketertarikan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pengenalan huruf, bunyi dan bentuk huruf pada teks yang ditemui di sekitar. TP 2. Anak menunjukkan minat dan menuliskan perasaan melalui berbagai media (coretan, tulisan hingga bacaan)

(Kemdikbud 2022)

3. Pengaruh Media *Board Game* dan Media Gambar Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini

Media *Board Game* dan Media Gambar merupakan salah satu media pembelajaran bagi anak. Menurut Sukiman (Magdalena et al., 2021) kehadiran media pembelajaran dikatakan dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, penyajian data serta

informasi yang didapat anak lebih menarik, dan memudahkan anak dalam memahami objek yang dilihatnya. Melalui media, anak dapat secara bebas untuk mengekspresikan keinginannya. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya, Slamet Suyanto (Sri Lestariyani, 2019) menjelaskan bahwa pembelajaran anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain, dan bernyanyi. Sehingga pembelajaran yang disajikan menyenangkan, menggembirakan dan demokratis dengan begitu anak tidak hanya mendengarkan guru ceramah melainkan anak juga dapat berinteraksi dengan semua yang ada di sekitarnya baik dengan benda maupun orang di lingkungannya.

Dalam hal ini media yang dibuat haruslah dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang seperti *board game* (permainan papan) dan media gambar untuk meningkatkan minat anak dalam pemberian materi pembelajaran. Penjelasan ini sesuai dalam hasil penelitian (Shafariya et al., 2020) yang menyatakan bahwa media *board game* adalah media permainan juga pembelajaran yang dirancang dengan desain menarik dan penyajian materi yang kompleks. Dengan media tersebut dapat memudahkan anak usia 4-5 tahun dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan, sehingga membantu orang tua dan guru dalam memberikan bimbingan terhadap anak tentang materi pembelajaran secara menyenangkan.

Hal yang sama juga dijelaskan dalam penelitian (Alifia et al., 2022) yang menyatakan bahwa alat permainan board game menjadi bagian penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran bagi anak untuk meningkatkan kemampuannya mengenal huruf. Hasil penelitiannya juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenali huruf pada Kelompok A dalam penelitian ini.

Selanjutnya, hasil penelitian Sri Lestariyani (2019) yang menyatakan bahwa media gambar dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak, karena media gambar bersifat konkret, maka anak dapat melihat objek secara nyata dalam bentuk tiruan dan ini membantu mereka untuk tidak salah dalam membayangkan suatu objek. Penelitian ini juga menyatakan bahwa gambar dapat mengalihkan pengalaman belajar dari taraf belajar dengan lambang kata-kata ke taraf yang lebih konkret. Maka dengan kedua media tersebut akan memudahkan guru dalam pemberian materi mengenai pengenalan huruf bagi anak usia dini.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian yang mendukung penelitian penulis, terdapat perbedaan dan persamaan dalam masing-masing penelitian. Penelitian ini mengenai pengaruh media *board game* dan media gambar dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Berdasarkan eksplorasi peneliti, ditemukan beberapa penelitian yang sesuai dengan penelitian ini, di antaranya sebagai berikut :

1. Melisa Andayani (2019) dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Kartu Gambar Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Kartika Fajar Baru Lampung Selatan” Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Menjelaskan tentang peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui media kartu gambar dengan teknik cluster random sampling untuk kelas B. Jenis penelitian yang digunakan adalah desain *quasi eksperimen* yang dipakai *non-equivalent control group design*, pengambilan sampel menggunakan teknik probability sampling dengan teknik *cluster random sampling*. Sampel penelitian terdiri dari kelas B1 (eksperimen) dan kelas B2 (kontrol) yang masing-masing berjumlah 20 peserta didik data tersebut diambil dari data observasi awal, teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan uji persyaratan instrumen validitas, reabilitas. Teknik analisis data, menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan hipotesis Uji t (taraf nyata) dengan menggunakan spss versi 17.0. Hasil analisis data dan pengujian pengujian hipotesis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa dilihat dari nilai $\text{sig (2-tailed) = 0.000}$ sedangkan $0.05 (0.00)$.
 - a. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Melisa Andayani adalah sama – sama menggunakan aspek dan media yang digunakan sama yaitu media gambar, dan sama – sama

mengambil sampel menggunakan *cluster random sampling*.

- b. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Melisa Andayani adalah media yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 sedangkan dalam penelitian Melisa Andayani hanya 1. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak kelas A yang dilakukan di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura, sedangkan sampel yang digunakan Melisa Andayani adalah anak kelas B di TK Kartika Fajar Baru Lampung Selatan.
2. Ninda Oktaria (2012) dari Universitas Muhammadiyah Surakarta dalam skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B (Kelompok Salman) RA Taqiyya Kartasura tahun ajaran 2011/2012. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang merupakan kegiatan pemecahan masalah yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data dan menganalisis data atau informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan dan kelemahan tindakan tersebut. Metode pengumpulan data digunakan melalui metode observasi, dokumentasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Analisis data kualitatif yang dilakukan melalui tiga tahap yaitu reduksi data, paparan data dan penyimpulan. Berdasarkan perhitungan tiap siklus tentang peningkatan kemampuan berbahasa pada anak diperoleh hasil pada prasiklus 41,5

%, siklus I 63,5 %, siklus II 82,5 %. Kesimpulan pada penelitian ini adalah bahwa melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B (kelompok Salman) RA Taqiyya Kartasura Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012.

a. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Ninda Oktaria adalah sama – sama menggunakan aspek yang sama dengan media yang digunakan sama – sama permainan papan.

b. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Ninda Oktaria adalah jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif eksperimen sedangkan penelitian Ninda Oktaria menggunakan penelitian tindakan kelas, kelompok yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelompok A yang bertempat di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura, sedangkan kelompok yang digunakan Ninda Oktaria adalah kelompok B di RA Taqiyya Kartasura.

3. Annisa Rahmasari, Arda Sulis Mutiara, Devi Oktavia, Muzakki, Sri Hidayati (2022) dari Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya dalam jurnal ABNA UIN Raden Mas Said Surakarta yang berjudul “Penerapan Media *Flash Card* Dalam Pengenalan Huruf Bagi Anak Usia Dini”. Menjelaskan tentang adanya peningkatan aspek bahasa pada anak usia dini di TK Al- Firdaus Palangka Raya melalui media *flash card*. Metode penelitian yang digunakan deskriptif kualitatif

dengan subjek 1 guru dikelas B. Dengan hasil penelitian yang dapat disimpulkan bahwa media *flash card* dikenalkan kepada anak melalui tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Media *flash card* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak dalam pengenalan huruf dengan menggunakan warna dan gambar-gambar yang memikat bagi peserta didik. Selain itu dalam pengenalan huruf menggunakan media *flash card* anak-anak dituntut aktif. Sehingga media *flash card* dapat membantu menstimulasi otak dan merangsang daya ingat terhadap pengenalan huruf anak.

a. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Annisa Rahmasari, dkk adalah sama – sama menggunakan aspek yang sama.

b. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Annisa Rahmasari, dkk adalah media yang digunakan. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *board game* dan media gambar sedangkan dalam penelitian Annisa Rahmasari, dkk menggunakan media *flash card*. Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif eksperimen, sedangkan metode yang digunakan Annisa Rahmasari, dkk deskriptif kualitatif. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak kelas A di TK Islam Al Anis Ngemplak Kartasura, sedangkan penelitian Annisa Rahmasari, dkk menggunakan sampel kelas B di TK Al-Firdaus Palangka Raya.

C. Kerangka Berpikir

Kemampuan berbahasa terutama dalam keaksaraan merupakan salah satu kemampuan dasar yang perlu dikembangkan anak sejak dini. Tak hanya guru yang bertugas mengembangkan kemampuan berbahasa terutama keterampilan aksara anak, namun juga membutuhkan peran orang tua di dalamnya. Adanya stimulus dari guru dan orang tua yang seiring sejalan, maka kemampuan anak akan dapat berkembang dengan baik. Penggunaan media yang sesuai juga dapat mengoptimalkan kemampuan berbahasa pada anak khususnya keterampilan aksara anak.

Kemampuan berbahasa khususnya keterampilan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Islam Al-Anis tahun pelajaran 2023/2024 masih tergolong rendah. Rendahnya kemampuan berbahasa ini disebabkan oleh kurangnya media yang menarik dan memadai disekolah (observasi, 4 September 2023). Dalam proses pembelajaran anak usia dini terdapat lima aspek perkembangan yang harus dikembangkan salah satunya adalah kemampuan keaksaraan. Kemampuan aksara anak usia dini sangat penting karena melalui kemampuan ini anak akan dapat membaca, mengungkapkan dan memahami tulisan tertentu. Kemampuan aksara anak usia dini harus dikembangkan secara optimal, untuk mengoptimalkan kemampuan aksara anak usia dini dibutuhkan media yang tepat.

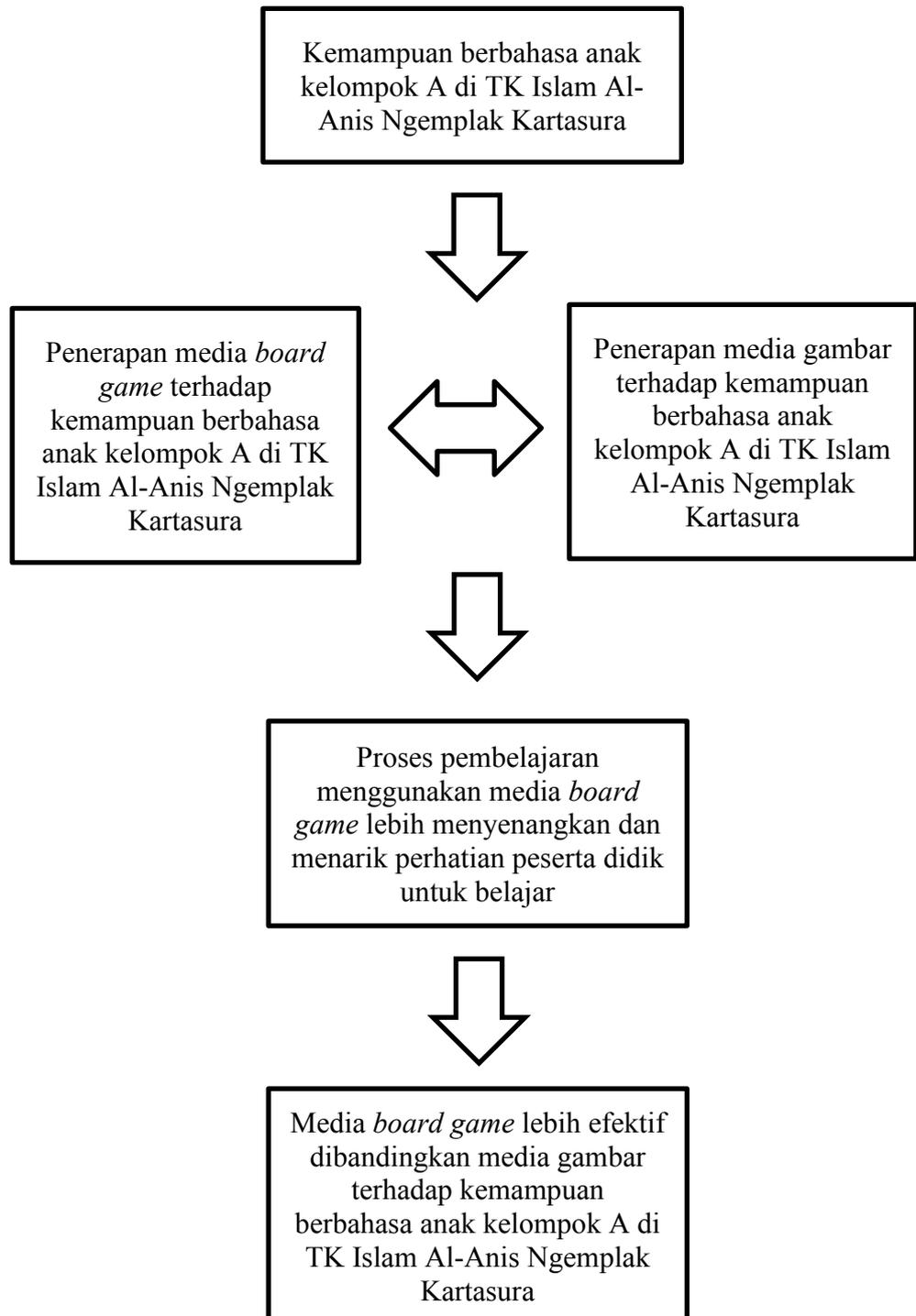
Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti memberikan

media *board game* dan media gambar. Dengan adanya media tersebut diharapkan dapat menarik perhatian anak, menghilangkan rasa jenuh, dan memberikan pengalaman kreatif sehingga anak dalam proses pembelajarannya lebih memahami materi.

Kedua media pembelajaran tersebut memiliki kelebihan masing-masing di antaranya, media *board game* memiliki kelebihan yaitu mudah diingat oleh anak karena menarik dan berwarna selain itu media *board game* memberikan pelajaran kepada siswa sambil bermain dan bersenang-senang. Sedangkan, media gambar memiliki kelebihan yaitu lebih realistis atau konkret, harganya murah serta dapat membantu mengatasi keterbatasan pengamatan dan ruang.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di Kelompok A TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura, diperoleh hasil bahwa lebih efektif menggunakan media *board game* dalam mengajarkan keaksaraan pada anak usia dini dikarenakan media tersebut lebih menarik dan memberikan pembelajaran secara nyata karena anak dapat berinteraksi dengan teman sebayanya melalui belajar sambil bermain.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat digambarkan kerangka berpikir sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2019 : 64) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian , di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta – fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Jadi hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum dinyatakan sebagai jawaban. Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir maupun permasalahan dalam penelitian, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

Ho = Tidak ada perbedaan pengaruh media *board game* dan media gambar terhadap kemampuan berbahasa anak kelompok A di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura.

Ha = Ada perbedaan pengaruh media *board game* dan media gambar terhadap kemampuan berbahasa anak kelompok A di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura.

Berdasarkan bentuk hipotesis di atas, hipotesis alernative (Ha) merupakan hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh antara variabel satu dengan yang lain. Sedangkan, hipotesis nol (Ho) ialah suatu pernyataan yang bertolak belakang dengan Ha. Sehingga pada penelitian

ini dapat disimpulkan bahwa jika H_0 diterima maka ada perbedaan pengaruh media *board game* dan media gambar terhadap kemampuan berbahasa anak kelompok A di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

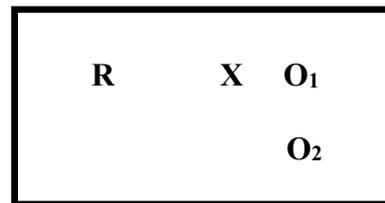
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimen*. *Quasi Experimen* adalah penelitian yang dalam pelaksanaannya tidak menggunakan penugasan random, melainkan dengan menggunakan kelompok yang sudah ada. Menurut Sugiyono (Alpansyah & Hashim, 2021 : 8-9) mengemukakan bahwa metodologi penelitian *Quasi Experimen* merupakan eksperimen yang memiliki *treatments* (perlakuan) dan ukuran dampak (*outcome measures*). Oleh karena itu dalam penelitian *quasi experimen* akan ada dua kelompok : kelompok yang mendapatkan *treatments* atau sering disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak mendapat *treatments* atau menjadi pembanding atas perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen atau sering disebut kelompok kontrol.

