

**PENGGUNAAN MEDIA MAZE UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN BERBICARA ANAK
DI TK IT MON KUTA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

KHALIZAZIA

NIM. 170210121

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2023 M/ 1445 H**

**PENGGUNAAN MEDIA MAZE UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN BERBICARA ANAK DI TK IT MON KUTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

KHALIZAZIA
NIM. 170210121

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui oleh :

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing Skripsi


Dewi Fitriani
NIP. 197810062023212010

**PENGUNAAN MEDIA MAZE UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN BERBICARA ANAK DI TK IT MON KUTA**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal :

Jumat, 22 Desember 2023

14 Jumadil Akhir 1445H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Dewi Fitriani, M. Ed
NIP. 197810062023212010

Sekretaris,



Dewi Fitriani, M. Ed
NIP. 197810062023212010

Penguji I,



Hijriati, M. Pd. I
NIP. 19910713201903213

Penguji II,



Rani Puspa Juwita, M. Pd
NIP. 199006182019032016

AR-RANIRY

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Saiful Mujib, S.Ag, MA., M.Ed., Ph.D
NIP. 19701021997031003



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khalizazia
NIM : 170210121
Prodi : PIAUD
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penggunaan Media Maze Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak di TK IT Mon Kuta

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang telah berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 20 Desember 2023
yang menyatakan,


Khalizazia
170210121

ABSTRAK

Nama : Khalizazia
NIM : 170210121
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Penggunaan Media Maze Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak di TK IT Mon Kuta
Tanggal Sidang : 20 Desember 2023
Tebal Skripsi : 61 Halaman
Pembimbing Skripsi : Dewi Fitriani, M.Ed
Kata Kunci : Media Maze, Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun

Berdasarkan observasi dan wawancara awal di TK IT Mon Kuta, diketahui bahwa kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun belum berkembang hal ini adapat diketahui ketika anak kesulitan untuk menjawab pertanyaan guru mengenai pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya, anak masih terbata-bata menjawab pertanyaan yang diajukan oleh teman sebayanya serta anak tidak terlibat dalam percakapan yang dilakukan ketika pembelajaran berlangsung dan anak cenderung tidak melakukan komunikasi dengan teman. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan media maze untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak di TK IT Mon Kuta, Metode penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain penelitian model *Quasi Eksperimental Desing*, bentuk *Pretest-Posttest Control Group Desing*. Diperoleh nilai *pretest*, *post-test* kelas eskperimen A2 dan nilai *pretest*, *posttest* dengan nilai rata-rata persentase 49,00 pada kelas *postttet* dan nilai rata-rata persentase *posttest* 58,34 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata persentase *pretest* 58,33 dan nilai rata-rata persentase *post-test* 65,17. Maka pada penelitian ini menyatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya penggunaan media maze dapat mengembangkan kemampuan berbicara anak di TK IT Mon Kuta.

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga dengan izin Allah SWT Penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Peggunaan Media Maze untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Anak Usia 4-5 Tahun.”

Penyelesaian Skripsi ini untuk memperoleh gelar S1 PIAUD di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Penulis sangat menyadari bahwa keberhasilan Penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini karena itu pada kesempatan ini Penulis ingin menghaturkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof Safrul Muluk, M.A., M.Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, M.A. Selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah mendidik, memberi semangat, dan memotivasi selama menjalani Pendidikan.
3. Ibu Dewi Fitriani, M. Ed selaku Pembimbing Skripsi yang mengarahkan Peneliti untuk dapat menyelesaikan Skripsi ini. dan yang telah memberikan pengarahan, saran dan bimbingan yang sangat membantu Peneliti dalam menyelesaikan Penulisan Skripsi ini
4. Ibu Hijriati, M. Pd.I Sebagai Penasihat Akademik (PA), yang mengarahkan Peneliti dalam menentukan judul Skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Staf Pengajar jurusan PIAUD yang memberikan ilmu pengetahuan selama pendidikan hingga terselesainya Skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwasanya pada penulisan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan Peneliti atas itu Peneliti memohon maaf atas segala kesalahan penulisan pada penelitian. Akhir kata Peneliti ucapkan terima kasih pada pihak-pihak yang telah Peneliti sebutkan dan semoga Skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan para pihak yang merasa berkepentingan.

Banda Aceh, 20 November 2023
Penulis,

Khalizazia
NIM. 170210121



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PENGESAHAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Penelitian Terdahulu	9
F. Definisi Operasional	13
G. Hipotesis Penelitian	15
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Media Maze	16
1. Pengertian Media Maze	18
2. Kelebihan dan Kekurangan Media Maze.....	18
3. Cara Pembuatan Media Maze	19
4. langkah-langkah pembuatan Media Maze	20
B. Kemampuan Berbicara	21
1. Pengertian Kemampuan Berbicara	21
2. Tahapan Berbicara Anak Anak usia 4-5 Tahun.....	23
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Berbicara Anak usia 4-5 Tahun	24
4. Urgensi Kemampuan Berbicara Anak usia 4-5 Tahun	25
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Rancangan Penelitian	28
B. Lokasi Penelitian.....	29
C. Populasi dan Sampel	30
D. Teknik Pengumpulan Data.....	36
E. Instrument Pengumpulan Data.....	31
F. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	37
B. Deskripsi Hasil Penelitian	42
C. Pengolahan dan Analisis Data.....	53
D. Pembahasan Hasil Penelitian	56

BAB V: PENUTUP	60
A. Simpulan	60
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Pre-test dan Post-test</i>	28
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	30
Tabel 3.3 Kategori Keberhasilan Perkembangan Berbicara Anak.....	31
Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Menggunakan Media Maze.....	32
Tabel 4.1 Prasarana Sekolah TK IT Mon Kuta.....	37
Tabel 4.2 Sarana Sekolah TK IT Mon Kuta	37
Tabel 4.3 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK IT Mon Kuta	38
Tabel 4.4 Data Anak kelas Bilal Bin Rabbah/ eksperimen/A2	39
Tabel 4.5 Data Anak kelas Hamzah/ Kontrol/A1	40
Tabel 4.6 Jadwal Penelitian.....	41
Tabel 4.6 Data <i>Pretest</i> TK A2 Bilal Bin Rabbah (Eksperimen)	44
Tabel 4.7 Data <i>Posttes</i> TK A2 Bilal Bin Rabbah (Eksperimen).....	47
Tabel 4.8 Data <i>Pretest</i> TK A1, Hamzah (Kelas Kontrol).....	49
Tabel 4.9 Data <i>Posttest</i> TK A1, Hamzah (kelas kontrol)	50
Tabel 4.10 Uji Normalitas.....	52
Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas.....	53
Tabel 4.11 Uji Hipotesis	54

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Dekan FTK Ar-Raniry
- Lampiran 2 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 Surat Validasi Oleh Ahli
- Lampiran 5 RPPH
- Lampiran 6 Lembar Observasi Anak
- Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan Penelitian
- Lampiran 8 Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu aspek perkembangan yang ingin dicapai oleh anak usia dini adalah aspek kemampuan berbicara, kemampuan ini diperlukan sebagai dasar bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain, baik dengan teman seusianya maupun dengan orang lebih dewasa dari segi umurnya, kemampuan berbicara sangat penting dikembangkan dalam rangka pengembangan membaca karena usaha anak untuk menyampaikan kembali cerita yang telah didengarnya dan guru adalah latihan untuk mengungkapkan ide-idenya dengan bahasa sendiri.¹

Pada masa usia dini, kemampuan bahasa yang paling efektif adalah berbicara. Berbicara merupakan kemampuan salah satu perkembangan yang penting pada masa usia dini. Melalui berbicara akan membantu anak menguasai berbagai kemampuan lainnya, menjadi lebih percaya diri, dan kreatif. Berbicara pada anak usia dini berperan dalam membantu perkembangan bahasanya, antara lain dalam meningkatkan kemampuan berbicara, menambah perbendaharaan kosakata, meningkatkan kemampuan mengucapkan kata-kata, dan melatih merangkai kalimat sesuai dengan tahap perkembangan.²

Kemampuan berbicara pada masing-masing anak berbeda-beda, namun kemampuan tersebut dapat dibandingkan dengan anak yang seusia pada

¹ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*, (Padang: UNP Press, 2013), h.1-3

² Anggita Maharani Rambe, Tjipo Sumadi, R, Sri Martini Melani, *Peranan Storytelling Dalam Pengembangan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 4-5 Tahun*, (2021), h.2139

umumnya. Perkembangan kemampuan berbicara seorang anak dikatakan normal apabila kemampuan berbicara mereka sama dengan anak seusianya dan juga memenuhi tugas dari tugas perkembangannya.³ Mengembangkan kemampuan bicara anak dapat diawali dengan melakukan pengenalan bunyi-bunyi bahasa. Pengenalan bunyi bahasa ini sebaiknya dilakukan mulai bunyi bahasa yang mudah diucapkan lalu dilanjutkan kesulit.⁴

Salah satu aspek perkembangan yang ingin dicapai oleh anak usia dini adalah aspek kemampuan berbicara. Kemampuan ini diperlukan sebagai dasar bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain, baik dengan teman seusianya maupun dengan orang lebih dewasa dari segi umurnya.⁵

Anak dikatakan dapat berbicara dengan baik yaitu; dapat melaksanakan tiga perintah dengan benar dan berurutan, mendengarkan dan menceritakan Kembali cerita-cerita sederhana dengan urutan yang mudah dimengerti, menyebutkan identitas diri, menggunakan kata sambung dan kata tanya, membandingkan dua hal, memahami konsep timbal balik, menyusun kalimat, mengucapkan lebih dari tiga kalimat.

Kemampuan berbicara anak dipengaruhi oleh lingkungan dan orang disekitarnya, salah satunya adalah guru “*Early Childhood Teaching Certification; Early Childhood Certification*” menyebutkan bahwa guru pada PAUD dituntut untuk memiliki pengetahuan mengenai perkembangan anak serta

³ Muhammad Ardiansyah, *Perkembangan Bahasa Dan Deteksi Keterlambatan Berbicara (speech delay) Pada Anak Usia Dini*, (Kota Baru: Guepedia, 2020), h. 20

⁴ Sohartono, *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*, (Jakarta: Dinas Dikti, 2005), h.167

⁵ Azlin Atika Putri, *Studi Tentang Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Pertiwi Dwp Setda Provinsi Riau*, (2012), h.116

harus menguasai materi yang diajarkan dikelas atau dihadapan anak usia dini. Padahal ini dapat dilakukan guru adalah memilih strategi yang dapat mengembangkan kemampuan berbicara anak.

Ketika memainkan maze, anak-anak harus menemukan jalur yang harus dilewati pada bagian maze untuk sampai pada tujuan akhir.⁶ Depdiknas menjelaskan pengertian maze adalah mencari jejak yaitu suatu kegiatan untuk mencari, menelusuri dan memilih jalan menuju tempat yang ditentukan dengan memakai media tertentu. Kegiatan ini digemari anak-anak karena dapat memberikan nilai positif dalam pengembangan daya pikir dan kecermatan serta keterampilan.⁷

Permainan maze adalah permainan mencari jalan keluar, dari beberapa jalur pada suatu area permainan. Template permainan berbentuk persegi atau persegi panjang yang ukurannya dapat diatur sesuai dengan keinginan pengguna. Didalamnya terdapat serangkaian jalur berupa labirin yang bercabang, namun tidak setiap cabang labirin tersebut merupakan jalan keluar karena ada yang terhalang oleh tembok-tembok penghalang.⁸

Maze adalah jaringan jalan yang rumit dan berliku-liku. Sejak zaman dahulu, Maze telah digunakan untuk berbagai kepentingan, mulai proteksi keamanan hingga hiburan. Pada umumnya, labirin dibuat untuk tujuan hiburan. Dalam kehidupannya, maze dapat ditemukan pada susunan jalan kecil atau gang-

⁶ Yahya Isy, *Peningkatan Kemampuan Mengerjakan Maze Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok V di TK Cempaka Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango*, (Eprints: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), h, 1

⁷ Maya Lestari, *Bermain Maze Huruf dan Angka*, (Jakarta: Guepedia, 2019), h.19.

⁸ I Gede Santi Astawa, *Penggunaan Metode Kecerdasan Buatan Runut Maju Dalam Memecahkan Permasalahan Game Labirin*, (2012), h.37

gang di kawasan perumahan. Sangat sulit bagi orang yang asing dengan suatu daerah untuk mencari jalan. Bila mengetahui metode untuk keluar dari maze, maka dapat dengan mudah mengatasi kesulitan.

Dimana maze itu adalah salah satu model permainan atau pembelajaran bagi anak untuk mencari jejak. Jejak disini berarti sesuatu yang harus di telusuri oleh anak usia dini untuk mendapatkan sesuai dengan apa yang diperintahkan oleh guru. Prinsip dari maze adalah pemain harus menemukan jalan keluar dari sebuah pintu masuk ke satu atau lebih pintu keluar. Untuk menyelesaikan permainan ini memerlukan penalaran-penalaran akan ketidakpastian, selayaknya proses pemecahan masalah dalam melakukan pencarian jalur yang dilakukan secara alami oleh manusia. Game ini dapat membantu mengasah kemampuan berfikir manusia serta melatih kesabaran dalam menyelesaikannya.

Salah satu permainan edukatif yaitu maze. Maze adalah sebuah permainan yang pelaksanaan permainannya dilakukan dengan cara mencari jalan keluar yang benar sesuai tujuan yang telah ditentukan. Menurut heriyantoko mengungkapkan bahwa melalui permainan maze seluruh aspek perkembangan anak akan dapat dioptimalkan dan dilatih sesuai tahap perkembangan anak lebih lanjut maze di negara Indonesia lebih dikenal dengan kata labirin. Lebih lanjut Maze adalah permainan yang memiliki tantangan dan halangan rintangan dengan pola tertentu dengan diharuskan menemukan jalan yang benar untuk mencapai tujuan dalam permainan. sehingga yang dimaksud masa adalah permainan berpola dengan tantangan dan sedikit rumit untuk menemukan jalan keluar atau tujuan-tujuan yang telah ditentukan sebagai garis finish penyelesaian permainan.

Alat permainan maze ini bersifat edukatif dan memiliki kelebihan diantaranya yaitu maze dapat melatih kesabaran permainan dalam menemukan jalan keluar yang benar dalam permainan, membiasakan dalam menemukan pemecahan masalah, kemampuan dalam menyesuaikan warna, membiasakan dalam pengelompokan, membiasakan dalam berpikir logis, serta melatih motorik. Selain itu menurut Vygotsky, kelebihan Maze adalah alat dan struktur pembelajaran untuk merangsang kecerdasan logika matematis dan merangsang kecerdasan yang ditunjukkan untuk mengembangkan teknik dan bahan melatih anak dalam berimajinasi, mengembangkan kemampuan anak untuk memecahkan suatu permasalahan, meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan kegiatan panca indra, membiasakan anak untuk berpikir logis, dan melatih anak dalam memfungsikan motoriknya sehingga terbiasa mengkoordinasikan tubuh dalam melakukan kegiatan-kegiatan.

Game pada penelitian ini menggunakan tema labirin karena labirin merupakan permainan yang dapat dimanfaatkan untuk melatih kecerdasan. Permainan maze merupakan permainan yang termasuk dalam kategori puzzle yang ditujukan untuk mengasah otak, kreativitas, dan pengetahuan. Maze terbukti dapat membantu dalam menemukan jalan keluar bersamaan dengan bermain menyelesaikan maze.⁹

⁶ Dini Anggraeni dan Na'imah, *Strategi Simulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Maze Karpas Covid19*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 6, No. 4 (2022), h. 3.

