



PENGEMBANGAN PUZZLE BOOK “AKTIVITAS KIKI” DALAM MENINGKATKAN BAHASA EKSPRESIF ANAK 4-5 TAHUN

Lutfiah Rizqi Istiqomah*, Dewi Komalasari, Rachma Hasibuan, Melia Dwi Widayanti
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
Corresponding author: lutfiah.20047@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan bahasa anak, khususnya bahasa ekspresif, yang belum sesuai dengan standar tingkat perkembangan anak usia 4-5 tahun. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan penggunaan media *puzzle book* dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari 15 anak yang berusia 4-5 tahun. Media *puzzle book* merupakan bentuk modifikasi dari metode bercerita dan *puzzle* didesain berdasarkan alur cerita yang telah dibuat. Buku ini berisi gambar tanpa teks untuk menggambarkan alir cerita sederhana. Kelayakan produk dapat dilihat dari hasil instrumen ahli materi yang menghasilkan persentase 86% dan ahli media yang menghasilkan persentase 80%. Berdasarkan hasil tersebut, maka hasil penilaian instrumen dinyatakan sangat layak. Hasil uji efektifitas dengan uji Mann-Whitney menunjukkan bahwa Asymp.Sig (2-tailed) bernilai $0,007 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan rata-rata antara dua kelompok; kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle book* "Aktivitas Kiki" efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: puzzle book; kemampuan bahasa ekspresif; anak usia dini

ABSTRACT

This research was initiated after children's language skills, specifically expressive language, are found to have not meet the standard development milestones. Children weren't able to either make conversation or tell stories. This research was done to determine the eligibility and the effectiveness of puzzle book in improving children's expressive language. It was done using the ADDIE model of research and development method. The research subjects consisted of 15 children aged 4-5 years old. The book used pictures with no text to tell the simple storyline. The eligibility of the product was determined by material experiment instrument results with 86% score and media expert instrument result with 80% score. The test results noted that the media was eligible to use. The effectiveness was determined using Mann-Whitney test shows that Asymp.Sig (2-tailed) is $0.007 < 0.05$, so H_0 is rejected and H_a is accepted. In other words, there was an average difference between the two groups; experimental group and control group, hence it can be concluded that the use of puzzle book "Kiki's Activity" is effective in improving expressive language skills of children aged 4-5 years.

Keywords: puzzle book; expressive language skills; early childhood

PENDAHULUAN

Usia dini dapat diartikan sebagai masa kanak-kanak dalam rentang usia 0-6 tahun sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 1-6 (Nurhayati, 2020). Anak-anak pada usia ini merupakan usia *golden age*, yaitu masa keemasan anak yang otaknya dapat bekerja hingga mencapai 80%, sehingga anak mudah menyerap dan meniru apa yang terjadi di sekitarnya. Namun, setiap anak juga memiliki perbedaan dalam kemampuannya, karena anak mempunyai sifat yang unik. Maka dari itu, perlu adanya stimulasi yang baik dan tepat bagi anak usia dini dalam mengembangkan aspek perkembangan sesuai dengan tahapan perkembangan anak dalam kelompok usianya. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14, menyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan 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 baik dalam jalur pendidikan formal maupun nonformal.”

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menyediakan tempat bagi anak untuk melakukan pertumbuhan dan perkembangan secara optimal, baik secara fisik maupun nonfisik, yang mencakup aspek kognitif, moral dan agama, emosional dan sosial, seni, fisik motorik dan bahasa yang disesuaikan dengan Standar Nasional PAUD dalam Permendikbud No. 137 tahun 2014 mengenai Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini. Salah satu aspek perkembangan yang harus distimulasi secara optimal yaitu perkembangan bahasa anak. Bahasa merupakan media untuk mengekspresikan diri, menyalurkan pikiran, dan berkomunikasi dengan orang lain. Pentingnya bahasa bagi anak yaitu agar dapat melakukan interaksi dengan orang lain, sehingga anak dapat mengungkapkan perasaannya dan memenuhi kebutuhan sehari-harinya. Chomsky (Ulfa, 2017) mengatakan bahwa setiap anak sudah memiliki seperangkat alat lengkap sejak lahir yang memungkinkan anak memperoleh bahasa dari lingkungan keluarga maupun sekitarnya. Seperangkat alat yang dimaksud Chomsky adalah peralatan pemerolehan bahasa atau dikenal dengan *Language Acquisition Device* (LAD) yang menjamin setiap anak memiliki kemampuan alami dalam berbahasa yang tidak lepas dari kosakata. Tarigan mengungkapkan kurikulum pengembangan keterampilan berbahasa di sekolah mencakup 4 hal, yaitu menulis, membaca, berbicara, dan menyimak. (Munasih & Nurjaman, 2018). Sedangkan menurut Piaget (Hasrar et al., 2018), perkembangan bahasa memiliki beberapa bentuk dalam setiap maknanya yang meliputi menyimak, mendengar, berbicara, menulis dan membaca. Terdapat dua macam kemampuan berbahasa, yaitu berbahasa reseptif dan berbahasa ekspresif. Berbahasa reseptif terdiri dari menyimak dan mendengar, sedang bahasa ekspresif terdiri dari menulis, membaca dan berbicara.