Sedangkan menurut Arikunto Suharsimi (Kusumawati 2023 : 206) eksperimen adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk mencari hubungan sebab-akibat antara dua faktor dengan sengaja memanipulasi salah satu faktor dan mengamati dampaknya pada faktor lain. Pendekatan ini memastikan bahwa hanya variabel yang dimanipulasi yang dapat menjadi penyebab perubahan pada variabel lainnya, dengan meminimalkan atau menghilangkan faktor-faktor lain yang dapat menyebabkan gangguan pada hasil penelitian. Metode

penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif eksperimen dengan jenis penelitian *Quasi Experimen* dan desain penelitian menggunakan *Posttest Only Control Design*.

Rancangan penelitian ini menggunakan satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol pada anak kelas A TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura. Tabel dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Desain Eksperimen



(Ismail 2018)

Keterangan :

- R** : Kelompok yang dipilih secara random
- X** : Perlakuan atau *treatment*
- O₁** : *Posttest* pada kelompok *board game* (eksperimen)
- O₂** : *Posttest* pada kelompok gambar (kontrol)

Dari desain di atas, penelitian dilakukan terhadap dua kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media *board game* dan kelompok kedua merupakan kelompok kontrol yang diberi perlakuan menggunakan media gambar untuk melihat perkembangan kemampuan berbahasa anak.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian akan dilakukan di TK Islam Al-Anis yang beralamat di jalan Jiwan, Ngemplak, Kartasura, Sukoharjo, Jawa Tengah, RT. 02 RW. 06, Kode pos 57169. TK Islam Al-Anis memiliki 4 ruang kelas yaitu 2 ruang kelas A dan 2 ruang kelas B. Subjek penelitian ini adalah kelompok A yang terdiri dari kelas A1 dan kelas A2. Adapun peneliti memilih lokasi tersebut yaitu:

- a) Adanya masalah dari beberapa anak dalam kemampuan bahasanya terutama aksara
- b) Adanya masalah yang dapat diteliti di lembaga tersebut
- c) Media yang masih perlu dikembangkan untuk pembelajaran bahasa dalam lembaga tersebut
- d) Pada lembaga TK tersebut sebelumnya belum ada yang mengadakan penelitian ini, sehingga terhindar dari penelitian ulang.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September sampai bulan April secara bertahap. Adapun tahapan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2 Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Sep 23	Okt 23	Nov 23	Des 23	Jan 24	Feb 24	Mar 24	Apr 24
1	Pengajuan Judul								
2	Bab 1								
3	Bab II								
4	Bab III								
5	Seminar Proposal								
6	Pengumpulan Data								
7	Pengolahan Data								
8	Bab IV – Bab V								
9	Munaqosyah								

C. Populasi dan Teknik Sampling

1. Populasi Penelitian

Populasi menurut (Sugiyono, 2019:30) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek / subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pendapat lain (Suharsimi Arikunto 2019 : 4) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda – benda alam yang lainnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan obyek / subyek yang dapat digunakan untuk sumber data dalam penelitian yang mampu diteliti dan dipelajari yang

kemudian bisa ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah 35 siswa kelas ATK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura tahun ajaran 2023/2024.

Tabel 3.3 Populasi Penelitian

No.	Kelas	Siswa
1	A1	19
2	A2	16
Jumlah		35

2. Sampel Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2019 : 131) 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. Sedangkan menurut (Suharsimi Arikunto 2019 : 5) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.

Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas A TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura yang berjumlah 35 siswa. dalam penelitian ini penulis mempersempit populasi dengan menghitung sampel dengan menggunakan teknik Slovin (Sugiyono, 2019 : 143). Pada penelitian ini menggunakan rumus slovin dalam perhitungan sampel dengan taraf signifikansi 5% (Ramadhani &

Bina, 2021:168). Berikut rumus slovin untuk menentukan sampel :

$$n = \frac{N}{1 + Na^2}$$

Keterangan :

n = jumlah sampel minimal

N = jumlah populasi

a = taraf signifikansi

nilai a : 5%

Populasi dalam penelitian ini sejumlah 35 siswa, sehingga persentase kelonggaran yang digunakan 5% dan hasil perhitungan dapat dibulatkan untuk mencapai kesesuaian. Untuk mengetahui sampel penelitian dapat digunakan perhitungan teknik slovin sebagai berikut :

$$n = \frac{35}{1 + 35(5\%)^2}$$

$$n = \frac{35}{1 + 35(0,05)^2}$$

$$n = \frac{35}{1 + 35(0,0025)}$$

$$n = \frac{35}{1 + 0,0875}$$

$$n = \frac{35}{1,0875} = 32,18 \text{ dibulatkan menjadi } 32$$

Berdasarkan perhitungan di atas, sampel dapat disesuaikan dalam penelitian ini menjadi 32 anak dari 35 total anak. Maka setiap

kelas diambil 16 anak untuk kelas eksperimen dan 16 anak untuk kelas kontrol. Hal ini dilakukan untuk mempermudah mengolah data dan untuk hasil pengujian agar menjadi baik.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2019: 133). Terdapat macam-macam teknik sampling salah satunya teknik *Simple Random Sampling*. Menurut Sugiyono (2019: 134) *Simple Random Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Penggunaan teknik sampling *simple random sampling* pada penelitian ini anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2019 : 193). Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik tes. Menurut (Juhana, 2019 : 31) tehnik tes adalah tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serentetan soal atau tugas serta alat lainnya kepada subjek yang diperlukan datanya. Tes yang digunakan peneliti yaitu dengan memberikan beberapa soal yang harus dikerjakan oleh anak. Soal ini terdapat pada media yang digunakan untuk

mengumpulkan data. Media yang digunakan yaitu *board game* dan gambar.

Soal dalam media *board game* merupakan perintah permainan setelah anak melempar dadu dan mendapatkan angka untuk melangkah. Soal tersebut ialah mengambil kartu ucap (kartu kuning) untuk menyebutkan bunyi huruf secara acak, mengambil kartu susun kata (kartu hijau) untuk menyusun kata dan menirukan bunyi huruf, mengambil kartu baca (kartu pink) untuk membaca kata dan menuliskan ulang kata yang ditunjukkan dalam kartu gambar pada selembar kertas. Sedangkan, soal dalam media gambar merupakan perintah yang dituliskan pada buku yang telah disediakan. Soal tersebut ialah menyebutkan bunyi huruf secara acak, menyusun kata, menirukan bunyi huruf pada gambar, membaca kata dan menuliskan ulang huruf/kata.

Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan berbahasa anak usia dini di kelompok A TK Islam Al-Anis dengan melihat perbedaan penggunaan media *board game* dan media gambar. Kemudian, hasil penilaian dari tes tersebut diukur dengan panduan kisi – kisi instrumen yang disesuaikan dengan butir soal dan tingkat penskoran.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah berbagai alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk pengumpulan data seperti tes, kuesioner, pedoman wawancara dan pedoman observasi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian, menurut (Sugiyono, 2019 :

166). Agar peneliti mendapatkan informasi maka diperlukan instrumen pengumpulan data yang terdiri dari :

1. Definisi Konseptual Variabel

Sugiyono (2019 : 55) mendefinisikan variabel dapat sebagai atribut seseorang atau obyek yang mempunyai variasi antara satu dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek lain.

a) Variabel Bebas (Independent Variabel)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2019:57). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *board game* (X_1) dan media gambar (X_2). Kedua media tersebut digunakan sebagai alat untuk memperkenalkan huruf pada anak yang bertujuan menambah pengetahuan pada setiap kegiatannya.

b) Variabel Terikat (Dependent Variabel)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2019:57). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berbahasa sebagai variabel Y. Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan mengungkapkan sesuatu, mendengar, dan memahami bahasa dan juga dapat dengan membaca gambar di mana membaca merupakan kegiatan yang bisa mengembangkan bahasa pada anak usia dini berdasarkan usia pencapaiannya.

2. Definisi Operasional Variabel

Menurut (Sugeng, 2022:194) definisi operasional variabel adalah penjelasan atau batasan yang diberikan oleh peneliti terhadap variabel yang sedang diteliti. Hal ini dilakukan untuk mengubah variabel yang pada awalnya merupakan konsep abstrak dan umum menjadi konsep yang lebih konkret dan spesifik, sehingga tidak memunculkan berbagai penafsiran yang beragam. Operasional variabel artinya menerjemahkan konsep mengenai variabel yang bersangkutan ke dalam bentuk indikator perilaku. Operasional variabel dalam penelitian ini adalah kemampuan berbahasa pada anak dengan menggunakan media *board game* dan media gambar. Adapun pengukurannya menggunakan tes kemampuan berbahasa pada anak, yaitu tes dilakukan dengan cara meminta anak menyebutkan dan menuliskan huruf A – Z. Maka peneliti bisa menilai sampai mana kemampuan anak dalam mengenal huruf. Adapun indikator yang digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan berbahasa anak yaitu :

- a) Menirukan bunyi huruf yang ada pada kartu gambar
- b) Menuliskan huruf atau kata yang ada pada kartu gambar (A – Z)
- c) Menyusun huruf / kata pada kartu gambar
- d) Membaca kata yang ada pada kartu gambar

Definisi operasional variabel kemampuan berbahasa pada anak adalah total skor dari responden setelah merespon instrumen

kemampuan berbahasa dalam pernyataan dengan rentang skor 1 - 4.

Keterangan :

BSB (Berkembang Sangat Baik) : 4

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : 3

MB (Mulai Berkembang) : 2

BB (Belum Berkembang) : 1

3. Kisi – Kisi Instrumen

Instrumen adalah berbagai alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk pengumpulan data, seperti tes, kuesioner, pedoman wawancara, pedoman observasi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2019 : 179)

a. Kisi – Kisi Instrumen

Tabel 3.4 Kisi - Kisi Instrumen Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4 - 5 Tahun

Variabel	Indikator	Deskriptor	Butir
Kemampuan Berbahasa (aksara awal) Anak Usia 4 – 5 Tahun	Menyebutkan bunyi huruf yang ada pada kartu gambar	1. Anak mampu menyebutkan bunyi huruf secara acak dengan tepat 2. Anak mampu menirukan bunyi huruf yang di tunjukkan pada gambar	1, 2
	Menuliskan huruf atau kata pada kartu gambar	1. Anak mampu menuliskan huruf atau kata pada kartu gambar	3

	Menyusun huruf yang tidak berurutan lalu membaca kata yang tersusun	1. Anak mampu menyusun huruf yang hilang / tidak berurutan 2. Anak mampu membaca kata yang tersusun	4, 5
--	---	--	------

b. Rubrik Penilaian

Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4 - 5 Tahun

Deskriptor	Kriteria	Skor
Anak mampu menyebutkan bunyi huruf secara acak dengan tepat	Anak mampu menyebutkan 5 bunyi huruf secara acak dengan tepat	4
	Anak mampu menyebutkan 4 bunyi huruf secara acak dengan tepat	3
	Anak mampu menyebutkan 3 bunyi huruf secara acak dengan tepat	2
	Anak mampu menyebutkan 2 bunyi huruf secara acak dengan tepat	1
Anak mampu menyebutkan bunyi huruf yang ditunjukkan dalam gambar	Anak mampu menyebutkan 5 bunyi huruf yang ditunjukkan dalam gambar	4
	Anak mampu menyebutkan 4 bunyi huruf yang ditunjukkan dalam gambar	3
	Anak mampu menyebutkan 3 bunyi huruf yang ditunjukkan dalam	2

	gambar	
	Anak mampu menyebutkan 2 bunyi huruf yang ditunjukkan dalam gambar	1
Anak mampu menuliskan huruf atau kata pada kartu gambar	Anak mampu menuliskan huruf/kata dalam kartu gambar dengan tepat tanpa bantuan guru	4
	Anak mampu menuliskan huruf/kata dalam kartu gambar dengan tepat tetapi dengan bantuan guru	3
	Anak mampu menuliskan huruf/kata dalam kartu gambar dengan tepat tetapi tulisan kurang jelas	2
	Anak belum mampu menuliskan huruf/kata dalam kartu gambar	1
Anak mampu melengkapi huruf atau kata dalam kartu gambar	Anak mampu melengkapi huruf/kata dalam kartu gambar tanpa bantuan guru	4
	Anak mampu melengkapi huruf/kata dalam kartu gambar tetapi dengan bantuan guru	3
	Anak mampu melengkapi huruf/kata dalam kartu gambar tetapi masih terbalik balik	2
	Anak belum mampu melengkapi huruf/kata dalam kartu gambar	1

Anak mampu membaca kata yang ditunjukkan dalam kartu gambar	Anak mampu membaca kata yang ditunjukkan dalam kartu gambar tanpa bantuan guru	4
	Anak mampu membaca kata yang ditunjukkan dalam kartu gambar tetapi dengan bantuan guru	3
	Anak mampu membaca kata yang ditunjukkan dalam kartu gambar tetapi masih terbalik – balik	2
	Anak belum mampu membaca kata yang ditunjukkan dalam kartu gambar	1

5. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Uji Validitas kesahihan adalah suatu metode yang memberikan indikasi sejauh mana alat pengukur tersebut benar-benar mengukur konsep yang dimaksudkan (Sudaryana, 2022:267). Uji validitas ini digunakan untuk menguji kemampuan berbahasa pada anak usia 4 – 5 tahun. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi kisi – kisi instrumen dan rubrik penilaian yang digunakan oleh peneliti apakah sudah sesuai dengan media *board game* dan media gambar. Dalam penelitian ini, kisi – kisi instrumen dan rubrik penilaian kemampuan berbahasa anak dikonsultasikan kepada ibu Mila Faila Shofa, M.Pd., selaku pakar

pendidikan anak usia dini, sehingga instrumen yang dibuat dapat dinyatakan layak untuk diujikan dalam penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2019: 226 – 227) analisis data merupakan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Sedangkan Menurut Moleong (Sudaryana, 2022:186) analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan tempat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa analisis data adalah perhitungan untuk menguji hipotesis yang diujikan sehingga dapat merumuskan hipotesis sesuai dengan data.

