

**EFEKTIFITAS PERMAINAN KUBUS GAMBAR  
TERHADAP PERKEMBANGAN LINGUISTIK ANAK KELOMPOK B DI TK  
IT PERMATA SUNNAH BANDA ACEH**

**Skripsi**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan

**Oleh**

**Nanda Khalisah  
1411070054**



**PROGRAM STUDI GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI ( PGPAUD)  
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN STKIP  
BINA BANGSA GETSEMPENA  
BANDA ACEH  
2019**

**PENGESAHAN PERSETUJUAN**

**EFEKTIFITAS PERMAINAN KUBUS GAMBAR TERHADAP  
PERKEMBANGAN LINGUISTIK ANAK KELOMPOK B DI TK IT  
PERMATA SUNNAH BANDA ACEH**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan

Oleh

**Nanda Khalisah**  
**NIM: 1411070054**

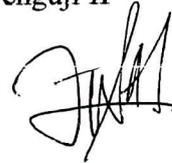
Sekripsi ini telah diujikan pada tanggal 18 Februari 2019 dan telah disempurnakan berdasarkan saran dan masukan komisi penguji.

Penguji I



Fitriah Hayati, M.Ed.  
NIDN. 0128038801

Penguji II



Zaki Al Fuad, M.Pd  
NIDN. 1305049001

Penguji III



Lina Amelia, M.Pd  
NIDN. 0107098503

Penguji IV



Aulia Afridzat, M.Si  
NIDN. 0124048304

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAKS .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Batasan Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah .....	6
1.4 Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Manfaat Penelitian .....	6
1.6 Definisi Istilah.....	7
1.7 Hipotesis Penelitian.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS</b>	
2.1 Hakikat anak usia dini.....	9
2.2 Kecerdasan multiple intelegensi .....	10
2.3 Hakikat kecerdasan linguistik .....	11
2.4 karakteristikkecerdasan linguistik.....	12
2.5 Hakikat Permainan .....	16
2.6 Hakikat permainan kubus gambar.....	20
2.7 Kerangka berpikir.....	21
2.8 Penelitian Yang Relavan.....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Pendekatan Penelitian .....	24
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	26
3.3 Populasi dan sampel Penelitian.....	26
3.4 Prosedur penelitian.....	26
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.6 Instrumen Penelitian.....	29
3.7 Teknik Analisis Data.....	30
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	35
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian .....	42
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran.....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>51</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Usia dini adalah kelompok yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik yaitu pola pertumbuhan dan perkembangan, inteligensia, sosial emosional, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Jadi dapat dipahami bahwa anak usia dini adalah anak yang berkisar antara usia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya.

Menurut undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Jadi, pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diperuntukkan bagi anak yang berusia 0-6 tahun yang dimaksudkan sebagai upaya untuk menumbuh kembangkan segala kemampuan yang dimiliki anak dalam rangka mempersiapkan pendidikan lebih lanjut.

Dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan berbagai kecerdasan, tidak bisa berdiri sendiri melainkan berhubungan dengan aspek yang lain karena pembelajaran untuk anak usia dini adalah pembelajaran terpadu (holistik), artinya semua saling terkait dan saling mendukung.

Dalam pembelajaran pada anak usia dini dilakukan dengan cara permainan yang disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan, kemampuan, dan perilaku anak. Karena anak dalam usia dini membutuhkan banyak rangsangan yang akan di peroleh melalui permainan. Kesenangan yang diperoleh melalui permainan memungkinkan anak belajar tanpa mengandung unsur paksaan dan tekanan sehingga disamping dapat berkembangnya motorik kasar maupun halus juga dapat dikembangkan berbagai kecerdasan yang lain secara optimal.

Sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama taman kanak-kanak adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap/prilaku, dan keterampilan agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar yang sesungguhnya di jenjang sekolah. Aspek perkembangan yang diharapkan dapat dicapai anak pada setiap tahap perkembangannya, salah satunya adalah aspek perkembangan berbahasa.

Pendidik, baik guru di sekolah maupun orang tua di rumah memiliki andil yang besar dalam mengoptimalkan berbagai kemampuan yang ada pada anak usia dini. Peran guru/pendidik dalam mengoptimalkan kemampuan anak di masa emas ini adalah dengan memberikan stimulasi yang sesuai dengan anak usia dini. Hal ini senada dengan penjelasan dari Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 1 angka 14 yang menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani

agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (Depdiknas 2010:3).