Bahasa ekspresif merupakan ungkapan perasaan, pikiran, dan pendapat secara lisan diikuti dengan gerakan tubuh, mimik wajah, dan intonasi. Bahasa ekspresif berkaitan dengan kemampuan anak dalam berkomunikasi dengan orang lain, yaitu jika anak memiliki banyak perbendaharaan kata, maka komunikasi yang disampaikan akan mudah dipahami, anak dapat mengungkapkan hal yang ada di kepalanya, dan juga mengekspresikan tujuan dan perasaannya dengan baik kepada orang lain (Mahmassani et al., 2022). Dalam Permendikbudristek Nomor 5 tahun 2022 tentang Standar Nasional PAUD, terdapat Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) sebagai acuan Standar Kompetensi Lulusan usia 4-5 tahun dalam lingkup perkembangan bahasa, terdiri dari menceritakan pengalamannya, mengungkapkan perasaan dan pendapat, serta memperkaya perbendaharaan kosakata.

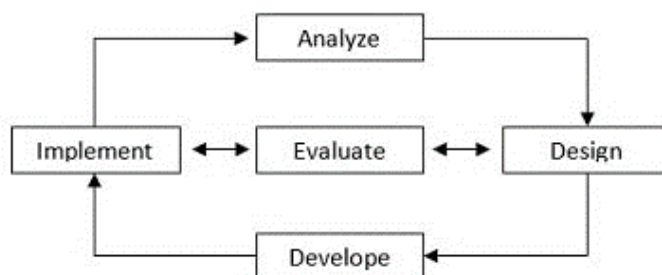
Peneliti telah menemukan masalah mengenai perkembangan bahasa ekspresif anak usia dini di lingkungan sekolah. Peneliti menemukannya melalui observasi di sebuah lembaga sekolah yang ada di Kota Surabaya. Sebanyak 9 dari 15 anak di kelompok A mengalami kendala dalam berinteraksi, baik dengan temannya maupun gurunya di sekolah. Terdapat 2 anak ketika diberi pertanyaan, anak menjawab namun dengan topik yang berbeda dari pertanyaan, 3 anak malu-malu ketika ingin menjawab, dan 4 anak kesulitan dalam bercerita. Hal ini terjadi ketika guru melakukan kegiatan bercakap-cakap setelah guru bercerita. Lalu, ketika guru meminta anak untuk menceritakan kembali, anak masih kebingungan sehingga perlu dipancing dengan pertanyaan terlebih dahulu sebelum akhirnya mampu menjawab. Terdapat juga anak yang malu-malu untuk menjawab. Terdapat pula anak yang menjawab dengan pernyataan yang tidak sesuai dengan pertanyaan yang diajukan.

Pendidik dapat menggunakan strategi pembelajaran yang menarik minat anak, seperti bermain saat belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran, dalam meningkatkan perkembangan anak. Briggs (Wardana, 2020) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat memberikan bantuan untuk menstimulasi anak dalam proses belajarnya. Media pembelajaran tentu disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan yang ingin dicapai. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu untuk menstimulasi kemampuan bahasa ekspresif anak merupakan *puzzle book* “Aktivitas Kiki”. Buku ini berisi potongan gambar yang memungkinkan anak untuk merangkai cerita dari gambar yang telah disusun dengan mengungkap tema aktivitas sehari-hari. Rokhmat (dalam Tridiastita & Sari, 2023) mengatakan permainan *puzzle* merupakan permainan konstruksi yang dilakukan dengan cara memasang atau mencocokkan potongan gambar sehingga dapat membentuk sebuah pola atau gambar secara utuh. *Puzzle* merupakan permainan yang dimainkan dengan menyusun kepingan gambar sehingga membentuk satu gambar yang utuh (Permata, 2020). Melalui media *puzzle book* yang dimodifikasi menjadi bentuk buku, anak akan menyusun gambar dan karakter tokoh menjadi cerita. Keunggulan dalam menggunakan *puzzle book* ini yaitu media ini memiliki gambar yang bersifat konkret dan *puzzle book* ini bersifat fleksibel sehingga dapat mudah dibawa ke manapun.