1. Analisis Unit

a. Mean

Mean adalah teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata – rata dari kelompok tersebut (Sugiyono, 2019:49). Analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan data mengenai seberapa besar ilai rata – rata yang diperoleh dari masing – masing

variabel dalam penelitian. Analisis ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$me = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

me : *Mean* (rata – rata)

Σ : *Epsilon* (baca jumlah)

X_i : Nilai x sampai ke n

n : Jumlah Individu

b. Median

Median adalah suatu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar (Sugiyono, 2019:48). Untuk mendapatkan besarnya nilai median dengan rumus :

$$md = b + p \frac{\left(\frac{1}{2}n - F\right)}{f}$$

Keterangan :

md : Median (nilai tengah)

b : Batas bawah, di mana median akan terletak

p : Panjang kelas interval

n : Banyak data / jumlah sampel

F : Jumlah semua frekuensi sebelum kelas median

f : Frekuensi kelas median

c. Modus

Menurut (Sugiyono, 2019:47) modus merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang sedang populer atau nilai yang sering muncul dalam kelompok tersebut. Untuk mendapatkan besarnya nilai modus digunakan rumus sebagai berikut :

$$m_0 = b + p \left(\frac{b^1}{b^1 - b^2} \right)$$

Keterangan :

m_0 : Modus (nilai yang sering muncul)

b : Batas bawah kelas interval dengan frekuensi terbanyak

p : Panjang kelas interval

b^1 : Frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interval terbanyak) dikurangi interval terdekat sebelumnya

b^2 : Frekuensi kelas modus yang dikurangi frekuensi interval kelas berikutnya

d. Standar Deviasi

Menurut (Sugiyono, 2019:58) standar deviasi adalah jumlah kuadrat semua deviasi nilai – nilai individual terhadap rata – rata kelompok. Untuk menghitung standar deviasi menggunakan rumus sebagai berikut :

$$S = \sqrt{\frac{\sum_f (x_i - \bar{x})^2}{(n - 1)}}$$

Keterangan :

S : Simpangan baku

N : Jumlah Sampel

x_i : Nilai x ke 1 sampai ke n

\bar{x} : rata – rata x

e. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *chi kuadrat* sebagai berikut :

$$x^2 = \sum \frac{(f^o - f^h)}{f^h}$$

Keterangan :

x^2 : Chi Kuadrat

f^o : Frekuensi yang akan di observasi

f^h : Frekuensi yang di harapan

2. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak, maka diperlukan uji homogenitas dengan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{variansi tertinggi}}{\text{variansi terendah}}$$

Keterangan :

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data homogen

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data tidak homogen

f. Uji Hipotesis

Untuk menganalisa data yang terkumpul dari hasil penelitian dan menguji hipotesis apakah diterima atau ditolak dengan digunakan uji t. Uji t digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan kemampuan berbahasa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji t dengan variansi sama menggunakan rumus :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

t : Nilai t hitung

\bar{x}_1 : Rata – rata sampel kelompok eksperimen

\bar{x}_2 : Rata – rata sampel kelompok kontrol

S_1^2 : Varian populasi kelompok eksperimen

S_2^2 : Varian populasi kelompok kontrol

n_1 : Jumlah sampel kelompok eksperimen

n_2 : Jumlah sampel kelompok kontrol

g. Menyusun interval

1. Jumlah kelas

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } n$$

Keterangan :

K = Jumlah kelas

n = jumlah data

2. Rentang data

$$R = \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}$$

3. Panjang Interval

$$P = R : K$$

Keterangan :

P = Panjang Interval

R = Rentang Data

K = Jumlah Kelas

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Deskripsi data adalah penggambaran yang berhubungan dengan pengumpulan data dari keadaan responden berdasarkan hasil kuesioner atas tes yang telah dilakukan. Karena jumlah populasi 35 siswa dengan kelas A1 berjumlah 19 siswa dan A2 berjumlah 16 siswa, maka peneliti tetap melakukan pengujian media ke seluruh siswa agar tidak ada yang tersisihkan akan tetapi peneliti tetap menetapkan siswa mana yang masuk kategori sampel. Data dari hasil penelitian diperoleh dari 16 siswa pada kelompok eksperimen dan 16 siswa pada kelompok kontrol. adapun penjabaran pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kemampuan berbahasa anak kelompok A di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura masing – masing dilakukan 3 kali pertemuan selama 3 minggu.

Pertemuan pertama kelas media *board game* dilakukan pada hari Rabu tanggal 17 Januari 2024. Pada pertemuan ini diawali dengan memperkenalkan media *board game* dan beberapa kartu secara acak yang ada di dalam media tersebut lalu menyebutkannya. Media *board game* ialah permainan papan yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini, media ini dilengkapi dengan dadu, pion, dan kartu berwarna diantaranya kartu ucap huruf (kuning), kartu susun kata (hijau), kartu baca (pink). Pertemuan kedua dilakukan

pada hari Selasa tanggal 23 Januari 2024. Pada pertemuan ini, mulai dilakukan permainan *board game* secara berkelompok dengan membagi 16 anak menjadi 3 kelompok. Permainan ini dilakukan dengan menyelesaikan tugas yang berada di dalam media *board game*, seperti menyebutkan bunyi huruf, menuliskan huruf, melengkapi huruf dan membaca kata yang berada dalam permainan tersebut. Selanjutnya, pertemuan ketiga dilakukan pada hari Rabu tanggal 31 Januari 2024 dengan melakukan permainan seperti sebelumnya.

Pertemuan pertama kelas media gambar dilakukan pada hari Selasa tanggal 16 Januari 2024. Pada pertemuan ini diawali dengan memperkenalkan media gambar berbentuk buku yang didalamnya terdapat huruf dan gambar, dengan menyebutkan seluruh huruf yang berada dalam media gambar. Pertemuan kedua dilakukan pada hari Senin tanggal 22 Januari 2024. Pada pertemuan ini dilakukan kegiatan menulis ulang huruf/kata dan menyebutkan huruf secara acak dengan menggunakan media gambar agar anak mampu memahami bentuk serta bunyi pada huruf. Selanjutnya, pertemuan ketiga dilakukan pada hari Jum'at tanggal 2 Februari 2024. Pada pertemuan ini dilakukan kegiatan melengkapi kata atau huruf lalu membaca kata yang berada dalam media gambar tersebut. Hasil penskoran tes diperoleh deskripsi sebagai berikut :

1. Kemampuan Berbahasa Menggunakan Media *Board Game*

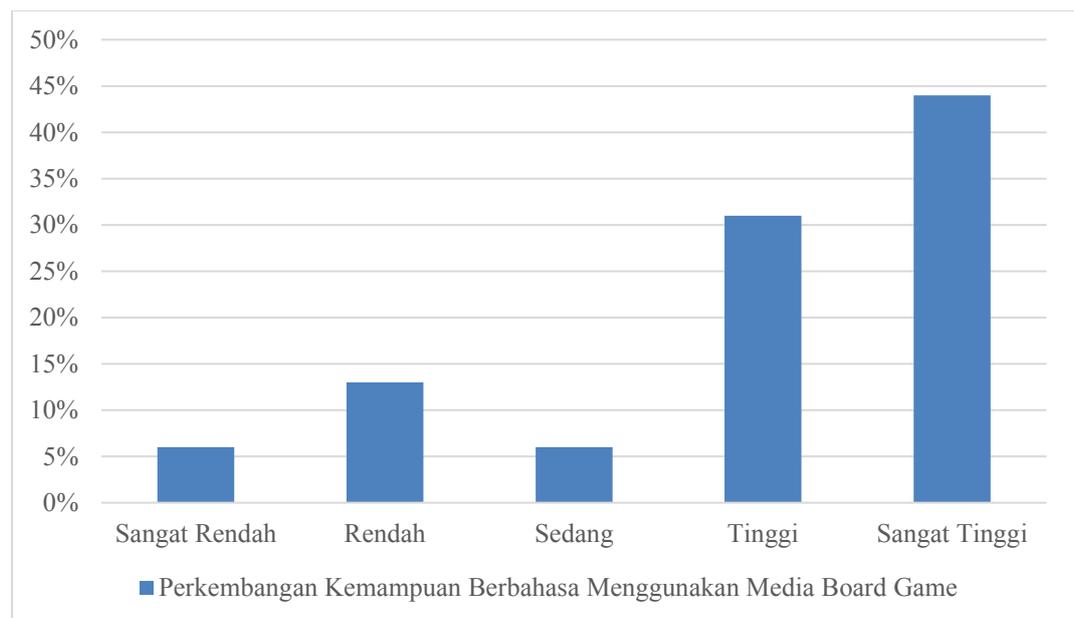
Berdasarkan hasil penelitian data media *board game*

menggunakan tes dengan jumlah 5 soal. Dari 5 soal tersebut, terdapat 3 soal untuk mengetes kemampuan pramembaca dan 2 soal untuk mengetes kemampuan pramenulis. Tes pramembaca yang dilakukan yaitu menyebutkan huruf secara acak, menirukan bunyi huruf, dan membaca kata yang ditunjukkan dalam gambar melalui permainan. Tes pramenulis yang dilakukan yaitu melengkapi/menyusun kata dan menulis ulang kata yang ditunjukkan dalam gambar, anak dapat menuliskan kata/huruf dan huruf pada lembaran kartu gambar yang sudah disediakan. Kategori media *board game* yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Setelah dihitung diperoleh mean sebesar 15,81, median pada angka 16,9, modus pada angka 18,16 dan standar deviasi pada angka 3,86.

Tabel 4.1 Distribusi Data Kemampuan Berbahasa Menggunakan Media
Board Game

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)	Kategori
1	6 – 8	1	6%	Sangat Rendah
2	9 – 11	2	13%	Rendah
3	12 – 14	1	6%	Sedang
4	15 – 17	5	31%	Tinggi
5	18 – 20	7	44%	Sangat Tinggi
Σ		16	100%	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa kemampuan berbahasa menggunakan media *board game* di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura pada interval 6-8 sebanyak 1 anak atau 6%. Interval 9-11 sebanyak 2 anak atau 13%. Interval 12-14 sebanyak 1 anak atau 6%. Interval 15-17 sebanyak 5 anak atau 31%. Interval 18-20 sebanyak 7 anak atau 44%. Kategori yang digunakan yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi (Wagiran, 2013 : 233). Persentase penerapan media *board game* dijelaskan pada diagram di bawah ini.



Gambar 4.1 Diagram Persentase Kemampuan Berbahasa Menggunakan Media *Board Game*

2. Kemampuan Berbahasa Menggunakan Media Gambar

Berdasarkan hasil penelitian data media gambar menggunakan tes dengan jumlah 5 soal. Dari 5 soal tersebut, terdapat 3 soal untuk

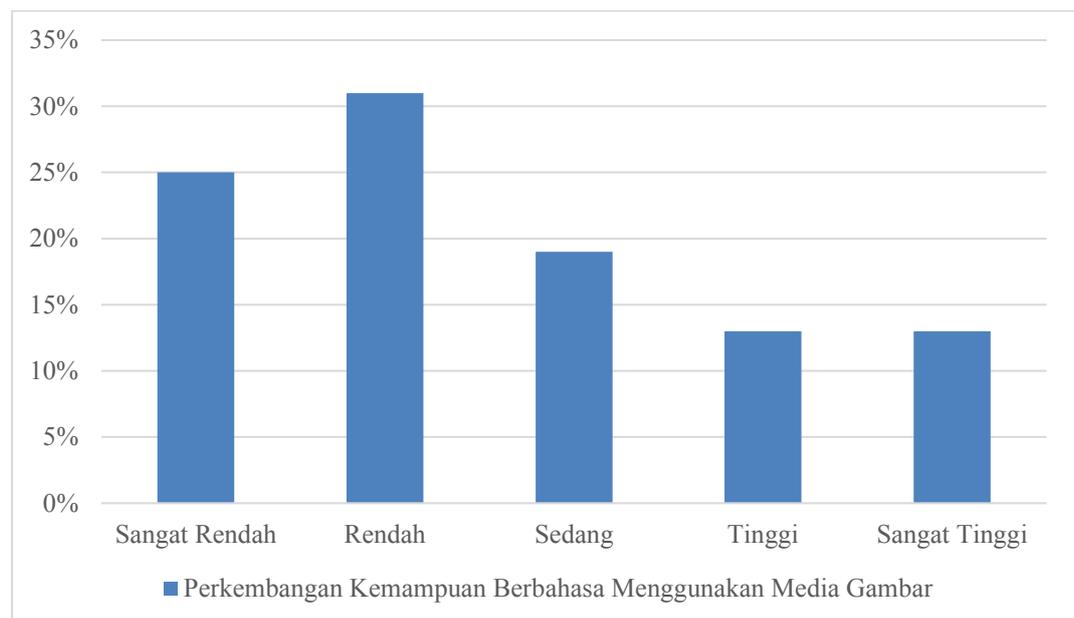
mengetes kemampuan pramembaca dan 2 soal untuk mengetes kemampuan pramenulis. Tes pramembaca yang dilakukan yaitu menyebutkan huruf secara acak, menirukan bunyi huruf, dan membaca kata yang ditunjukkan dalam gambar melalui buku. Tes pramenulis yang dilakukan yaitu melengkapi/menyusun kata dan menulis ulang kata yang ditunjukkan pada lembaran kartu gambar yang sudah disediakan. Kategori media gambar yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Setelah dihitung diperoleh mean sebesar 11,68, median pada angka 10,9, modus pada angka 9,5 dan standar deviasi pada angka 4,09.

Tabel 4.2 Distribusi Data Kemampuan Berbahasa Menggunakan Media Gambar

No.	Kelas interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)	Kategori
1	6 – 8	4	25%	Sangat Rendah
2	9 – 11	5	31%	Rendah
3	12 – 14	3	19%	Sedang
4	15 – 17	2	13%	Tinggi
5	18 – 20	2	13%	Sangat Tinggi
Σ		16	100%	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa kemampuan berbahasa menggunakan media gambar di TK Islam Al-Anis Ngeplak Kartasura pada interval 6-8 sebanyak 4 anak atau 25%. Interval 9-11 sebanyak 5 anak atau 31%. Interval 12-14 sebanyak 3

anak atau 19%. Interval 15-17 sebanyak 2 anak atau 13%. Interval 18-20 sebanyak 2 anak atau 13%. Kategori yang digunakan yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi (Wagiran, 2013 : 233). Persentase penerapan media gambar dijelaskan pada diagram di bawah ini.