⁹ Ahmad Fauzi Anggi Ariesta Kusuma, Firdian Syah, *Rancangan Game Labirin Menggunakan Scartch 3 Berbasir Android*, (2022), h.103

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada 06 Oktober 2023 di TK IT MON KUTA di Desa Lambhuk Kota Banda Aceh peneliti menemukan bahwa kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun belum berkembang, dimana anak kesulitan untuk menjawab pertanyaan guru mengenai pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya, anak masih terbata-bata menjawab pertanyaan yang diajukan oleh teman sebangkanya serta anak tidak terlibat dalam percakapan yang dilakukan ketika pembelajaran berlangsung dan anak cenderung tidak melakukan komunikasi dengan teman. Seperti ketika guru bertanya tentang kegiatan yang baru saja dilakukan oleh anak, dan ketika akan menjawab pertanyaan anak-anak tersebut kesulitan dalam menyusun kata-kata yang akan diucapkan oleh anak.

Secara garis besar wawancara terencana dilakukan untuk memperoleh bahan-bahan informasi sesuai dengan tema yang telah direncanakan sebelumnya. Untuk melakukan wawancara terencana, pewawancara terlebih dahulu harus menyiapkan *interview guide* (pedoman wawancara) dan menuntun narasumber atau informan yang relevan. Narasumber yang dimaksud adalah pihak yang dianggap memiliki pengetahuan dan pengalaman yang terkait dengan tema yang telah direncanakan.¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama dengan kepala sekolah yaitu Ibu HF, dan juga pihak guru di kelas A1 Ibu MA dan guru di kelas A2 bernama NI di TK IT MON KUTA bahwasanya dikelas tersebut banyak anak yang mengalami permasalahan dengan berbicara salah satu faktornya yaitu kebanyakan anak kelas A1 berumur 4-5 tahun dan baru memasuki lingkungan

¹⁰ Ida Bagus Gde Pujaastawa, *Teknik Wawancara Dan Observasi Untuk Pengumpulan Bahan Dan Informasi*, Universitas Udayana, (2016). H.4

sekolah jadi masih memerlukan adaptasi dan dorongan dari guru agar anak terbiasa bisa dan berkembang lebih baik lagi dengan lingkungan barunya akan banyak teman baru yang dikenal oleh anak, maka dengan permasalahan berbicara anak guru melakukan kegiatan seperti bernyanyi bersama atau diarahkan jika anak salah dalam menyebutkan kata atau kalimat, ada juga kegiatan menulis angka atau huruf dan dibantu juga dengan media kartu huruf. Dengan dilakukannya beberapa kegiatan tersebut 10 anak belum berkembang kemampuan berbicaranya karena cukup sulit mengontrol fokus anak yang sedang difase belajar sambil bermain.¹¹

Dalam Capaian Pembelajaran Permendikbud riset nomor 5 tahun 2022 aspek perkembangan anak sebagaimana dimaksud pada ayat 3 dirumuskan secara terpadu dalam bentuk deskripsi perkembangan yang terdiri atas, mampu menyebutkan alasan, pilihan atau keputusannya, mampu memecahkan masalah sederhana, serta mengetahui hubungan sebab akibat dari suatu kondisi atau situasi yang dipengaruhi oleh hukum alam. Mampu menyimak, memiliki kesadaran akan pesan teks, alfabet dan fonemik, memiliki kemampuan dasar yang diperlukan untuk menulis, memahami instruksi sederhana, mampu menguratakan pertanyaan dan gagasannya serta mampu menggunakan kemampuan bahasanya untuk berkerja.¹²

Adapun solusi yang peneliti berikan terkait permasalahan tersebut yakni dengan menggunakan media labirin. Media labirin merupakan media yang berbentuk persegi dari luarnya, yaitu dimana di dalamnya terdapat lika-liku dan pada dinding lika-liku labirin tersebut ada tugasnya masing-masing contohnya

¹¹ Wawancara dengan HF, S.Pd, selaku Kepala Sekolah beserta guru kelas A1 MA, S.Pd, dan guru kelas A2 NI, S.Pd, TK IT MON KUTA, pada tanggal 06 Oktober 2023 pukul 09.30 wib.

¹² Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia No. 5 tahun 2022. H.6

seperti: menceritakan keseharian anak, pengenalan tentang diri anak, menyebutkan huruf-huruf, menceritakan kegiatan orangtua anak, menyebutkan huruf hijayah, menyebutkan buah-buahan dan sayuran, menyebutkan benda-benda disekitar, menyebutkan macam-macam kendaraan, menyebutkan berbagai macam tumbuhan dan hewan. Maka dari itu tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak usia dini. Manfaatnya penggunaan media labirin adalah sebagai pendorong kemampuan berbicara anak, agar anak lebih berani untuk tampil didepan serta lebih meningkatkan kepercayaan diri anak.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Media Maze untuk Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak di TK IT Mon Kuta”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini “Apakah media maze bisa mengembangkan kemampuan berbicara anak di TK IT Mon Kuta?”

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui apakah media maze bisa mengembangkan kemampuan berbicara anak di TK IT Mon Kuta”

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dan tujuan penelitian yang tertulis di atas maka dapat dilihat manfaat dari penelitian ini yang terdiri dari dua aspek

yaitu manfaat penelitian secara teoritis dan praktis yang di uraikan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan mengenai penggunaan media maze terhadap kemampuan berbicara anak usia dini.
2. Manfaat Praktis. Manfaat praktis merupakan manfaat yang diberikan kepada pihak-pihak berkepentingan yang dapat digunakan sebagai sumber rujukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan manfaat praktis dalam penelitian ini ditujukan kepada:
 - a. Bagi Anak
Perkembangan kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan media maze.
 - b. Bagi Guru
Sebagai masukan kepada guru dalam mengambil kebijakan di kelas dan agar bermanfaat dalam rangka perbaikan sistem pembelajaran, juga mempermudah guru menerapkan media maze khususnya untuk kemampuan berbicara anak
 - c. Bagi Peneliti
Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi, ilmu pengetahuan, dan wawasan yang lebih luas serta berguna untuk melakukan penelitian lanjutan.
 - d. Bagi Sekolah

Dapat menggunakan media maze dalam rangka meningkatkan kemampuan berbicara anak.

E. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dan berhubungan dengan penelitian yang akan diteliti, hasil dari penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Zahratul Qalbi dan kawan-kawannya dengan judul penelitian “Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Bercerita di TK Negeri 1 Padang”. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian di TK N 01 Padang Baru bahwa kemampuan bercerita anak belum berkembang dengan baik. Penyebabnya adalah kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan suatu alat permainan edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan maze terhadap kemampuan bercerita anak di TK N 01 Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk Quasy Eksperimen. Populasi penelitian adalah anak TK N 01 Padang Baru yang berjumlah 47 orang. Tehnik pengambilan sampel yaitu purposive sampling, yaitu kelas B3 dan kelas B4 masing-masing berjumlah 10 orang anak. Hasil penelitian terlihat bahwa anak pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan maze memiliki nilai rata-rata lebih tinggi jika dibandingkan dengan anak pada kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan buku dongeng. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh (3,96) lebih besar dari (2,10) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas

tersebut.¹³ Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan media maze. Perbedaan penelitian ini mengembangkan kemampuan berbicara, sedangkan penelitian terdahulu meningkatkan kemampuan bercerita pada anak.

2. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Bima Cahya Heriantoko dengan judul penelitian “Peningkatan Kemampuan Permulaan Dengan Menggunakan Media Permainan Maze Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas II di SLB/C TPA Jember” dengan menggunakan media permainan maze pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan menyenangkan, karena secara tidak langsung dalam bermain anak juga telah belajar meskipun dalam pelaksanaan Tindakan pada siklus I pertemuan 1, kemampuan anak masih dalam taraf menyebutkan huruf vocal dan konsonan. Pada siklus I dan pertemuan 2, anak mulai mampu dalam merangkai huruf menjadi suku kata hal tersebut juga sangat menarik minat belajar anak, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan topik bahasan membaca permulaan. Penyampaian materi pelajaran yang diberikan peneliti dapat diterima dengan baik oleh anak. Ketika peneliti melaksanakan tindakan, pada siklus II pertemuan 1 anak sudah mampu membaca suku kata, dan pada siklus II pertemuan 2 anak telah mampu dalam merangkai suku kata menjadi kata dan mampu dalam membaca kata beserta kata sederhana, antusiasme anak dalam proses pembelajaran setiap pertemuan semakin bagus, sehingga dapat disimpulkan, pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan

¹³ Zahratul Qalbi dkk, *Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Bercerita di TK Negeri 1 Padang Baru*, Jurnal Pelita Paud, Vol. 4 No. 2, (2020).

media permainan maze dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita ringan di SLB-C TPA Jember.¹⁴ Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan media maze untuk meningkatkan kemampuan berbicara/bahasa anak.

3. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Safira yang berjudul "*Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Maze Geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun*" penelitian ini dilakukan pada tahun 2021 dengan metode kuantitatif. Penelitian ini menjelaskan Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dalam kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di BKB PAUD Melur. Terjadinya peningkatan tersebut dikarenakan dalam mengenalkan bentuk geometri dilakukan dengan media maze geometri yang sebelumnya belum pernah diterapkan dalam mengenalkan bentuk geometri kepada anak. Selain itu, dalam merencanakan penggunaan media *maze geometri* mengacu pada PERMENDIKBUD Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini dalam Standar Pencapaian Perkembangan Anak, kemampuan kognif anak pada usia 4-5 tahun berada dalam Kompetensi Dasar 3.6 dimana anak mampu mengenal benda-benda di sekitarnya seperti nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya. Selain itu, faktor yang mendukung meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri adalah dengan adanya reward yang diberikan guru, yang membuat

¹⁴ Bima Cahya Heriantoko, *Peningkatan Kemampuan Permulaan Dengan Menggunakan Media Permainan Maze Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas II di SLB/C TPA Jember*, Jurnal Pendidikan Khusus, Vol. 1 No. 1, (2013), h. 15

anak lebih semangat dan senang dalam mengikuti setiap kegiatan dengan maze geometri.¹⁵ Persamaan yang terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Safira adalah sama-sama menggunakan *Maze*. Sedangkan perbedaan yang terdapat pada penelitian yang dilakukan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Safira menggunakan permainan *maze* untuk meningkatkan kemampuan mengenal geometri anak usia dini 5-6 tahun. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan media *Maze* huruf untuk mengembangkan kemampuan membaca anak usia dini

4. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Anif dengan judul penelitian “*Pengembangan Media Maze Alur Tulis pada Perkembangan Motorik Halus*” pada tahun 2019 dengan menggunakan metode RND pada penelitiannya. Penelitian ini menjelaskan media maze alur tulis bisa dikatakan praktis pada perkembangan motorik halus anak karena telah memenuhi ketuntasan penilaian dalam hal kemudahan penggunaan, keamanan penggunaan dan telah terpenuhi juga ketuntasan penilaian menyenangkan bagi anak. Pada setiap penggunaan media dan keefektifan media maze alur tulis pada perkembangan motorik halus anak telah memenuhi ketuntasan kelayakan sebesar 100%.¹⁶ Persamaan yang terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Anif adalah sama-sama menggunakan *Maze*. Sedangkan perbedaan yang terdapat pada penelitian yang dilakukan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Anif menggunakan

¹⁵ Safira, Safira, and Fidesrinur Fidesrinur. "Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui maze geometri pada anak usia 4-5 Tahun." *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 1.1 (2021): 1-9.

¹⁶ Munawaroh, Anif Umi, and Arwendis Wijayanti. "Pengembangan Media Maze Alur Tulis pada Perkembangan Motorik Halus." *Jurnal Pendidikan Modern* 5.1 (2019): 12-21.

pengembangan pada media *maze* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan media *Maze* huruf untuk mengembangkan kemampuan membaca anak usia dini.

F. Definisi Operasional

Guna meminimalisir terjadinya kesalahan dalam penafsiran karena perbedaan dari setiap pendapat dari istilah yang digunakan dalam penulisan skripsi ini oleh karena itu penulis perlu melampirkan penjelasan istilah-istilah yang digunakan dalam skripsi ini sebagai berikut:

1. Media Maze

Maze huruf berasal adalah media pembelajaran yang dimainkan dengan menggerakkan papan labirin berkeluk-luk dengan berbagai pin kata dan berwarna warni yang bertujuan merangsang, menstimulus dan memperkenalkan kata pada anak usia dini.¹⁷

2. Kemampuan Berbicara

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Sebagai perluasan dari batasan ini dapat dikatakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (audible) dan

¹⁷ Nurul Insani, *Asyik Bermain Maze*, (Jakarta: Cikal Aksara, 2020), h.8.

yang kelihatan (visible) yang memanfaatkan sejumlah otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan.¹⁸

Pada umumnya anak usia 4-5 tahun sudah dapat berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya, adapun karakteristik berbicara anak usia 4 tahun anak telah mampu menggunakan kalimat dengan baik dan benar, anak telah menguasai 90% fonem dan sintaksis bahasa yang digunakan, dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan dan anak sudah dapat menanggapi pembicaraan orang lain. Dan karakteristik berbicara anak usia 5 tahun yaitu sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosa kata, lingkup kosa kata yang diucapkan menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, permukaan (kasar - halus), sudah dapat menjadi pendengar yang baik serta dapat menanggapi pembicaraan orang lain.¹⁹

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pernyataan peneliti yang kebenarannya harus dibuktikan ataupun diuji. Uji hipotesis pada penelitian ini adalah:

H_a : Penggunaan media maze dapat mengembangkan kemampuan berbicara anak di TK IT Mon Kuta

H_0 : Penggunaan media maze tidak dapat mengembangkan kemampuan berbicara anak di TK IT Mon Kuta

¹⁸ Azlin Atika Putri, *Studi Tentang Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun di TK Pertiwi Dwp Setda Provinsi Riau*, (2012)

¹⁹ Zukhoiriyah dan Yuliani, *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Kartu Bergambar Pada Kelompok A Paud Rusun Griya Tipar Cakung Jakarta Timur*, Jurnal Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak, (UNJ), H.9

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Maze

1. Pengertian Media Maze

Maze adalah sebuah media pembelajaran yaitu mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku-liku. Maze adalah sebuah media pembelajaran dengan jalan sempit, berliku, dan berbelok, atau jalan yang buntu dan mempunyai rintangan. Maze merupakan alat yang memiliki bentuk-bentuk dengan tujuan supaya menemukan tempat yang ditujuh dengan mencari jejak dan dengan menorehkan coretan serta terbuat dari papan atau kayu serta memiliki alur yang berliku dan berwarna yang berbeda-beda pada setiap alurnya sehingga menjadi alat permainan yang menarik.¹

Kurniawan dalam Widyastuti mengemukakan bahwa dalam permainan maze seorang harus menentukan jalur yang harus dilewati pada bagian labirin untuk sampai pada tujuan akhir. Maze adalah sebuah permainan dengan jalan sempit, berbelok, berliku, dan jalan yang buntu atau jalan yang mempunyai rintangan, permainan labirin untuk anak-anak dapat merangsang imajinasi anak.²

Permainan Maze merupakan permainan yang dapat merangsang imajinasi anak-anak. Permainan ini menuntut anak untuk mengikuti jalur yang telah ada. Bermain Maze selain menyenangkan juga meningkatkan keterampilan. Biasanya

¹ Lara Try Julianti, dkk, *Pengembangan Media Maze Alur Tulis Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun di PAUD Anggrek Desa Muara Pulutan Kabupaten Bengkulu Selatan*, Vol 1, No 2, Tahun 2022. h, 19

² Ana Widyastuti, *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017), h.136

permainan Maze berbentuk 2 dimensi di atas lembar dan kerja yang berisi jalur-jalur sempit, namun ada juga yang terbuat dari papan. Menggunakan Maze dari papan kayu terdiri dari atas lajur yang sudah dilengkapi dengan warna manik warna-warni. Maze adalah sebuah permainan dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan. Bermain Maze dapat melatih mengenai arah dan juga kesadaran spasial dengan mengetahui ruang-ruang jalur yang dilewati dan mengetahui lokasi dalam kesatuan untuk masa tersebut.³