Menurut observasi yang sudah peneliti lakukan di lembaga sekolah TK SAIM Surabaya dan beberapa penelitian, terdapat masalah pada kemampuan bahasa ekspresif anak yang belum optimal dan belum adanya media yang dapat membantu perkembangan bahasa ekspresif anak. Stimulasi yang diberikan oleh peneliti yaitu melalui media yang sudah ada lalu dikembangkan menjadi media *puzzle book*. Buku ini berisi alur cerita yang sederhana dan anak dapat memainkan tokohnya secara bebas, sehingga dapat memunculkan ekspresi anak dalam bercerita. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian mengembangkan *puzzle book* untuk meningkatkan bahasa ekspresif anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, atau sering disebut dengan R&D (*Research and Development*), bertujuan untuk mengembangkan produk yang sudah ada menjadi produk yang baru. Sugiyono memaparkan bahwa R&D merupakan penelitian dengan membuat produk tertentu dan efektivitasnya diuji (Dwi Ningsih et al., 2023). Model yang digunakan oleh peneliti yaitu ADDIE dengan 5 tahapan yang terdiri dari: *Analyze* (analisis); *Design* (perencanaan desain); *Development* (pengembangan); *Implementation* (implementasi); dan *Evaluation* (evaluasi). ADDIE bertujuan untuk merancang pembelajaran dengan melakukan sistem pendekatan yang interaktif, efisien dan efektif. Jadi, peneliti memiliki tujuan dalam merancang dan menciptakan produk berupa media *puzzle book*, yaitu untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun.



Gambar1. Tahap Penelitian Model ADDIE

Tahap pertama yaitu menganalisis kebutuhan anak, permasalahan tahapan perkembangan anak, dan menemukan solusi. Tahap kedua yaitu merancang dan mendesain model media pembelajaran dengan memodifikasi dari media yang telah ada. Rancangan tersebut kemudian dikembangkan dimulai dari gambar, warna, isi materi, penyusunan memudahkan anak, dan lain sebagainya. Tahap ketiga yaitu menerapkan media yang telah dirancang dan didesain untuk dibuat menjadi sebuah produk baru. Tahap keempat adalah melakukan implementasi media yang telah direvisi dan dinyatakan layak untuk digunakan kepada anak usia 4-5 tahun. Terakhir yaitu proses evaluasi yang bertujuan untuk melihat kesesuaian dampak media *puzzle book* dengan rancangan dan harapan yang diinginkan oleh peneliti.

Jenis pendekatan yang digunakan yaitu *quasi-experimental design* tipe *nonequivalent control group design* yang melibatkan anak usia dini di TK Sekolah Alam Insan Mulia Surabaya. Peneliti menggunakan dua kelas, yaitu kelas TK A1 berjumlah 15 anak sebagai kelompok eksperimen dan kelas TK A2 berjumlah 15 anak sebagai kelompok kontrol. Dua kelompok ini diberikan *pre-test* terlebih dahulu, lalu diberikan *treatment* menggunakan media *puzzle book* “Aktivitas Kiki” hanya pada kelompok eksperimen. Terakhir, pemberian *post-test* terhadap dua kelompok untuk mengetahui hasil perbandingan dari dua kelompok tersebut. Pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi dan angket. Terdapat 2 teknik analisis data, yaitu analisis kelayakan yang diperoleh dari validasi ahli materi dan validasi ahli media, kemudian uji reliabilitas menggunakan analisis *Alpha Cronbach’s* melalui SPSS. Instrumen dapat dikatakan valid apabila nilai korelasinya $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu apabila nilai *Cronbach’s Alpha* $> 0,6$ maka dinyatakan reliabel. Selanjutnya, teknik analisis keefektifan dilakukan pada 30 anak di TK SAIM Surabaya dan dianalisis menggunakan perhitungan statistik *nonparametrik* dengan uji *Mann-Whitney U Test* dengan aplikasi SPSS 25. Tes ini dilakukan untuk mencari perbedaan kemampuan bahasa ekspresif sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui media *puzzle book*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media *puzzle book* “Aktivitas Kiki” dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak, dilaksanakan menyesuaikan dengan langkah-langkah pada model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Berikut ini merupakan penjelasan dari langkah-langkah pengembangan media *puzzle book* berdasarkan model ADDIE. Dalam pembuatan *puzzle book* “Aktivitas Kiki” ini, hal pertama yang dilakukan adalah observasi di TK Sekolah Alam Insan Mulia Surabaya pada anak usia 4-5 tahun di kelompok A. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang terjadi pada lembaga tersebut terkait dengan kemampuan bahasa ekspresif anak, berikut beberapa analisis yang dilakukan.