Gambar 4.2 Diagram Persentase Kemampuan Berbahasa Menggunakan Media Gambar

B. Analisis Unit

1. Analisis Unit Perkembangan Kemampuan Berbahasa Menggunakan Media *Board Game*

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Uji Analisis Unit Media *Board Game*

No	Uji Statistik	Nilai
1	Nilai Tertinggi	20
2	Nilai Terendah	6
3	Mean	15,81

4	Median	16,9
5	Modus	18,16
6	Standar Deviasi	3,86

Berdasarkan perhitungan pada kelas A1 media *board game* di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura didapatkan nilai tertinggi sebesar 20 dan nilai terendah sebesar 6. Nilai rata-rata (mean) pada kelas A1 adalah 15,81, nilai median 16,9, nilai modus 18,16, dan standar deviasi 3,86. Untuk hasil yang disebutkan pada tabel di atas, proses perhitungan dapat dilihat dalam lampiran 5

2. Analisis Unit Perkembangan Kemampuan Berbahasa Menggunakan Media Gambar

Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Uji Analisis Media Gambar

No	Uji Statistika	Nilai
1	Nilai Tertinggi	19
2	Nilai Terendah	6
3	Mean	11,68
4	Median	10,9
5	Modus	9,5
6	Standar Deviasi	4,09

Berdasarkan perhitungan pada kelas A2 media gambar di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura didapatkan nilai tertinggi sebesar 19 dan nilai terendah sebesar 6. Nilai rata-rata (mean) pada kelas A2 adalah 11,68, nilai median 13,5, nilai modus 17,5, dan standar deviasi 4,09. Untuk hasil yang disebutkan pada tabel di atas, proses perhitungan dapat dilihat dalam lampiran 5.

C. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji normalitas Chi Kuadrat dengan taraf signifikansi 5%. Data yang berdistribusi normal jika data nilai X^2 hitung $< X^2$ tabel. Berikut uji normalitas data penelitian :

a) Media Board Game

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Menggunakan Media Board Game

Batas Kelas	Z	Luas 0-Z	Luas Kelas Interval	Fh	Fo
5,5-8,5	(-2,66)-(-1,89)	(0,0100)-(0,0522)	0,0255	0,408	1
8,5-11,5	(-1,89)-(-1,11)	(0,0522)-(0,1784)	0,1031	1,649	2
11,5-14,5	(-1,11)-(-0,33)	(0,1784)-(0,4131)	0,2347	3,755	1
14,5-17,5	(-0,33)-(0,43)	(0,4131)-(0,685)	0,3014	4,823	5
17,5-20,5	(0,43)-(1,21)	(0,685)-(0,8819)	0,2185	3,496	7

Berdasarkan tabel di atas pada taraf sigifikan 5% diperoleh harga x^2 tabel 9,487 adapun x^2 hitung sebesar 6,471 sehingga dapat disimpulkan bahwa x^2 hitung $< x^2$ tabel, artinya selembaran data

variabel media *board game* dalam penelitian ini berdistribusi normal.

b) Media Gambar

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Menggunakan Media Gambar

Batas Kelas	Z	Luas 0-Z	Luas Kelas Interval	Fh	Fo
5,5- 8,5	(-1,51)-(-0,77)	(0,0653)- (0,2181)	0,1527	2,444	4
8,5- 11,5	(-0,77)-(-0,04)	(0,2181)- (0,4817)	0,2636	4,217	5
11,5- 14,5	(-0,04)-(-0,68)	(0,4817)- (0,7539)	0,2722	4,355	3
14,5- 17,5	(0,68)-(-1,41)	(0,7539)- (0,9221)	0,1682	2,691	2
17,5- 20,5	(1,41)-(-2,15)	(0,9221)- (0,9843)	0,0621	0,994	2

Berdasarkan tabel di atas pada taraf signifikan 5% diperoleh harga χ^2 tabel 9,487 adapun χ^2 hitung sebesar 2,750 sehingga dapat disimpulkan bahwa χ^2 hitung < χ^2 tabel, artinya sebaran data variabel media gambar dalam penelitian ini berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk menjelaskan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji F dengan taraf signifikansi 5%. Data yang dikatakan homogen jika F hitung < F tabel.

Tabel 4.7 Data Untuk Menghitung Uji F

Media	Standar Deviasi
<i>Board Game</i>	3,86
Gambar	4,09

$$\begin{aligned}
 F (\text{max}) &= \frac{\text{variasi tertinggi}}{\text{variasi terendah}} \\
 &= \frac{4,09^2}{3,86^2} \\
 &= \frac{16,72}{14,90} \\
 &= 1,12
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus F di atas diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 1,12. Sedangkan distribusi tabel F dengan dk pembilang $16-2 = 14$ dan penyebut dengan pembilang $16-1 = 15$ taraf kesalahan 5% diperoleh tabel sebesar 2,42. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ atau $1,12 < 2,42$. Dengan demikian diperoleh bahwa data penelitian ini ialah homogen.

D. Uji Hipotesis

Pengujian pada penelitian ini menggunakan rumus t-test. Untuk mengetahui adanya pengaruh media *board game* dan gambar terhadap kemampuan berbahasa anak di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura. Berdasarkan hasil perhitungan pada pengujian hipotesis menggunakan rumus t-test, H_a diterima jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Berikut uji hipotesis

penelitian :

1. Menghitung variasi media *board game*

$$\begin{aligned}
 S_1^2 &= \sum \frac{(X_i - \bar{X}_{rat})^2}{(n-1)} \\
 &= \frac{261}{(16-1)} \\
 &= \frac{261,31}{15} \\
 &= \sqrt{17,4} \\
 &= 4,171
 \end{aligned}$$

2. Menghitung variasi media gambar

$$\begin{aligned}
 S_{12} &= \sum \frac{(X_i - \bar{X}_{rat})^2}{(n-1)} \\
 &= \frac{225}{(16-1)} \\
 &= \frac{225}{15} \\
 &= \sqrt{15} \\
 &= 3,872
 \end{aligned}$$

3. Menghitung hipotesis

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} \\
 t &= \frac{15,81 - 11,68}{\sqrt{\frac{4,171^2}{16} + \frac{3,872^2}{16}}} \\
 t &= \frac{4,13}{\sqrt{\frac{32,38}{16}}} \\
 t &= \frac{4,13}{\sqrt{2,02}}
 \end{aligned}$$

$$t = \frac{4,13}{1,42}$$

$$t = 2,908$$

4. Menghitung db

$$db = n1 + n2 - 2 = 16 + 16 - 2 = 30 = 1,697$$

$$db = n1 + n2 : 2 = 16 + 16 : 2 = 24 = 1,710$$

$$\text{maka} = 1,697 + 1,710 : 2 = 2,552$$

maka diperoleh t tabel 2,552

Berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan rumus *t-test independent*, maka diperoleh hasil nilai t_{hitung} sebesar 2,908. Sedangkan hasil dari nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% adalah 2,552. Sehingga, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,908 > 2,552$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, maka ada perbedaan pengaruh media *board game* dan media gambar terhadap kemampuan berbahasa anak kelompok A di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura. Hasil perhitungan yang telah disebutkan dapat dilihat di lampiran 9.

E. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experimen* dengan menggunakan desain *post test only design*. Penelitian ini dilakukan untuk membandingkan media manakah yang lebih berpengaruh antara media *board game* dan media gambar terhadap kemampuan berbahasa anak kelompok A di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan dengan cara penskoran terhadap nilai yang diambil. Sampel yang

diambil sebanyak 32 anak yang terdiri dari 16 anak kelas A1 dengan media *board game* dan 16 anak kelas A2 dengan media gambar. Media *board game* ialah media yang digunakan untuk menambah pengetahuan bahasa anak usia dini, media ini dimainkan seperti ular tangga dengan melempar dadu dan melangkah menggunakan pion. Pada media ini terdapat perintah untuk mengembangkan bahasa anak usia dini yaitu mengambil kartu ucap huruf, mengambil kartu susun kata, mengambil kartu baca, dan terdapat perintah lainnya yang digunakan untuk mendekatkan anak dengan teman mainnya. Sedangkan, media gambar ialah media berbentuk buku yang digunakan untuk menambah pengetahuan bahasa anak usia dini dengan cara menulis didalam buku yang sudah disediakan. Media gambar ini berisi huruf-huruf yang harus disebutkan oleh anak, menyusun kata, menirukan bunyi huruf pada gambar, membaca kata dan menulis ulang huruf/kata.

Berdasarkan hasil analisis data kelas yang dikenai treatment media *board game* dikategorikan menjadi 5 yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Kategori sangat rendah sebanyak 1 anak dengan persentase 6%, kategori rendah sebanyak 2 anak dengan persentase 13%, kategori sedang sebanyak 1 anak dengan persentase 6%, kategori tinggi sebanyak 5 anak dengan persentase 31% dan kategori sangat tinggi sebanyak 7 anak dengan persentase 44%. Sehingga, dari diagram tersebut dapat diketahui bahwa nilai tertinggi terletak pada interval 18-20 dengan persentase 44% dan nilai terendah

terletak pada interval 6-8 dengan persentase 6%. Kemudian, nilai mean sebesar 15,81, nilai median 16,9, nilai modus 18,16, dan standar deviasi sebesar 3,86.

Sedangkan hasil analisis data kelas yang dikenai teratment media gambar dikategorikan menjadi 5 yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Kategori sangat rendah sebanyak 4 anak dengan persentase 25%, kategori rendah sebanyak 5 anak dengan persentase 31%, kategori sedang sebanyak 3 anak dengan persentase 19%, kategori tinggi sebanyak 2 anak dengan persentase 13% dan kategori sangat tinggi sebanyak 2 anak dengan persentase 13%. Sehingga, dari diagram tersebut dapat diketahui bahwa nilai tertinggi terletak pada interval 18-20 dengan persentase 13% dan nilai terendah terletak pada interval 6-8 dengan persentase 25%. Kemudian, nilai mean sebesar 11,68, nilai median 10,9, nilai modus 9,5, dan standar deviasi sebesar 4,09. Untuk mengetahui perbandingan antara media *board game* dan media gambar dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.8 Perbandingan Hasil Tes Perkembangan Kemampuan Berbahasa Menggunakan Media *Board Game* dan Media Gambar

No.	Uji Statistik	<i>Board Game</i>	Gambar
1.	Persentase kategori sangat rendah	6%	25%
2.	Persentase kategori rendah	13%	31%
3.	Persentase kategori sedang	6%	19%
4.	Persentase kategori tinggi	31%	13%
5.	Persentase kategori sangat tinggi	44%	13%

6.	Mean	15,81	11,68
7.	Median	16,9	10,9
8.	Modus	18,16	9,5
9.	Standar Deviasi	3,86	4,09

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dibuktikan bahwa media *board game* dan media gambar dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan berbahasa anak. Dari hasil tersebut, media *board game* lebih baik dibandingkan media gambar. Adapun perbedaan hasil perkembangan kemampuan berbahasa yang menggunakan media *board game* dan media gambar dapat dilihat dari hasil uji statistik yang mana perkembangan kemampuan berbahasa dengan media *board game* diperoleh nilai rata-rata sebesar 15,81 sedangkan dengan media gambar nilai rata-rata sebesar 11,68. Artinya perkembangan kemampuan berbahasa anak dengan media *board game* lebih baik daripada media gambar.

Seperti pendapat (Shafariya, Yuliansyah, and Triyadi 2020) mengidentifikasi manfaat dari bermain *board game* di antaranya mengurangi ketergantungan pada perangkat gadget, sehingga memberikan peluang bagi orang tua untuk berinteraksi dan menghabiskan waktu berkualitas bersama anak. Meningkatkan kemampuan fokus untuk mencapai tujuan permainan, setiap permainan memiliki aturan yang harus diikuti untuk mencapai tujuan sehingga orang tua dapat melihat sejauh mana anak dapat mengikuti aturan yang ditetapkan. Pengelolaan emosi yang diajarkan orang tua saat sedang

menghadapi kekalahan ataupun kemenangan. Membangun jiwa kompetitif dan percaya diri. Memberikan pembelajaran yang menyenangkan dengan cara bermain bersama.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan media *board game* dan media gambar terhadap kemampuan berbahasa anak usia dini di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura. Perbedaan kemampuan berbahasa tersebut terlihat jelas pada hasil dari proses pembelajaran yang dilakukan anak antara menggunakan media *board game* dan media gambar. Selain itu juga, media *board game* lebih menyenangkan digunakan dalam pembelajaran berkelompok sehingga anak lebih mudah menerima pembelajaran. Sedangkan dengan media gambar, anak hanya berfokus pada media yang harus dikerjakan tanpa adanya interaksi dengan teman yang lainnya. Sehingga, penggunaan media *board game* lebih tepat digunakan untuk menstimulus kemampuan berbahasa anak dibandingkan dengan media gambar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dari hasil penelitian ini telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya tentang pengaruh media *board game* dan media gambar terhadap kemampuan berbahasa anak kelompok A di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kemampuan berbahasa anak dengan menggunakan media *board game* di kelas A1 TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura mendapatkan nilai mean sebesar 15,81. Adapun melalui media tersebut, kemampuan berbahasa anak berada pada kategori sangat tinggi yaitu 44%.
2. Kemampuan berbahasa anak dengan menggunakan media gambar di kelas A2 TK Islam Al Anis Ngemplak Kartasura mendapatkan nilai mean sebesar 11,68. Adapun melalui media tersebut, kemampuan berbahasa anak berada pada kategori rendah yaitu 31%.
3. Dari hasil perhitungan statistika, dengan menggunakan rumus t-test maka didapatkan hasil bahwa nilai t hitung 2,908 sedangkan nilai t tabel pada taraf signifikan 5% adalah 2,552 maka, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,908 > 2,552$. Sehingga, hipotesis alternatif yang diajukan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berbahasa menggunakan media *board game* dan media

gambar.

B. Saran

1. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan dengan terlaksananya penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada pihak sekolah agar dapat menyediakan sumber belajar yang dapat membuat anak bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar dan dapat memberikan pengawasan terhadap pendidik dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai dengan maksimal.

2. Bagi Pendidik

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, pendidik akan lebih memperhatikan media yang tepat untuk membuat suasana belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Salah satunya dengan digunakannya media *board game* dan media gambar.

3. Bagi Peneliti Lain

Peneliti mengharapkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan ini dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi, sehingga dapat melakukan penelitian yang lebih baik lagi dengan menggunakan media pembelajaran lainnya dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak.