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia maze merupakan tempat yang penuh dengan jalan dan lorong yang berliku-liku dan simpang siur. Menurut Ranga Dionata labirin adalah sebuah ruang yang memiliki banyak jalur dan persimpangan, dan pemain harus menemukan rute terdekat dari posisi awal hingga akhir. Sedangkan menurut Nuraini Purwandari permainan maze adalah sebuah permainan yang mencari jalan keluar yang bertujuan menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.³

Maze sebagai media pembelajaran inovatif dapat mengembangkan seluruh aspek dan potensi yang dimiliki oleh anak karena media labirin dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Pengertian lain dari *maze* atau labirin adalah sebuah puzzle dalam bentuk percabangan jalan yang kompleks dan memiliki banyak jalan buntu, di mana pemain harus melewati jalan-jalan yang menuju ke jalan keluar dengan adanya jalan buntu pemain dapat berpikir jalan

³ Laily Rosidah, *Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze*, Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol 8, No 2, (2014), h.5

³ Dian Dwi Gita, *Media Papan Labirin Untuk Menstimulasi Pemerolehan Bahasa Peserta Didik Hambatan Pendengaran*, (Jakarta: UNJ, 2016), h.49

mana yang bisa menembus jalan keluar dari permainan labirin sehingga dinyatakan permainan selesai.⁴

Permainan Maze atau disebut maze dapat diartikan juga sebagai permainan dengan jalan yang berliku yang bertujuan untuk menentukan jalur yang tepat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan pengertian lain maze atau labirin merupakan permainan edukatif jenis puzzle berbentuk jalur-jalur yang bercabang untuk melatih koordinasi mata dan tangan dalam rangka mencari rute yang tepat untuk mencapai tujuan.⁵

Maze merupakan alat yang memiliki bentuk-bentuk dengan tujuan supaya menemukan tempat yang dituju dengan mencari jejak dan dengan menorehkan coretan serta terbuat dari papan atau kayu serta memiliki alur yang berliku dan berwarna yang berbeda-beda pada setiap alurnya sehingga menjadi alat permainan yang menarik.⁶ *Maze* adalah papan alur yang memiliki beberapa bentuk alur diantaranya zig zag, gelombang kecil, gelombang besar, variasi I (miring dan datar) dan variasi II (lengkung, datar, tegak, dan miring).⁷ Dari permainan *maze* ini dapat menggarap semua bagian perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan kognitif. Kelebihan dari permainan *maze* ini dapat mempersiapkan fokus (*cognitive development*), koordinasi tangan dan mata serta melatih

⁴ Imam Ahmad dan Wahyu Widodo, "Penerapan Algoritma A Star (A*) Pada game Petualangan Labirin Berbasis Android", Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika, Vol. 3, No. 2, Desember 2017, h. 58

⁵ Novita Yusliati dkk, "Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun", Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 5. No. 2, November 2018, h. 129

⁶ Lara Try Julianti, dkk, *Pengembangan Media Maze Alur Tulis Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun di PAUD Anggrek Desa Muara Pulutan Kabupaten Bengkulu Selatan*, Vol 1, No 2, Tahun 2022. h, 19

⁷ Anif Umi Munawaroh, dkk, *Pengembangan Media Maze Alur Tulis Pada Perkembangan Motoric Halus*, Vol 5, No 1 Tahun 2019, h.16.

kemampuan koordinasi anak-anak.⁸ tujuan dari permainan *maze* adalah untuk memfokuskan anak dalam belajar, melatih konsentrasi, melatih daya ingat, melatih daya ingat, melatih mencari jalan keluar, serta melatih kelenturan otot tangan.⁹ Dalam memainkan *maze*, anak-anak harus menemukan jalur yang harus dilewati pada bagian *maze* untuk sampai pada tujuan akhir.¹⁰ Depdiknas menjelaskan pengertian *maze* adalah mencari jejak yaitu suatu kegiatan untuk mencari, menelusuri dan memilih jalan menuju tempat yang ditentukan dengan memakai media tertentu. Kegiatan ini digemari anak-anak karena dapat memberikan nilai positif dalam pengembangan daya pikir dan kecermatan serta keterampilan.¹¹

2. Kelebihan dan Kekurangan Maze

Kelebihan dari maze yaitu dapat mengembangkan kognitif atau kecerdasan otak anak, mengembangkan aspek fisik terutama motoric kasar anak, mengembangkan aspek bahasa dengan anak menyebutkan angka atau huruf abjad yang ada serta mengembangkan aspek social emosional ketika anak bermain mampukan untuk menyelesaikan masalah contoh atau pola yang terdapat pada maze. Kekurangannya adalah beberapa anak ada yang tidak konsentrasi.¹²

⁸ Sianipar, Audia, et al. "Efektivitas Ape Maze Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2.2 (2022): 210-223.

⁹ Asni Haque & Rohita, *Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Maze Terhadap Kemampuan Motoric Halus Pada Anak Kelompok A di TK Al-fitroh*, Vol .1z No,3Tahun 2014, h. 4.

¹⁰ Yahya Isy, *Peningkatan Kemampuan Mengerjakan Maze Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok V di TK Cempaka Kecamatan Kabila Kabuoaten Bone Bolango*, (Eprints: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), h, 1

¹¹ Maya Lestari, *Bermain Maze Huruf dan Angka*, (Jakarta: Guepedia, 2019), h.19.

¹² Sera Yuliantini dkk, *Penerapan Permainan Maze Dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Motorik Kasar*, *Jurnal Alwatzikhoebillah*, Vol. 9 No. 2 Juli 2023, h. 284

- 1) Sebagai alat dan fasilitas belajar untuk menstimulasi intelegensia logika matematika dan menstimulasi intelegensi spasial yang bertujuan untuk mengembangkan teknik dan meterial anak.
- 2) maze dapat melatih konsentrasi anak dalam belajar.
- 3) Melatih kecermatan anak dalam belajar problem solving (pembelajaran memecahkan masalah).
- 4) maze dapat melatih motorik anak.
- 5) maze dapat mengembangkan daya imajinasi pada anak.
- 6) maze dapat mengembangkan kemampuan berfikir logis dan dapat melatih fungsi panca indera anak.
- 7) maze terdiri dari bermacam-macam bentuk, warna dan gambar sehingga menarik minat anak untuk belajar. Langkah Bermain *Maze* Huruf

3. Cara Membuat *Maze* Huruf

Beberapa tahap pembuatan maze untuk anak TK yakni menyiapkan bahan, menyiapkan alat, membuat desain atau sketsa dan melaksanakan pembuatannya. Selain itu para guru TK yang ingin membuat maze yang kreatif dan inovatif haruslah mengetahui syarat-syarat pembuatan *maze*. Terdapat tiga macam syarat dalam pembuatan maze yakni syarat edukatif, syarat teknis, syarat estetika.

1. Syarat edukatif yakni pembuatan *maze* disesuaikan dan dengan memperhatikan program kegiatan pembelajaran atau kurikulum yang berlakudan disesuaikan dengan proses pembelajaran.
2. Syarat teknis yakni *maze* dirancang sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana, serta sebaiknya multiguna agar banyak aspek perkembangan anak

yang ditingkat. Sebaiknya maze dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, murah atau dari bahan bekas/sisa serta aman dan tidak mengandung unsur-unsur yang membahayakan anak seperti tajam dan beracun. *Maze* yang baik hendaknya awet, kuat dan tahan lama, mudah digunakan, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi serta dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal.

3. Syarat estetika meliputi beberapa hal yakni bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak), keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil), warna (kombinasi warna) serasi dan menarik.¹³

Maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan *maze* disesuaikan dan dengan memperhatikan program kegiatan pembelajaran atau kurikulum yang berlakudan disesuaikan, *maze* dirancang sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana, syarat estetika meliputi beberapa hal yakni bentuk yang elastis.

4. Langkah-langkah penggunaan permainan maze dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Guru mengajak anak untuk memperhatikan permainan Maze
- b. Guru menjelaskan cara bermain Maze
- c. Guru meminta anak menjalankan Maze dengan mencari jalan keluar yang tepat melalui permainan labirin seperti dalam lintasan mobil untuk menemukan warna bentuk ataupun angka yang sudah dipasang

¹³ Badru, *57 Permainan Kreatif untuk Mencerdaskan Anak*, (Jakarta: Mediakita, 2009), h.22

- d. Guru meminta anak untuk menyebutkan gambar sesuai yang dilaluinya
- e. Guru akan membimbing anak apabila anak menghadapi kendala dalam menjalankan permainan Maze.¹⁴

Langkah-langkah bermain Maze yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

- a. Guru melakukan pembukaan kegiatan sebelum belajar
- b. Guru mengenalkan tema kegiatan terlebih dahulu
- c. Guru mengabsen seluruh anak yang hadir
- d. Guru mengenalkan maze huruf pada anak
- e. Guru menjelaskan bagaimana cara bermainnya kepada anak
- f. Guru memberikan contoh permainan maze huruf pada anak
- g. Guru menjelaskan aturan bermain maze huruf
- h. Guru mempersilahkan anak untuk bermain maze huruf sesuai dengan apa yang diinstruksikan oleh guru.

B. Kemampuan Berbicara

1. Pengertian Kemampuan Berbicara

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini adalah perkembangan bahasa. Kemampuan berbahasa yang paling umum dan efektif dilakukan adalah kemampuan berbicara. Karakteristik ini meliputi anak untuk dapat berbicara dengan baik, melaksanakan tiga perintah lisan secara beruntun dengan benar, mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urutan yang mudah dipahami.

¹⁴ Anggil Viyantini Kuswanto, *Sistem Literature Review: Permainan Maze dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Vol 4, No 2, Tahun 2020, 121-122

Berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi, sebab didalamnya terjadi pesan dari suatu sumber ke tempat lain. Berbicara merupakan suatu proses untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran dan gagasan, atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami orang lain.

Selain itu, kemampuan berbicara dapat dikatakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan factor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistic.

Menurut Hurlock memacu kemampuan berbicara anak merupakan sesuatu yang penting, kemampuan berbicara sangat mempengaruhi penyesuaian social dan pribadi anak. Pertama, anak yang berbicara akan memperoleh pemuasan kebutuhan dan keinginan secara langsung anak akan dapat menyampaikan apa yang dibutuhkan dan diinginkan kepada orang lain. Kedua, pandai berbicara memperoleh perhatian dari orang lain. Hal ini penting karena pada hakikatnya anak suka menjadi pusat perhatian sekitarnya. Ketiga, anak yang pandai berbicara mampu membina hubungan dengan orang lain dan dapat memerankan kepemimpinannya. Keempat, anak yang pandai berbicara akan memperoleh penilaian baik. Kelima, anak yang pandai berbicara memiliki kepercayaan diri dan penilaian diri yang positif. Keenam, anak yang pandai berbicara biasanya mempunyai kemampuan akademik yang lebih baik. Ketujuh, anak yang pandai berbicara lebih mampu memberikan komentar positif. Kedelapan, anak yang

pandai berbicara cenderung pandai mempengaruhi dan meyakinkan teman sebayanya ini mendukung anak sebagai pemimpin.¹⁵

2. Tahapan Berbicara Anak

Kemampuan berbicara dapat diukur dengan kemampuan anak bercakap-cakap dan melakukan komunikasi dua arah, aspek menyimak diukur dengan indikator kemampuan memahami pertanyaan, kemampuan menjawab pertanyaan teman dan guru serta menunjukkan sikap penuh perhatian terhadap pertanyaan dan jawaban teman.¹⁶ Vygotsky dalam (Riska Dwi Puspita) menyatakan bahwa ada tiga tahap perkembangan bicara yang menentukan tingkat perkembangan berpikir dengan bahasa yaitu eksternal, egosentris, dan internal sebagai berikut:

1. Tahap eksternal merupakan tahap berpikir dengan bahasa yang disebut berbicara secara eksternal. Maksudnya, sumber berpikir anak datang dari luar dirinya. Sumber itu terutama berasal dari orang dewasa yang memberi pengarahan anak dengan cara tertentu misalnya orang dewasa bertanya kepada anak.
2. Tahap egosentris merupakan tahap dimana pembicaraan orang dewasa tidak lagi menjadi persyaratan. Dengan suara khas anak berbicara seperti jalan pikirannya.
3. Tahap internal, disini anak menghayati sepenuhnya proses berpikirnya. Pada tahap ini anak memproses pikirannya dengan pemikirannya sendiri.¹⁷

¹⁵ Elizabeth Hurlock, *Child Development Sixth Edition*, (Jakarta: Erlangga, 1978), h.178

¹⁶ Masganti, *Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini dengan Permainan Tradisional*, (Jakarta: Kencana, 2021), h.54.

¹⁷ Riska Dwi Puspita, "Implentasi Metode Bercerita Dalam Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini 4-6 Tahun", *Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*. Vol. 1 No. 1, Januari 2022, h.34-35

e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Berbicara Anak usia 4-5 Tahun

Keterlambatan berbicara yang dialami oleh individu terutama anak-anak dari perkembangan pada usia yang semestinya dikarenakan faktor tertentu. Faktor pemicu terjadi gangguan *speechdelay* diantaranya jenis kelamin, jenis disiplin (pola asuh), stimulasi, gangguan pendengaran, ras, besarnya jumlah keluarga, urutan atau posisi dalam keluarga, intelegensi, kecelakaan, bilingual, dan gangguan Kesehatan lainnya.¹⁸

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan pada anak usia dini yang dapat dilihat sebagai yaitu: 1) Kondisi jasmani dan kemampuan motoric, 2) Kesehatan Umum 3) Kecerdasan, 4) Sikap Lingkungan, 5) Faktor Sosial Ekonomi, 6) Jenis Kelamin 7) Kedwibahasaan dan 8) Neurologi.¹⁹ berbicara sangat penting untuk interaksi sosial, serta konsep pembelajaran, sehingga dibutuhkan kurikulum dan penilaian dalam kegiatan berbicara untuk mengembangkan bahasa anak usai dini, hal ini dipengaruhi oleh faktor kecerdasan dalam perkembangan bahasa dan berbicara anak. kecerdasan pada anak meliputi fungsi mental intelektual dimanakan anak yang memiliki intelegesni yang tinggi akan mampu berbicara lebih awal serta sebaliknya apabila anak memiliki kecerdsan yang rendah akan terlambat dalam kemampuan berbahasa dan berbicaranya. Faktor lingkungan juga menjadi salah satu yang berpengaruh pada

¹⁸ Jauharoti Alfin dan Ratna Pangastuti, “Perkembangan Bahasa Pada Anak *Speechdelay*”, *Journal of Early Childhood Education and Development*. Vol. 2, No. 1, Juni 2020, h.85

¹⁹ Uswatun Hasanah, *Model Pembelajaran Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Menggunakan Big Book*, (Jakarta: Kencana, 2022), h. 4.

perkembangan berbicara anak usia dini dimana lingkungan yang baik akan memengaruhi perkembangan berbicara anak baik dari tetangga maupun sekolah.²⁰

f. Urgensi Keterampilan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun

Pembelajaran berbahasa secara lisan pada anak usia dini diperlukan, guna untuk memperlancar kemampuan berbahasa anak itu sendiri. Untuk mengembangkan kemampuan berbahasa lisan (berbicara) anak terdapat berbagai aspek kegiatan. Menurut Suhartono, aspek-aspek kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran keterampilan berbicara di TK antara lain sebagai berikut:

a. Merangsang minat anak untuk berbicara

Yaitu bertujuan supaya anak mempunyai keberanian untuk mengungkapkan apa yang ada dipikirkannya sesuai dengan kegiatan sehari-hari. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan meminta anak mengutarakan pendapatnya mengenai suatu cerita atau peristiwa.

