

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI ANAK  
MELALUI PERMAINAN DADU BERGAMBAR  
DI TAMAN KANAK-KANAK HARAPAN BANGSA  
SIKAPAK KOTA PARIAMAN**

**SKRIPSI**

**untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**DISUSUN OLEH**

**Maria Ulva  
57303/2010**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2012**

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Program  
Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

### PENINGKATAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI ANAK MELALUI PERMAINAN DADU BERGAMBAR DI TAMAN KANAK - KANAK HARAPAN BANGSASIKAPAK KOTA PARIAMAN

Nama : Maria Ulva  
Nim/ Bp : 57303/2010  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Falkultas : Ilmu Pendidikan

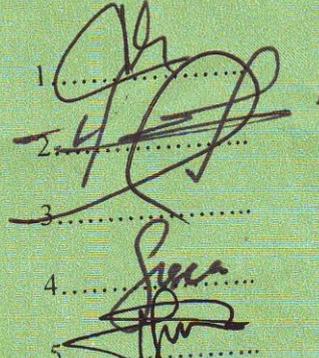
Padang, Juni 2012

Tim Penguji,

Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
2. Sekretaris : Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd
3. Anggota : Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd
4. Anggota : Rismareni Pransiska, M. Pd
5. Anggota : Serli Marlina, S. Pd

1. ....  
2. ....  
3. ....  
4. ....  
5. ....



## ABSTRAK

**Maria Ulva. 2012. Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak melalui Permainan Dadu Bergambar di TK Harapan Bangsa Kota Pariaman. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.**

Kemampuan Komunikasi anak B1 di TK Harapan Bangsa Kota Pariaman masih rendah. Hal ini disebabkan strategi guru kurang tepat dan kurang memotivasi anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak dengan melaksanakan kegiatan dadu bergambar . Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian anak kelompok B1 dengan jumlah 15 orang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan. Siklus I dan siklus II dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan disetiap siklusnya dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi.

Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata persentase peningkatan kemampuan komunikasi anak melalui permainan dadu bergambar sebelum tindakan adalah masih rendah, pada siklus I meningkat menjadi tinggi, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan komunikasi anak mengalami peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan sampai dilakukan tindakan pada siklus II.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa permainan dadu bergambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan komunikasi anak di TK Harapan Bangsa Sikapak Kota Pariaman.

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillahirabbil Alamin Penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul : Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak Melalui Permainan Dadu Bergambar di TK Harapan Bangsa Sikapak Kota Pariaman.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Studi S1 pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negri Padang.

Dalam penulisan Skripsi ini penulis menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun material. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd sebagai dosen pembimbing I, sekaligus ketua jurusan PG. PAUD yang telah memberikan perhatian dan bimbingan yang penuh dengan suasana damai, rileks dan gurauwan yang menyegarkan, arahan dan nasehat Ibu insya Allah akan menjadi pedoman penulis untuk jauh lebih baik di masa yang akan datang
2. Ibu Dahliarti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar.
3. Bapak Prof. Dr. H. Firman, Ms. Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini

4. Bapak dan Ibu Dosen Pengajar serta Karyawan/Karyawati jurusan PG-PAUD
5. Khususnya buat Ibunda yang penuh dengan kasih dan sayang, karena berkat dorongan dan motivasinya yang kuat yang membuat penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik
6. Buat Kakak-kakakku dan Adikku serta teman dan sahabat penulis yang telah begitu banyak memberi Do'a dan dorongan serta kasih yang tidak ternilai harganya bagi penulis
7. Ibu Wismarni, Ama. Pd TK selaku kepala sekolah TK Harapan Bangsa Sikapak yang membantu dan memberikan kesempatan waktu bagi penulis menyelesaikan Skripsi ini.
8. Sofia Roza sebagai teman kolaborasi yang telah membantu dan memberikan kesempatan waktu menemani dan membantu menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman Angkatan 2010 buat kebersamaan baik suka maupun duka semasa menjalani perkuliahan yang tak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga bimbingan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis skripsi ini, penulis menyadari bahwa karya ilmiah ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata penulis berharap semoga Skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya Amin yarabbal Alamin

Padang, Juni 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>halaman</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	ii
<b>KATA PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xii

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Pembatasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Rancangan pemecahan Masalah .....	4
F. Tujuan penelitian .....	4
G. Manfaat Penelitian .....	4
H. Defenisi Operasional .....	5

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Landasan Teori .....	7
1. Hakekat Anak Usia Dini .....	7
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini .....	9
2. Bahasa .....	12
3. Komunikasi .....	14
a. Pengertian Komunikasi .....	14
b. Tujuan Komunikasi .....	18
c. Jenis-jenis Komunikasi .....	18
4. Permainan .....	19
a. Pengertian Permainan .....	19
b. Syarat-syarat Permainan Yang Baik .....	21
5. Permainan Dadu Bergambar Untuk Mengembangkan Komunikasi .....	22
a. Pengertian Dadu .....	22
b. Manfaat Permainan Dadu .....	23
c. Bermain Dadu Mengembangkan Komunikasi .....	23
6. Peranan Guru Dalam Permainan Dadu Bergambar .....	24

B. Penelitian yang Relevan .....	30
C. Kerangka Konseptual .....	31
D. Hipotesis Tindakan.....	32

### **BAB III RANCANGAN PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	33
B. Subjek Penelitian .....	33
C. Prosedur Penelitian .....	33
D. Instrumentasi .....	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
F. Teknik Analisa Data.....	43

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data.....	44
1. Kondisi Awal.....	44
2. Deskripsi Siklus I.....	46
3. Deskripsi Siklus II.....	64
B. Analisis Data.....	81
C. Pembahasan.....	88

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	91
B. Implikasi.....	91
C. Saran.....	92

### **KEPUSTAKAAN**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	<b>Hal.</b>
Tabel 1. Hasil Observasi Kemampuan Komunikasi Anak pada Kondisi Awal(SebelumTindakan).....	44
Tabel 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak Melalui Dadu Bergambar pada Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan).....	49
Tabel 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak Melalui Dadu Bergambar pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan).....	53
Tabel 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak Melalui Dadu Bergambar pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan).....	57
Tabel 5. Hasil Wawancara Anak pada Permainan Dadu Bergambar pada Siklus I ( Setelah Tindakan ).....	59
Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Observasi Perbandingan Tingkat Pencapaian dalam Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak melalui Permainan Dadu Bergambar pada Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3.....	61
Tabel 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak Melalui Dadu Bergambar pada Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan).....	67
Tabel 8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak Melalui Dadu Bergambar pada Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan).....	70
Tabel 9. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak Melalui Dadu Bergambar pada Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan).....	74
Tabel 10. Hasil Rekapitulasi Observasi Perbandingan Tingkat Pencapaian dalam Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak melalui Permainan Dadu Bergambar pada Siklus II Pertemuan 1, 2 dan 3.....	76

Tabel 11.	Hasil Wawancara Anak pada Siklus II ( Setelah Tindakan ).....	80
Tabel 12	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak (Kategori Sangat Tinggi)	83
Tabel 13	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak (Tinggi)	85
Tabel 14	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak (Rendah)	86

## DAFTAR GRAFIK

	<b>Hal.</b>
Grafik 1. Hasil Observasi Kemampuan Komunikasi Anak pada Kondisi Awal(SebelumTindakan).....	46
Grafik 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak Melalui Dadu Bergambar pada Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan).....	50
Grafik 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak Melalui Dadu Bergambar pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan).....	54
Grafik 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak Melalui Dadu Bergambar pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan).....	58
Grafik 5. Hasil Rekapitulasi Observasi Perbandingan Tingkat Pencapaian dalam Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak melalui Permainan Dadu Bergambar pada Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3.....	63
Grafik 6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak Melalui Dadu Bergambar pada Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan).....	68
Grafik 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak Melalui Dadu Bergambar pada Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan).....	71
Grafik 8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak Melalui Dadu Bergambar pada Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan).....	75
Grafik9. Hasil Rekapitulasi Observasi Perbandingan Tingkat Pencapaian dalam Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak melalui Permainan Dadu Bergambar pada Siklus II Pertemuan 1, 2 dan 3.....	77

Grafik 10	Perbandingan Tingkat Pencapaian hasil belajar anak melalui Permainan Dadu Bergambar pada Siklus I dan II.....	79
Grafik 11	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak (Kategori sangat tinggi)	84
Grafik 12	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak (Kategori Tinggi)	85
Grafik 13	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak (Rendah)	87

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Taman kanak-kanak ( TK ) merupakan lembaga Pendidikan Formal pertama yang dimasuki anak. Hal ini sejalan dengan UU RI No. 20 tahun 2003 tentang sistim Pendidikan nasional BAB 6 pasal 28 ayat 3 yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak ( TK ) Raudhatul Athfal ( RA ) atau bentuk lain yang sederajat.