4. Bagi Anak

Peneliti berharap dengan digunakannya media ini, dapat menambah semangat belajar anak dan anak tidak mudah merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan guru, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbahasanya. Dengan pembelajaran yang dikemas secara menarik dapat menumbuhkan rasa semangat dan anak dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- A.D., Firman, Heksa Biopsi Puji Hastuti, NFN Sukmawati, and NFN Rahmawati. 2019. "Analisis Hubungan Penguasaan Kosakata Dan Kemampuan Memahami Unsur Intrinsik Cerpen Siswa SMP Di Kota Kendari." *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa* 8(1): 123.
- Aidil, Saputra. 2018. "Aidil Saputra: Pendidikan Anak Pada Usia Dini |." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10(2): 209.
- Alifia, Aulia Salma, Warananingtyas Palupi, and Jumiatmoko .Jumiatmoko. 2022. "Alat Permainan Edukatif Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun." *Kumara Cendekia* 10(2): 130.
- Alpansyah, and Abdul Talib Hashim. 2021. *Kuasi Eksperimen: Teori Dan Penerapan Dalam Penelitian Desain Pembelajaran*. ed. Guepedia. Guepedia.
- Amalia, Eka Rizki, Amalia Rahmawati, and Salma Farida. 2019. "Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dengan Metode Bercerita." *Ikhac* 1(1): 1–12.
- Astari, Tiara, and Syifa Safira. 2019. "Penerapan Permainan Modifikasi Tapak Gunung Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Mutiara, Ciputat." *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1): 46.
- Aulina, Choirun Nisak. 2018. *Buku Ajar*.
- Baiti, Noor. 2020. "Desain Pengelolaan Lingkungan Bermain Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3(2): 98–106.
- Ersan. 2019. "Pengaruh Model Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Tematik." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 8: 1–8.
- Fitriani, Fitri, and Maemonah Maemonah. 2022. "Perkembangan Teori Vygotsky Dan Implikasi Dalam Pembelajaran Matematika Di Mis Rajadesa Ciamis." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11(1): 35.
- Heriana, Herman, and Isnawati Zainuddin. 2021. "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Melalui Metode Pendekatan Sainifik Pada Kelompok B TK Runiah School Makassar." *jurnal Profesi Kependidikan* 2(1): 9–20.
- Hidayah, Uswatun, and Siti Quratul Ain. 2021. "Pengembangan Media Board Game Ular Tangga Pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SDN 169 Pekanbaru." *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama* 13(2): 557–76.
- Ismail, Dr. H. Fajri. 2018. *Statistika Untuk Penelitian Dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Edisi Pert. ed. Mardiah Astuti. Jakarta: Prenamedia Group.
- Juhana, Nasrudin. 2019. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Kencana Terra Firma.

- Kemdikbud. 2022. "Contoh Alur Tujuan Pembelajaran Fase Fondasi." (halaman 21).
- Kholilullah, Hamdan, Heryani. 2020. *Jurnal Penelitian Sosial dan Keagamaan* 10(Juni): 75–94.
- Kustandi, Cecep et al. 2021. "Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran." *Akademika* 10(02): 291–99.
- Kusumawati, Erna. 2023. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. eds. Astrid Pranadani and Andy Ismail. Kalimantan tengah: PT. Asadel Liamsindo Teknologi.
- Lukman Hakim, Alief, Yunita Anggraini, Risha Fitriani, and ArghobKhofya Haqiqi. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media...) p-ISSN." *Islamic Studies* 3(2): 131–36. <http://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/TF>.
- Magdalena, Ina et al. 2021. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi." *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* 3(2): 312–25. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Maryanti, Elis, Asep Sukenda Ekok, and Riduan Febriandi. 2021. "Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(5): 4212–26.
- Muallimah, Hadah, and Tiphanny Aurumajeda. 2022. "Mengenalkan Lingkungan Kepada Anak Usia 8-10 Tahun." 2(1): 11–23.
- Mufida¹, Ainul, and Muhamad Ro'is Abidin². 2021. "Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun." *Jurnal Barik* 2(3): 44–59.
- Nina Sundari. 2019. "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 5(1): 9–25.
- Nova Dwi Erlitasari, Utari Dewi. 2019. "Pengembangan Media Board Game Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Ngampelsari Candi Sidoarjo." *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*: 1–12.
- Nur Amini, and Naimah Naimah. 2020. "Faktor Hereditas Dalam Mempengaruhi Perkembangan Intelligensi Anak Usia Dini." *Jurnal Buah Hati* 7(2): 108–24.
- Nurlaili N. 2018. "Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini." *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education* 2(1): 229–41.
- Purwati, D, and S Sumaryati. 2019. "Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Puzzle Huruf Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Kober Kuntum Melati Indah Desa Braja Indah Kecamatan Braja Selehah Kabupaten Lampung Timur." *Azzahra* 1(1): 1–18.
- Puspitasari, Venty Indah Anggriani, Susy. 2022. "Pemanfaatan Media Fotonovela Dalam Membangun Karakter Pancasila Anak Usia Dini Di Tk Pertiwi." *EDUKIDS: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini* 2(1): 49–56.

- Putri, Azlin Atika. 2018. "Studi Tentang Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Pertiwi Dwp Setda Provinsi Riau." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(2): 115–22.
- Ramadhani, Rahmi, and Sri Nuraini Bina. 2021. *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS*. eds. Suwito and Laily Kim. Jakarta: Kencana.
- Rosida Nur Syamsiyati, Tri Utami, Mila Faila Shofa, and Nur Tanfidiyah. 2019. *Konsep Dasar PAUD*. ed. Fauzi Muharom. CV Gerbang Media Aksara.
- Safitri. 2018. "Media Gambar, Motivasi, Hasil Belajar IPA." *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* 7(April): 137–48.
- Sd, D I, and Negeri Kamal. 2021. "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv." *penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV DI SD negeri 09 kamal pagi* 3: 334–46.
- Sentosa, A. R, and N Apriliani. 2020. "Pemerolehan Bahasa Pada Anak Autis: Kajian Psikolinguistik." *Universitas Tanjungpura*: 1–7.
- Shafariya, Sellya, Hendy Yuliansyah, and Agus Triyadi. 2020. "Perancangan Board Game Sebagai Media Bantu Edukasi Untuk Anak Usia." *Jurnal Wacadesain* 2(1): 99–109.
- Sri Lestariyani, Mira Yanti Lubis. 2019. "Meningkatkan Bahasa Anak Dengan Media Gambar Di TK IT Robbani Kelompok A Unit 1 Trans Aliaga Kecamatan Hutaraja Tinggi Kabupaten Padang Lawas." : 143–56.
- Suardi, Indah Permatasari, Syahrul Ramadhan, and Yasnur Asri. 2019. "Pemerolehan Bahasa Pertama Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1): 265.
- Sudaryana, Bambang, Ariman Ricky. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. 2022nd ed. ed. Mira Muarifah. Sleman Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sugeng, Bambang. 2022. *Fundamental Metodologi Penelitian Kuantitatif (Eksplanatif)*. ed. Avinda Yuda Wati. Sleman Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sugiyono. 2019a. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. ed. Setiyawami. Bandung: Alfabeta, cv.
- Sugiyono. 2019b. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Suryadi, Andrew, and Edy Muladi. 2021. "Tinjauan Board Game Edukatif & Non Edukatif." *Narada : Jurnal Desain dan Seni* 8(1): 125.
- Syafika Nur Laily, Dr. Ruqoyyah Fitri, S. Ag., M. Pd. 2021. "Pengembangan Media Catur Tematik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *PAUD Teratai* 10: 1–16.
- Tifani, Dyah. 2020. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Pada Anak Kelompok a Melalui Bermain Arisan Kata Di Tk Aba Labbaik Ap Iii

- Ngestiharjo Kasihan Bantul Improving Vocabulary Recognition in Group a By Lottery of Words in Tk Aba Labbaik Ap Iii Ngestiharjo Kasihan Bant.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*: 537–46.
- Utami, Sarwik. 2018. “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar.” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7(1): 137.
- Wagiran. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Yovita. 2019. “Peningkatan Kemampuan Bahasa Awal Melalui Alat Permainan Edukatif.” *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 8(1): 111–18.
- Zubaedah, Siti. 2018. “Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Berkisah.” *Proceedings of The 3rd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education* 2(1): 39.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

HASIL PENELITIAN POST TEST KELAS A1 MEDIA *BOARD GAME* TK

ISLAM AL-ANIS NGEMPLAK KARTASURA TAHUN AJARAN

2023/2024

No.	Nama	Butir Item					Total Skor
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	
1.	Aslan Riski Maulana	3	3	3	3	3	15
2.	Rayyan Elvano Putra	3	3	2	1	1	10
3.	Afifah Khoirunnisa	3	4	3	2	1	13
4.	Aisyah Nuhajairoh	3	2	2	2	2	11
5.	Aulia Dwi Putri	4	4	3	3	3	17
6.	Althaf Shaquille	4	4	4	4	4	20
7.	Arga Gio Devanka	4	4	3	3	3	17
8.	Dani Arfan Malik	2	3	2	3	3	17
9.	Daffa Athalah Zafran	4	4	4	4	4	20
10.	Fariza Khanza	4	4	4	4	3	19
11.	Nadeera Fayha	3	3	3	3	4	16
12.	Devano Samudra	4	4	4	4	4	20
13.	Muhammad Anis	1	2	1	1	1	6
14.	Callysta Adrienne	4	4	4	3	3	18
15.	Annisa Ridha	4	4	4	4	3	20
16.	Widya Nirmala	4	4	4	4	3	19

Petunjuk :

Lembar ini diisi oleh peneliti untuk menilai perkembangan kemampuan berbahasa anak dengan panduan rubrik penilaian, sebagai berikut :

1. BB (Belum Berkembang) = skor 1
2. MB (Mulai Berkembang) = skor 2
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = skor 3
4. BSB (Berkembang Sangat Baik) = skor 4

Lampiran 2

HASIL PENELITIAN POST TEST KELAS A2 MEDIA GAMBAR TK ISLAM AL-ANIS NGEMPLAK KARTASURA TAHUN AJARAN 2023/2024

No	Nama	Butir Item					Total Skor
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	
1.	Rion	2	2	2	1	1	8
2.	M. Daffa Risandra	2	1	1	1	1	6
3.	Zayyan Abeezar	2	2	1	1	1	7
4.	M. Syakih Al-Fatih	3	3	2	2	1	11
5.	Alesha Putri Kinanti	4	2	2	1	1	10
6.	Keanu Prianggage Raksha	3	4	4	4	3	18
7.	Alena Azkiya Nadda	3	3	3	3	3	15
8.	Zehra Kahiyang	4	3	3	3	3	16
9.	Nakia Syadza Maharani	2	2	2	2	2	10
10.	Aleya Putri Azkarya	4	4	2	2	2	14
11.	Gwen Kelsey Maysya	4	2	2	2	2	12
12.	Gempita Mahira Putri	4	4	2	2	2	14
13.	Aisyah Najma Zharita	4	4	4	4	3	19
14.	Anjani Myeshe	3	2	2	2	1	10
15.	Clamira Haya Zahra	2	2	2	1	1	8
16.	Mahera Nur Habibah	3	3	2	2	1	11

Petunjuk :

Lembar ini diisi oleh peneliti untuk menilai perkembangan kemampuan berbahasa anak dengan panduan rubrik penilaian, sebagai berikut :

1. BB (Belum Berkembang) = skor 1
2. MB (Mulai Berkembang) = skor 2
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = skor 3
4. BSB (Berkembang Sangat Baik) = skor 4

Lampiran 3

MENYUSUN INTERVAL MEDIA *BOAR GAME* DAN MEDIA GAMBAR

A. Menyusun interval data media *board game* dan media gambar

1. Jumlah kelas

Media *board game* dan media gambar

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \text{ Log } n \\ &= 1 + 3,3 \text{ Log } 16 \\ &= 1 + 3,3 (1,204) \\ &= 1 + 3,973 \\ &= 4,973 \text{ dibulatkan ke } 5 \end{aligned}$$

2. Rentang data

Media *Board Game*

$$\begin{aligned} R &= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\ &= 20 - 6 = 14 \end{aligned}$$

Media Gambar

$$\begin{aligned} R &= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\ &= 19 - 6 = 13 \end{aligned}$$

3. Panjang interval

Media *Board Game*

$$\begin{aligned} P &= R : K \\ &= 14 : 5 = 2,8 \text{ dibulatkan ke } 3 \end{aligned}$$

Media Gambar

$$\begin{aligned} P &= R : K \\ &= 13 : 5 = 2,6 \text{ dibulatkan ke } 3 \end{aligned}$$

Sehingga, diperoleh jumlah kelas sebanyak 5, rentang data untuk kelompok *board game* sebanyak 14 dan kelompok gambar sebanyak 13, dan panjang interval 3.

B. Data pada kelas A1 media *board game*

INTERVAL		FREKUENSI	PERSENTASI
6	8	1	6%
9	11	2	13%
12	14	1	6%
15	17	5	31%
18	20	7	44%
Total		16	100%

C. Data pada kelas A2 media gambar

INTERVAL		FREKUENSI	PERSENTASI
6	8	4	25%
9	11	5	31%
12	14	3	19%
15	17	2	13%
18	20	2	13%
Total		16	100%

Lampiran 4

MENGHITUNG ANALISIS UNIT
MEDIA BOARD GAME DAN MEDIA GAMBAR

a. Media Board Game

No.	Kelas Interval	F	xi	fi.xi	(xi-x)	(xi-x) ²	f(xi-x) ²
1	6 – 8	1	7	7	-8,81	77,6601	77,66016
2	9 – 11	2	10	20	-5,81	33,7851	67,57031
3	12 – 14	1	13	13	-2,81	7,9101	7,910156
4	15 – 17	5	16	80	0,18	0,0351	0,175781
5	18 – 20	7	19	133	3,18	10,1601	71,12109
Total		16	65	253	-14,06	129,551	224,4375

$$1. \text{ Mean} = \frac{\sum x_i}{n} = \frac{253}{16} = 15,81$$

2. Median

$$\begin{aligned}
 md &= b + p \frac{\left(\frac{1}{2}n - F\right)}{f} \\
 &= 14,5 + 3 \left(\frac{\frac{1}{2}16 - 4}{5}\right) \\
 &= 14,5 + 3 \left(\frac{8 - 4}{5}\right) \\
 &= 14,5 + 3 \left(\frac{4}{5}\right) \\
 &= 14,5 + 3 (0,8) \\
 &= 14,5 + 2,4 = 16,9
 \end{aligned}$$

3. Modus

$$\begin{aligned}
 m_0 &= b + p \left(\frac{b^1}{b^1 - b^2} \right) \\
 &= 17,5 + 3 \left(\frac{(7-5)}{(7-5)+(7-0)} \right) \\
 &= 17,5 + 3 \left(\frac{2}{2+7} \right) \\
 &= 17,5 + 3 \left(\frac{2}{9} \right) \\
 &= 17,5 + 3 (0,2) \\
 &= 17,5 + 0,6 = 18,1
 \end{aligned}$$