b. Latihan menggabungkan bunyi bahasa

Biasanya diawali dengan melakukan pengenalan bunyi-bunyi bahasa. Pengenalan dapat dilakukan secara bertahap dari peniruan bunyi huruf vocal dan peniruan bunyi huruf konsonan.

c. Memperkaya pembendaharaan kata

Yaitu dapat dilakukan dengan mengenalkan kata-kata mulai dari yang sederhana. Keraf dalam Suhartono berpendapat bahwa ada empat jenis kata dalam bahasa Indonesia yaitu kata benda, kata kerja, kata sifat dan kata tugas. Contoh

²⁰ Uswatun Hasanah, *Model Pembelajaran Keterampilan...*, h. 3- 4

kata-kata yang dapat dikenalkan pada anak antara lain, kata benda yang berhubungan dengan nama anggota badan seperti *kepada, mata, gigi*. Contoh kata kerja yang dapat dikenalkan pada anak antara lain, kata kerja yang berbentuk kata dasar seperti *buat, beli, kerja* dan kata kerja berbentuk jadian berawalan me- seperti *mewarnai, mendapat, menjemput*. Contoh kata sifat yang dapat dikenalkan pada anak antara lain kata sifat yang berkaitan warna dan rasa. Sementara itu, contoh kata tugas yang dapat dikenalkan pada anak, antara lain kata tugas yang berfungsi sebagai kata penghubung dan kata depan seperti *dan, sesudah, di, ke, tetapi, karena*.

d. Mengenalkan kalimat melalui cerita

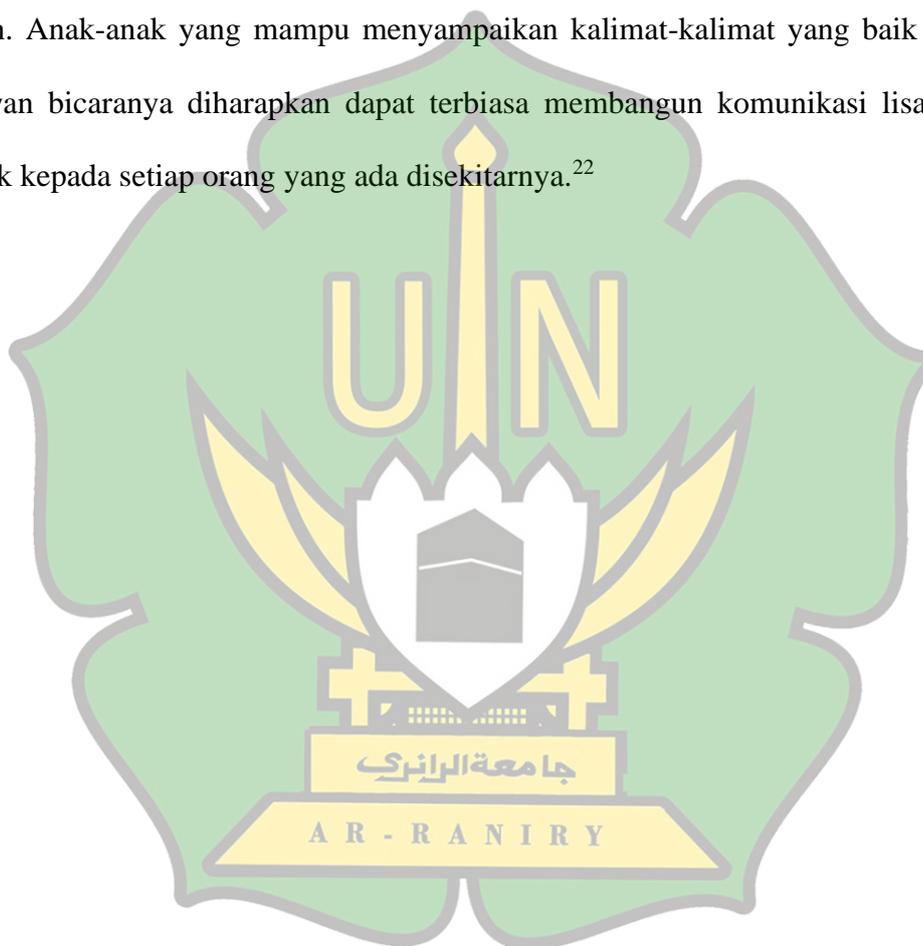
Pengenalan kalimat melalui cerita dapat dilakukan setelah guru bercerita, yaitu dengan mengulangi pengucapan beberapa kalimat yang akan dikenalkan pada anak. Anak diminta menirukan dan mengucapkan kalimat-kalimat yang telah diperkenalkan pada anak. Jika anak masih ingat dan dapat mengucapkan kalimat yang dinyatakan guru, berarti perkembangan kalimat anak sudah baik.²¹

Berdasarkan pendapat-pendapat yang dikemukakan oleh para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara antara lain agar anak dapat melafalkan bunyi bahasa yang digunakan secara tepat dan mempunyai perbendaharaan kata yang memadai dan menggunakan kalimat secara baik untuk keperluan berkomunikasi. Selain itu, anak memperoleh pemuasan kebutuhan dan keinginan karena dapat menyampaikan apa yang ia butuhkan dan ia inginkan. Anak juga memperoleh penilaian baik, kaitannya dengan cara bicaranya dan

²¹ Riska Dwi Puspita, "Implentasi Metode Bercerita Dalam Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini 4-6 Tahun", Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini. Vol. 1 No. 1, Januari 2022, h.35

mampu memberikan komentar-komentar positif dan menyampaikan hal-hal baik kepada lawan bicara.

Anak-anak diharapkan tidak hanya dapat berbicara dengan kalimat -kalimat saja namun pandai memilih bahasa yang baik dalam menyapa atau menegur orang lain. Anak-anak yang mampu menyampaikan kalimat-kalimat yang baik kepada lawan bicaranya diharapkan dapat terbiasa membangun komunikasi lisan yang baik kepada setiap orang yang ada disekitarnya.²²



²² Muhammad Sunaryo, *Upaya Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Media Poster*, (UNY: 2015), h.28

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti.¹ Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh dari penerapan media maze dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian model *Quasi Eksperimental Desaing* dalam bentuk *Pretest-Posttest Control Group Desing*. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan menggunakan media labirin untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak sedangkan kelas control tidak mendapatkan perlakuan menggunakan media labirin. Pada kelompok kedua perlakuan diawali dengan *pre-test*, dan setelah pemberian perlakuan menggunakan media maze terhadap kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun di TK IT Mon Kuta. Adapun rancangan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

¹ Putu Ade Andre Payadna dan Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistic Desaign Spss*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 2

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Pre-test* dan *Post-test*

<i>Group</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber: M. Buerhan, *Bungin Metode Penelitian Kuantitatif*

Keterangan:

O₁ : *Pre-test* kelompok eksperimen

O₂ : *Post-test* kelompok eksperimen

X : Perlakuan dengan menggunakan metode percobaan sederhana

O₃ : *Pre-test* kelompok kontrol

O₄ : *Post-test* kelompok kontrol

Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media maze. Sedangkan yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berbicara pada anak usia dini.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Berdasarkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu penelitian eksperimen, kehadiran peneliti sangat penting dan diperlukan secara optimal. Untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini, lokasi yang dipilih untuk dijadikan tempat penelitian adalah TK IT MON KUTA di Kecamatan Ulee Kareng Kota Banda Aceh di Desa Lambhuk terhitung pada tanggal 11 s/d 14 Desember tahun 2023.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.² Populasi merupakan keseluruhan data yang menjadi pusat perhatian seorang peneliti dalam ruang lingkup dan waktu yang telah ditentukan.³ Populasi dalam penelitian ini berjumlah 61 anak, jumlah tersebut merupakan populasi keseluruhan anak yang ada di kelas A1 dan A2 di TK IT MON KUTA tahun ajaran 2023/2024.

2. Sampel Penelitian

Nizamuddin dkk, menyebutkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang dijadikan sebagai subjek penelitian/perwakilan dari para anggota kelompok penelitian.⁴ Adapun teknik yang digunakan dalam menentukan sampel adalah dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.

Sugiyono berpendapat bahwa *Purposive Sampling* adalah suatu teknik yang menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁵ Adapun peneliti mengambil sampel pada penelitian ini dengan kriteria kemampuan berbicara yang belum berkembang yang ditentukan oleh catatan guru yang terdiri dari 10 anak yaitu 5 laki-laki dan 5 perempuan pada kelas eksperimen atau A2 dan 10 anak pada kelas

² Iwan Hermawan, *Metodology Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Method*, (Kuningan: Hidayatul Qur'an Kuningan, 2019), h. 61

³ Arfatin Nurrahmah, dkk, *Pengantar Statistika 1*, (Bandung: Media Sains Indonesia), h. 34

⁴ Nizamuddin, dkk, *Metodologi Penelitian*, (Bengkalis: Riau Publisher, 2001), h. 196

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016). h, 85.

Kontrol. Maka yang menjadi sampel pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	Eksperimen A2	10
2	Kontrol A1	10
	TOTAL	20

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian, karena berbagai cara yang digunakan oleh Peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya. Pengumpulan data dalam penelitian dimaksudkan untuk memperoleh bahan-bahan, keterangan, kenyataan-kenyataan dan informasi yang dapat dipercaya.⁶ Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi yang merupakan proses pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis terhadap suatu kajian objek yang sedang dijadikan sasaran dilingkungan.⁷ Observasi dilakukan oleh Peneliti bersama dengan berlangsungnya kegiatan menggunakan media maze. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang meliputi peningkatan kemampuan berbicara anak.

⁶ Eri Barlian, *Metodology Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Padang: Sukabina Press, 2016), h. 42.

⁷ Uswatun Khasanah, *Pengantar Microteaching*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h. 25.

Lembar observasi anak dalam pembelajaran digunakan untuk mengetahui perkembangan anak mengenai peningkatan kemampuan berbicara anak. Lembar observasi yang digunakan diberikan tanda ceklis pada katagori yang diamati sesuai dengan amatan yang dilakukan oleh observer. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai observer yang mengobservasi aktivitas anak.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Ika Sriyanti instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data pada waktu penelitian dengan menggunakan suatu metode.⁸ Instrumen yang akan digunakan dalam pengumpulan data harus dapat menemukan data yang dibutuhkan dalam menganalisis data. Kedudukan instrumen pengumpulan data dalam sebuah penelitian merupakan hal yang sangat penting untuk menjawab permasalahan sebuah penelitian.

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif.⁹ Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan tehnik observasi yang berisi lembar kemampuan berbicara anak.

Tabel 3.3 Kategori Keberhasilan Perkembangan Berbicara Anak

Pencapaian	Nilai
Perlu Bimbingan	0 – 60
Cukup	61 – 70

⁸ Ika Sriyanti, *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), h. 98

⁹ Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group, 2020), h. 384

Baik	71 – 80
Sangat Baik	81 – 100

Sumber: *Asesmen dan Pembelajaran pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah, 2022:42*¹⁰

Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Menggunakan Media Maze

No.	Subelemen	Capaian Perkembangan Anak	Pencapaian
1.	Anak mengenali dan memahami berbagai informasi	Anak belum mampu mengenali dan memahami berbagai informasi saat kegiatan media maze	Perlu Bimbingan
		Anak mulai mampu mengenali dan memahami berbagai informasi saat kegiatan media maze	Cukup
		Anak mampu mengenali dan memahami berbagai informasi saat kegiatan media maze.	Baik
		Anak sangat mampu mengenali dan memahami berbagai informasi saat kegiatan media maze	Sangat Baik
2.	Mengkomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan maupun tulisan menggunakan berbagai media	Anak belum mampu mengkomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan maupun tulisan menggunakan berbagai media menggunakan media maze	Perlu Bimbingan
		Anak mulai mampu mengkomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan maupun tulisan menggunakan 1 media tidak hanya menggunakan media maze	Cukup
		Anak sudah mampu mengkomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan maupun tulisan menggunakan 2 media tidak hanya menggunakan media	Baik

¹⁰ Asesmen dan Pembelajaran, Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah, 2022. h. 42.

		maze	
		Anak sudah sangat mengkomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan maupun tulisan menggunakan berbagai media tidak hanya menggunakan media maze	Sangat Baik
3.	Membangun percakapan	Anak belum mampu Membangun percakapan ketika menggunakan media maze	Perlu Bimbingan
		Anak mulai Membangun percakapan ketika menggunakan media maze	Cukup
		Anak sudah mampu Membangun percakapan ketika menggunakan media maze	Baik
		Anak sangat mampu Membangun percakapan ketika menggunakan media maze	Sangat Baik

sumber: Asesmen dan Pembelajaran, Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah, 2022. h. 42.

1. Validasi Instrumen

Menurut Sri Asih Gahayu validasi instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen penelitian dikatakan valid apabila data yang terkumpul terdapat kesamaan dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti.¹¹

Alat ukur atau instrumen yang baik harus memenuhi dua syarat yaitu validitas dan reliabilitas. Suatu alat ukur yang tidak reliabel atau tidak valid akan menghasilkan kesimpulan yang bisa kurang sesuai dengan seharusnya, dan akan memberikan informasi yang keliru mengenai keadaan subjek atau individu yang

¹¹ Sri Asih Gahayu, *Metodologi Penelitian Kesehatan Masyarakat*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), h. 22

dikenai tes itu. Apabila informasi yang keliru itu dengan sadar atau tidak dengan sadar digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam pengambilan suatu keputusan, maka keputusan itu tentu bukan merupakan keputusan yang tepat.¹² Oleh karena itu, instrumen yang hendak digunakan untuk melakukan suatu penelitian harus sudah valid dan tepat agar sesuai untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sehingga instrumen tersebut dapat dinyatakan sebagai instrumen yang tepat dan layak digunakan.

Validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengujian validitas oleh ahli yaitu dosen PIAUD UIN Ar-Raniry Instrumen yang akan digunakan harus disusun berdasarkan aspek-aspek yang hendak diukur dengan dilandasi teori-teori yang relevan, yang kemudian akan diuji dan dikonsultasikan dengan pendapat ahli untuk mendapat kelayakan dari instrumen tersebut.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data disebut juga pengolahan data dan penafsiran data. Analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, dan akademis. Pada penelitian ini analisis data dimaksud untuk memahami apa yang terdapat dibalik semua data dari fenomena dan peristiwa tersebut kemudian mengelompokkan dan meringkasnya menjadi suatu yang mudah dimengerti.¹³

¹² Sandu Siyoto, M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), h. 84

¹³ Sandu Siyoto, M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*,...h. 110

1. Uji Normalitas dan Homogenitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapat dari hasil penelitian berasal dari varians yang sama atau tidak. Uji normalitas dan uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *Shapiro Wilk* dengan bantuan program SPSS versi 26. Bentuk hipotesis untuk uji normalitas adalah sebagai berikut:

H_a : Data berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

H_o : Data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan *P-Value* atau *Significance (Sig)* adalah sebagai berikut:

Jika $sig < 0,05$ maka H_o diterima atau data tidak berdistribusi normal

Jika $sig > 0,05$ maka H_a diterima atau data berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data pada variable X dan Y bersifat homogen atau tidak. Jika hasil uji normalitas telah diketahui, maka uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari varians yang sama atau tidak. Untuk melakukan uji homogenitas menggunakan bantuan SPSS versi 26. Uji homogenitas dilakukan sebagai syarat analisis data/ analisis statistik dengan menggunakan teknik Uji

Independen T-Test, dengan dasar pengambilan keputusan Uji Homogenitas sebagai berikut:

Uji- t digunakan untuk menguji hipotesis, dimana dalam penelitian ini akan dianalisis dengan cara membandingkan data sebelum dan sesudah tindakan eksperimen. Rumus yang digunakan untuk menentukan nilai hitung, maka dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan Uji-t sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig) pada *based on mean* $> 0,05$, maka data homogen
- b. Jika nilai signifikansi (Sig) pada *based on mean* $< 0,05$ maka data tidak homogen.¹⁴

3. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis maka dilakukan uji independen T-Test dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. uji independen T-Test untuk menguji hipotesis, dimanan data penelitian akan dianalisis dengan cara membandingkan data sebelum dan sesudah diberikan tindakan.¹⁵ Keputusan yang dilihat apabila telah melakukan analisis, sebagai berikut:

- a. jika signifikansi $>0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak
- b. jika signifikansi $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.¹⁶

¹⁴ Dodiet Aditya Setyawan, *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas dan Homogenitas Data dengan SPSS*, (Surakarta: ISBN), h. 14.