Pada saat memasuki TK merupakan saat pertama kali anak keluar dari lingkungan keluarga dan berjumpa dengan orang-orang yang asing baginya. Situasi ini menuntut perhatian dan strategi khusus dari guru agar anak senang tinggal dan melakukan aktifitas sekolah atau sederajat. Usia 4-6 tahun adalah umur yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak-anak. Bermain di TK diharapkan tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan kognitif jasad. Tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, oleh karenanya dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Bagi anak bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan karena bermain bisa menimbulkan bermacam-macam pertanyaan. Melalui bermain anak merasa nyaman, dan dapat mendorong keberanian mengembangkan imajinasi serta dapat berekspresi. Sesuai dengan prinsip belajar di TK yaitu bermain sambil belajar, serta belajar seraya bermain. Bagi anak bermain itu menyenangkan, karena bermain bisa menimbulkan berbagai macam pertanyaan. Melalui permainan anak merasa nyaman dan dapat mendorong keberanian mengembangkan imajinasi serta dapat berekspresi. Untuk mencapai tujuan

tersebut diperlukan alat atau sarana bermain bagi anak dalam mengembangkan kegiatan dan kemampuan lainnya. Adapun alat serta sarana sangat dibutuhkan oleh anak dalam bermain di TK. Media ini dapat mengembangkan potensi yang ada pada anak seperti bahasa, kognitif, emosi, motorik halus, sosial.

Bahasa merupakan sistem yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis dan dibaca, sedangkan simbol-simbol verbal dapat diucapkan dan didengar. Anak dapat memanipulasi simbol-simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berpikirnya, sedangkan komunikasi adalah hal yang sangat penting bagi anak, komunikasi berfungsi sebagai penghubung antara guru dengan anak dan anak dengan orang tua.

Namun kenyataannya berdasarkan pengamatan selama ini di TK Harapan Bangsa Sikapak Kecamatan Pariaman Utara Kota Pariaman ditemukan berbagai fenomena yang menghambat perkembangan anak dalam berkomunikasi antara lain, anak diam saja dalam belajar, anak tidak berani bertanya dan menjawab pertanyaan guru, anak tidak mau belajar dalam kelompok, kurangnya penguasaan kosa kata pada anak, juga belum tersedianya alat permainan yang sesuai dengan perkembangan anak sehingga anak kurang betah bermain karena alat permainan yang agak kurang memberikan perasaan senang. Kreatifitas anak akan berkembang jika anak mempunyai ide pokok pikiran yang baru sehingga pengalaman dan pengetahuannya itu akan diungkapkan dalam bentuk kata-kata.

Fenomena lain yang terlihat adalah belum kreatifnya guru dalam mengajarkan permainan dan kurang menguasai isi permainan. Sehingga anak menjadi malas atau cepat bosan. Interaksi antara anak dengan anak yang lainnya, serta interaksi anak dengan guru kurang berjalan dengan baik karena anak lebih bermain secara individual.

Untuk menguasai secara mendalam tentang upaya peningkatan aktifitas belajar anak tersebut. Maka diperlukan suatu aksi nyata dalam bentuk kerangka ilmiah dalam bentuk penelitian tindakan kelas yang mengangkat dalam sebuah judul penelitian “ Peningkatan kemampuan komunikasi anak melalui permainan dadu bergambar” di TK Harapan Bangsa Sikapak Kecamatan Pariaman Utara.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas maka penulis ingin mengidentifikasi masalah ini yaitu :

1. Kurangnya penguasaan kosa kata pada anak.
2. Anak diam saja dalam belajar.
3. Anak tidak berani bertanya dan menjawab pertanyaan guru.
4. Kurangnya alat permainan di TK

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan di atas maka penulis membatasi penelitian ini pada “anak diam saja dalam belajar serta tidak berani bertanya dan menjawab pertanyaan”.

#### **D. Rumusan Masalah.**

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas maka dapat dirumuskan sebagai berikut “ bagaimana cara permainan dadu dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak ?

#### **E. Rancangan Pemecahan Masalah**

Berkaitan dengan perumusan masalah maka peneliti akan mengaplikasikan kegiatan bermain dadu untuk meningkatkan komunikasi pada anak di TK Harapan Bangsa Sikapak

#### **F. Tujuan penelitian.**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan kemampuan komunikasi anak melalui permainan dadu bergambar di TK Harapan Bangsa Sikapak kecamatan Pariaman Utara Kota Pariaman.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Secara teoritis hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pembelajaran di TK khususnya dalam meningkatkan aktifitas bermain dan belajar anak.

Melalui penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut ;

1. Bagi pendidikan anak usia dini untuk memahami perkembangan anak-anak.
2. Bagi orang tua sebagai sumbangan pemikiran dan penjelasan dalam memilih alat permainan.

3. Bagi sekolah untuk dapat melengkapi sarana dan prasarana permainan yang bermanfaat bagi anak.
4. Bagi peneliti untuk lebih lanjut memberikan masukan kepada ranah penelitian sehingga diharapkan ada penelitian lanjutan tentang peningkatan kemampuan berkomunikasi pada anak, baik pada bidang yang sama fariabel lainnya.
5. Bagi masyarakat untuk meningkatkan perhatian dan partisipasi dalam pembelajaran anak usia dini.

## **H. Definisi Operasional**

1. Komunikasi dalam permainan dadu

Komunikasi dalam permainan dadu bergambar ini adalah anak bisa atau mampu berbicara secara lisan dengan sesama teman bermainnya, dengan guru dan orang tua. Kemampuan ini memberikan gambaran tentang kesanggupan anak menyusun berbagai kosa kata yang telah dikuasainya menjadi suatu rangkaian pembicaraan yang tepat dan jelas.

2. Permainan dadu bergambar

Dadu bergambar adalah permainan untuk menyebutkan gambar yang ada pada mata dadu dengan keputusan yang terdapat pada mata dadu bagian atas setelah anak dadu digelindingkan keluar, kemudian dikomunikasikan sehingga interaksi antara guru dengan anak terjadi.

Dengan melakukan kegiatan bermain dadu pada anak usia dini diharapkan dapat mengembangkan anak dalam berkomunikasi sesama teman. Penggunaan dadu pada permainan ini dianjurkan pada anak,

karena permainan mempunyai banyak gambar untuk merangsang anak berkomunikasi. Dengan melakukan kegiatan bermain dadu diharapkan komunikasi pada anak dapat di stimulus semenjak dini dan akan membantu anak dalam kehidupan selanjutnya.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### E. Landasan Teori

##### 1. Hakekat Anak Usia Dini

###### a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak adalah unik, demikian pendapat para ahli, baik ahli psikologi, ahli pendidikan, maupun ahli lainnya yang mendalami tumbuh kembang anak, khususnya pada anak usia dini, sehingga hari ini masih banyak bermunculan temuan-temuan terbaru yang berkaitan dengan profil dan karakteristik anak ( Nugraha 2005 ).

Perilaku dan perwujudan anak dipengaruhi oleh lingkungan, artinya perilaku yang muncul sesungguhnya merupakan *refleksi* dari dinamika kehidupan kita. Bisa jadi kehidupan anak hari ini akan berbeda dengan kehidupan hari esok, begitu pula dengan kebutuhannya.

Erikson dalam Nugraha ( 2005 ) anak adalah makhluk aktif dan penjelajah yang adaptif, selalu berupaya untuk mengontrol lingkungannya. Jadi masa kanak-kanak merupakan gambaran awal manusia sebagai seorang manusia, tempat dimana kebaikan dan sifat buruk kita yang tertentu dengan lambat, namun jelas berkembang dan mewujudkan dirinya.