4. Standar Deviasi

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{\sum f(x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{224,4375}{(16-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{224,4375}{15}} \\
 &= \sqrt{14,96} = 3,86
 \end{aligned}$$

b. Media Gambar

No.	Kelas Interval	F	Xi	fi.xi	xi-x	(xi-x) ²	f(xi-x) ²
1	6 – 8	4	7	28	-4,68	21,9726	87,8906
2	9 – 11	5	10	50	-1,68	2,8476	14,2382
3	12 – 14	3	13	39	1,31	1,7226	5,1679
4	15 – 17	2	16	32	4,31	18,5976	37,1953
5	18 – 20	2	19	38	7,31	53,4726	106,9453
Jumlah		16	65	187	6,56	98,6132	251,4375

$$1. \text{ Mean} = \frac{\sum x_i}{n} = \frac{187}{16} = 11,68$$

2. Median

$$\begin{aligned} md &= b + p \frac{\left(\frac{1}{2}n - F\right)}{f} \\ &= 8,5 + 3 \left(\frac{\frac{1}{2}16 - 4}{5} \right) \\ &= 8,5 + 3 \left(\frac{8 - 4}{5} \right) \\ &= 8,5 + 3 \left(\frac{4}{5} \right) \\ &= 8,5 + 3 (0,8) \\ &= 8,5 + 2,4 = 10,9 \end{aligned}$$

3. Modus

$$\begin{aligned} m_0 &= b + p \left(\frac{b^1}{b^1 - b^2} \right) \\ &= 8,5 + 3 \left(\frac{(5-4)}{(5-4)+(5-3)} \right) \\ &= 8,5 + 3 \left(\frac{1}{1+2} \right) \\ &= 8,5 + 3 \left(\frac{1}{3} \right) \\ &= 8,5 + 3 (0,33) \\ &= 8,5 + 0,99 = 9,5 \end{aligned}$$

4. Standar Deviasi

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{\sum f(x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{251,4375}{15}} \\ &= \sqrt{16,76} = 4,09 \end{aligned}$$

Lampiran 5

MENGHITUNG UJI NORMALITAS MEDIA *BOARD GAME* DAN MEDIA GAMBAR

1. Menghitung Uji Normalitas Media *Board Game*

Interval	fo	Tepi Kelas (X)	Z	Luas 0-Z	Luas Interval Kelas	fh	$\frac{(f_o - fh)^2}{fh}$
6 – 8	1	5,5 – 8,5	(-2,66) – (-1,89)	(0,0038) – (0,0293)	0,0255	0,408	0,8580
9 – 11	2	8,5 – 11,5	(-1,89) – (-1,11)	(0,0293) – (0,1324)	0,1031	1,649	0,0744
12 – 14	1	11,5 – 14,5	(-1,11) – (-0,33)	(0,1324) – (0,3671)	0,2347	3,755	2,0220
15 – 17	5	14,5 – 17,5	(-0,33) – (0,43)	(0,3671) – (0,6686)	0,3014	4,823	0,0064
18 – 20	7	17,5 – 20,5	(0,43) – (1,21)	(0,6686) – (0,8872)	0,2185	3,496	3,5103
Jumlah	16						6,4712

a. Mencari Chi Kuadrat Hitung

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum \frac{(f^o - f^h)^2}{f^h} \\
 &= \frac{(1-0,408)^2}{0,408} + \frac{(2-1,649)^2}{1,649} + \frac{(1-3,755)^2}{3,755} + \frac{(5-4,823)^2}{4,823} + \frac{(7-3,496)^2}{3,496} \\
 &= 0,8580 + 0,0744 + 2,0220 + 0,0064 + 3,5103 \\
 &= 6,4712
 \end{aligned}$$

$$t_{hitung} = 6,4712$$

b. Menentukan Taraf Signifikansi Chi Kuadrat

Ditentukan $\alpha = 5\% = 0,05$

$$dk = k - 1 = 5 - 1 = 4$$

$$t_{\text{tabel}} = 9,488$$

Pada taraf signifikan 5% diperoleh X^2_{hitung} sebesar 6,4712 adapun X^2_{tabel} diperoleh sebesar 9,488 sehingga dapat disimpulkan bahwa $X^2_{\text{hitung}} < X^2_{\text{tabel}}$, artinya data pada variabel media *board game* dalam penelitian ini berdistribusi normal

2. Menghitung Uji Normalitas Media Gambar

Interval	fo	Tepi Kelas (X)	Z	Luas 0-Z	Luas Interval Kelas	fh	$\frac{(f_o - fh)^2}{fh}$
6 – 8	4	5,5 – 8,5	(-1,51) – (-0,77)	(0,0653) – (0,2181)	0,1527	2,444	0,990
9 – 11	5	8,5 – 11,5	(-0,77) – (-0,04)	(0,2181) – (0,4817)	0,2636	4,217	0,145
12 – 14	3	11,5 – 14,5	(-0,04) – (0,68)	(0,4817) – (0,7539)	0,2722	4,355	4,217
15 – 17	2	14,5 – 17,5	(0,68) – (1,41)	(0,7539) – (0,9221)	0,1682	2,691	0,177
18 – 20	2	17,5 – 20,5	(1,41) – (2,15)	(0,9221) – (0,9843)	0,0621	0,994	1,016
Jumlah	16						2,750

a. Mencari Chi Kuadrat Hitung

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum \frac{(f_o - fh)^2}{fh} \\
 &= \frac{(4 - 2,444)^2}{2,444} + \frac{(5 - 4,217)^2}{4,217} + \frac{(3 - 0,2722)^2}{0,2722} + \frac{(2 - 2,691)^2}{2,691} + \frac{(2 - 0,994)^2}{0,994}
 \end{aligned}$$

$$= 0,990 + 0,145 + 4,217 + 0,177 + 1,016$$

$$= 2,750$$

$$t_{hitung} = 2,750$$

b. Menentukan Taraf Signifikansi Chi Kuadrat

Ditentukan $\alpha = 5\% = 0,05$

$$dk = k - 1 = 5 - 1 = 4$$

$$t_{tabel} = 9,488$$

Pada taraf signifikan 5% diperoleh X^2_{hitung} sebesar 2,750 adapun X^2_{tabel} diperoleh sebesar 9,488 sehingga dapat disimpulkan bahwa $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, artinya data pada variabel media gambar dalam penelitian ini berdistribusi normal

Lampiran 6**MENGHITUNG UJI HOMOGENITAS**

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

$$F = \frac{4,09^2}{3,86^2}$$

$$F = \frac{16,72}{14,90}$$

$$F = 1,12$$

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus F di atas diperoleh nilai F hitung terbesar 1,12. Sedangkan distribusi tabel F dengan dk pembilang $16 - 2 = 14$ dan penyebut dengan pembilang $16 - 1 = 15$ taraf kesalahan 5% diperoleh F tabel sebesar 2,42. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai F hitung $<$ F tabel atau $1,12 < 2,42$. Jadi, dapat disimpulkan data dalam penelitian ini adalah homogen.

Lampiran 7

Tabel Penolong Uji Hipotesis Data Kelompok

Media Board Game
Mean Eksperimen = 15,81

Xi	Xi-Xrat	(Xi-Xrat) ²
15	-1	1
10	-6	34
13	-3	8
11	-5	23
17	1	1
20	4	18
17	1	1
17	1	1
20	4	18
19	3	10
16	0	0
20	4	18
6	-10	96
18	2	5
20	4	18
19	3	10
	Jumlah	261

Media Gambar
Mean Kontrol = 11,68

Xi	Xi - Xrat	(Xi - Xrat) ²
8	-4	14
6	-6	32
7	-5	22
11	-1	0
10	-2	3
18	6	40
15	3	11
16	4	19
10	-2	3
14	2	5
12	0	0
14	2	5
19	7	53
10	-2	3
8	-4	14
11	-1	0
	Jumlah	225

Lampiran 8

MENGHITUNG UJI HIPOTESIS

Mencari nilai t hitung menggunakan rumus t-test independent sample :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

1. Menghitung variasi media *board game*

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \sum \frac{(X_i - \bar{X}_{rat})^2}{(n-1)} \\ &= \frac{261}{(16-1)} \\ &= \frac{261}{15} \\ &= \sqrt{17,4} \\ &= 4,171 \end{aligned}$$

2. Menghitung variasi media gambar

$$\begin{aligned} S_{1,2} &= \sum \frac{(X_i - \bar{X}_{rat})^2}{(n-1)} \\ &= \frac{225}{(16-1)} \\ &= \frac{225}{15} \\ &= \sqrt{15} \\ &= 3,872 \end{aligned}$$

3. Menghitung hipotesis

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

$$t = \frac{15,81 - 11,68}{\sqrt{\frac{4,171^2}{16} + \frac{3,872^2}{16}}}$$

$$t = \frac{4,13}{\sqrt{\frac{32,38}{16}}}$$

$$t = \frac{4,13}{\sqrt{2,02}}$$

$$t = \frac{4,13}{1,42}$$

$$t = 2,908$$

4. Menghitung db

$$db = n_1 + n_2 - 2 = 16 + 16 - 2 = 30 = 1,697$$

$$db = n_1 + n_2 : 2 = 16 + 16 : 2 = 24 = 1,710$$

$$\text{maka} = 1,697 + 1,710 : 2 = 2,552$$

maka diperoleh t tabel 2,552

Berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan rumus t-test independent, maka diperoleh nilai hasil t hitung sebesar 2,908. Sedangkan hasil nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% adalah 2,552. Sehingga t hitung > t tabel yaitu $2,908 > 2,552$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima maka ada perbedaan antara penggunaan media *board game* dan media gambar terhadap kemampuan berbahasa anak kelompok A di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024.

Lampiran 9

Tabel Persentase Distribusi t

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

df	Pr	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
1		1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2		0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3		0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4		0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5		0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6		0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7		0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8		0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9		0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10		0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11		0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12		0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13		0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14		0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15		0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16		0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17		0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18		0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19		0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20		0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21		0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22		0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23		0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24		0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25		0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26		0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27		0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28		0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29		0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30		0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31		0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32		0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33		0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34		0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35		0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36		0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37		0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38		0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39		0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40		0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Lampiran 10

Tabel Nilai – Nilai Chi Kuadrat

dk	Tarf Signifikansi					
	50%	30%	20%	10%	5%	1%
1	0.455	1.074	1.642	2.706	3.481	6.635
2	0.139	2.408	3.219	3.605	5.591	9.210
3	2.366	3.665	4.642	6.251	7.815	11.341
4	3.357	4.878	5.989	7.779	9.488	13.277
5	4.351	6.064	7.289	9.236	11.070	15.086
6	5.348	7.231	8.558	10.645	12.592	16.812
7	6.346	8.383	9.803	12.017	14.017	18.475
8	7.344	9.524	11.030	13.362	15.507	20.090
9	8.343	10.656	12.242	14.684	16.919	21.666
10	9.342	11.781	13.442	15.987	18.307	23.209
11	10.341	12.899	14.631	17.275	19.675	24.725
12	11.340	14.011	15.812	18.549	21.026	26.217
13	12.340	15.19	16.985	19.812	22.368	27.688
14	13.332	16.222	18.151	21.064	23.685	29.141
15	14.339	17.322	19.311	22.307	24.996	30.578
16	15.338	18.418	20.465	23.542	26.296	32.000
17	16.337	19.511	21.615	24.785	27.587	33.409
18	17.338	20.601	22.760	26.028	28.869	34.805
19	18.338	21.689	23.900	27.271	30.144	36.191
20	19.337	22.775	25.038	28.514	31.410	37.566
21	20.337	23.858	26.171	29.615	32.671	38.932
22	21.337	24.939	27.301	30.813	33.924	40.289
23	22.337	26.018	28.429	32.007	35.172	41.638
24	23.337	27.096	29.553	33.194	35.415	42.980
25	24.337	28.172	30.675	34.382	37.652	44.314
26	25.336	29.246	31.795	35.563	38.885	45.642
27	26.336	30.319	32.912	36.741	40.113	46.963
28	27.336	31.391	34.027	37.916	41.337	48.278
29	28.336	32.461	35.139	39.087	42.557	49.588
30	29.336	33.530	36.250	40.256	43.775	50.892