¹⁵ Supardi, *Aplikasi Statistik dalam Penelitian*, (Jakarta: Change Publication, 2013), h. 425.

¹⁶ Mariatul Qibtyah, *Statistika Pendidikan*, (Surabaya: Hak Cipta), h. 72.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

TK IT MON KUTA merupakan Jenjang Pendidikan TK Status Sekolah Swasta. Alamat Sekolah Jalan. T. Syarief Thayeb No. 5A Dusun Chik Di Balee, Desa Kelurahan Lambhuk, Kecamatan, Kec. Ulee Kareng, Kota Banda Aceh Provinsi Aceh, Kode Pos 23118 Lokasi Geografis, Lintang 5 Bujur 95.⁵⁸

TK IT Mon Kuta menyediakan Sarana dan rasarana untuk pembelajaran yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Prasarana Sekolah TK IT Mon Kuta.

No	Jenis Ruangan	Kategori
1	Ruang kepala sekolah	Baik
2	Ruang guru	Baik
3	Ruang kelas	Baik
4	Kamar mandi/ WC	Baik

Sumber: Data Dokumentasi TK IT Mon Kuta

Sarana adalah alat atau benda-benda yang tidak dapat bergerak yang digunakan untuk mencapai tujuan sebuah pendidikan. Adapun prasarana dalam di TK IT Mon Kuta dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2 Sarana Sekolah TK IT Mon Kuta

No	Perkakas Sekolah	Keterangan
1.	Meja/Kursi Guru	Ada/Baik

⁵⁸ Dokumentasi TK IT Mon Kuta

2.	Meja/Kursi Murid	Ada/Baik	
3.	Lemari	Ada/Baik	
4.	Rak	Ada/Baik	
5.	Papan Tulis Gantung	Ada/Baik	
6.	Prasarana Outdoor/Indoor	Permainan Indoor	
		Lego	Ada/Baik
		Permainan Outdoor	
		Ayunan	3 Buah
		Perosotan	2 Buah
		Kursi Putar	1 buah
		Besi Panjat	1 buah

Sumber: *Data Dokumentasi TK IT Mon Kuta*

Data pendidik dan tenaga kependidikan TK IT Mon Kuta dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.3 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK IT Mon Kuta

No.	Nama Anak	Jabatan
1	Drs.H. Muhammad NS.M.Si	Ketua Yayasan
2	Hj.Faridah,S,Pd	Kepala Sekolah
3	Nyak Cilvia frestiza,SHI,ST	Guru
4	Cut meutia,S.Pd	Guru
5	Muliana, S.Pd	Guru
6	Maisarah S.Pd	Guru
7	Nurisma S.Pd	Guru
8	Rini wigati S.Pd	Guru
9	Yulia sari S.Pd	Guru

10	Yusnaini S.Pd	Guru
11	Wahyuni	Sekretaris
12	Rahmaniar S.Pd	Guru
13	Salimah S.Pd	Guru
14	Munawar S.Pd	Bendahara
15	Zubir, S.PI, M.Ps	Guru
16	Magfirah.A.ma	Guru

Sumber: *Data Dokumentasi TK IT Mon Kuta*

Data Anak kelas Bilal Bin Rabbah/ eksperimen/A2 dan Data Anak kelas Hamzah/ Kontrol/A1 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4 Data Anak kelas Bilal Bin Rabbah/ eksperimen/A2

No.	Nama Anak	P/L
1	AK	P
2	AL	P
3	AZ	L
4	AA	L
5	ASR	P
6	AAF	P
7	ASH	P
8	DH	L
9	DTG	L
10	NDH	L

Dokumentasi TK IT Mon Kuta

Tabel 4.5 Data Anak kelas Hamzah/ Kontrol/A1

No.	Nama Anak	P/L
1	AZ	P
2	AR	P
3	AZH	L
4	AF	L
5	BHA	L
6	CPHA	P
7	FS	P
8	KA	L
9	HA	L
10	MAA	P

Dokumentasi TK IT Mon Kuta

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK IT Mon Kuta, penelitian ini dilakukan pada dua kelas yang dilakukan mulai pada tanggal 11 s/d 14 Desember 2023, dengan jadwal penelitian sebagai berikut:

Tabel 4.6 Jadwal Penelitian

No	Hari / Tanggal	Waktu	Kegiatan	Kelas
1.	Senin 11 Desember 2023	70 Menit	<i>Pretest</i>	A1 (Kontrol)
2.	Senin 11 Desember 2023	70 Menit	<i>Pretest</i>	A2 (Eksperimen)
3.	Selasa 12 Desember 2023	70 Menit	<i>Treatment I</i>	A2 (Eksperimen)
4.	Rabu 13 Desember 2023	70 Menit	<i>Treatment II</i>	A2 (Eksperimen)
5.	Kamis 14 Desember 2023	70 Menit	<i>Posttest</i>	A2 (Eksperimen)
6.	Kamis 14 Desember	70 Menit	<i>Posttest</i>	A1 (Kontrol)

2023			
------	--	--	--

Sumber: Hasil Penelitian Pada Tanggal 11 s/d 14 Desember 2023

Penelitian ini ditujukan kepada anak usia 4-5 tahun di TK IT Mon Kuta yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan media maze mengembangkan kemampuan berbicara anak di TK IT Mon Kuta dengan menggunakan lembar observasi yang digunakan pada saat *pretest* dan *posttest*, terdiri dari 3 indikator.

1. Deskripsi Hasil Pada kelas eksperimen

a. *Pretest*

Data hasil pengamatan *pretest* dan *posttest* terhadap kelompok B1 (eksperimen), yang dilakukan pada 11 s/d 14 Desember 2023 di TK IT Mon Kuta, diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 4.6 Data *Pretest* TK A2 Bilal Bin Rabbah (Eksperimen)

No.	Nama Anak	Penilaian Indikator I	Penilaian Indikator 2	Penilaian Indikator 3	Jumlah Skor	Rata-Rata	Persentase
1	AK	2	2	3	7	2,3	58,3
2	AL	1	2	2	5	1,7	41,7
3	AZ	2	3	2	7	2,3	58,3
4	AA	3	2	2	7	2,3	58,3
5	ASR	3	3	2	8	2,7	66,7
6	AAF	2	2	1	5	1,7	41,7
7	ASH	3	2	2	7	2,3	58,3
8	DH	1	1	1	3	1,0	25,0
9	DTG	1	2	1	4	1,3	40,0
10	NDH	2	2	1	5	1,7	41,7
TOTAL					58	19,3	490,0
RATA-RATA					5,80	1,93	49,00

Sumber: Olah Data Menggunakan Microsoft Excel 2010).

Untuk memperoleh nilai pada tiap kolom pada tabel di atas menggunakan rumus sebagai berikut:

Pemerolehan Nilai Maksimum Menggunakan Rumus:

Nilai = Skala Tertinggi Berdasarkan Interval x Jumlah Item Pertanyaan

$$\text{Nilai} = 4 \times 3$$

$$\text{Nilai} = 12$$

Rumus untuk Mencari Persentase pada tiap anak digunakan rumus sebagai berikut adalah:⁵⁹

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

keterangan :

F : Skor

N: Nilai Maksimum

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

$$P = \frac{7}{12} \times 100\%$$

$$P = 58,3 \%$$

Maka di ketahui nilai persentase pada anak yang berinisial AK adalah 58,3 rumus tersebut digunakan untuk memperoleh nilai persentase tiap anak.

⁵⁹ Tulus Winarsono, *Statistik dalam Penelitian dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2017). h, 20

Rumus Mencari Rata-Rata.⁶⁰

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Anak}}{\text{Jumlah anak}} =$$

$$\text{Mean} = \frac{490}{10} = 49$$

Berdasarkan kegiatan *pretest* yang telah dilakukan, diperoleh jumlah nilai persentase seluruh anak pada penjumlahan di atas adalah 490% dengan nilai rata-rata 49.

b. Treatment

Treatment merupakan tahapan yang dilakukan setelah *pretest* berupa perlakuan dengan menggunakan media maze, dimana guru menggunakan media maze, guru memberikan bagaimana cara bermain media maze, guru meminta setiap anak memainkan media maze, *Treatment* hanya diberikan pada kelas eksperimen A2 yang dilakukan sebanyak dua kali pada tanggal 12 s/d 14 Desember 2023

c. Posttest

Posttest dilakukan pada tanggal 14 desember 2023, pada kelas eksperimen menggunakan media maze berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh nilai posttest pada kelas eksperimen sebagai berikut:

⁶⁰ Ester Liswantiani & Georgius Ari Nugrahanta, *Mengoptimalkan Karakter Control Diri Anak Dengan Arana Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: CV Resiasitasi Pustaka, 2021).h, 107

Tabel 4.7 Data Posttes TK A2 Bilal Bin Rabbah (Eksperimen)

No.	Nama Anak	Penilaian Indikator I	Penilaian Indikator 2	Penilaian Indikator 3	Jumlah Skor	Rata-Rata	Persentase
1	AK	3	3	3	9	3,0	75,0
2	AL	2	2	2	6	2,0	50,0
3	AZ	2	3	3	8	2,7	66,7
4	AA	3	2	2	7	2,3	58,3
5	ASR	3	3	3	9	3,0	75,0
6	AAF	2	2	2	6	2,0	50,0
7	ASH	3	2	3	8	2,7	66,7
8	DH	2	2	2	6	2,0	50,0
9	DTG	1	2	2	5	1,7	41,7
10	NDH	2	2	2	6	2,0	50,0
TOTAL					70	23,3	583,4
RATA-RATA					7,00	2,33	58,34

(Sumber: Olah Data Menggunakan Microsoft Excel 2010)

Untuk memperoleh nilai pada tiap kolom pada tabel di atas menggunakan rumus sebagai berikut:

Pemerolehan Nilai Maksimum Menggunakan Rumus:

Nilai = Skala Tertinggi Berdasarkan Interval x Jumlah Item Pertanyaan

Nilai = 4 x 3

Nilai = 12

Rumus untuk Mencari Persentase pada tiap anak digunakan rumus sebagai berikut adalah: ⁶¹

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

keterangan :

F : Skor

⁶¹ Tulus Winarsono, *Statistik dalam Penelitian dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017). h, 20

N: Nilai Maksimum

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

$$P = \frac{9}{10} \times 100\%$$

$$P = 75 \%$$

Maka di ketahui nilai persentase pada anak yang berinisial AK adalah 58,3 rumus tersebut digunakan untuk memperoleh nilai persentase tiap anak.

Rumus Mencari Rata-Rata.⁶²

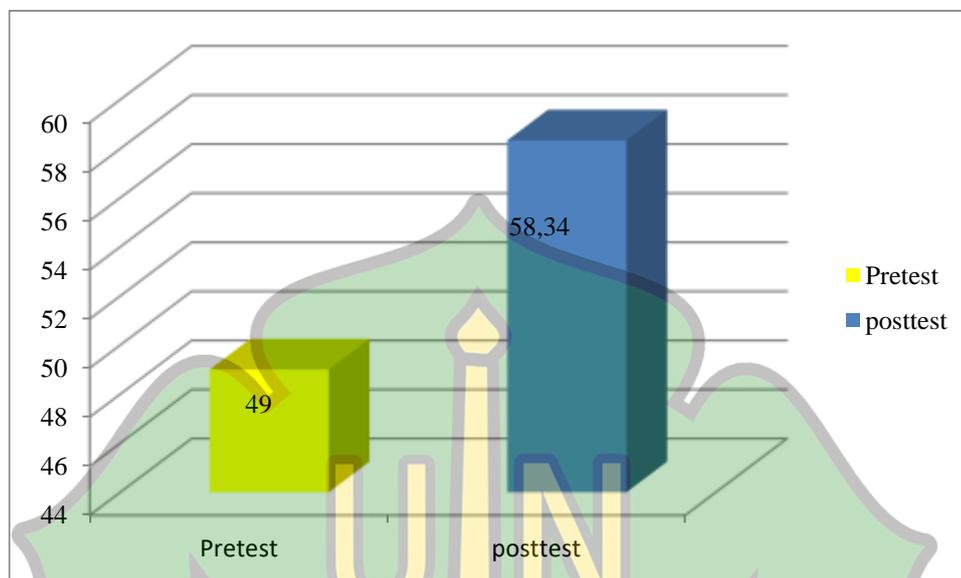
$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Anak}}{\text{Jumlah anak}}$$

$$\text{Mean} = \frac{583,4}{10} = 58,34$$

Berdasarkan kegiatan *pretest* yang telah dilakukan, diperoleh jumlah nilai persentase seluruh anak pada penjumlahan di atas adalah 583,4 dengan nilai rata-rata 58,34.

⁶² Ester Liswanti & Georgius Ari Nugrahanta, *Mengoptimalkan Karakter Control Diri Anak Dengan Arana Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: CV Resiasitasi Pustaka, 2021).h, 107

Gambar 4.1 Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest pada kelas eksperimen A2



(Sumber: Olah Data Menggunakan Microsoft Excel 2010)

Berdasarkan grafik nilai rata-rata pada nilai Pretest 49 pada grafik batang berwarna kuning dan pada *posttest* diperoleh nilai rata-rata persentase 58,34. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya kenaikan nilai setelah diberikannya treatment atau perlakuan dengan menggunakan media maze. Atau dapat disimpulkan bahwa media maze dapat mengembangkan kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun.

2. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol B2

a. Pretest

Pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan apapun. Nilai dari masing-masing anak diperoleh dari guru pada kelas kontrol, adapun nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol A1 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut

Tabel 4.8 Data *Pretest* TK A1, Hamzah (Kelas Kontrol)

No.	Nama Anak	Penilaian Indikator I	Penilaian Indikator 2	Penilaian Indikator 3	Jumlah Skor	Rata-Rata	Persentase
1	AZ	2	3	2	7	2,3	58,3
2	AR	3	2	2	7	2,3	58,3
3	AZH	3	3	2	8	2,7	66,7
4	AF	2	2	1	5	1,7	41,7
5	BHA	3	2	2	7	2,3	58,3
6	CPHA	1	1	1	3	1,0	25,0
7	FS	1	2	3	6	2,0	50,0
8	KA	3	3	3	9	3,0	75,0
9	HA	3	4	3	10	3,3	83,3
10	MAA	3	3	2	8	2,7	66,7
TOTAL					70	23,3	583,3
RATA-RATA					7,00	2,33	58,33

(Sumber: Olah Data Menggunakan Microsoft Excel 2010)

Untuk memperoleh nilai pada tiap kolom pada tabel di atas menggunakan rumus sebagai berikut:

Pemerolehan Nilai Maksimum Menggunakan Rumus:

Nilai = Skala Tertinggi Berdasarkan Interval x Jumlah Item Pertanyaan

Nilai = 4 x 3

Nilai = 12

Rumus untuk Mencari Persentase pada tiap anak digunakan rumus sebagai berikut adalah:⁶³

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

keterangan :

⁶³ Tulus Winarsono, *Statistik dalam Penelitian dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017). h, 20

F : Skor

N: Nilai Maksimum

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

$$P = \frac{7}{12} \times 100\%$$

$$P = 58,3 \%$$

Maka di ketahui nilai persentase pada anak yang berinisial AZ adalah 58,3 rumus tersebut digunakan untuk memperoleh nilai persentase tiap anak.