Jean Piaget dalam Nugraha mengemukakan bahwa anak usia dini adalah seorang pengkonstruk yaitu seorang penjelajah yang aktif, selalu ingin tahu, selalu menjawab tantangan lingkungan sesuai dengan *interpretasi* ( penafsirannya ) tentang ciri-ciri yang esensial yang ditampilkan oleh lingkungan tersebut. Jadi anak adalah penjelajah yang memiliki rasa ingin

tahu yang tinggi tentang apa yang dilihatnya sesuai dengan apa yang ditafsirkan oleh lingkungan yang ada disekitarnya.

Anak usia dini adalah petualang yang kuat dan tegar, yang senang menjelajahi berbagai kemungkinan yang ada dilingkungannya seraya mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. ( Fauzia Aswin Hadist, 1999 ) dalam Nugraha 2005. Jadi berdasarkan atas pendapat para ahli diatas maka ada beberapa hal yang dapat dijadikan intisari dari berbagai pendapat yaitu anak adalah makhluk atau individu yang memiliki potensi-potensi yang baik, dimana dengan potensi yang dimilikinya itu anak berkembang melalui kegiatan dan berintegrasi dengan lingkungan sekitar.

Anak usia dini adalah makhluk yang aktif dan dinamis, kebutuhan-kebutuhan jasmaniah dan rohaniannya anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi dengan bermain ( Montolalu, 2005 ). Dari uraian diatas disimpulkan bahwa anak selalu aktif dan dinamis karena itu anak selalu dikelilingi dengan permainan-permainan yang akan membuat semua kebutuhannya terpenuhi dengan baik.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

## b. Karakteristik Anak Usia Dini

Ada beberapa karakteristik anak usia dini yang menonjol dalam kaitannya dengan aktifitas belajar. Karakteristik anak yang dimaksud adalah

### 1) Anak bersifat unik

Anak berbeda satu sama lain. Anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas atau kemampuan dan latar belakang kehidupan masing-masing. Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi atau diperkirakan, pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

### 2) Anak bersifat egosentris

Anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Bagi anak yang masih egosentris, sesuatu itu akan penting sepanjang hal tersebut terkait dengan dirinya.

### 3) Anak bersifat aktif dan energik

Anak lazimnya senang melakukan aktifitas. Selama terjaga dari tidur, anak seolah-olah tak pernah lelah, tak pernah bosan dan tak pernah berhenti dari aktifitas, terlebih lagi kalau anak dihadapkan pada suatu kegiatan yang baru dan menantang. Keingin tahu yang besar dari anak merupakan salah satu pendorong bagi mereka untuk terus melakukan kegiatan tanpa mengenal kata lelah dan bosan.

### 4) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal

Dengan rasa ingin tahu yang kuat ini, anak usia dini cenderung banyak memperhatikan, membicarakan dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal yang baru. Anak sering memunculkan pertanyaan yang mungkin tidak pernah kita duga.

5) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang

Terdorong dengan rasa ingin tahu yang kuat, anak lazimnya senang menjelajah, mencoba dan mempelajari hal-hal baru. Ia senang membongkar pasang alat-alat mainan yang baru dibelinya. Kadang-kadang ia terlibat secara intensif dalam kegiatan memperhatikan, memainkan dan melakukan sesuatu dengan benda-benda yang dimilikinya.

6) Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif dan spontan

Perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya. Ia akan marah kalau ada yang membuatnya jengkel, ia akan menangis kalau ada yang membuatnya sedih dan ia pun akan memperlihatkan wajah yang ceria kalau ada sesuatu yang membuatnya bergembira tak peduli di mana dan dengan siapa ia berada.

7) Anak senang dan kaya fantasi/daya khayal

Anak senang dengan hal-hal yang imajinatif/sifatnya berhayal. Dengan karakteristik ini, anak tidak saja senang terhadap cerita-cerita khayal yang disampaikan orang lain, tapi ia sendiri juga senang

bercerita kepada orang lain. Kadang-kadang dia bahkan dapat bercerita melebihi pengalaman aktualnya atau nyata pada usianya, kadang bertanya tentang hal-hal yang gaib sekalipun

8) Anak masih mudah frustrasi

Umumnya anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan. Ia mudah menangis atau marah bila keinginannya tidak terpenuhi. Kecendrungan perilaku anak seperti ini terkait dengan sifat egosentrisnya yang masih kuat, sifat spontanitasnya yang masih tinggi, serta rasa empatinya yang masih terbatas.

9) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu.

Sesuai dengan perkembangan cara berfikirnya anak lazimnya belum memiliki rasa pertimbangan yang matang termasuk berkenaan dengan hal-hal yang membahayakan. Ia kadang-kadang melakukan sesuatu yang membahayakan dirinya dan orang lain.

10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek

Anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menarik dan menyenangkan. Ia masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu dalam jangka waktu yang lama. Jangan terlalu berharap banyak anak akan tahan jika harus memperhatikan segala hal yang ingin kita berikan kepada anak. Apabila jika kita melakukannya dengan monoton.

11) Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman

Anak senang melakukan berbagai aktifitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya. Ia senang mencari tahu tentang berbagai hal, mempraktekkan berbagai kemampuan dan keterampilan, serta mengembangkan konsep dan keterampilan baru. Namun tidak seperti orang dewasa, anak cenderung banyak belajar dari pengalaman melalui interaksi dengan benda atau orang lain daripada belajar dari symbol dan kata-kata.

12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Anak usia dini semakin berminat terhadap orang lain. Ia mulai menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya. Ia memiliki penguasaan perbendaharaan kata yang cukup untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Minat anak usia dini berteman dengan orang lain harus difasilitasi oleh guru dengan merancang dan menyusun kegiatan belajar yang mengkondisikan anak untuk belajar bersama, saling mambantu, tolong menolong sehingga anak belajar untuk memupuk sikap kebersamaan.

## 2. Bahasa

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia umumnya dan dalam kegiatan berkomunikasi khususnya. Banyak ungkapan-ungkapan yang dikemukakan untuk menggambarkan bagaimana pentingnya bahasa bagi manusia. Seperti dikemukakan oleh Laird dalam Dhieni mengemukakan bahwa tiada kemanusiaan tanpa bahasa dan tidak ada peradaban tanpa bahasa lisan

( 1975 ). Manusia tidak berpikir hanya dengan memahami hasil pemikiran kita kalau tidak diungkapkan dengan menggunakan bahasa baik secara lisan maupun tulisan.

Bahasa adalah sistem symbol yang teratur untuk mentrasfer arti tersebut. Dengan demikian bahasa adalah suatu modifikasi komunikasi yang meliputi system simbol khusus yang dipahami dan digunakan sekelompok individu untuk mengkomunikasikan berbagai ide dan informasi ( Dhieni, 2005 )

Demikian pula halnya peranan bahasa bagi anak. Bahasa memberikan sumbangan yang pesat dalam perkembangan anak menjadi manusia dewasa. Dengan bantuan bahasa, anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi dalam kelompok. Pribadi itu berpikir, berperasaan, bersikap, berbuat serta memandang dunia dan kehidupan seperti masyarakat sekitarnya. Sesungguhnya dengan peranan penting bahasa dalam kehidupan Halliday dalam Dhieni ( 1978 ) mengemukakan beberapa fungsi bahasa bagi anak. Fungsi-fungsi tersebut adalah sebagai berikut.

1. Fungsi instrumental, bahasa digunakan sebagai alat perpanjangan tangan  
“Tolong ambilkan pensil “
2. Fungsi regulative; bahasa digunakan untuk mengatur orang lain “Jangan ambil bukuku!”
3. Fungsi interaksional; bahasa digunakan untuk bersosialisasi “Apa kabar?”
4. Fungsi personal; bahasa digunakan untuk mengungkapkan perasaan, pendapat, dan sebagainya, “Saya senang sekali!”

5. Fungsi heuristic/mencari informasi; bahasa digunakan untuk bertanya. “Apa itu?”
6. Fungsi imajinatif; bahasa digunakan untuk memperoleh kesenangan, misalnya, bermain-main dengan bunyi, irama.
7. Fungsi representative; bahasa digunakan untuk memberikan informasi/ menyampaikan fakta. “Sekarang hujan.”

Jadi, bahasa merupakan medium yang paling penting dalam komunikasi manusia. Bahasa bersifat unik sekaligus bersifat universal bagi manusia. Dalam kenyataan kegiatan sehari-hari kita amati pula bahwa hanya manusialah yang mampu menggunakan komunikasi verbal dan kita amati pula bahwa manusia mampu mempelajarinya. Inilah yang menyebabkan tingkah laku manusia secara esensial berbeda dengan tingkah laku binatang.