Lampiran 11

Tabel F

df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	161	199	216	225	230	234	237	239	241	242	243	244	245	245	246
2	18.51	19.00	19.16	19.25	19.30	19.33	19.35	19.37	19.38	19.40	19.40	19.41	19.42	19.42	19.43
3	10.13	9.55	9.28	9.12	9.01	8.94	8.89	8.85	8.81	8.79	8.76	8.74	8.73	8.71	8.70
4	7.71	6.94	6.59	6.39	6.26	6.16	6.09	6.04	6.00	5.96	5.94	5.91	5.89	5.87	5.86
5	6.61	5.79	5.41	5.19	5.05	4.95	4.88	4.82	4.77	4.74	4.70	4.68	4.66	4.64	4.62
6	5.99	5.14	4.76	4.53	4.39	4.28	4.21	4.15	4.10	4.06	4.03	4.00	3.98	3.96	3.94
7	5.59	4.74	4.35	4.12	3.97	3.87	3.79	3.73	3.68	3.64	3.60	3.57	3.55	3.53	3.51
8	5.32	4.46	4.07	3.84	3.69	3.58	3.50	3.44	3.39	3.35	3.31	3.28	3.26	3.24	3.22
9	5.12	4.26	3.86	3.63	3.48	3.37	3.29	3.23	3.18	3.14	3.10	3.07	3.05	3.03	3.01
10	4.96	4.10	3.71	3.48	3.33	3.22	3.14	3.07	3.02	2.98	2.94	2.91	2.89	2.86	2.85
11	4.84	3.98	3.59	3.36	3.20	3.09	3.01	2.95	2.90	2.85	2.82	2.79	2.76	2.74	2.72
12	4.75	3.89	3.49	3.26	3.11	3.00	2.91	2.85	2.80	2.75	2.72	2.69	2.66	2.64	2.62
13	4.67	3.81	3.41	3.18	3.03	2.92	2.83	2.77	2.71	2.67	2.63	2.60	2.58	2.55	2.53
14	4.60	3.74	3.34	3.11	2.96	2.85	2.76	2.70	2.65	2.60	2.57	2.53	2.51	2.48	2.46
15	4.54	3.68	3.29	3.06	2.90	2.79	2.71	2.64	2.59	2.54	2.51	2.48	2.45	2.42	2.40
16	4.49	3.63	3.24	3.01	2.85	2.74	2.66	2.59	2.54	2.49	2.46	2.42	2.40	2.37	2.35
17	4.45	3.59	3.20	2.96	2.81	2.70	2.61	2.55	2.49	2.45	2.41	2.38	2.35	2.33	2.31
18	4.41	3.55	3.16	2.93	2.77	2.66	2.58	2.51	2.46	2.41	2.37	2.34	2.31	2.29	2.27
19	4.38	3.52	3.13	2.90	2.74	2.63	2.54	2.48	2.42	2.38	2.34	2.31	2.28	2.26	2.23
20	4.35	3.49	3.10	2.87	2.71	2.60	2.51	2.45	2.39	2.35	2.31	2.28	2.25	2.22	2.20
21	4.32	3.47	3.07	2.84	2.68	2.57	2.49	2.42	2.37	2.32	2.28	2.25	2.22	2.20	2.18
22	4.30	3.44	3.05	2.82	2.66	2.55	2.46	2.40	2.34	2.30	2.26	2.23	2.20	2.17	2.15
23	4.28	3.42	3.03	2.80	2.64	2.53	2.44	2.37	2.32	2.27	2.24	2.20	2.18	2.15	2.13
24	4.26	3.40	3.01	2.78	2.62	2.51	2.42	2.36	2.30	2.25	2.22	2.18	2.15	2.13	2.11
25	4.24	3.39	2.99	2.76	2.60	2.49	2.40	2.34	2.28	2.24	2.20	2.16	2.14	2.11	2.09
26	4.23	3.37	2.98	2.74	2.59	2.47	2.39	2.32	2.27	2.22	2.18	2.15	2.12	2.09	2.07
27	4.21	3.35	2.96	2.73	2.57	2.46	2.37	2.31	2.25	2.20	2.17	2.13	2.10	2.08	2.06
28	4.20	3.34	2.95	2.71	2.56	2.45	2.36	2.29	2.24	2.19	2.15	2.12	2.09	2.06	2.04
29	4.18	3.33	2.93	2.70	2.55	2.43	2.35	2.28	2.22	2.18	2.14	2.10	2.08	2.05	2.03
30	4.17	3.32	2.92	2.69	2.53	2.42	2.33	2.27	2.21	2.16	2.13	2.09	2.06	2.04	2.01
31	4.16	3.30	2.91	2.68	2.52	2.41	2.32	2.25	2.20	2.15	2.11	2.08	2.05	2.03	2.00
32	4.15	3.29	2.90	2.67	2.51	2.40	2.31	2.24	2.19	2.14	2.10	2.07	2.04	2.01	1.99
33	4.14	3.28	2.89	2.66	2.50	2.39	2.30	2.23	2.18	2.13	2.09	2.06	2.03	2.00	1.98
34	4.13	3.28	2.88	2.65	2.49	2.38	2.29	2.23	2.17	2.12	2.08	2.05	2.02	1.99	1.97
35	4.12	3.27	2.87	2.64	2.49	2.37	2.29	2.22	2.16	2.11	2.07	2.04	2.01	1.99	1.96
36	4.11	3.26	2.87	2.63	2.48	2.36	2.28	2.21	2.15	2.11	2.07	2.03	2.00	1.98	1.95
37	4.11	3.25	2.86	2.63	2.47	2.36	2.27	2.20	2.14	2.10	2.06	2.02	2.00	1.97	1.95
38	4.10	3.24	2.85	2.62	2.46	2.35	2.26	2.19	2.14	2.09	2.05	2.02	1.99	1.96	1.94
39	4.09	3.24	2.85	2.61	2.46	2.34	2.26	2.19	2.13	2.08	2.04	2.01	1.98	1.95	1.93
40	4.08	3.23	2.84	2.61	2.45	2.34	2.25	2.18	2.12	2.08	2.04	2.00	1.97	1.95	1.92
41	4.08	3.23	2.83	2.60	2.44	2.33	2.24	2.17	2.12	2.07	2.03	2.00	1.97	1.94	1.92
42	4.07	3.22	2.83	2.59	2.44	2.32	2.24	2.17	2.11	2.06	2.03	1.99	1.96	1.94	1.91
43	4.07	3.21	2.82	2.59	2.43	2.32	2.23	2.16	2.11	2.06	2.02	1.99	1.96	1.93	1.91
44	4.06	3.21	2.82	2.58	2.43	2.31	2.23	2.16	2.10	2.05	2.01	1.98	1.95	1.92	1.90
45	4.06	3.20	2.81	2.58	2.42	2.31	2.22	2.15	2.10	2.05	2.01	1.97	1.94	1.92	1.89

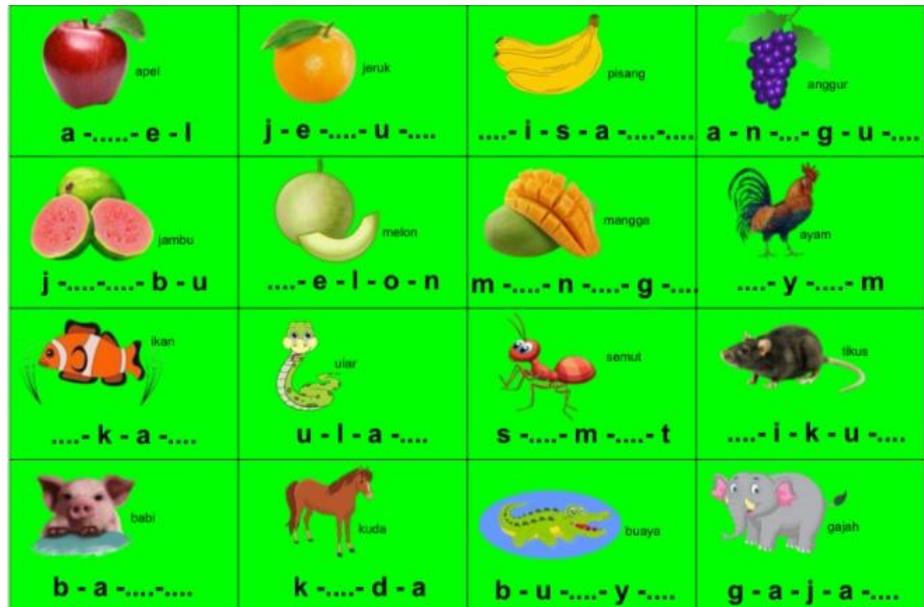
Lampiran 12

Media *Board Game* dan Media GambarA. Media *Board Game*1. Papan Permainan Media *Board Game*

2. Kartu ucap huruf yang diambil setelah melempar dadu

a - e - f	b - d - q	c - j - k	f - v - g
h - i - j	p - q - z	n - m - x	o - a - y
l - i - u	u - v - r	s - t - a	z - n - j
s - l - k	f - d - b	v - m - x	e - o - q

3. Kartu susun kata yang diambil setelah melempar dadu



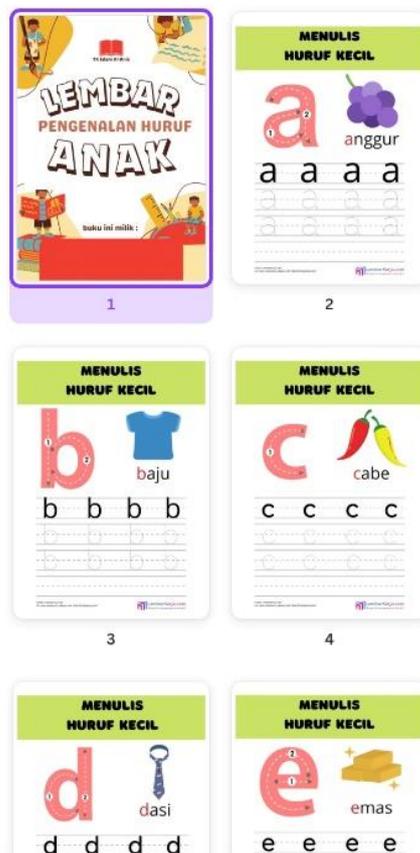
4. Kartu baca yang diambil setelah melempar dadu

b - a - b - a	b - i - b - i	b - u - b - u	b - e - b - e
d - a - d - a	d - i - d - i	d - u - d - u	d - e - d - e
p - a - p - a	p - o - p - o	p - i - p - i	p - u - p - u
j - a - j - a	j - i - j - i	j - u - j - u	j - o - j - o

5. Dadu dan pion digunakan untuk menentukan kartu yang diambil



B. Media gambar (berbentuk buku yang telah dicetak)



**MENULIS
HURUF KECIL**



A red lowercase letter 'f' is shown with a red dot at the top and a red arrow pointing down, indicating the stroke direction. To its right is a blue fossil. Below the letter and image, the word 'fossil' is written in black. Underneath, there are four 'f' characters on a set of three horizontal lines (top, middle, bottom) for tracing. Below the tracing lines are two empty sets of three horizontal lines for independent practice.

7

**MENULIS
HURUF KECIL**



A red lowercase letter 'g' is shown with a red dot at the top and a red arrow pointing down, indicating the stroke direction. To its right is a white tooth. Below the letter and image, the word 'gigi' is written in black. Underneath, there are four 'g' characters on a set of three horizontal lines for tracing. Below the tracing lines are two empty sets of three horizontal lines for independent practice.

8

**MENULIS
HURUF KECIL**



A red lowercase letter 'h' is shown with a red dot at the top and a red arrow pointing down, indicating the stroke direction. To its right is a blue and orange helicopter. Below the letter and image, the word 'helikopter' is written in black. Underneath, there are four 'h' characters on a set of three horizontal lines for tracing. Below the tracing lines are two empty sets of three horizontal lines for independent practice.

9

**MENULIS
HURUF KECIL**



A red lowercase letter 'i' is shown with a red dot at the top and a red arrow pointing down, indicating the stroke direction. To its right is a yellow and blue fish. Below the letter and image, the word 'ikan' is written in black. Underneath, there are four 'i' characters on a set of three horizontal lines for tracing. Below the tracing lines are two empty sets of three horizontal lines for independent practice.

10

**MENULIS
HURUF KECIL**



A red lowercase letter 'j' is shown with a red dot at the top and a red arrow pointing down, indicating the stroke direction. To its right is a yellow corn cob. Below the letter and image, the word 'jagung' is written in black. Underneath, there are four 'j' characters on a set of three horizontal lines for tracing. Below the tracing lines are two empty sets of three horizontal lines for independent practice.

11

**MENULIS
HURUF KECIL**



A red lowercase letter 'k' is shown with a red dot at the top and a red arrow pointing down, indicating the stroke direction. To its right is a brown koala. Below the letter and image, the word 'koala' is written in black. Underneath, there are four 'k' characters on a set of three horizontal lines for tracing. Below the tracing lines are two empty sets of three horizontal lines for independent practice.

12

**MENULIS
HURUF KECIL**



A red lowercase letter 'l' is shown with a red dot at the top and a red arrow pointing down, indicating the stroke direction. To its right is a yellow lemon. Below the letter and image, the word 'lemon' is written in black. Underneath, there are four 'l' characters on a set of three horizontal lines for tracing. Below the tracing lines are two empty sets of three horizontal lines for independent practice.

13

**MENULIS
HURUF KECIL**



A red lowercase letter 'm' is shown with a red dot at the top and a red arrow pointing down, indicating the stroke direction. To its right is a jar of honey with a honey dipper. Below the letter and image, the word 'madu' is written in black. Underneath, there are four 'm' characters on a set of three horizontal lines for tracing. Below the tracing lines are two empty sets of three horizontal lines for independent practice.

14

MENULIS HURUF KECIL

nangka

n n n n

Handwriting practice lines for the letter 'n'.

15

MENULIS HURUF KECIL

obor

o o o o

Handwriting practice lines for the letter 'o'.

16

MENULIS HURUF KECIL

pelangi

p p p p

Handwriting practice lines for the letter 'p'.

17

MENULIS HURUF KECIL

qari

q q q q

Handwriting practice lines for the letter 'q'.

18

MENULIS HURUF KECIL

robot

r r r r

Handwriting practice lines for the letter 'r'.

MENULIS HURUF KECIL

sepatu

s s s s

Handwriting practice lines for the letter 's'.

MENULIS HURUF KECIL

tomat

t t t t

Handwriting practice lines for the letter 't'.

21

MENULIS HURUF KECIL

usus

u u u u

Handwriting practice lines for the letter 'u'.

22

MENULIS HURUF KECIL

vespa

v v v v

Handwriting practice lines for the letter 'v'.

23

MENULIS HURUF KECIL

wasit

w w w w

Handwriting practice lines for the letter 'w'.

24

MENULIS HURUF KECIL

xilosa

x x x x

Handwriting practice lines for the letter 'x'.

MENULIS HURUF KECIL

yoghurt

y y y y

Handwriting practice lines for the letter 'y'.



25



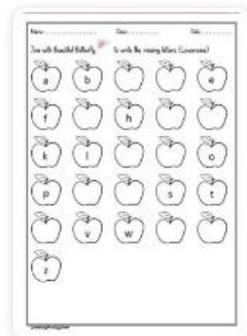
26



27



28



29



30



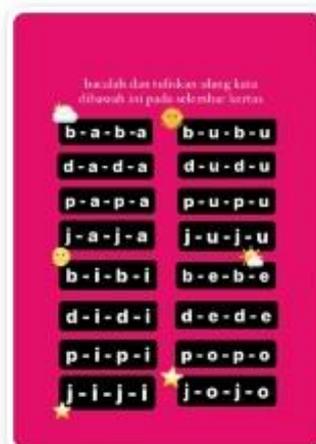
29



30

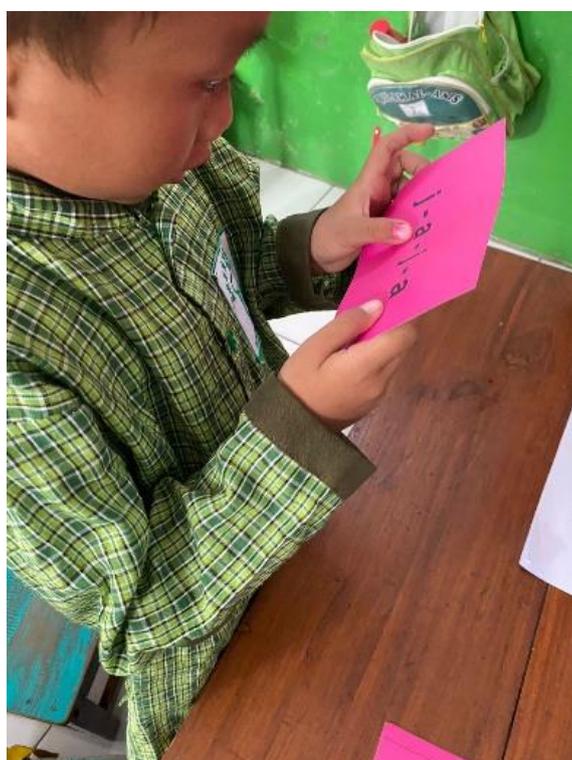


31



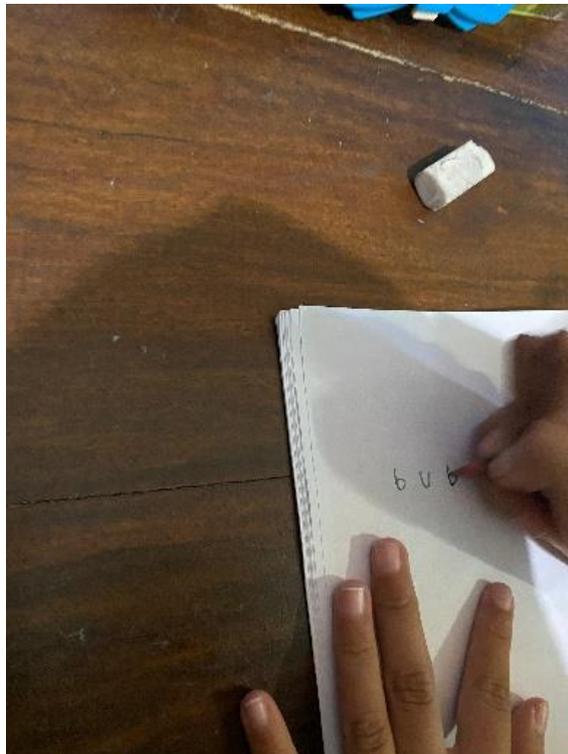
32

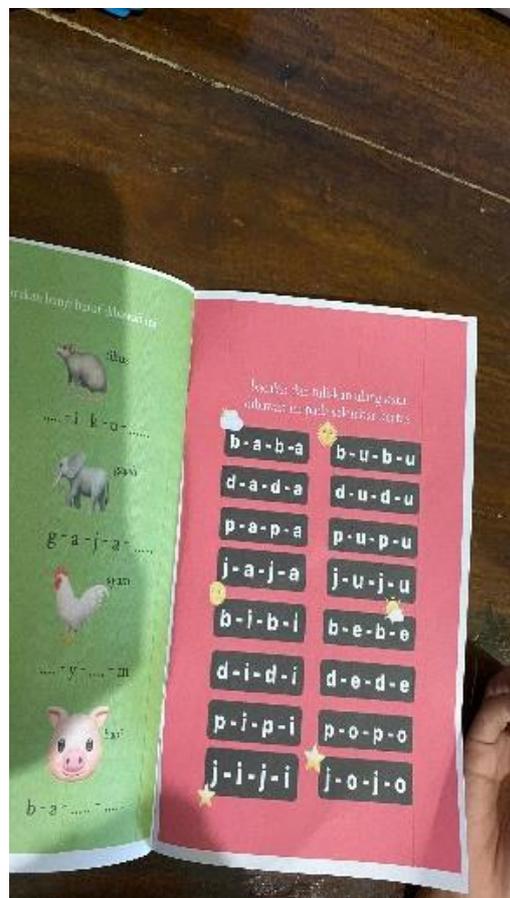
Lampiran 13**Dokumentasi Kegiatan Kelas Eksperimen Media *Board Game***