Terdapat permasalahan yang berkaitan dengan bahasa ekspresif anak, yaitu pada saat melakukan kegiatan bercakap-cakap beberapa anak masih belum mampu untuk menjawab pertanyaan dengan baik. Hasil dari pengamatan tersebut menunjukkan 9 dari 15 anak mengalami permasalahan dalam bahasa ekspresif, yang terdiri dari 2 anak kurang tepat dalam menjawab pertanyaan, 3 anak masih malu untuk berbicara, dan 4 anak mengalami kesulitan dalam bercerita. Media yang digunakan untuk meningkatkan bahasa anak biasanya menggunakan buku cerita yang dibacakan oleh guru kelas dan anak diberikan waktu untuk memilih dan membaca buku cerita yang ada di rak buku sendiri. Namun seringkali, kegiatan tersebut dilakukan tanpa dampingan guru, sehingga anak hanya membolak-balikkan buku karena masih belum bisa membaca. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di lembaga TK SAIM Surabaya,

lembaga ini memerlukan media untuk memfasilitasi bahasa ekspresif anak ketika pembelajaran di kelas. Maka, peneliti ingin menciptakan sebuah produk media *puzzle book* yang dapat digunakan anak untuk bercerita secara fleksibel sehingga dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak dan dapat diimplementasikan pada anak usia 4-5 tahun di lembaga TK SAIM Surabaya.

Permasalahan yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa stimulasi bahasa ekspresif yang dilakukan oleh guru di kelas yaitu kegiatan bercakap-cakap ketika selesai menceritakan sebuah cerita. Terdapat pula rak buku atau sudut baca di kelas, namun sebagian besar buku yang ada di sudut baca tersebut memuat tulisan yang belum bisa dibaca oleh anak, sehingga mereka hanya melihat gambarnya saja atau meminta bantuan guru untuk menceritakannya. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa belum terdapat media yang dapat mendukung untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak. Di sisi lain, kegiatan bercakap-cakap dalam menstimulasi bahasa ekspresif juga perlu dievaluasi agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Anak seharusnya sudah mampu melakukan tanya-jawab dengan respon yang tepat, mau berpartisipasi dalam percakapan, mampu mengungkapkan pendapatnya, dan mampu menceritakan kembali cerita yang pernah didengar. Sehingga, dari evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan, diperlukan adanya media yang dapat merangsang kemampuan bahasa ekspresif anak. Oleh sebab itu, peneliti akan melanjutkan pada tahap perancangan media *puzzle book* “Aktivitas Kiki” sebagai media untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun.

Tahap berikutnya adalah melakukan perancangan media *puzzle book* “Aktivitas Kiki” dengan tujuan menjadi sumber pengetahuan baru yang dapat digunakan dalam menstimulasi kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia 4-5 tahun. Perancangan materi media *puzzle book* “Aktivitas Kiki” diawali dengan mencari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan bahasa ekspresif anak. Isi materi media *puzzle book* “Aktivitas Kiki” diperoleh dari beberapa referensi yang terpercaya. Materi tersebut diambil dari STPPA usia 4-5 tahun dalam Permendikbudristek Nomor 5 tahun 2022, yaitu tentang capaian kemampuan bahasa ekspresif anak yang harus dimiliki anak pada usia 4-5 tahun. Materi juga dipilih berdasarkan pada analisis kebutuhan sasaran yang ada di lapangan. Pada tahap perancangan ini, peneliti merancang materi yang akan disajikan dalam media *puzzle book* “Aktivitas Kiki” pada aspek bahasa anak usia 4-5 tahun dengan indikator menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan, bertanya dengan kalimat benar, dan menceritakan kembali cerita yang pernah didengar dan berpartisipasi dalam percakapan. Pun, desain produk media *puzzle book* diperoleh dari kebutuhan lapangan atau hasil observasi. Tahap selanjutnya adalah menentukan rancangan konsep melalui pemilihan karakter yang tepat, warna-warna yang digunakan, pemilihan gambar yang dekat dengan anak, dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami sesuai dengan karakter anak usia 4-5 tahun.

Tahap berikutnya yaitu menyusun instrumen kelayakan. Instrumen kelayakan ini menggunakan angket yang berbentuk *checklist* yang digunakan dalam pengambilan data kepada ahli materi, ahli media, dan tiga guru TK SAIM Surabaya. Pada tahap desain disusun kebutuhan yang akan dimasukkan dalam mengembangkan produk *puzzle book* baik dari segi materi, media serta instrumen. Hal-hal yang dipertimbangkan dalam penyusunan materi yaitu aspek kesesuaian materi, keakuratan materi, kemutakhiran materi, dan mampu mendorong bahasa ekspresif anak. Sehingga, indikator pada media *puzzle book* adalah mampu melatih bahasa ekspresif anak, mampu menceritakan aktivitas sehari-hari anak, dan mampu melakukan kegiatan tanya jawab. Adapun perancangan media dengan mempertimbangkan beberapa aspek, yaitu ketepatan media, keakuratan desain media, estetika, ketahanan media, dan keamanan.