Tingkah laku bahasa adalah satu di antara bentuk yang paling memberi ciri pada tingkah laku insan. Tingkah insan ini tergambar dengan suasana adanya pengiriman dan penerima. Pengirim bisa dalam bentuk pembicaraan atau penulis, sedangkan penerima bisa dalam bentuk pengedar atau pembaca. Jadi, keterampilan yang harus dimiliki anak mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak atau mendengarkan, berbicara, menulis dan membaca.

### 3. Komunikasi

#### a. Pengertian Komunikasi

Komunikasi tidak terbatas pada bahasa Verbal. Beberapa ahli berpendapat ketika terdapat beberapa orang bersama dalam suatu tempat pasti terjadi komunikasi. Sekalipun mereka tidak berbicara, namun hal

tersebut merupakan bentuk lain dan komunikasi yang dapat diekspresikan melalui bahasa tubuh, ekspresi wajah dan suara-suara non linguistic ( misalnya mengguman atau menggerutu ).

Komunikasi adalah istilah umum yang merujuk pada istilah yang lebih khusus yaitu bahasa. Komunikasi merupakan pemindahan suatu arti melalui suara, tanda, bahasa tubuh dan symbol

Komunikasi adalah suatu proses ketika informasi disampaikan pada orang lain melalui symbol-simbol, tanda atau tingkah laku. Hamdani ( 201 : 56 ) mengemukakan bahwa komponen dalam komunikasi terdiri dari :

- a. Komunikator / pengirim pesan.  
Yang menjadi komunikasi dalam hal ini adalah guru, anak, atau kelompok.
- b. Komunikan / penerima pesan  
Penerima pesan merupakan orang yang menerima berita dan lambing.
- c. Pesan  
Berita yang disampaikan oleh pengirim pesan melalui lambang, pembicara, gerakan atau sikap.
- d. Media  
Sarana atau saluran dari komunikasi dapat berupa media, audio, visual, audio visual dan alat permainan.
- e. Umpan Balik.  
Reaksi komunikasi sebagai dampak/pengaruh dari pesan yang disampaikan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Berkomunikasi dengan anak baik verbal maupun non verbal sangat diperlukan baik di sekolah maupun di rumah. Komunikasi akan menjembatani hubungan yang harmonis antara guru, orang tua anak, serta bisa membantu menyelesaikan masalah-masalah yang timbul. Permasalahan yang tidak tuntas sering kali menjadi penghambat perkembangannya secara psikis dan mental. Padahal kedua faktor ini sangat penting untuk menunjang masa depannya.

Berkomunikasi dengan anak tidak selalu harus berhubungan dengan hal-hal yang bersifat serius. Dimulai dari hal-hal yang kecil yang menyenangkan misalnya seputar dunia bermainnya, kegiatan yang paling disukai selain bermain, teman-temannya, atau tayangan televisi yang sering ditontonnya. Dimasa kanak-kanak, komunikasi verbal merupakan hal terpenting yang harus dilakukan orang dewasa secara proaktif karena simasa inilah anak belajar banyak hal, termasuk berbicara, ngobrol dan bercerita. Selain itu anak juga akan meniru banyak hal dari lingkungan-lingkungan terdekat, terutama orang tua dan keluarga.

Komunikasi berasal dari bahasa latin (*Communicare* atau *Communis*) yang memiliki arti sama atau menjadi milik bersama.

Subianto 2011 mengemukakan pengertian komunikasi pada anak usia ini adalah dimulai dengan kemampuan anak mencetak, menggambar, membuat huruf atau tulisan yang besar dan apa yang dilaksanakan oleh anak mencerminkan pikiran anak dan kemampuan anak membaca disini sudah muncul, pada usia ke delapan anak sudah mampu membaca dan sudah mulai berfikir tentang kehidupan.

Roben J.G. dalam Oktafiandy 2011. "Komunikasi adalah kegiatan perilaku atau kegiatan penyampaian pesan atau informasi tentang pikiran atau perasaan." Davis dalam Oktafiandy 2011. "Komunikasi adalah sebagai pemindahan informasi dan pengertian dari satu orang ke orang lain.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa komunikasi kegiatan menyampaikan pesan atau informasi tentang pikiran atau perasaan dari satu orang keorang lain.

Komunikasi anak bermula dengan menggunakan gerakan dan isyarat untuk menunjukkan keinginannya secara bertahap dan berkembang menjadi komunikasi melalui ujaran yang tepat dan jelas. Hal ini dapat terlihat sejak awal perkembangan dimana bayi mengeluarkan bunyi "ocehan" yang kemudian berkembang menjadi system simbol bunyi yang bermakna ( Dhieni dkk 2005 : 3.3 ).

Kempuan berkomunikasi merupakan kemampuan anak untuk berbicara secara lisan dengan orang lain. Kemampuan ini memberikan gambaran tentang kesanggupan anak menyusun berbagai kosa kata yang telah dikuasai menjadi suatu rangkaian pembicaraan secara berstruktur. Seperti menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, berapa, dimana, mengapa, dan bagai mana secara sederhana.

Komunikasi yang dapat dilakukan pada usia sekolah ini adalah tetap masih memperhatikan tingkat kemampuan bahasa anak yaitu menggunakan kata-kata sederhana yang spesifik, menjelaskan sesuatu yang membuat ketidakjelasan pada anak atau sesuatu yang tidak diketahui, pada usia ini keingintahuan pada aspek fungsional dan prosedural dari objek tertentu sangat tinggi. Maka jelaskan arti, fungsi dan prosedurnya, maksud dan tujuan dari sesuatu yang ditanyakn secara jelas dan jangan menyakiti atau mengancam sebab ini akan membuat anak tidak mampu berkomunikasi secara efektif.

b. Tujuan Komunikasi

Hewitt dalam Oktafiandy (1981), menjabarkan tujuan dari komunikasi secara spesifik. Sebagai berikut :

1. Mempelajari atau mengajarkan sesuatu
2. Mengungkapkan Perasaan
3. Menyelesaikan Sebuah Masalah
4. Mencapai sebuah tujuan
5. Menstimulasi minat pada diri sendiri atau orang lain.

Berdasarkan uraian di atas maka tujuan komunikasi adalah mengungkapkan atau mempelajari sesuatu perasaan dalam menyelesaikan sebuah masalah untuk mencapai sesuatu tujuan sesuai minat yang ada pada diri anak.

c. Jenis – Jenis Komunikasi

Pada dasarnya komunikasi digunakan untuk meningkatkan aktifitas hubungan antara manusia atau kelompok. Jenis – Jenis Komunikasi Terbagi Menjadi 2 yaitu : Komunikasi verbal dan Komunikasi Non Verbal

Komunikasi Verbal adalah Komunikasi yang menggunakan kata – kata. Komunikasi Verbal Mencakup Aspek – Aspek Berupa :

1. Vocabulary (Perbendaharaan Kata – Kata)
2. Rasing ( Kecepatan)
3. Intonasi Suara

4. Humor
5. Singkat dan Jelas
6. Timing

Dari uraian di atas maka komunikasi verbal mencakup tentang kata-kata dan intonasi yang di miliki oleh anak untuk berbicara dengan orang lain di sekitarnya dengan singkat dan jelas.

Komunikasi Non Verbal adalah Komunikasi yang penyampaiannya tanpa kata – kata, dapat dikatakan menggunakan bahasa Tubuh.

Komunikasi Non Verbal Mencakup Aspek – Aspek berupa :

1. Ekspresi Wajah
2. Kontak Mata
3. Sentuhan
4. Postur tubuh dan Gaya Berjalan
5. Sound (Suara isyarat pada tubuh)
6. Gerak Isyarat

Dari uraian di atas maka dapat di simpulkan bahwa komunikasi non verbal adalah komunikasi yang tidak menggunakan kata-kata tetapi menggunakan bahasa tubuh seperti ekspresi wajah, mata, tangan, sentuhan dan gerakan.

#### 4. Permainan

##### a. Pengertian Permainan

Permainan merupakan bentuk dari pengembangan kreatifitas anak dalam bermain, anak bisa melatih kemampuan berkomunikasi dengan cara

mendengarkan berbagai macam bunyi, mengucap berbagai suku kata, memperjelas kata, berbicara dengan kata bahasa.