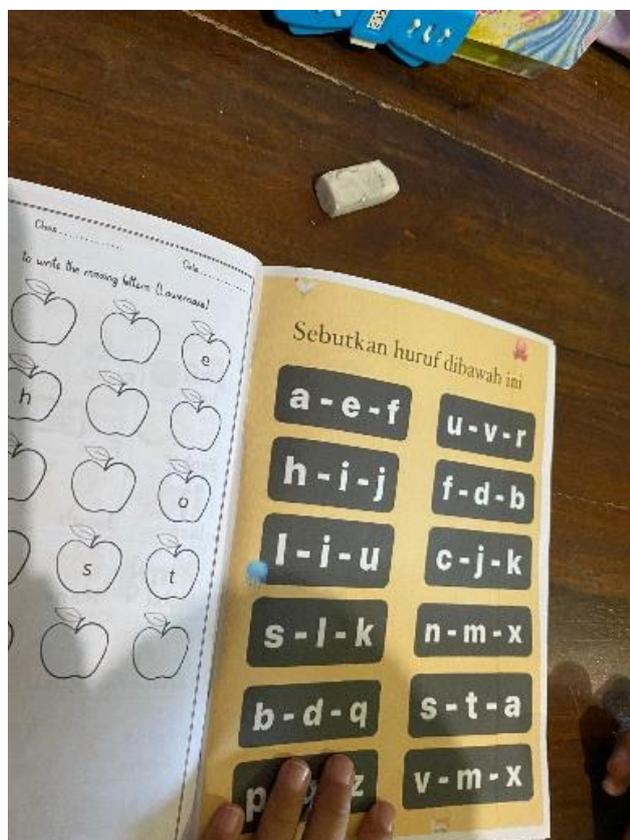
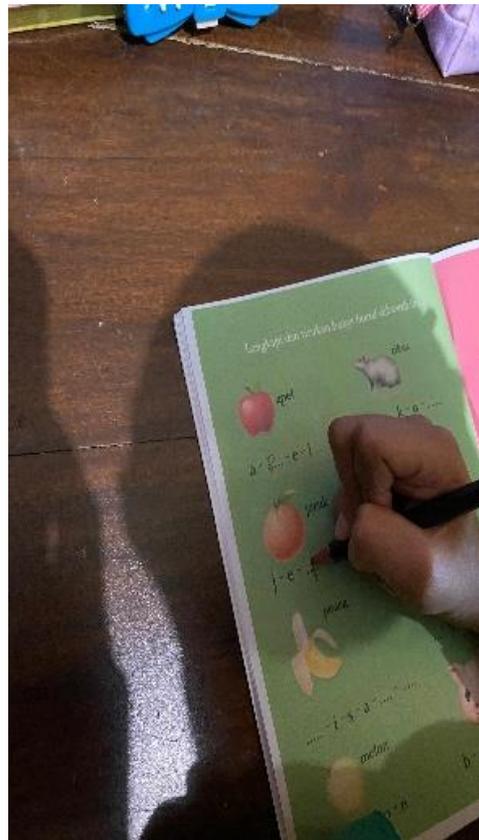






Lampiran 14**Dokumentasi Kegiatan Kelas Kontrol Media Gambar**







Lampiran 15

Surat Keterangan Melakukan Penelitian



YAYASAN ISLAM AL - ANIS
TK ISLAM AL-ANIS

Akta Notaris No : 48, 21 April 2016
 Jiwan RT. 02 RW. VI Ngemplak, Kartasura, Sukoharjo
 Kode Pos 57169

Kepada:

Yth. Dekan Fak. Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta

Dengan Hormat,

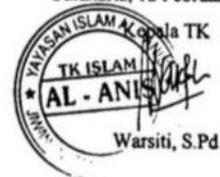
Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura, memberikan izin penelitian skripsi atas nama:

Nama : Shofy Salsabiela Said
 NIM : 203131046
 Jurusan/Prodi : Fakultas Ilmu Tarbiyah/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Semester : 8
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Board Game* dan Media Gambar Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Kelompok A di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024
 Waktu : 8 Januari – 8 Februari 2024
 Tempat : TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura

Untuk melakukan penelitian skripsi di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura dalam rangka memenuhi penulisan skripsi untuk mendapatkan gelar sarjana.

Demikian pemberian izin ini kami buat, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 12 Februari 2024



Lampiran 16

Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH**

Jalan Pandawa Pucangan Kartasura Sukoharjo Tlp. (0271) 781516 Fax. (0271) 782774
Web : <http://www.uinsaid.ac.id> E-mail : fakultasilmutarbiyah@gmail.com

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mila Faila Shofa, M.Pd.
NIP : 19870115 201903 2 005

Menyatakan bahwa instrumen penelitian atas nama mahasiswa :

Nama : Shofy Salsabiela Said
NIM : 203131046
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Board Game* dan Media Gambar Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini Kelompok A Di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura Tahun Ajaran 2023/2034

Setelah dilakukan kajian atas instrumen dalam penelitian tersebut dapat dinyatakan :

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 30 Oktober 2023
Validator,

Mila Faila Shofa, M.Pd.
NIP. 19870115 201903 2 005

Catatan :

Beri tanda ✓

Lampiran 17

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ISLAM AL ANIS

TAHUN AJARAN 2023/2024

Kelompok/Usia : A1/4-5 Tahun
 Tema/Topik : Kesukaanku/Mengenal huruf alphabet
 Semester/Minggu : Genap/Minggu 3, 4, 5
 Tanggal : 17, 23, dan 31 Januari 2024
 Kelas : Eksperimen

A. Tujuan Kegiatan

- Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- Anak terlibat dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis
- Anak terbiasa menaati peraturan, disiplin, dan tanggung jawab

B. Sumber Belajar

Papan *Board Game* / Papan permainan mengenal huruf

C. Alat dan Bahan

- Papan *Board Game*
- Kartu ucap, kartu susun kata, kartu baca
- Pion
- Dadu

D. Kegiatan Pembelajaran❖ **Pembukaan**

- Berbaris, salam, berdoa dan mengecek kehadiran anak
- Hafalan surat pendek (Q.S -Nass, Q.S Al-Falaq, Q.S Al-Ikhlâs)

- Bernyanyi
- Bermain tepuk
- Pengenalan tema
- Menjelaskan cara bermain

❖ **Inti**

1. Mengamati

- Anak mengamati ibu guru menjelaskan tentang cara bermain papan *board game*
- Anak mengamati berbagai jenis benda yang digunakan dalam bermain
- Anak mengamati ibu guru menjelaskan tentang manfaat bermain papan *board game*

2. Menanya

- Apa ada kendala atau kesulitan saat kegiatan bermain?
- Apa ada kendala atau kesulitan pada saat kegiatan pengambilan kartu ucap / membaca dan menyusun kata?

3. Mengumpulkan informasi

- Anak menyimak pada saat kegiatan bermain *board game*
- Anak menyimak pada saat pengambilan kartu ucap / membaca dan menyusun kata

4. Mengasosiasi

- Anak melakukan semua kegiatan yang telah disampaikan pada saat mengumpulkan informasi yaitu bermain *board game* dan pengambilan kartu ucap / membaca dan menyusun kata
- Guru mengobservasi dan mendokumentasikan anak saat melakukan kegiatan pembelajaran

5. Mengkomunikasikan

- Anak menceritakan pengalamannya setelah melakukan kegiatan pembelajaran hari ini kepada orang tua dan guru

❖ **Penutup**

- Guru bersama anak merapikan tempat duduk
- Guru bersama anak melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan
- Guru memberikan motivasi dan pesan moral pada anak
- Berdo'a selesai kegiatan

❖ **Recalling**

- Pesan dan kesan atas kegiatan yang telah dilakukan serta menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran esok
- Salam, pulang

E. Asesmen (Ceklis, Hasil karya, Portofolio)

- Guru melakukan observasi terhadap kegiatan bersama anak
- Guru mendokumentasikan kegiatan, perilaku, celoteh dan kemampuan yang dilakukan anak berupa pencatatan dan pemotretan aktivitas anak

Mengetahui

Guru Pamong Kelompok

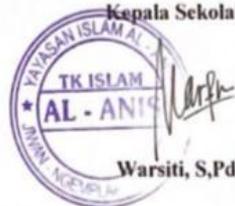
AI

Lilin Permatasari, S.Pd.

Praktikan

Shofy Salsabiela Said

Kepala Sekolah



Warsiti, S.Pd.

Lampiran 18**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)****Kelas Kontrol****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)****TK ISLAM AL ANIS****TAHUN AJARAN 2023/2024**

Kelompok/Usia : A2/4-5 Tahun
Tema/Topik : Kesukaanku/Mengenal huruf alphabet
Semester/Minggu : Genap/Minggu 3, 4, 5
Tanggal : 16, 22 Januari 2024 dan 2 Februari 2024
Kelas : Kontrol

A. Tujuan Kegiatan

- Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- Anak terlibat dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis
- Anak terbiasa menaati peraturan, disiplin, dan tanggung jawab

B. Sumber Belajar

Media Gambar

C. Alat dan Bahan

- Media gambar
- Pensil
- Penghapus

D. Kegiatan Pembelajaran**❖ Pembukaan**

- Berbaris, salam, berdoa dan mengecek kehadiran anak
- Hafalan surat pendek (Q.S -Nass, Q.S Al-Falaq, Q.S Al-Ikhlis)
- Bernyanyi

- Bermain tepuk
- Pengenalan tema
- Menjelaskan cara bermain

❖ **Inti**

1. Mengamati

- Anak mengamati ibu guru menjelaskan tentang cara bermain media gambar
- Anak mengamati berbagai jenis benda yang digunakan dalam bermain
- Anak mengamati ibu guru menjelaskan tentang manfaat media gambar

2. Menanya

- Apa ada kendala atau kesulitan saat kegiatan berlangsung ?

3. Mengumpulkan informasi

- Anak menyimak pada saat kegiatan menebalkan / mengisi huruf dan membaca

4. Mengasosiasi

- Anak melakukan semua kegiatan yang telah disampaikan pada saat mengumpulkan informasi yaitu bermain media gambar

5. Mengkomunikasikan

- Anak menceritakan pengalamannya setelah melakukan kegiatan pembelajaran hari ini kepada orang tua dan guru

❖ **Penutup**

- Guru bersama anak merapikan tempat duduk
- Guru bersama anak melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan
- Guru memberikan motivasi dan pesan moral pada anak
- Berdo'a selesai kegiatan

❖ **Recalling**

- Pesan dan kesan atas kegiatan yang telah dilakukan serta menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran esok
- Salam, pulang

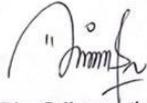
E. Asesmen (Ceklis, Hasil karya, Portofolio)

- Guru melakukan observasi terhadap kegiatan bersama anak
- Guru mendokumentasikan kegiatan, perilaku, celoteh dan kemampuan yang dilakukan anak berupa pencatatan dan pemotretan aktivitas anak

Mengetahui

Guru Pamong Kelompok

A2



Rina Sulistyowati, S.Pd.

Praktikan



Shofy Salsabiela Said

Kepala Sekolah



Waranti, S.Pd.

Lampiran 19

Surat Tugas Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH
 Jalan Pandawa Pucangan Kartasura Sukoharjo Telepon 0271 - 781516 Faksimile 0271 - 782774
 Website www.uinsaid.ac.id E-mail info@uinsaid.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-6129 /Un.20/F.III.1/PP.00.9/10/2023

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta dengan ini memberikan tugas kepada:

Nama : Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 19820611 200801 1 011
 Sebagai : Pembimbing 1

dalam proses penulisan skripsi mahasiswa :

Nama : Shofy Salsabiela Said
 NIM : 203131046
 Prodi / Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini
 Semester : 7
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Board Game Dan Media Gambar Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini Kelompok A Di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024

Demikian surat tugas ini disampaikan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya. Atas kesediaan Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 03 Oktober 2023

a.n. Dekan,

Wakil Dekan I



Tembusan :

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta

Lampiran 20***CURICULUM VITAE***

Nama : Shofy Salsabiela Said
Tempat / Tanggal Lahir : Solo, 21 Maret 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Mloyokusuman RT 01 Rw 12, Baluwarti, Pasar
Kliwon, Kota Surakarta, Jawa Tengah

Riwayat Pendidikan

1. TK Pertiwi 1 Soppeng Lulus Tahun 2008
2. SD Negeri 1 Lamappoloware Lulus Tahun 2014
3. MTS Yasrib Lapajung Lulus Tahun 2017
4. SMA Negeri 1 Watansoppeng Lulus Tahun 2020
5. Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta Fakultas Ilmu Tarbiyah
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Angkatan 2020