Linguistik merupakan salah satu yang diungkapkan oleh Gardner. Menurut Gardner (Armstrong, 1996:7), kecerdasan linguistik “meledak” pada awal masa kanak-kanak dan tetap bertahan hingga usia lanjut. Kaitannya dengan sistem neurologis, kecerdasan ini terletak pada otak bagian kiri dan lobus bagian depan. Kecerdasan linguistik dilambangkan dengan kata-kata, baik lambang primer (kata-kata lisan) maupun sekunder (tulisan) berserta dengan aturan-aturannya. Kecerdasan ini dikenal juga dengan istilah kecerdasan bahasa. Seseorang dengan kecerdasan verbal linguistik yang tinggi dapat memperlihatkan suatu penguasaan bahasa yang sesuai. Orang-orang tersebut dapat menceritakan kisah, berdebat, berdiskusi, menafsirkan, menyampaikan ide, pemikiran, laporan, dan melaksanakan berbagai tugas lain yang berkaitan dengan berbicara dan menulis serta dapat dengan mudah mempengaruhi orang lain melalui kata-katanya.

Pengembangan linguistik anak usia dini melalui berbagai strategi dan aktivitas mendidik yang dapat membantu mengoptimalkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Pada dasarnya setiap individu berbeda antara satu dengan yang lainnya masing-masing individu akan mempertahankan hidup dengan mengembangkan dengan aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dengan cara yang berbeda pula, untuk itulah maka guru dan orang tua perlu memerlukan masing-masing anak yang memang berbeda itu dengan memberikan kesempatan yang berbeda pula. Tantangan bagi pendidik adalah menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif untuk mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan kecerdasan majemuk yang

dimiliki oleh setiap anak. Metode yang diberikan tentu harus menyenangkan dan mengajak anak untuk ikut peran aktif dalam kegiatan berbahasa, berkomunikasi atau linguistik pada anak misalnya dengan menerapkan metode bermain kubus gambar. Metode ini dapat diajarkan pada anak usia dini usia Taman Kanak-Kanak. Kemampuan berbahasa tersebut meliputi kemampuan berbicara, membaca, menyimak atau mendengarkan dan menulis.

Berdasarkan pengamatan awal pada tanggal 09 Juli 2018 dari hasil observasi di lapangan menunjukkan di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh pada anak kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 14 orang anak, terlihat bahwa kemampuan linguistik anak masih belum berkembang sesuai harapan. Hal ini ditandaikan dengan rendahnya kemampuan berbahasa anak, seperti menyusun huruf menjadi sebuah kata ada 4 orang anak yang belum mampu, menghubungkan gambar dengan kata ada 4 orang anak yang belum mampu, kurang berkomunikasi dengan orang ada 3 orang anak yang belum mampu, anak tidak bisa mengulang kembali apa yang di ceritakan guru ada 4 orang anak yang belum mampu, dari hasil observasi terdapat 4 orang anak yang belum berkembang, yang mulai berkembang terdapat 6 orang anak, dan 4 orang anak berkembang sesuai harapan dari keseluruhan 14 anak.

Berdasarkan hasil observasi tersebut maka peneliti mengambil solusi dengan Permainan Kubus gambar untuk mengembangkan perkembangan linguistik anak, karena menurut peneliti dalam permainan kubus gambar ini bisa lebih efektif dalam perkembangan linguistik anak, karena dengan media yang di gunakan guru yaitu kubus gambar anak akan lebih semangat dan menyenangkan saat bermain sehingga

kbisamenebak gambarsesuai dengannamagambar tersebut.

Pemainankubus gambardilakukandengancaramenggulingkankubus gambartersebut dila  
ntaidananak menebak gambarapa yang timbulketikakubusberhentisetelah di gulingkan.  
Langkah-langkahpermainankubus gambaryaitudengan cara guru menempelkan  
gambar pada kubus dengan gambar yang sering dilihat di sekolah maupun dirumah  
dan kemudian meminta anak-anak untuk menyebut nama gambar yang ada pada  
kubus tersebut. Kemudian guru meminta anak untuk bergiliran menyebutkan nama  
gambar yang ada pada kubus.