Melalui permainan anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti : membina hubungan dengan orang lain, berperilaku sesuai tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebayanya, dapat memahami tingkah laku sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya.

Berdasarkan uraian di atas di simpulkan bahwa dengan permainan anak memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya. Anggapan Sudono ( 2005 : 47 ) permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi pada anak.

Eliyati ( 2005 : 62) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Agar alat permainan dapat di gunakan. Sebagai mana mestinya dan tidak berbahaya bagi anak, maka orang tua, pengasuh, guru, perlu mengetahui kesesuaian alat permainan yang akan digunakan dengan tingkat kematangan anak dan peralatan apa saja yang dapat digunakan serta tidak berbahaya bagi anak.

Jadi berdasarkan atas pendapat ahli di atas yang dikatakan alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya dapat menimbulkan rasa senang dan gembira pada dirinya.

Secara inti fungsi alat permainan menurut santoso ( 2005 : 62 ) adalah :

(a) Melatih panca indera supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungan (b) melatih emosionalnya (c) menanamkan nilai agama (d) melatih kecerdasan intelektual anak (e) menanamkan nilai agama (f) melatih keterampilan anak menggunakan alat bermain (g) melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreatifitas dan tanggung jawab anak (h) mengembangkan fantasi, imajinasi dan idealisme anak (i) memperkenalkan dan membiasakan hidup sehat dan bersih (j) melatih sikap sosial (k) mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam membaca, menulis, dan berhitung (l)mengenal bentuk benda, warna, dan garis melalui gambar, benda atau yang lainnya.

Berdasarkan hal tersebut di atas dapat dikemukakan karena permainan berguna untuk melatih panca indera anak dengan cara mengenal berbagai macam bentuk huruf, gambar dan warna serta melatih kecerdasan emosional, karena dapat memberikan rasa senang atau gembira pada anak.

b. Syarat-syarat permainan yang baik dalam Zulkifli L. 2005

1. Mudah dibongkar pasang

Alat permainan yang mudah dibongkar pasang, dapat diperbaiki sendiri lebih ideal dari mobil-mobilan yang dapat bergerak sendiri. Alat-alat permainan yang dijual ditoko lebih banyak menjadi bahan tontonan dari pada berfungsi sebagai alat permainan. Anak-anak tidak tertarik oleh bagus dan sempurnanya alat permainan yang di produksi di pabrik itu.

2. Mengembangkan daya fantasi

Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, yang memberikan kepada anak kesempatan untuk mencoba dan melatih daya fantasi. Sesuai dengan ajaran pendidikan modern. Alat-alat yang dapat menunjang

perkembangan fantasi itu misalnya bak pasir, tanah liat, kertas berwarna, papan tulis dan sebagainya

### 3. Tidak berbahaya

Para ahli yang telah meneliti jenis alat-alat permainan sependapat tentang alat permainan yang suka mendatangkan bahaya bagi anak-anak yaitu tangga, sepeda beroda tiga, jungkat-jungkitan, gunting yang runcing ujungnya, pisau yang tajam, kompor dan sebagainya.

## 5. Permainan Dadu Bergambar untuk Mengembangkan Komunikasi.

### a. Pengertian dadu

Rosantini Ensiklopedia Nasional Indonesia, (2004 : 212) dijelaskan bahwa dadu adalah sebuah benda kecil yang berbentuk kubus yang terbuat dari berbagai bahan, termasuk tulang atau gading. Tiap penampang dadu diberi titik terdiri dari 1 – 6. Jumlah titik pada muka yang berlawanan selalu 7

Dadu dikenal semenjak zaman romawi kuno. Konon bila kaisar hendak bertempur ia lebih dahulu melempar dadu untuk melihat nasibnya kemudian memutuskan strateginya. Semenjak itu orang mengenal satu ungkapan *Alen Jacta Est* ( dadu telah dilemparkan ) yang kemudian berarti keputusan telah diambil.

Menurut Ramadhan ( dalam kamus Bahasa Indonesia, 2001 : 103) dadu adalah kubus kecil berisi enam ( biasanya terbuat dari kayu, tulang atau gading ) pada keenam sisinya diberi mata satu sampai enam yang diatur

sedemikian rupa sehingga dua sisi yang berhadapan selalu berjumlah tujuh ( digunakan dalam permainan judi dan sebagainya )

Merujuk dari hal di atas, maka penulis mencoba memodifikasi dadu tersebut sehingga menjadi dadu yang dapat mengembangkan kemampuan komunikasi anak. Dalam hal ini tiap penampang dadu tidak diberi titik tetapi diberi gambar.

#### b. Manfaat Permainan Dadu

- 1) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki oleh anak
- 2) Membantu anak mengenal bermacam-macam warna
- 3) Mengetahui huruf dan kata
- 4) Mengetahui konsep bentuk
- 5) Mengembangkan kognitif
- 6) Membantu anak berkomunikasi

Dari kesimpulan di atas maka dapat diambil manfaat dari dadu adalah untuk mengembangkan seluruh konsep dan dimensi-dimensi yang ada pada anak usia dini.

#### c. Bermain dadu mengembangkan komunikasi.

Bermain adalah kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak sehari-hari, karena bermain pada anak sama dengan bekerja pada orang dewasa (Prayitno, 2005 : 92 ) bermain dapat menurunkan stress pada anak, media yang baik bagi anak untuk berkomunikasi dan mengenal lingkungannya.

Bagi anak bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan karena bisa menimbulkan bermacam-macam pertanyaan. Melalui bermain anak merasa nyaman, dan dapat mendorong keberanian, mengembangkan imajinasi serta dapat berekspresi.

Permainan dadu ini akan dapat membuat anak mengungkapkan dan menyampaikan sesuatu yang mereka lihat, mengasah keterampilan teka-teki juga mengasah ketekunan anak. Ketika anak memainkan dadu, anak-anak akan memperhatikan dengan seksama. Media ini mempunyai kekuatan ( power ) tersendiri, karena menarik, jelas, menantang, mempunyai nilai seni dan sebagainya. Secara tak langsung meningkatkan aktifitas belajar dan bermain anak yang ditopang oleh rasa keingintahuan. Anak lebih tertarik untuk berdiri kedepan kelas untuk melihat, mengamati, menunjukan dari suatu objek yang dilihatnya.

##### 5. Peranan Guru dalam Permainan Dadu Bergambar.

Peranan guru sangat penting demi tercapainya tujuan sesuai dengan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran dengan pendekatan, peranan guru dalam pembelajaran terpadu adalah sebagai perencana, pelaksanaan dan sekaligus evaluator. Peranan lain yang harus dilakukan guru sebagai pendidik, pembimbing dan pelatih adalah sebagai korektor, inspirator, informatory, organisator, motivator, inisiator, fasilitator, pembimbing, pengelola kelas, demonstrator, mediator dan supervisor.

### 1. Guru TK sebagai Perencana

Perencanaan guru dalam pembelajaran terpadu adalah guru merencanakan suatu kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan bersama anak didik.

### 2. Guru TK sebagai Pelaksana

Setelah rencana pembelajaran selesai disusun maka tugas guru selanjutnya adalah melaksanakan apa yang telah direncanakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif, sebaiknya guru memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Kembangkan rencana yang telah kita susun dan perhatikan kejadian atau peristiwa spontan yang ditunjukkan oleh anak terhadap materi yang dipelajari pada hari itu.
- b. Melaksanakan penilaian terhadap minat dan pemahaman anak mengenai tema tersebut dengan menggunakan pengamatan, wawancara, diskusi kelompok maupun contoh hasil kerja anak.
- c. Bantu anak untuk memahami tentang isi dan proses kegiatan pembelajaran.
- d. Lakukan percakapan dengan anak tentang hal-hal yang berkaitan dengan tema sehingga kita dapat mengetahui seberapa jauh pemahaman anak tentang tema yang dipelajari pada hari itu.
- e. Bantu dan doronglah anak untuk memuaskan rasa ingin tahunya tentang hal-hal yang ingin diketahuinya dengan cara menjawab pertanyaannya atau memberikan kesempatan pada anak untuk

mencari dan menemukan jawaban melalui kegiatan eksplorasi terhadap lingkungan sekitarnya.