Rumus Mencari Rata-Rata.⁶⁴

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Anak}}{\text{Jumlah anak}}$$

$$\text{Mean} = \frac{583,3}{10} = 58,33$$

Berdasarkan kegiatan *pretest* yang telah dilakukan, diperoleh jumlah nilai persentase seluruh anak pada penjumlahan di atas adalah 583,3 dengan nilai rata-rata 58,33

b. *Posttest*

⁶⁴ Ester Liswanti & Georgius Ari Nugrahanta, *Mengoptimalkan Karakter Control Diri Anak Dengan Arana Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: CV Resiasitasi Pustaka, 2021).h, 107

Posttest pada kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 14 Desember 2023 pada kegiatan *posttest* ini tidak diberikan kegiatan apapun sama seperti pada *pretest* kelas kontrol yaitu nilai diperoleh dari guru. Adapun nilai *posttest* yang diperoleh dari guru dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.9 Data *Posttest* TK A1, Hamzah (kelas kontrol)

No.	Nama Anak	Penilaian Indikator I	Penilaian Indikator 2	Penilaian Indikator 3	Jumlah Skor	Rata-Rata	Persentase
1	AZ	3	3	2	8	2,7	66,7
2	AR	3	2	2	7	2,3	58,3
3	AZH	3	3	2	8	2,7	66,7
4	AF	2	3	1	6	2,0	60,0
5	BHA	3	2	2	7	2,3	58,3
6	CPHA	2	2	2	6	2,0	66,7
7	FS	1	2	3	6	2,0	50,0
8	KA	3	3	3	9	3,0	75,0
9	HA	3	4	3	10	3,3	83,3
10	MAA	3	3	2	8	2,7	66,7
TOTAL					75	25,0	651,7
RATA-RATA					7,50	2,50	65,17

Sumber: Data Nilai *posttest* Peserta Didik TK B2 (kontrol).

Untuk memperoleh nilai pada tiap kolom pada tabel di atas menggunakan rumus sebagai berikut:

Pemerolehan Nilai Maksimum Menggunakan Rumus:

Nilai = Skala Tertinggi Berdasarkan Interval x Jumlah Item Pertanyaan

Nilai = 4 x 3

Nilai = 12

Rumus untuk Mencari Persentase pada tiap anak digunakan rumus sebagai berikut adalah:⁶⁵

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

keterangan :

F : Skor

N: Nilai Maksimum

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

$$P = \frac{8}{10} \times 100\%$$

$$P = 66,7 \%$$

Maka di ketahui nilai persentase pada anak yang berinisial AZ adalah 66,7 rumus tersebut digunakan untuk memperoleh nilai persentase tiap anak.

Rumus Mencari Rata-Rata.⁶⁶

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Anak}}{\text{Jumlah anak}} =$$

$$\text{Mean} = \frac{583,3}{10} = 58,33$$

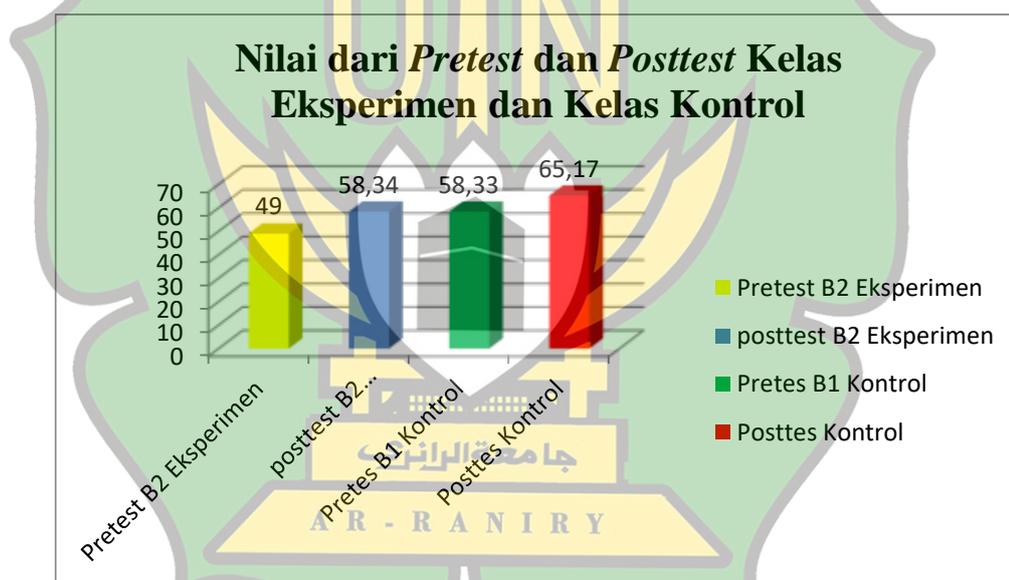
⁶⁵ Tulus Winarsono, *Statistik dalam Penelitian dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2017). h, 20

⁶⁶ Ester Liswantiani & Georgius Ari Nugrahanta, *Mengoptimalkan Karakter Control Diri Anak Dengan Arana Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: CV Resiasitasi Pustaka, 2021).h, 107

Berdasarkan kegiatan *pretest* yang telah dilakukan, diperoleh jumlah nilai persentase seluruh anak pada penjumlahan di atas adalah 651,7 dengan nilai rata-rata 65,17

Setelah diperoleh nilai *pretest* dan *posttes* dari kelas eksperimen A2 dan kelas kontrol A1 maka rekapitulasi nilai dari *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Grafik 4.2 Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen A2 Kelas Kontrol A1



(Sumber: Olah Data Menggunakan Microsoft Excel 2010)

Pada tabel rekapitulasi diatas dapat dilihat bahwa diperoleh nilai kelas eksperimen pada *pretest* diperoleh nilai rata-rata dari persentase adalah 49 dan pada *posttest* diperoleh nilai rata-rata pada keseluruhan anak 58,34, Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai *pretest* dengan keseluruhan nilai 58,33 dan pada *posttest* diperoleh nilai rata-rata 65,17.

C. Pengelolaan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang di teliti berdistribusi normal atau tidak normal, uji normalitas diuji menggunakan bantuan program SPSS Versi 26 dengan menggunakan metode *Shapiro Wilk* bentuk hipotesis untuk uji normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Data berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

H_0 : Data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal

Tabel 4.10 Uji Normalitas

Tests of Normality							
	kelas	Kolmogorov-Smirnova		Shapiro-Wilk			
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretestposttesteksperimendankontroll	pretest kelas eksperimen	.300	9	.019	.886	9	.180
	posttestkelaseksperimen	.256	11	.042	.884	11	.118
	pretest kelas kontrol	.200	10	.200*	.962	10	.803
	posttest kelas kontrol	.166	10	.200*	.909	10	.276
* This is a lower bound of the true significance.							
a Lilliefors Significance Correction							

Sumber: Output SPSS 26

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig) untuk uji *Shapiro Wilk* adalah $> 0,05$, nilai signifikansi (Sig) *pre-tes* pada kelas eksperimen diperoleh 0,180 dan nilai signifikansi (Sig) *post-test* pada kelas Eksperimen diperoleh 0,118 kemudian nilai signifikansi (Sig) *pre-test* pada kelompok kontrol diperoleh sebesar 0,803 dan nilai signifikansi (Sig) *post-tes* dari kelas kontrol diperoleh sebesar 0.276. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi (Sig) 0,05 artinya data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 26, dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- jika nilai Signifikansi (Sig) *Pada Based Of Mean* $> 0,05$ artinya data homogen.
- jika nilai signifikansi (Sig) *Pada Based On Mean* $< 0,05$, maka data tidak homogen.

Berdasarkan uji homogenitas yang telah dilakukan diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
	Levene Statistic		df1	df2	Sig.
pretetesteksperi mendankontroll	Based on Mean	.309	3	36	.819
	Based on Median	.129	3	36	.942
	Based on Median and with adjusted df	.129	3	30.172	.942
	Based on trimmed mean	.314	3	36	.815

Sumber: Output SPSS 26.

Berdasarkan Tabel di atas. dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (Sig), pada *Based On Mean* adalah sebesar $36 > 0,05$. berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh tersebut homogen.

3. Uji t

Apabila data berdistribusi normal maka akan dilakukan uji T-test, dengan taraf signifikansi $< 5\%$ atau 0.05 . uji T-test yang telah dilakukan, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Uji t

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
pretesp	Equal	0,444	0,513	-1,315	18	0,205	-0,92929	0,70691	-2,41446	0,55587
testeksper	variances									
imendank	assumed									
ontroll	Equal			-1,295	16,048	0,213	-0,92929	0,71735	-2,44965	0,59106
	variances									
	not									
	assumed									

Sumber: Output SPSS 26.

Pada tabel di atas diperoleh sig (2-tailed) pada *equal variance assumend* dengan nilai sebesar $0,205 < 0,05$. Maka berdasarkan keputusan yang dilihat apabila telah melakukan analisis, sebagai berikut:

- jika signifikansi $>0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak
- jika signifikansi $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dapat disimpulkan bahwa pengambilan keputusan hipotesis diterima atau ditolak didasarkan pada nilai signifikan. Apabila signifikansi lebih kecil dari $0,05$ maka hipotesis diterima. jika nilai signifikansi

$0,205 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwa penggunaan media maze dapat mengembangkan kemampuan berbicara anak di TK IT Mon Kuta

D. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di TK IT Mon Kuta. pada tanggal 11 s/d 14 Desember 2023 dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan 2 kelas yang terdiri dari kelas eksperimen A1 dan kelas A2 kelas kontrol (*quasy eksperimental design*). Jumlah sampel 20 anak dimana pada TK A1 terdiri dari 10 anak dan TK A2 terdiri dari 10 anak. Dimulai dari kegiatan *prettes*, *Treatment* dan *Posttes* dengan menggunakan lembar instrument observasi yang memuat 3 indikator untuk memperoleh nilai tiap anak dan dokumentasi untuk memperoleh foto. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dengan menggunakan metode *Shapiro Wilk* dengan SPSS versi 26, uji Homogenitas dan uji hipotesis.

Pretest kelas eksperimen dilakukan juga pada tanggal 11 Desember 2023. Pada *prettes* peneliti memberikan aturan saat menampilkan media labirin, kemudian menampilkan media maze yang telah dibuat, Guru menggunakan lembar observasi untuk mengamati setiap anak tentang kemampuan anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengkomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan maupun tulisan menggunakan media maze untuk membangun percakapan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di peroleh nilai rata-rata persentase 49,00% .

Kemudian pada tanggal 12 Januari 2023 peneliti melakukan *treatment* dimana peneliti meminta satu persatu anak memainkan media maze dimana anak dan menyebutkan perbedaan dari tiap huruf, bunyi dan kata yang diawali dengan huruf tersebut. Setelah peneliti melakukan *treatment* I, selanjutnya peneliti melakukan *Treatment* II yang dilakukan pada tanggal 13 Desember 2023 dengan menggunakan media maze setelah melakukan *treatment* I dan II maka akan dilakukan *posttest* pada tanggal 14 Desember 2023 dilakukan di akhir untuk melihat penggunaan *treatment* (media maze) yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan *posttest* yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 58,34%,

Kegiatan *pretes* dilakukan untuk mengetahui kemampuan berbicara awal dari setiap anak dalam, kegiatan *pretes* yang dilakukan di kelas kontrol yang dilakukan pada tanggal 11 Desember 2023 pada kelas A1 atau kelas kontrol peneliti tidak memberikan kegiatan apapun sedangkan nilai *pretest* di peroleh dari guru kelas control A2 dengan nilai rata-rata persentase 58,33. Kemudian pada hari selanjutnya pada tanggal 14 Desember 2023 peneliti melakukan *posttest* peneliti tidak memberikan kegiatan apapun dan penulis memperoleh nilai sebesar 65,17 .

Dapat disimpulkan bahwa *pretest*, *post-test* kelas eskperimen A2 dan nilai *pretest*, diperoleh nilai rata-rata persentase 49 dan *posttest* diperoleh nilai rata-rata persentase 58,34 dan pada kelas kontrol A1 diperoleh nilai rata-rata persentase *pretes* 58,33% sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata persentase *pretest* 65,17.

Untuk mengetahui penggunaan media maze untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak di TK IT Mon Kuta, peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal ataupun tidak. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26 menggunakan *Shapiro Wilk* data pada uji normalitas berdistribusi normal karena memperoleh nilai signifikan pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas control $> 0,05$. Peneliti juga melakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data bersal dari varian yang sama atau tidak, dengan perolehan nilai homogenitas pada *based on mean* sebesar 36 atau dapat diartikan bahwa data bersifat homogen.

Uji t-test yang dilakukan menggunakan taraf signifikansi (Sig) 0,05 atau 5%. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan di peroleh nilai Sig (2 tailed) sebesar 0,205 $< 0,05$, yang artinya penggunaan media maze dapat mengembangkan kemampuan berbicara anak di TK IT Mon Kuta. Maka dapat disimpulkan bahwasanya media labirin dapat diterapkan pada anak usia 4-5 tahun dalam mengembangkan kemampuan berbicara, senada dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yaitu: Penelitian yang dilakukan Zahratul Qalbi dan kawan-kawannya dengan judul penelitian “Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Bercerita di TK Negeri 1 Padang”. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian di TK N 01 Padang Baru bahwa kemampuan bercerita anak belum berkembang dengan baik. Penyebabnya adalah kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan suatu alat permainan edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan maze terhadap kemampuan bercerita anak di TK N 01 Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang

berbentuk Quasy Eksperimen. Populasi penelitian adalah anak TK N 01 Padang Baru yang berjumlah 47 orang. Tehnik pengambilan sampel yaitu purposive sampling, yaitu kelas B3 dan kelas B4 masing-masing berjumlah 10 orang anak. Hasil penelitian terlihat bahwa anak pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan maze memiliki nilai rata-rata lebih tinggi jika dibandingkan dengan anak pada kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan buku dongeng. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh (3,96) lebih besar dari (2,10) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut.⁶⁷ Serta penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Safira yang berjudul “*Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Maze Geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun*” penelitian ini dilakukan pada tahun 2021 dengan metode kuantitatif. Penelitian ini menjelaskan Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dalam kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di BKB PAUD Melur. Terjadinya peningkatan tersebut dikarenakan dalam mengenalkan bentuk geometri dilakukan dengan media maze geometri yang sebelumnya belum pernah diterapkan dalam mengenalkan bentuk geometri kepada anak. Selain itu, dalam merencanakan penggunaan media *maze* geometri mengacu pada PERMENDIKBUD Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini dalam Standar Pencapaian Perkembangan Anak, kemampuan kognif anak pada usia 4-5 tahun berada dalam Kompetensi Dasar 3.6 dimana anak mampu mengenal benda-benda di sekitarnya seperti nama, warna, bentuk, ukuran,

⁶⁷ Zahratul Qalbi dkk, *Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Bercerita di TK Negeri 1 Padang Baru*, Jurnal Pelita Paud, Vol. 4 No. 2, (2020).

pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya. Selain itu, faktor yang mendukung meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri adalah dengan adanya reward yang diberikan guru, yang membuat anak lebih semangat dan senang dalam mengikuti setiap kegiatan dengan maze geometri.⁶⁸

dan penelitian penelitian yang dilakukan oleh Anif dengan judul penelitian “*Pengembangan Media Maze Alur Tulis pada Perkembangan Motorik Halus*” pada tahun 2019 dengan menggunakan metode RND pada penelitiannya. Penelitian ini menjelaskan media maze alur tulis bisa dikatakan praktis pada perkembangan motorik halus anak karena telah memenuhi ketuntasan penilaian dalam hal kemudahan penggunaan, keamanan penggunaan dan telah terpenuhi juga ketuntasan penilaian menyenangkan bagi anak. Pada setiap penggunaan media dan keefektifan media maze alur tulis pada perkembangan motorik halus anak telah memenuhi ketuntasan kelayakan sebesar 100%.⁶⁹

Oleh karena itu media maze dapat digunakan sebagai media yang dapat mengembangkan kemampuan serta potensi-potensi yang dimiliki anak usia 4-5 tahun karena media maze dapat membuat anak tertarik, mudah membaca kata yang ada pada media serta mampu menyebutkan bentuk kata dari huruf tersebut.