Tahap pengembangan yaitu mulai merealisasikan media *puzzle book* “Aktivitas Kiki” yang telah disesuaikan berdasarkan proses perancangan desain. Media ini dibuat dengan menggunakan aplikasi canva untuk membuat karakter dan desain gambar yang akan digunakan dalam *puzzle book*. Media ini dibuat dari bahan keras *duplex* yang dilapisi *art papper* 260 gsm serta potongan *puzzle* dari *art papper* 310 gsm. Berikut adalah isi dalam media *puzzle book* “Aktivitas Kiki”.



Gambar 2. Konten Buku Media *Puzzle Book*

Tahap selanjutnya, peneliti melakukan proses validasi dengan melibatkan ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk memvalidasi kelayakan media *puzzle book* “Aktivitas Kiki” untuk digunakan. Ahli materi melakukan revisi instrumen validasi dan menyarankan pembuatan buku panduan dengan memberikan teks alur cerita dan unsur tanya jawab antara guru dan anak agar lebih jelas untuk dipahami oleh guru. Setelah melakukan revisi sesuai dengan arahan ahli materi, proses kemudian dilanjutkan dengan validasi ahli materi. Adapun hasil validasi ahli materi memperoleh skor 26 dengan skor maksimal 30 dan menunjukkan presentase sebesar 86%.

Tabel 1. Hasil Validasi Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Butir Pertanyaan	Skor
1.	Kesesuaian materi	1, 2	9
2.	Keakuratan materi	3	4
3.	Kemutakhiran materi	4	5
4.	Mendorong bahasa ekspresif anak	5, 6	8
		Total skor	26

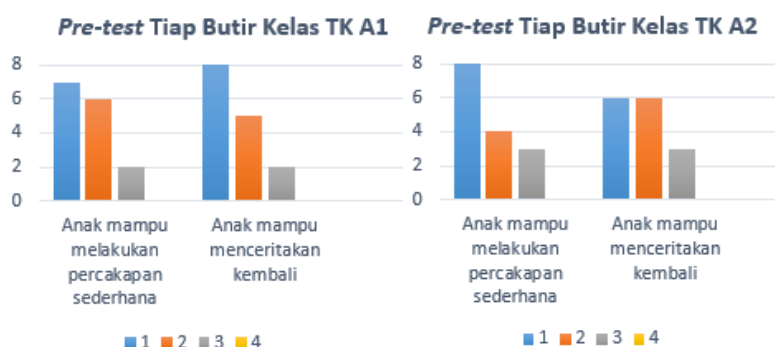
Ahli media juga memberikan saran terhadap media *puzzle book*, yaitu mengenai ukuran buku yang awalnya A4 (29,7 cm x 21 cm) diganti menjadi 30 x 23 cm. Lalu, tiap halaman diberi lapisan kertas *duplex* agar halaman buku lebih tebal dan kokoh. Setelah melakukan revisi, ahli media melakukan validasi media. Adapun hasil validasi media memperoleh skor 40 dan menunjukkan presentase sebesar 80%. Berdasarkan dengan pedoman konvensi data kuantitatif dan kualitatif dan hasil validasi instrument yang didapatkan, maka produk *puzzle book* yang dikembangkan termasuk kategori sangat layak digunakan.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

No.	Aspek yang Dinilai	Butir Pertanyaan	Skor
1.	Keakuratan media <i>puzzle book</i>	1, 2	8
2.	Keakuratan desain <i>puzzle book</i>	3, 4, 5	14
3.	Estetika	6, 7, 8	10
4.	Ketahanan <i>puzzle book</i>	9	4
5.	Keamanan bagi peserta didik	10	4
		Total skor	40

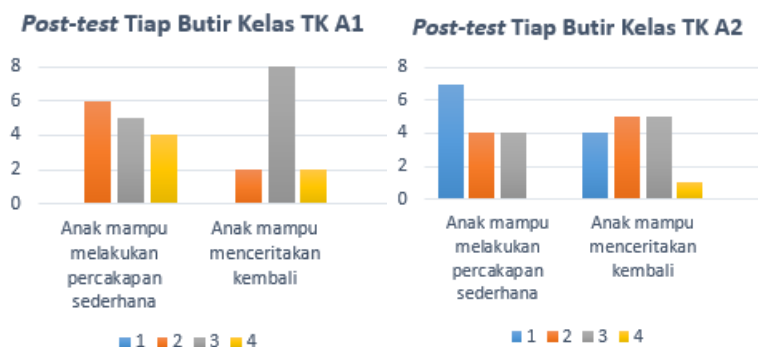
Selanjutnya yaitu melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen pada lembar observasi dengan tujuan mengetahui tingkat validitas instrumen pada lembar observasi. Uji validitas dilakukan menggunakan *Alpha Cronbach SPSS 25*. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh instrumen mempunyai skor $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hal ini dapat diartikan bahwa 2 instrumen dinyatakan valid. Hasil uji reabilitas dengan 2 item pernyataan menunjukkan bahwa seluruh instrumen mempunyai skor *Alpha Cronbach* 0,621. Hal ini berarti bahwa instrumen yang digunakan sebagai lembar observasi dianggap reliabel dikarenakan mempunyai skor lebih tinggi dari 0,6.