- f. Adakan kerjasama dengan orang tua atau keluarga secara timbal balik mengenai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, informasikan tema kepada pihak orang tua atau keluarga sehingga orang tua ikut serta mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

### 3. Guru TK sebagai Evaluator

Peranan guru Tk sebagai evaluator adalah melakukan penilaian terhadap proses kegiatan belajar dan penilaian hasil kegiatan. Penilaian dilakukan secara observasi dan pengamatan terhadap cara belajar anak baik individu atau kelompok. Tujuan penilaian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan yang dicapai oleh anak. Hasil karya anak dapat kita pajang ditempat pemajangan sebagai tanda hasil kegiatan yang telah dilakukan, hal ini dapat membangun rasa kebangsaan pada diri anak dan dapat memotivasi untuk menghasilkan karya yang lebih baik lagi.

Guru sebagai evaluator harus melihat penilaian sebagai suatu kesempatan untuk menggambarkan pengalaman anak didik. Setelah mempelajari dan memahami penjelasan mengenai peranan guru, tampaklah bahwa tugas dan tanggung jawab seorang guru TK tidaklah mudah dalam kegiatan pembelajaran terpadu. Peranan lain yang harus dilakukan guru sebagai pendidik, pembimbing dan pelatih adalah :

- a. Korektor

Guru harus bisa melakukan penilaian mana yang baik dan mana nilai yang buruk, sehingga guru dapat menilai dan mengoreksi semua tingkah laku, sikap dan perbuatan anak didik. Jadi peran guru TK sebagai korektor ialah mengembangkan kemampuan berperilaku melalui kebiasaan-kebiasaan yang baik dan menghindari kebiasaan-kebiasaan buruk.

b. Inspirator

Guru harus dapat memberikan perhatian yang baik bagi kemajuan belajar anak didik. Disini peran guru ialah menuangkan ide-ide atau gagasan atau melakukan inovasi pembelajaran guna kemajuan anak didik. Misalnya menciptakan atau mengembangkan berbagai media, alat maupun metode-metode pembelajaran.

c. Informatory

Guru memberikan informasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, selain metode yang telah diprogramkan sesuai kurikulum. Kemudian guru harus mengembangkan dirinya dengan terus belajar tentang kemajuan-kemajuan teknologi agar tidak “gagap teknologi” dan memiliki ilmu yang luas diberbagai hal.

d. Organisator

Guru memiliki kegiatan pengelolaan akademik, menyusun tata tertib sekolah dan menyusun kalender akademik. Semua kegiatan harus diorganisasikan dengan baik sehingga tercapai efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

e. Motivasi

Guru hendaknya dapat mendorong anak didik agar lebih bersemangat dan aktif dalam belajar, motivasi ini lebih efektif bila dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan anak.

f. Inisiator

Peran guru sebagai pencetus ide-ide dalam kemajuan pendidikan dan pembelajaran. Guru harus mampu mengembangkan dan memberi sumbangan pemikiran demi kemajuan pendidikan mulai dari yang terkecil seperti dalam kelas dan sampai yang terbesar dalam lingkup sekolah maupun wilayah yang lebih luas lagi.

g. Fasilitator

Sebagai fasilitator guru hendaknya menyediakan fasilitas yang memudahkan kegiatan belajar dan dapat menenangkan atau bisa membangkitkan anak didik untuk bereksplorasi serta menyalurkan minat dan keingintahuannya secara aktif.

h. Pembimbing

Bimbingan yang diberikan guru sebaiknya sesuai dengan kebutuhan anak didik. Jika dilihat anak tersebut mampu melaksanakan tugasnya, namun dia tampak manja atau tidak mau melakukannya maka cobalah untuk bersikap tegas dengan meminta anak untuk mencoba melakukannya sendiri dahulu sampai anak itu benar merasa membutuhkan bantuan barulah guru membantunya.

i. Demonstrator

Dalam kegiatan pembelajaran tidak semua materi pelajaran dapat dipahami oleh anak mengingat kemampuan setiap anak berbeda-beda. Untuk materi yang sulit dipahami oleh anak didik, sebaiknya guru memperagakan sehingga dapat membantu anak yang belum memahami materi tersebut. Untuk materi yang cukup berbahaya dilakukan oleh anak sendiri, sebaiknya guru bertindak sebagai demonstrator.

j. Pengelola Kelas

Penegelola kelas menunjukkan pada kegiatan-kegiatan yang menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal bagi terjadinya proses belajar mengajar, termasuk pengaturan tempat duduk, ventilasi, pengaturan cahaya dan pengaturan penyimpanan barang.

k. Mediator

Guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan dalam berbagai bentuk dan jenisnya, baik media material maupun non material. Sehingga guru dapat menentukan media yang paling sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain sebagai mediator, guru juga sebagai penengah dalam proses belajar anak didik khususnya saat kegiatan diskusi kelompok.

### 1. Supervisor

Guru dapat membantu, memperbaiki dan menilai secara kritis terhadap proses pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki supervisor selain posisinya ada juga karena pengalaman, pendidikan, kecakapan atau keterampilan yang dimilikinya atau memiliki sifat-sifat kepribadian yang menonjol dari pada orang-orang disuperfisinya. Dengan peran guru sebagai supervisor, guru juga harus memiliki kesadaran untuk dapat menilai kinerjanya sendiri untuk meningkatkan kegiatan pembelajarannya.

## **F. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Hendra Rahmat ( 2011 ) yang berjudul “ peningkatan pembelajaran keterampilan berbicara melalui model pakem di TK Alfalah Bukittinggi. Permasalahan yang ditemui di TK Alfalah Bukittinggi adalah kurangnya media penunjang untuk meningkatkan komunikasi anak. Sebelum tindakan , kemampuan berkomunikasi pada anak 69.8 % , pada siklus I 78,3 % dan siklus II meningkat 88,33%.

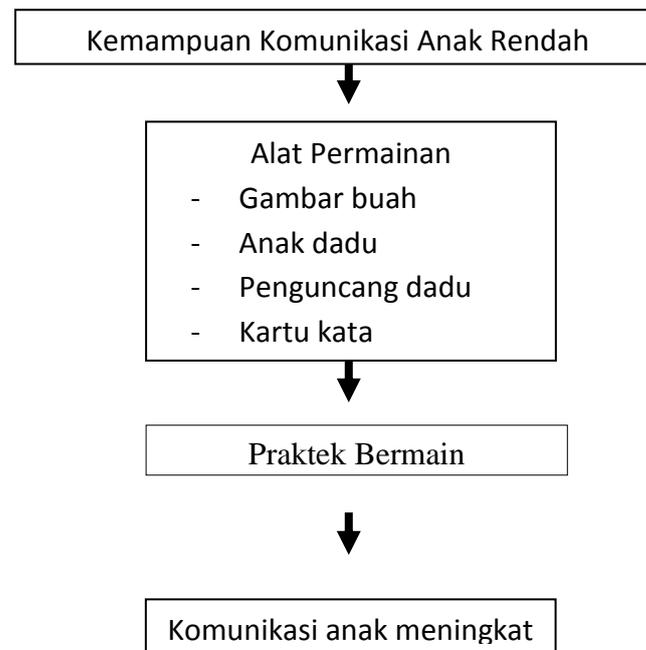
Reni Yunita ( 2011 ) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak melalui permainan dadu huruf di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kubang Lubuk Basung. Permasalahan yang di temukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Lubuk Basung adalah kurang berfariasinya media dan alat peraga yang digunakan guru dalam memberikan pelajaran pada murid TK serta anak merasa tertekan dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka cepat bosan

dan kurangnya rasa ingin tahu anak dalam pembelajaran bahasa. Sesudah melaksanakan pada siklus II bahasa anak meningkat menjadi 85 %

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti lakukan yaitu sama-sama melatih komunikasi anak, namun dengan bahan atau media yang berbeda. Penelitian yang peneliti lakukan berjudul “ Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak Melalui Permainan Dadu Bergambar”. Penelitian ini dilakukan di TK Harapan Bangsa Sikapak. Bahan yang digunakan adalah dadu dan gambar sesuai dengan tema.