⁶⁸ Safira, Safira, and Fidesrinur Fidesrinur. "Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui maze geometri pada anak usia 4-5 Tahun." *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 1.1 (2021): 1-9.

⁶⁹ Munawaroh, Anif Umi, and Arwendis Wijayanti. "Pengembangan Media Maze Alur Tulis pada Perkembangan Motorik Halus." *Jurnal Pendidikan Modern* 5.1 (2019): 12-21.

BAB V

PENUTUP

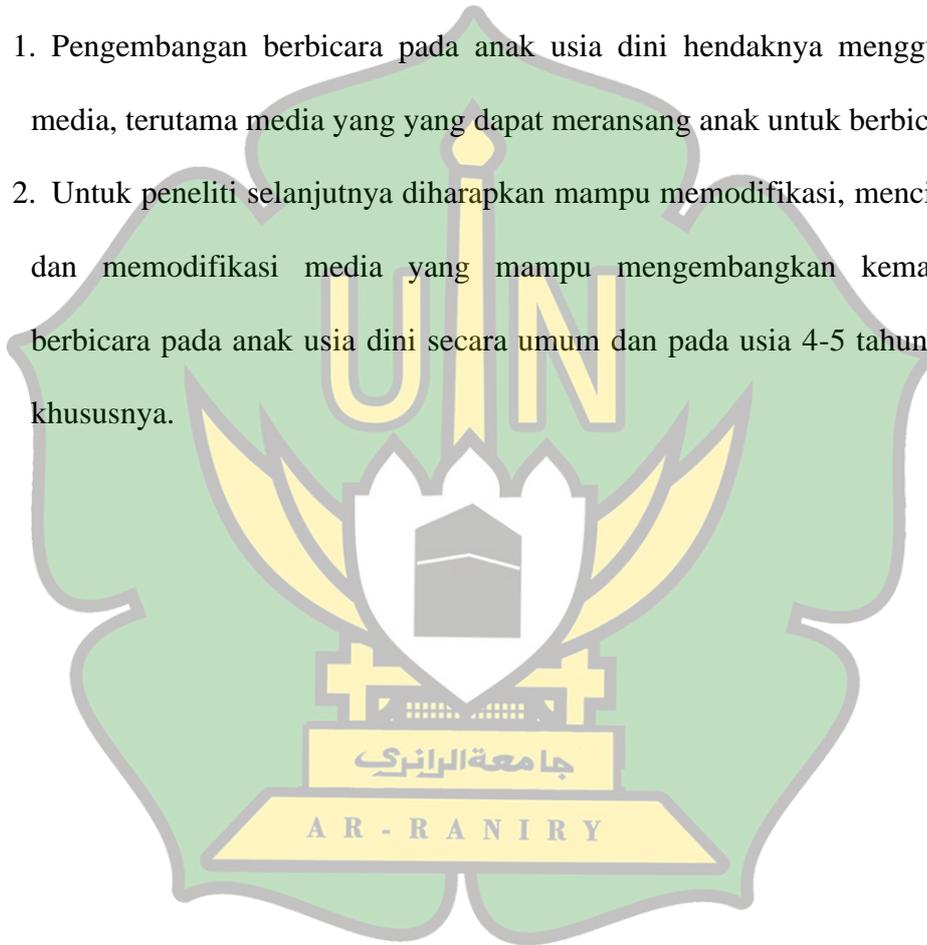
A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang “Penggunaan Media Maze dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak di TK IT Mon Kuta.” diperoleh nilai *pretest*, *post-test* kelas eksperimen A2 dan nilai *pretest*, *posttest* dengan nilai rata-rata persentase 49,00 pada kelas *postttes* dan nilai rata-rata persentase *posttes* 58,34 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata persentase *pretest* 58,33 dan nilai rata-rata persentase *post-test* 65,17. dan nilai uji normalitas berdistribusi normal dimana nilai signifikatnsi kelas eksperimen dan kelas kontrol $> 0,05$ dan hasil dari nilai uji homogenitas sebesar pada pretes kelas eksperimen 0,819 dan posttes 0,815 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai uji homogenitas sebesar 0,942 pada pretes dan posttes 0,942. Serta uji hipotesis dengan nilai 0.205 bahwa signifikansi $< 0,05$. Maka berdasarkan hipotesis pada penelitian ini menyatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya penggunaan media maze dapat mengembangkan kemampuan berbicara anak di TK IT Mon Kuta.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran dari peneliti terhadap penggunaan media labirin dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun pada anak usia dini antara lain, sebagai berikut:

1. Pengembangan berbicara pada anak usia dini hendaknya menggunakan media, terutama media yang dapat merangsang anak untuk berbicara
2. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan mampu memodifikasi, menciptakan dan memodifikasi media yang mampu mengembangkan kemampuan berbicara pada anak usia dini secara umum dan pada usia 4-5 tahun secara khususnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Imam dan Wahyu Widodo. 2017. *Penerapan Algoritma A Star (A*) Pada game Petualangan Labirin Berbasis Android*”, Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika, Vol. 3, No. 2, Desember
- Alfin Jauharoti dan Pangastuti Ratna. 2020. *Perkembangan Bahasa Pada Anak Speechdelay*, Journal of Early Childhood Education and Development. Vol. 2, No. 1
- Anggraini Dewi Denok, 2015 *Peningkatan Pengembangan Nilai Agama Dan Moral Melalui Metode Bercerita*, Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Vol 2, No 2, Universitas Trunojoyo Madura
- Anugraharto. 2018. Yulianti dan Windayani, *Tehnik Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Usia 4-6 tahun di TKN Kintelan Semarang*, vol.1
- Aprianti, Neli. 2013. *Mamfaat Story Telling dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Al-Amin.
- Ardiansyah, Muhammad. 2020. *Perkembangan Bahasa Dan Deteksi Keterlambatan Berbicara (speech delay) Pada Anak Usia Dini*. Kota Baru: Guepedia.
- Arfatin Nurrahmah dan kawan-kawan. 2007. *Pengantar Statistika 1*, Bandung: Media Sains Indonesia
- Arifadly, Saga. 2012. *Game Labirin Untuk Tes Buta Warna Berbasis Multimedia*.
- Aslindah, Andi. 2018. *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif Dan Kreatif*, (Sulawaisi Selatan: Cv Kaaffah Learning Center.
- Astawa, Gede. 2012. *Penggunaan Metode Kecerdasan Buatan Runut Maju Dalam Memecahkan Permasalahan Game Labirin*.
- Bahri, Syamsul dan Fakhry Zamzam. 2014. *Model Penelitian Kuantitatif Berbasis Sem-Amos Pengujian dan Pengukuran instrumen*, Yogyakarta: Deepublish

- Barlian, Eri. 2016. *Metodology Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Padang: Sukabina Press
- Basrowi, dan Siswandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Rineka Cipta
- Damaiyantry, Ira. 2021. *Pengembangan Media LabirinMath Story Pada Materi Statistika Siswa Kelas VIII*.
- Elizabeth, Hurlock. 1978. *Child Development Sixth Edition*, Jakarta: Erlangga, 1978
- Gahayu, Sri Asih. 2015. *Metodologi Penelitian Kesehatan Masyarakat*, Yogyakarta: Deepublsih
- Gita, Dian. 2016. *Media Papan Labirin Untuk Menstimulasi Pemerolehan Bahasa Peserta Didik Hambatan Pendengaran*. Jakarta: UNJ
- Hajrah. 2018. *Pengembangan Metode Bercerita Pada Anak Usia Dini, Administrasi PendidikanKekhususan PAUD*, Universitas Negeri Makassar.
- Hardani. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group
- Hermawan, Iwan. 2019. *Metodology Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Method*, Kuningan: Hidayatul Qur'an Kuningan
- Hidayah, Nur. 2016. *Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Di TK Kamila Singaraja*.
- Khasanah, Uswatun. 2020. *Pengantar Microteaching*, Yogyakarta: Deepublish
- Kusuma, Ahmad, Firdian Syah. 2022. *Rancangan Game Labirin Menggunakan Scartch 3 Berbasis Android*.
- Moelichaton. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Renika Cipta.
- Munajah, Rabiatul. 2021. *Modul Pedoman Bercerita (story telling) Untuk Guru Sekolah Dasar*.
- Ndiung, Sabina dan Mariana Jediut. 2020. *Pengembangan Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Berorientasi Pada Berpikir Tingkat Tinggi: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, Vol.1*

- Ni Luh, Prihanjani, dkk. 2016. *Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, Vol. 4 No. 3
- Nizamuddin, dkk. 2001. *Metodologi Penelitian*, Bengkalis: Riau Publisher
- Nuercholifah, Hanik. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Bercerita Pada Anak Kelompok A*.
- Payadna, Putu dan Gusti Agung. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistic Desain Spss*, Yogyakarta: Deepublish
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. *Tentang Kurikulum 2013 pendidikan Anak Usia Dini*, No. 137
- Permatasari, Andalusia. 2018. *Literasi Dini dengan Tehnik Bercerita*, Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Vol. 3, No 2, April
- Puspita, Riska. 2022. *Implentasi Metode Bercerita Dalam Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini 4-6 Tahun*”, Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini. Vol. 1 No. 1, Januari
- Putri, Azlin, Atika. 2012. *Studi Tentang Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Pertiwi Dwp Setda Provinsi Riau*.
- Putri, Azlin. 2012. *Studi Tentang Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun di TK Pertiwi Dwp Setda Provinsi Riau*.
- Putri, Sara. 2019. *Upaya Peingkatan Kemampuan Berbicara Melalui Penerapan Metode Story Telling Dengan Media Audio Visual Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Sekarwangi Kelurahan Skarteja*.
- Rambe, Anggita, Sri. 2021. *Peranan Storytelling Dalam Pengembangan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 4-5 Tahun*.
- Safitri, Herli dan Yaswinda. 2023. *Pengaruh Media Labirin Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak*, Vol. 5 No.1, Maret
- Shopya, Ida. 2014. *Membangun Kepribadian Anak Dengan Dongeng*, Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal.
- Siyoto, Sandu, dan M. Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing

- Siyoto, Sandu, M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*,
- Sohartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Dikti.
- Sriyanti, Ika. 2019. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia
- Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137*.
- Sunaryo Muhammad, 2015. *Upaya Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Media Poster*, Universitas Negeri Yogyakarta
- Supardi. 2013. *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian*, Jakarta: Change Publication.
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Padang: UNP Press.
- Tri, sayekti dan Pebriani Lubis. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Boneka Tangan*, Jurnal Menyongsong Transformasi Pendidikan Abad 21.
- Wawancara dengan Hj. Faridah, S.Pd, selaku Kepala Sekolah beserta guru kelas A1 Mulyana S.Pd, dan guru kelas A2 Nurismi S.Pd, TK IT MON KUTA, pada tanggal 06 Oktober 2023 pukul 09.30 wit.
- Widyastuti, Ana. 2017. *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Yuliani dan Zukhoiriyah. *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Kartu Bergambar Pada Kelompok A Paud Rusun Griya Tipar Cakung Jakarta Timur*, Jurnal Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak
- Yuliantini, Sera dkk. 2023. *Penerapan Permainan Maze Dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Motorik Kasar*, Jurnal Alwatzikhoebillah, Vol. 9 No. 2 juli
- Yusliati, Novita. 2018. *Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun*, Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 5. No. 2, November



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-11912/Un.08/FTK/Kp.07.6/11/2023

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang :
- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
 - bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
 - bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Mengingat :
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022 tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- MEMUTUSKAN
- Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa.
- KESATU : Menunjukkan Saudara :
Dewi Fitriani, M.Ed
- Untuk membimbing Skripsi
- Nama : **Khalizazia**
NIM : 170210121
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Penggunaan Media Maze untuk mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak di TK IT Mon Kuta
- KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2023 Tanggal 30 November 2022 Tahun Anggaran 2023;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 15 November 2023
Dekan,



Tembusan

- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
- Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Arsip





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-12644/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2023
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepala Sekolah TK IT Mon Kuta Desa Lambhuk Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **KHALIZAZIA / 170210121**
Semester/Jurusan : XIV / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Beurawe

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Penggunaan Media Labirin untuk Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak di TK IT Mon Kuta**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 11 Desember 2023

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,

AR-RANIRY



Berlaku sampai : 19 Januari
2024

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.



YAYASAN AL-ISHLAHIYAH
TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU
MON KUTA

Jln. T. Syarief Thayeb No. 5 A Telp. (0651) 32477, Lambhuk-Banda Aceh 23118

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor: 110/TKITMK/XIII/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hj Faridah, S.Pd

Unit Kerja : TK IT Mon Kuta

Menerangkan bahwa :

Nama : Khalizazia

NIM : 170210121

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Prodi : PLAUD

Nama mahasiswi tersebut di atas telah melakukan Penelitian untuk tugas akhir Skripsi di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mon Kuta, pada tanggal 11 s/d 14 Desember 2023. Dengan judul **Penggunaan Media Labirin Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak di TK IT Mon Kuta** demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipergunakan seperlunya.

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Banda Aceh, 14 Desember 2023
Kepala TK IT Mon Kuta



Hj Faridah, S.Pd
NIP. 196802062006042003

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

Nama Sekolah : TK IT Mon Kuta
 Kelompok/Usia : A1 dan A2 (Usia 4-5 Tahun)
 Penulis : Khalizazia
 Nama Validator : Dr. Heliati Fajriah, M.A.
 Pekerja Validator : Dosen

A. Petunjuk

Lingkari nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu

B. Penilaian ditinjau dari beberapa Aspek

No	Aspek yang di Amati	Skala Penilaian
I	FORMAT	
	1. Sistem penomoran	1. Penomoran yang tidak jelas 2. Sebagian sudah jelas 3. Seluruh penomoran nya sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian data yang sama 3. Seluruhnya sama
	4. Tampilan instrument	1. Tidak menarik 2. Hanya beberapa yang menarik 3. Seluruh bagian instrumen menarik
II	BAHASA	
	5. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat di pahami 2. Sebagian dapat di pahami 3. Dapat di pahami dengan baik
	6. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian sederhana 3. Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
	7. Kejelasan pengisian petunjuk instrument	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian jelas 3. Seluruhnya jelas
	8. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik

		3. Baik
III	KONTEN SUBSTANSI	
	9. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variable	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai 3. Seluruhnya sesuai yang di teliti
	10. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang di ambil memuat seluruh indikator 3. Lengkap dan memuat seluruh indikator

A. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

a. Lembar pengamatan ini

1. Kurang baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Baik sekali

b. Lembar pengamatan ini

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

B. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

Banda Aceh, 12 Desember 2023
Validator



Dr. Helmi Fajriah, M.A.
NIP. 197305152005012006

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK IT MON KUTA
TAHUN AJARAN 2023/ 2024

(RPPH PRETEST Kelas eksperimen dan kontrol)

Kelompok Usia : A/ 4-5 Tahun
Semester : Ganjil
Hari/ Tanggal : Senin/ 11 Desember 2023
Tema/ Sub Tema : Benda/ Benda di Sekitarku
KD : 1.1 1.2 2.2 2.3 2.7 3.6

A. Kompetensi Dasar

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya
- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
- 3.6 Mengenal huruf yang dimedia labirin

B. Materi Pembelajaran

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya
2. Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan
3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
4. Memiliki Perilaku yang mencerminkan sikap kreatif

Alat dan bahan yang digunakan untuk pembelajaran : Media labirin,

C. Materi Pembiasaan

1. Penyambutan anak dan mengucapkan salam
2. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah memulai kegiatan (doa belajar, doa sebelum dan sesudah makan)
3. Membaca Hadis dan surah pendek

4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan kalimat maaf, tolong dan terimakasih

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan awal (30 menit)

- a. Pengantaraan dan penjemputan anak
- b. Baris-berbaris
- c. Bernyanyi
- d. Bertanya tentang perasaan anak
- e. Berdo'a sebelum belajar
- f. Menjelaskan tema hari ini
- g. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan di mainkan

2. Kegiatan Inti (60 menit)

- a. Guru menampilkan media labirin yang memiliki lambang huruf dengan warna yang berbeda dan meminta anak memerhatikannya.
- b. Anak memerhatikan media yang memiliki lambang huruf abjad
- c. Guru meminta anak untuk menyebutkan huruf huruf abjad yang ada di media.
- d. Guru menilai kemampuan berbicara anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah di validasi.