Berikutnya, peneliti menerapkan uji coba produk dengan metode *quasi experimental pre-test post-test design*. Tahap pertama, peneliti melakukan *pre-test* dalam dua kelas, yaitu kelas TK A1 dan TK A2. Tujuan dari *pre-test* ini yaitu untuk mengukur tingkat pengetahuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bercerita dari gambar berseri dan percakapan sederhana. Berikut data hasil penelitian *pre-test* kelas TK A1 dan kelas TK A2 untuk mengetahui kemampuan bahasa ekspresif anak sebelum dilakukan *treatment*.



Gambar 3. Hasil *Pre-test* Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Peneliti kemudian melakukan *treatment* dengan memberikan stimulasi menggunakan media *puzzle book* “Aktivitas Kiki”. Pada saat pelaksanaan *treatment*, media dipraktikkan terlebih dahulu oleh guru. Guru bercerita menggunakan media *puzzle book* sesuai dengan buku panduan yang telah diberikan. Saat guru bercerita, anak-anak sangat antusias dan memerhatikan dengan baik dan memeragakan media *puzzle book*. Setelah guru mempraktikkan di depan, anak-anak diminta satu per satu untuk menggunakan media *puzzle book* “Aktivitas Kiki”. Memasuki tahap selanjutnya, *post-test* dilakukan yang bertujuan untuk mengukur keefektivitasan media *puzzle book* melalui kegiatan yang sama seperti pada *pre-test*. Berikut hasil data *post-test* dari kelas TK A1 (kelompok eksperimen) dan TK A2 (kelompok kontrol).



Gambar 4. Hasil *Post-test* Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Hasil dari *post-test* menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan terhadap kelompok eksperimen, yaitu TK A1, yang telah diberikan perlakuan. Sedangkan pada kelompok kontrol, yaitu TK A2, hanya terdapat beberapa anak saja yang mengalami sedikit peningkatan karena tidak diberikan perlakuan. Hasil perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* pada TK A1 atau kelompok eksperimen dan kelompok kontrol atau kelas TK A2 dapat dilihat sebagai berikut



Gambar 5. Perbandingan *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen



Gambar 6. Perbandingan *pre-test* dan *post-test* kelompok kontrol

Hasil keseluruhan pencapaian anak di kelompok eskperimen, yaitu TK A1, menunjukkan nilai kemampuan anak dalam melakukan percakapan dari 25 poin menjadi 43 poin. Kemampuan anak dalam menceritakan kembali juga mengalami peningkatan dari 24 poin menjadi 45 poin. Sedangkan di kelompok kontrol pada nilai kemampuan anak dalam melakukan percakapan, terdapat sedikit kenaikan dari 25 poin menjadi 27 poin. Kemudian, kemampuan anak A2 dalam menceritakan kembali cerita yang didengar naik dari 27 poin menjadi 33 poin, yang artinya mengalami peningkatan juga namun sedikit.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan teknik analisis data uji *Mann-Whitney U Test* karena uji normalitas menunjukkan data tidak berdistribusi normal. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata dari dua sampel yang dicocokkan. Selanjutnya, membuat hipotesis sebelum melakukan pengolahan data. Hipotesis penelitian ini yaitu: H_0 , berarti tidak ada perbedaan rata-rata dari hasil *pre-test* atau *post-test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol; H_a , berarti ada perbedaan rata-rata dari hasil *pre-test* atau *post-test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil *statistic pre-test Mann-Whitney U Test* menunjukkan bahwa *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,840 sehingga $0,840 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya bahwa tidak ada perbedaan rata-rata hasil *pre-test* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut pengolahan data yang dianalisis menggunakan SPSS 25 dengan hasil *output* sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil *Pre-test Uji Mann-Whitney U Test*

<i>Test Statistic</i>	<i>Score</i>
<i>Mann-Whitney U</i>	48.500
<i>Wilcoxon W</i>	168.500
<i>Z</i>	-2.710
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.007
<i>Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]</i>	.007 ^b

Hasil *statistic post-test Mann-Whitney U Test* menunjukkan bahwa *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,007 sehingga $0,007 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya bahwa ada perbedaan rata-rata hasil *post-test* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *puzzle book* “Aktivitas Kiki” efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini. Berikut pengolahan data yang dianalisis menggunakan SPSS 25 dengan *output* sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil *Post-test Uji Mann-Whitney U Test*