#### **G. Kerangka Konseptual**

Strategi/metode pembelajaran meningkatkan komunikasi anak melalui peranan dadu. Salah satu kegiatan permainan yang disukai oleh anak dengan melalui permainan dadu. Alat permainan dadu sangat disukai oleh anak-anak karena menarik dan sudah dikenal oleh anak. Dengan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan dalam kegiatan penggunaan permainan dadu maka diharapkan dapat meningkatkan komunikasi pada anak. Secara konseptual peningkatan komunikasi anak melalui permainan dadu dapat dilihat dalam kerangka konseptual sebagai berikut:



#### **H. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan uraian penulis dapat membuat hipotesis tindakan : melalui permainan dadu meningkatkan komunikasi dengan berbagai gambar sesuai tema yang dekat dengan anak maka permainan dadu akan dapat meningkatkan komunikasi pada anak di TK Harapan Bangsa Sikapak

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat diambil kesimpulan:

1. Permainan dadu bergambar dapat menjadi salah satu alternatif untuk peningkatan kemampuan komunikasi di TK Harapan Bangsa Kecamatan Pariaman Utara Kota Pariarnan pada usia prasekolah umur 4-5 tahun.
2. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk perbaikan proses pembelajaran, sehingga guru dapat mengembangkan kemampuan komunikasi secara sistematis.
3. Penelitian ini diperoleh dan hasil observasi/ pengamatan kegiatan anak selama melakukan permainan dadu bergambar dilihat dari sebelum tindakan sampai pada siklus II adalah 11,11% sebelum tindakan, setelah siklus I 28,88% dan 86,66% setelah siklus II.
4. Setelah dilakukan siklus II terhadap permainan dadu bergambar terlihat meningkatkannya keberhasilan aspek dibandingkan dengan siklus I.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan kajian teori maka implikasi pada penelitian ini adalah:

1. Aplikasi permainan dengan dadu bergambar dapat menjadi salah satu alternatif yang sangat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan

komunikasi anak semenjak dini.

2. Selama ini dalam memberikan satu nasehat pada anak hanya memakai metode ceramah yang membuat anak bosan dan tidak tertarik akan hal yang disampaikan tetapi setelah penelitian ini telah terbukti bahwa dengan permainan dadu bergambar dapat memberikan pesan atau nasehat secara tidak langsung kepada anak, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan komunikasi dengan baik dan benar.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian, ada beberapa saran yang dapat diambil diantaranya adalah:

1. Guru dapat menerapkan permainan dadu bergambar ini di TK Harapan Bangsa Kecamatan Pariaman Utara Kota Pariaman dapat digunakan dan diterapkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran,
2. Sehubungan dengan dadu bergambar dapat meningkatkan keterampilan komunikasi anak, sebaiknya guru yang mengajar di TK Harapan Bangsa Kecamatan Pariaman Utara perlu memahami cara pembelajaran.
3. Pada permainan sebaiknya anak disuruh untuk mencobakan kembali permainan dadu bergambar kembali yang telah diperagakan dan menyuruh anak untuk mencari gambar yang tampil, hal ini dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak dan juga menumbuhkan rasa percaya diri anak.
4. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan komunikasi melalui permainan dadu bergambar.

5. Pada proses pembelajaran sebaiknya guru menciptakan suasana mengajar yang menyenangkan untuk anak, agar dapat meningkatkan komunikasi anak dan imajinasi anak dalam mengembangkan ekspresi diri anak tersebut.
6. Kepada pihak TK Harapan Bangsa Kecamatan Pariaman Utara hendaknya melengkapi media untuk pengembangan komunikasi anak.
7. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan tindakan untuk mengungkap lebih jauh makna dari kegiatan dadu bergambar yang dapat mengembangkan semua aspek.
8. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
9. Untuk peneliti sendiri dapat meningkatkan proses belajar mengajar ke arah yang lebih baik, dan dapat mengetahui perkembangan setiap anak.

## KEPUSTAKAAN

- Aisyah, Siti, Dkk. 2007. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Ari kunto, Suharsimi. 1989. *Menejemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- .....2006. *Prosedur penelitian suatu Pendekatan Praktik*.  
Jakarta : Rineka Cipta
- ..... 2007. *Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ) untuk Guru,  
kepada Sekolah, Pengawas dan Penilai*. Yogyakarta : Universitas Negri
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003  
Tentang sistim Pendidikan Nasional*. Jakarta : Dik Dasman
- ..... 2007. *Persiapan Membaca dan Menulis Permulaan melalui  
Permainan*. Jakarta : Depdiknas
- Dhieni, Nurbiana, Dkk. 2005. *Motode Pengembangan Bahasa*. Jakarta :  
Universitas Terbuka.
- Eliyati, Cucu. 2005. *Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*.  
Jakarta : Depdiknas
- Hamdani, Arief Gunawan. 2010. *Komunikasi*. Jakarta : Salemba Empat
- Hernawan, Asep Herry. Dkk. 2005. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta :  
Universitas Terbuka
- Kamtini, dkk. 2005. *Bermain melalui gerak dan lagu di taman Kanak-kanak*.  
Jakarta : Depdiknas
- Mendiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di TK*.  
Jakarta : Dikdasmen.
- Montolalu, Dkk. 2005. *Bermain dan Permaianan Anak*. Jakarta : Universitas  
Terbuka
- Nugraha, Ali. 2005. *Perkembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*.  
Jakarta : Depdiknas.
- Oktafiandy, Hadi. 2011. *Komunikasi*. Diakses dari  
<http://undevelopedworld.blogspot.com/2011/12/pengertian-komunikasi.html>  
tgl 6 Maret 2012
- prayitno, Elida. 2005. *Anak Usia Dini dan Usia SD*. Padang : Angkasa Raya

- Ramadhan, Syahrul. 2001. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya : Ikhtiar.
- Rosantini, Triana. 2004. *Ensiklopedi Nasional*. Jakarta : PT. Delta Pamungkas.
- Santoso, Jaya. 2005. *Permainan Anak*. Jakarta : Maju Bersama
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Soekrisno, Bayu. 2008. *Komunikasi Verbal dan Nonverbal*. Jakarta : Cipta Madya
- Subianto, Teguh. 2011. *Komunikasi Anak Usia Dini*. Diakses dari [http://undevelopedworld.blogspot.com/2011/12/pengertian-komunikasi Anak Usia Dini.html](http://undevelopedworld.blogspot.com/2011/12/pengertian-komunikasi-Anak-Uusia-Dini.html) tgl 14 Juni 2012
- Sudono, Anggani. 2005. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta : RT Grasindo.
- Zulkifli L. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

**LEMBAR PENGAMATAN**  
**Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak Melalui Permainan**  
**Dadu Bergambar Pada Kondisi Awal**  
**(Sebelum Tindakan)**

No.	Nama Anak	Aspek		
		1	2	3
1.	Rahen Fernanda Hidayat	ST	T	ST
2.	Alya Putri Pratama	T	R	R
3.	Farel Ardiansyah	T	T	T
4.	Gema Aqila Al Husein	R	R	R
5.	Diahtul Adha	R	R	R
6.	Jihadul Ikhlas	T	ST	T
7.	Dian Lestari	R	R	R
8.	Laila Fauziah	ST	ST	R
9.	Intan Berliani	R	R	R
10.	Yoga Hernanda Pratama Putra	R	R	R
11.	Ariq Alaziz	R	R	R
12.	Delfia Syahuri	R	R	R
13.	Faiz alfaruqi	R	R	R
14.	Bayudi Saputra	R	R	R
15.	Anisa Rahmah	R	R	R

**Aspek yang dinilai:**

1. Anak mampu menyebutkan gambar yang ada di dadu
2. Anak mampu mengungkapkan kalimat sederhana
3. Anak bisa menjawab pertanyaan

**Kriteria Penilai:**

1. Sangat Tinggi (ST)
  - Bekerja mandiri
  - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
  - Bekerja mandiri
  - Terdapat sedikit kesalahan
3. Rendah (R)
  - Bekerja masih perlu bimbingan
  - Masih terdapat banyak kesalahan

**LEMBAR PENGAMATAN**  
**Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak Melalui Permainan**  
**Dadu Bergambar pada Siklus I Pertemuan I**  
**(Setelah Tindakan)**

No.	Nama Anak	Aspek		
		1	2	3
1.	Rahen Fernanda Hidayat	ST	ST	ST
2.	Alya Putri Pratama	T	T	ST
3.	Farel Ardiansyah	T	T	T
4.	Gema Aqila Al Husein	R	R	R
5.	Diahtul Adha	ST	ST	T
6.	Jihadul Ikhlas	T	ST	R
7.	Dian Lestari	ST	T	T
8.	Laila Fauziah	T	R	R
9.	Intan Berliani	R	R	R
10.	Yoga Hernanda Pratama Putra	R	R	R
11.	Ariq Alaziz	R	R	R
12.	Delfia Syahuri	R	R	R
13.	Faiz alfaruqi	R	R	R
14.	Bayudi Saputra	R	R	R
15.	Anisa Rahmah	R	R	R