Untukitupenulismerasatertarikmelakukanpenelitiantentangperkembangan  
linguistic anak.Dalampenelitianini yang perlu di  
kembangkanadalahperkembanganlinguisticanakdarihasilprmainankubusgambar.

Olehkarenaitu, berdasarkan dari permasalahan di  
atasmakapenulisinginmelakukanpenelitiandenganjudul“*Efektifitas Permainan Kubus  
Gambar terhadap Perkembangan Linguistik Anak Kelompok B di TK IT  
Permata Sunnah Banda Aceh*”.

## **1.2 Batasan Masalah**

Dalam hal ini, yang menjadi batasan masalah yang akan diteliti adalah tentang  
kemampuan bahasa dalam berbicara anak.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini  
adalah: Apakah permainanKubus gambar efektif terhadap perkembangan linguistik  
anak Kelompok B di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektif permainan kubus gambar terhadap perkembangan linguistik anak Kelompok B di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Secara teoritis
  - a. Menambah wawasan penulis tentang anak usia dini terutama yang berkaitan dengan Efektivitas Permainan Kubus gambar terhadap perkembangan linguistik anak Kelompok B di TK IT permata sunnah Banda Aceh.
  - b. Sebagai bahan kajian bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lebih lanjut, lebih mendalam, lebih luas lagi dari segi wilayah maupun substansi masalah tentang Permainan dalam pembelajaran anak usia dini.
2. Manfaat secara Praktis
  - a. Sebagai acuan para pendidik ingin mengoptimalkan Permainan di lembaga pendidikan anak usia dini.
  - b. Memperkaya khazanah keilmuan masalah anak usia dini di Indonesia terutama dalam Efektivitas Permainan Dalam Pembelajaran anak usia dini di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh. Dalam upaya peningkatan kemampuan dasar anak usia dini.

### **1.6 Definisi Operasional**

#### **1. Efektivitas Belajar**

Menurut Yusufhadi Miarso (2004:25), efektivitas pembelajaran adalah yang menghasilkan belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi para mahasiswa, melalui prosedur pembelajaran yang tepat.

## 2. Permainan

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Menurut Suryadi (2009: 54) menjelaskan bahwa "Permainan dimaksud bukan sebagaimana mainan semata, melainkan permainan yang dapat menstimulasi minat belajar anak".

## 3. Kubus Gambar

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, *kubus* adalah ruang yang berbatas enam bidang segi empat (seperti dadu). Kubus gambar yang berarti adalah ruang yang berbatas enam bidang segi empat terdapat gambar setiap sisinya.

## 4. Linguistik

Menurut Kridalaksana (2008:18) mengatakan bahwa linguistik bidang penelitian bahasa untuk mendapatkan kaidah-kaidah yang berlaku dalam bahasa manusia pada umumnya.

## 5. Berbicara

Menurut Lina Amelia dan Lisa Ramadhani (2016:4) mengatakan bahwa berbicara merupakan suatu proses penyampaian informasi, ide atau gagasan dari pembicara kepada pendengar. Pembicara berkedudukan sebagai komunikator sedangkan pendengar sebagai komunikan. Informasi yang disampaikan secara lisan dapat diterima oleh pendengar

apabila pembicara mampu menyampaikan dengan baik dan benar. Seperti anak mampu menyebutkan ide/nama gambar, mampu menyebutkan nama gambar, dapat meniru suara binatang yang dilihat dan dapat menceritakan kembali tentang gambar yang dilihat.

### **1.7 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara didalam sebuah penelitian. Menurut Arikunto (2010: 110) “hipotesis adalah sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai bukti melalui data yang terkumpul”. Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Jadi peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah-masalah yang di teliti, hipotesis harus di uji kebenarannya berdasarkan data yang di peroleh dari hasil penelitian, sehingga dapat di terima atau di tolak kebenarannya.

Dengan kriteria pengujian apabila  $T_{hitung} > T_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_0$  di tolak, dan sebaliknya apabila  $T_{hitung} < T_{tabel}$  maka hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

$H_0$  : Permainan Kubus gambar tidak efektif terhadap perkembangan Liguistik anak Kelompok B TK IT Permata Sunnah Banda Aceh.

$H_a$  : Permainan Kubus gambar efektif terhadap perkembangan Liguistik anak Kelompok B TK IT Permata Sunnah Banda Aceh