<i>Test Statistic</i>	<i>Score</i>
<i>Mann-Whitney U</i>	108.00
<i>Wilcoxon W</i>	228.00
<i>Z</i>	-.201
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.840
<i>Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]</i>	.870 ^b

Tahap pengembangan terakhir merupakan tahap evaluasi yang terdiri atas dua langkah, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan dalam setiap langkah-langkah ADDIE. Evaluasi dalam tahap analisis oleh peneliti menemukan cara untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak dengan menggunakan media *puzzle book* “Aktivitas Kiki” untuk anak usia 4-5 tahun. *Puzzle book* ini menggunakan tema aktivitas keseharian anak sehingga guru dan anak dapat mudah menggunakannya. Tahap evaluasi desain menyesuaikan dengan karakteristik anak untuk memudahkan anak dalam menggunakan media sehingga kemampuannya dapat terstimulasi dengan baik. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan agar dapat mengetahui hasil akhir dari pengembangan media *puzzle book*. Telah diperoleh hasil akhirnya yaitu media *puzzle book* dinyatakan efektif dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebagai penunjang untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini.

Penelitian pengembangan media *puzzle book* “Aktivitas Kiki” ini dilakukan atas dasar pengamatan peneliti pada proses pembelajaran. Belum ada media pembelajaran

dalam bentuk *puzzle book* untuk anak merangkai cerita. Adanya *puzzle book* “Aktivitas Kiki” dapat memberikan pengalaman yang konkret, yaitu bercerita sambil memainkan peran para tokoh yang ada dalam cerita. Di dalam media *puzzle book* ini terdapat halaman dengan gambar latar belakang dan terdapat potongan karakter dari tokoh cerita dalam buku tersebut. Potongan gambar benda dapat dilepas pasang pada halaman latar belakang tempat, sehingga anak dapat merangkai merangkai cerita dengan *puzzle book*.

Puzzle merupakan permainan yang dimainkan dengan cara menggabungkan bagian-bagian dari gambar menjadi kesatuan gambar yang tepat (Aprianti, 2021). Media *puzzle* adalah permainan melibatkan konsentrasi anak untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan tujuan meningkatkan konsentrasi anak (Nafisah & Syamsudin, 2023). Seperti yang diungkapkan oleh Piaget (Putri et al., 2022) bahwa dalam kegiatan belajar anak harus menggunakan media yang nyata dalam proses pembelajaran, karena anak usia dini sedang berada di fase peralihan dari praoperasional menuju fase operasional konkret. Media yang nyata ini dapat menstimulasi anak dalam meningkatkan kemampuan mengungkapkan bahasa.

Media *puzzle book* “Aktivitas Kiki” dikembangkan oleh peneliti agar anak dapat belajar sambil bermain, yaitu anak dapat belajar untuk merangkai bahasa dan mengungkapkan pendapat dan ekspresinya. Dengan memerhatikan metode pembelajaran yang sesuai dengan usia dan karakteristik anak, maka pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan bermain agar pembelajaran tidak membosankan dan berjalan dengan menyenangkan (Kusumaning et al., 2023). Anak dapat memainkan peran melalui potongan *puzzle* yang berbentuk tokoh cerita sesuai dengan latar belakang tempat yang di setiap halaman terdapat tempat-tempat yang berbeda.

Perkembangan bahasa merupakan perkembangan yang melibatkan anak untuk mengekspresikan melalui kata-kata yang dapat dilihat melalui peningkatan kreativitas dan kemampuan anak dalam tahap perkembangan bahasanya yang sesuai (Musafa'ah & Komalasari, 2020). Menurut Tajuddin, tujuan bahasa adalah agar anak dapat mendengar dengan aktif dan berkomunikasi menggunakan bahasa, paham akan sesuatu yang diungkapkan dapat ditulis dan dibaca, mengenal abjad, dan mengeja huruf sehingga dapat membentuk kata sederhana (Kurniasih, 2022). Media *puzzle book* ini telah dikembangkan sesuai dengan karakteristik bahasa ekspresif anak menurut Steinberg dan Gleason, yaitu termasuk dalam perkembangan kombinatori; anak mampu berbicara secara teratur dan terstruktur, pembicaraan dapat dipahami oleh orang lain, dan anak dapat merespon dengan baik dari lawan bicaranya (Budiarti et al., 2022). Terdapat dua poin yang dinilai dalam meningkatkan bahasa ekspresif anak, yaitu anak mampu melakukan percakapan melalui tanya jawab dengan kalimat sederhana dan anak mampu menceritakan kembali cerita yang didengar. Selama penggunaan media *puzzle book* “Aktivitas Kiki”, anak mengalami peningkatan dari dua poin tersebut. Salah satu yang paling meningkat yaitu kemampuan anak dalam menceritakan kembali.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle book* "Aktivitas Kiki" merupakan *puzzle* yang dimodifikasi menjadi *puzzle book* yang berisi halaman dengan latar belakang tempat serta potongan gambar karakter buku tersebut. Tidak ada teks cerita dan hanya tertulis keterangan tempat saja dalam media ini, karena tujuan media ini adalah agar anak dapat bercerita sesuai dengan yang dia dengar sebelumnya dan dapat merangkai cerita sesuai dengan imajinasinya. Berdasarkan hasil uji, dapat disimpulkan bahwa hasil dari nilai *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan melalui perhitungan hasil uji efektivitas di TK A1 (kelompok eksperimen) menggunakan uji *Mann-Whitney U Test*