3. Istirahat (30 menit)

- a. Mencuci tangan
- b. Berdo'a sebelum dan sudah makan

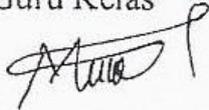
4. Kegiatan penutup (15 menit)

- a. Recalling (mengingat kembali)
 1. Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
 2. Menceritakan pengalaman saat bermain
 3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
 4. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- b. Bedo'a dan bernyanyi
- c. Salam
- d. Pulang

5. Rencana penilaian

1. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
2. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai mengacu kepada indikator sebagai pertanda perkembangan anak.

Mengetahui,
Guru Kelas

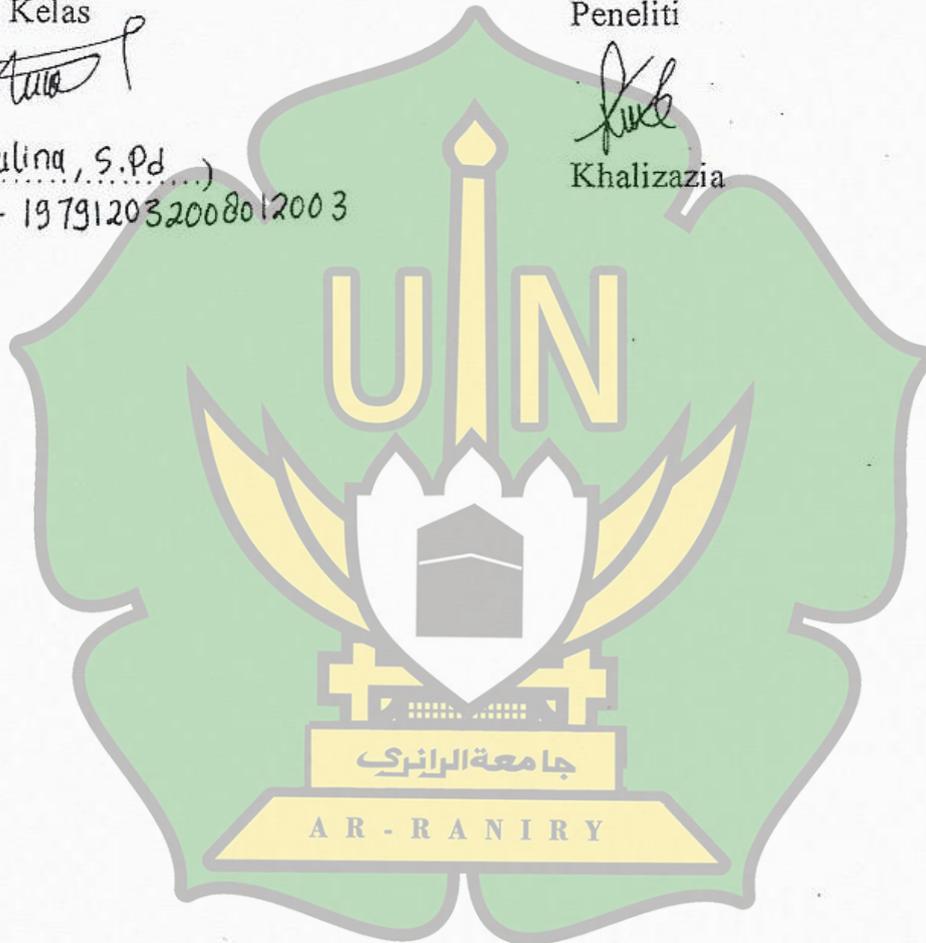


(Maulina, S.Pd...)
NIP.- 197912032008012003

Banda Aceh, 11 Desember 2023 .
Peneliti



Khalizazia



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK IT MON KUTA
TAHUN AJARAN 2023/ 2024

(RPPH *TREATMENT 1* eksperimen)

Kelompok Usia : A/ 4-5 Tahun
Semester : Ganjil
Hari/ Tanggal : Selasa/ 12 Desember 2023
Tema/ Sub Tema : Benda/ Benda di Sekitarku
KD : 1.1 1.2 2.2 2.3 2.7 3.6

A. Kompetensi Dasar

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya
- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
- 3.6 Mengenal benda-benda yang disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)

B. Materi Pembelajaran

1. Mempercayai tuhan melalui ciptaannya
2. Sikap menghargai diri, orang lain dan lingkungan
3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
5. Guru menjelaskan terlebih dahulu cara bermain dan mengenalkan gambar dan huruf yang ada dalam maze huruf tersebut

Alat dan bahan yang digunakan untuk pembelajaran : Media Labirin

C. Materi Pembiasaan

1. Penyambutan anak dan mengucapkan salam
2. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah memulai kegiatan (doa belajar, doa sebelum dan sesudah makan)
3. Membaca Hadis dan surah pendek
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan kalimat maaf, tolong dan terimakasih

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan awal (30 menit)

- a. Pengantaraan dan penjemputan anak
- b. Baris-berbaris
- c. Bernyanyi
- d. Bertanya tentang perasaan anak
- e. Berdo'a sebelum belajar
- f. Menjelaskan tema hari ini
- g. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan di mainkan

2. Kegiatan Inti (60 menit)

Kegiatan main menggunakan media Labirin

- a. Guru menampilkan kertas yang memiliki media labirin
- b. anak memperhatikan media labirin
- c. Guru meminta anak untuk memainkan media labirin dengan instruksi guru
- d. Anak memainkan kertas media labirin dengan cara mendorong bola mengikuti labirin esuai dengan peraturan yang telah dibuat bersama anak.
- e. Guru meminta anak untuk menyebutkan kata dari huruf yang ada pada media tersebut
- f. Guru menilai kemampuan bebricara anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah di validasi.

3. Istirahat (30 menit)

1. Mencuci tangan
2. Berdo'a sebelum dan sudah makan

4. Kegiatan penutup (15 menit)

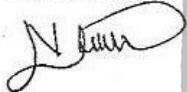
- a. Recalling (mengingat kembali)
 1. Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain

2. Menceritakan pengalaman saat bermain
 3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
 4. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- b. Bedo'a dan bernyanyi
 - c. Salam
 - d. Pulang

5. Rencana penilaian

1. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
2. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai mengacu kepada indikator sebagai pertanda perkembangan anak.

Mengetahui,
Guru Kelas



(Nurismi, S.Pd.I.)

NIP.-197804052008012005

Banda Aceh, 12 Desember 2023
Peneliti



Khalizazia

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK IT MON KUTA
TAHUN AJARAN 2023/ 2024

(RPPH TREATMENT 2 eksperimen)

Kelompok Usia : A/ 4-5 Tahun
Semester : Ganjil
Hari/ Tanggal : Rabu/ 13 Desember 2023
Tema/ Sub Tema : Benda/ Benda di Sekitarku
KD : 1.1 1.2 2.2 2.3 2.7 3.6

A. Kompetensi Dasar

- 1.2 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya
- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
- 3.6 Mengenal benda-benda yang disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)

B. Materi Pembelajaran

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanya
2. Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan
3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
5. Guru menjelaskan terlebih dahulu cara bermain alfabet maze

Alat dan bahan yang digunakan untuk pembelajaran : Media Labirin

C. Materi Pembiasaan

1. Penyambutan anak dan mengucapkan salam
2. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah memulai kegiatan (doa belajar, doa sebelum dan sesudah makan)

3. Membaca Hadis dan surah pendek
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan kalimat maaf, tolong dan terimakasih

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan awal (30 menit)

- a. Pengantaraan dan penjemputan anak
- b. Baris-berbaris
- c. Bernyanyi
- d. Bertanya tentang perasaan anak
- e. Berdo'a sebelum belajar
- f. Menjelaskan tema hari ini
- g. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan di mainkan
- h. Mengenalkan huruf abjad

2. Kegiatan Inti (60 menit)

Kegiatan main menggunakan media Labirin

- a. Guru menampilkan kertas yang memiliki media labirin
- b. anak memperhatikan media labirin
- c. Guru meminta anak untuk memainkan media labirin dengan instruksi guru
- d. Anak memainkan kertas media labirin dengan cara mendorong bola mengikuti labirin esuai dengan peraturan yang telah dibuat bersama anak.
- e. Guru meminta anak untuk menyebutkan kata dari huruf yang ada pada media tersebut
- f. Guru menilai kemampuan berbicara anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah di validasi.

3. Istirahat (30 menit) A R - R A N I R Y

1. Mencuci tangan
2. Berdo'a sebelum dan sudah makan

4. Kegiatan penutup (15 menit)

- a. Recalling (mengingat kembali)
 1. Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
 2. Menceritakan pengalaman saat bermain
 3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
 4. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari

- b. Bedo'a dan bernyanyi
- c. Salam
- d. Penutup

5. Rencana penilaian

1. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
2. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai mengacu kepada indikator sebagai pertanda perkembangan anak.

Mengetahui,
Guru Kelas


(Cut Meutia, S. Pd.)
NIP.- 198012162008012005

Banda Aceh, 13 Desember 2023

Peneliti


Khalizazia



KELAS EKSPERIMEN

1. Pretest Kelas Eksperimen



2. Treatment 1 Kelas Eksperimen



3. Treatment 2 Kelas Eksperimen



4. Posttest kelas posttes

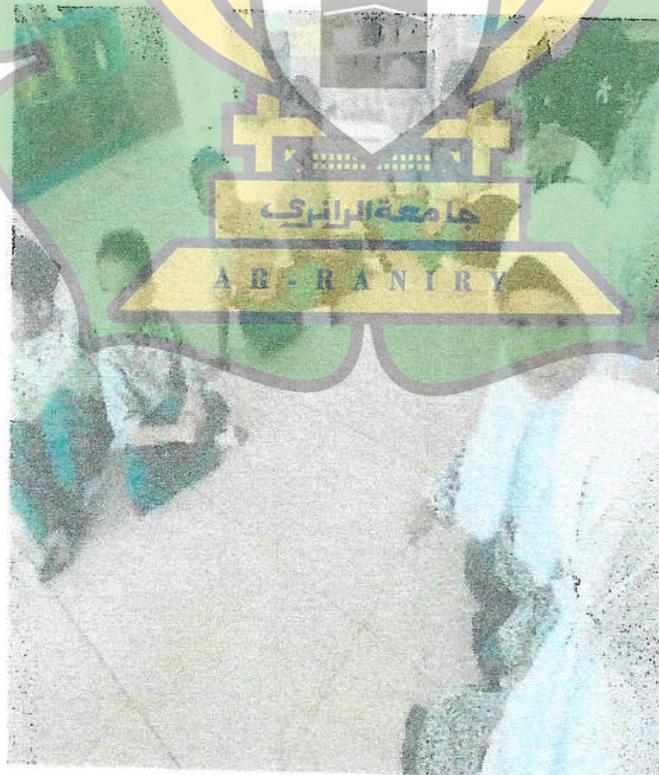


KELAS CONTROL

1. Pretest



2. posttest



LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN ANAK

Judul Penelitian : Penggunaan Media Labirin untuk Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak di TK IT Mon Kuta
 Nama Sekolah : TK IT Mon Kuta
 Semester/ Bulan : 1/
 Kelas : A1 Eksperimen dan Kontrol
 Hari/ Tanggal : 11 Desember 2023
 Nama : AZ

A. Petunjuk:

Berikan tanda kolom Keterangan dengan memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan pendapat ibu/ bapak

Pencapaian	Nilai
Perlu Bimbingan	0 – 60
Cukup	61 – 70
Baik	71 – 80
Sangat Baik	81 – 100 ¹

Tabel Pengamatan Kemampuan Berbicara Anak di TK IT Mon Kuta

No.	Subelemen	Capaian Perkembangan Anak	Pencapaian
1.	Anak mengenali dan memahami berbagai informasi	Anak belum mampu mengenali dan memahami berbagai informasi saat kegiatan media labirin.	
		Anak mulai mampu mengenali dan memahami berbagai informasi saat kegiatan media labirin.	
		Anak mampu mengenali dan memahami berbagai informasi saat kegiatan media labirin.	√
		Anak sangat mampu mengenali dan memahami berbagai informasi saat kegiatan media labirin.	
2.	mengkomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan maupun tulisan menggunakan berbagai media	Anak belum mampu mengkomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan maupun tulisan menggunakan berbagai media menggunakan media labirin	
		Anak mulai mampu mengkomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan maupun tulisan	

¹ Sumber: Asesmen dan Pembelajaran pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah, 2022:42

		menggunakan 1 media tidak hanya menggunakan media labirin	
		Anak sudah mampu mengkomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan maupun tulisan menggunakan 2 media tidak hanya menggunakan media labirin	√
		Anak sudah sangat mengkomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan maupun tulisan menggunakan berbagai media tidak hanya menggunakan media labirin	
3.	Membangun percakapan	Anak belum mampu membangun percakapan ketika menggunakan media labirin.	
		Anak mulai Membangun percakapan ketika menggunakan media labirin.	√
		Anak sudah mampu Membangun percakapan ketika menggunakan media labirin	
		Anak sangat mampu Membangun percakapan ketika menggunakan media labirin	

Sumber: Asesmen dan Pembelajaran, Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah, 2022. h. 42.

جامعة الرانري

Mengetahui,
A R - R A N I R Y

Observer/ Guru

Banda Aceh, 14 Desember 2023
Kepala TK IT Mon Kuta



(.....)
NIP.

Hj. Faridah, S.Pd
NIP. 196802062006042003

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Khalizazia
2. NIM : 170210121
3. Tempat Tanggal Lahir : Pulo Ulim/30 November 1999
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Agama : Islam
6. Kebangsaan/ Suku : Indonesia / Aceh
7. Status Perkawinan : Belum Kawin
8. Pekerjaan : Mahasiswa
9. Alamat : Desa Pulo Ulim, Kecamatan Ulim, Pidie Jaya
10. Email : khalizazia29@gmail.com
11. Orang Tua
 - a. Ayah : A. Jalil
 - b. Ibu : Iswani
 - c. Pekerjaan Ayah : Petani
 - d. Pekerjaan Ibu : IRT
12. Alamat : Pulo Ulim, Kecamatan Ulim, Pidie Jaya
13. Riwayat Pendidikan
 - a. TKN Pulo Ulim A R - R A N I : Berijazah tahun 2005
 - b. SDN Ulim : Berijazah tahun 2011
 - c. MTSN Ulim : Berijazah tahun 2014
 - d. MAN 3 Pidie Jaya : Berijazah tahun 2017
 - e. Universitas Negeri Ar-Raniry : Berijazah tahun 2024

Banda Aceh, 24 Juli 2023

Penulis



Khalizazia