**Aspek yang dinilai:**

1. Anak mampu menyebutkan gambar yang ada di dadu
2. Anak mampu mengungkapkan kalimat sederhana
3. Anak bisa menjawab pertanyaan

**Kriteria Penilai:**

1. Sangat Tinggi (ST)
  - Bekerja mandiri
  - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
  - Bekerja mandiri
  - Terdapat sedikit kesalahan
3. Rendah (R)
  - Bekerja masih perlu bimbingan
  - Masih terdapat banyak kesalahan

**LEMBAR PENGAMATAN**  
**Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak Melalui Permainan**  
**Dadu Bergambar pada Siklus I Pertemuan 2**  
**(Setelah Tindakan)**

No.	Nama Anak	Aspek		
		1	2	3
1.	Rahen Fernanda Hidayat	ST	ST	ST
2.	Alya Putri Pratama	ST	ST	ST
3.	Farel Ardiansyah	ST	ST	ST
4.	Gema Aqila Al Husein	R	R	R
5.	Diahtul Adha	ST	ST	ST
6.	Jihadul Ikhlas	ST	T	T
7.	Dian Lestari	T	T	T
8.	Laila Fauziah	T	R	T
9.	Intan Berliani	T	T	T
10.	Yoga Hernanda Pratama Putra	R	R	R
11.	Ariq Alaziz	R	T	T
12.	Delfia Syahuri	T	R	R
13.	Faiz alfaruqi	R	R	R
14.	Bayudi Saputra	T	R	R
15.	Anisa Rahmah	R	R	R

**Aspek yang dinilai:**

1. Anak mampu menyebutkan gambar yang ada di dadu
2. Anak mampu mengungkapkan kalimat sederhana
3. Anak bisa menjawab pertanyaan

**Kriteria Penilai:**

1. Sangat Tinggi (ST)
  - Bekerja mandiri
  - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
  - Bekerja mandiri
  - Terdapat sedikit kesalahan
3. Rendah (R)
  - Bekerja masih perlu bimbingan
  - Masih terdapat banyak kesalahan

**LEMBAR PENGAMATAN**  
**Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak Melalui Permainan**  
**Dadu Bergambar pada Siklus I Pertemuan 3**  
**(Setelah Tindakan)**

No.	Nama Anak	Aspek		
		1	2	3
1.	Rahen Fernanda Hidayat	ST	ST	ST
2.	Alya Putri Pratama	ST	ST	ST
3.	Farel Ardiansyah	ST	T	ST
4.	Gema Aqila Al Husein	T	T	T
5.	Diahtul Adha	ST	ST	T
6.	Jihadul Ikhlas	ST	ST	ST
7.	Dian Lestari	T	T	T
8.	Laila Fauziah	T	R	T
9.	Intan Berliani	R	T	T
10.	Yoga Hernanda Pratama Putra	R	R	R
11.	Ariq Alaziz	R	R	R
12.	Delfia Syahuri	R	R	R
13.	Faiz alfaruqi	R	R	R
14.	Bayudi Saputra	T	T	T
15.	Anisa Rahmah	R	R	R

**Aspek yang dinilai:**

1. Anak mampu menyebutkan gambar yang ada di dadu
2. Anak mampu mengungkapkan kalimat sederhana
3. Anak bisa menjawab pertanyaan

**Kriteria Penilai:**

1. Sangat Tinggi (ST)
  - Bekerja mandiri
  - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
  - Bekerja mandiri
  - Terdapat sedikit kesalahan
3. Rendah (R)
  - Bekerja masih perlu bimbingan
  - Masih terdapat banyak kesalahan

## LEMBAR PENILAIAN

Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak melalui  
Permainan Dadu Bergambar pada Siklus II Pertemuan 1  
(Sesudah Tindakan)

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai		
		1	2	3
1.	Rahen Fernanda Hidayat	ST	ST	ST
2.	Alya Putri Pratama	ST	ST	ST
3.	Farel Ardiansyah	ST	ST	ST
4.	Gema Aqila Al Husein	T	T	T
5.	Diahtul Adha	ST	ST	ST
6.	Jihadul Ikhlas	ST	ST	ST
7.	Dian Lestari	ST	ST	ST
8.	Laila Fauziah	ST	ST	ST
9.	Intan Berliani	ST	T	T
10.	Yoga Hernanda Pratama Putra	T	T	T
11.	Ariq Alaziz	T	T	T
12.	Delfia Syahuri	R	R	T
13.	Faiz alfaruqi	R	R	R
14.	Bayudi Saputra	R	R	R
15.	Anisa Rahmah	R	R	R

### Aspek yang dinilai:

- 1 Anak mampu menyebutkan gambar yang ada di dadu
- 2 Anak mampu mengungkapkan kalimat sederhana
- 3 Anak bisa menjawab pertanyaan

### Kriteria Penilai:

1. Sangat Tinggi (ST)
  - Bekerja mandiri
  - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
  - Bekerja mandiri
  - Terdapat sedikit kesalahan
3. Rendah (R)
  - Bekerja masih perlu bimbingan
  - Masih terdapat banyak kesalahan

## LEMBAR PENILAIAN

Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak melalui  
Permainan Dadu Bergambar pada Siklus II Pertemuan 2  
(Sesudah Tindakan)

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai		
		1	2	3
1.	Rahen Fernanda Hidayat	ST	ST	ST
2.	Alya Putri Pratama	ST	ST	ST
3.	Farel Ardiansyah	ST	ST	ST
4.	Gema Aqila Al Husein	ST	ST	ST
5.	Diahtul Adha	ST	ST	ST
6.	Jihadul Ikhlas	ST	ST	ST
7.	Dian Lestari	ST	ST	ST
8.	Laila Fauziah	ST	ST	ST
9.	Intan Berliani	ST	T	T
10.	Yoga Hernanda Pratama Putra	ST	ST	ST
11.	Ariq Alaziz	T	T	T
12.	Delfia Syahuri	T	T	T
13.	Faiz alfaruqi	T	T	R
14.	Bayudi Saputra	R	R	R
15.	Anisa Rahmah	R	R	R

### Aspek yang dinilai:

- 1 Anak mampu menyebutkan gambar yang ada di dadu
- 2 Anak mampu mengungkapkan kalimat sederhana
- 3 Anak bisa menjawab pertanyaan

### Kriteria Penilai:

1. Sangat Tinggi (ST)
  - Bekerja mandiri
  - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
  - Bekerja mandiri
  - Terdapat sedikit kesalahan
3. Rendah (R)
  - Bekerja masih perlu bimbingan
  - Masih terdapat banyak kesalah

**LEMBAR PENILAIAN**  
**Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak melalui**  
**Permainan Dadu Bergambar pada Siklus II Pertemuan 3**  
**(Sesudah Tindakan)**

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai		
		1	2	3
1.	Rahen Fernanda Hidayat	ST	ST	ST
2.	Alya Putri Pratama	ST	ST	ST
3.	Farel Ardiansyah	ST	ST	ST
4.	Gema Aqila Al Husein	ST	ST	ST
5.	Diahtul Adha	ST	ST	ST
6.	Jihadul Ikhlas	ST	ST	ST
7.	Dian Lestari	ST	ST	ST
8.	Laila Fauziah	ST	ST	ST
9.	Intan Berliani	ST	ST	ST
10.	Yoga Hernanda Pratama Putra	ST	ST	ST
11.	Ariq Alaziz	ST	ST	ST
12.	Delfia Syahuri	ST	ST	ST
13.	Faiz alfaruqi	ST	T	ST
14.	Bayudi Saputra	ST	T	T
15.	Anisa Rahmah	T	R	R

**Aspek yang dinilai :**

- 1 Anak mampu menyebutkan gambar yang ada di dadu
- 2 Anak mampu mengungkapkan kalimat sederhana
- 3 Anak bisa menjawab pertanyaan

**Kriteria Penilai:**

1. Sangat Tinggi (ST)
  - Bekerja mandiri
  - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
  - Bekerja mandiri
  - Terdapat sedikit kesalahan
3. Rendah (R)
  - Bekerja masih perlu bimbingan
  - Masih terdapat banyak kesalahan