melalui aplikasi SPSS 25 yang menunjukkan bahwa $asym.Sig$ (2-tailed) sebesar 0,007 sehingga $p < 0,05$ atau $0,007 < 0,05$ maka terdapat skor pada hasil *post-test*. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle book* "Aktivitas Kiki" efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun. Untuk penelitian selanjutnya, peneliti berharap agar media *puzzle book* ini dapat berkembang dengan baik dengan dibuatkan *puzzle book* berseri dengan tema yang berbeda, cerita yang lebih seru, dan juga mudah digunakan untuk anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, W. (2021). *Penerapan Permainan Puzzle dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Bandar Lampung*. Skripsi Sarjana, UIN Raden Intan Lampung.
- Budiarti, E., Farista, D., Palupi, D. I., Wonga Wara, L., Rubiah, S. A., & Harti, U. (2022). Storytelling One day one book terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(12), 1091–1101. <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i12.1405>.
- Hasrar, H., Dalle, A., & Usman, M. (2018). Hubungan penguasaan kosakata dengan keterampilan menulis karangan deskriptif bahasa jerman siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 2(2), 32–40. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v2i2.6755>.
- Kurniasih, S. (2022). Pembelajaran inovatif dengan media video untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada usia 5-6 tahun. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(1), 87–96. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2022.3.1.87-96>.
- Kusumaning, X., Palapessy, A., Ningrum, M. A., Adhe, K. R., & Widayanti, M. D. (2023). Analisis Project Based Learning (PjBL) Untuk Kemampuan Berpikir Kreatif Anak. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2023(7), 431–438. <https://doi.org/10.33369/pendipa.7.3.431-438>.
- Mahmassani, H. A., Switkowski, K. M., Johnson, E. J., Scott, T. M., Rifas-Shiman, S. L., Oken, E., & Jacques, P. F. (2022). Early childhood lutein and zeaxanthin intake is positively associated with early childhood receptive vocabulary and mid-childhood executive function but no other cognitive or behavioral outcomes in project viva. *Journal of Nutrition*, 152(11), 2555–2564. <https://doi.org/10.1093/jn/nxac188>.
- Munasih, A., & Nurjaman, I. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Tanya Jawab Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.31000/ceria.v6i1.553>
- Musafa'ah, M., & Komalasari, D. (2020). Pengembangan aplikasi mobile membaca permulaan untuk usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(1), 1–10.
- Nafisah R, N. Z., & Syamsudin, A. (2023). Perbedaan tingkat konsentrasi dalam penyelesaian puzzle oleh anak usia 3-4 tahun antara yang merangkak dan tidak merangkak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2518–2527. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4322>.
- Ningsih, S., Khotimah, N., Hasibuan, R., & Komalasari, D. (2023). Pengembangan media busy book dalam meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia 5-6 tahun. *Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 3(3), 331–341
- Nurhayati, R. (2020). Pendidikan anak usia dini menurut undang-undang no, 20 tahun 2003 dan sistem pendidikan islam. *Al-Afkar: Jurnal for Islmic Studies*, 3(2), 57–87. https://doi.org/https://doi.org/10.31943/afkar_journal.v3i2.123.

- Permata, D. R. (2020). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14230>.
- Putri, M. S., Reza, M., Widayanti, M. dwi, & Komalasari, D. (2022). Efektivitas penggunaan media busy book dalam meningkatkan pengetahuan mitigasi bencana banjir pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 66–77. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.6483>.
- Tridiastita, R., & Sari, S. P. (2023). Pengaruh penggunaan media puzzle huruf terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas II sanggar bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 25229–25236. <https://doi.org/http//doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10624>
- Ulfa, M. (2017). Pemerolehan Fonologi, Morfologi, dan Sintaksis Anak Usia 2,5-3 Tahun. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 1–13. <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/prosiding/article/view/308>.
- Veryawan, Juliati, Hasibuan, R. H., & Tursina, A. (2021). Implikasi permainan tebak wajah terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak usia dini. *AL IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 68–76.
- Wardana, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif pada tema tanah airku. *JP2KG AUD: Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini*, 1, 159–168.