

**MENGEMBANGKAN BAHASA EKSPRESIF
ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN *DICE GAME***

**(Study Deskriptif Pada Anak Kelompok Bermain Di KB. Istiqamah
Kecamatan Bandung Wetan, Kota Bandung Tahun Ajaran 2018/2019)**

TESIS

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Pada Program Studi Magister Pendidikan Masyarakat**



**Oleh:
Suzi Soliati
NIM: 17105003**

**PROGRAM PASCA SARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN MASYARAKAT
INSTITUTE KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN SILIWANGI
CIMAHI
2019**

LEMBAR PENGESAHAN

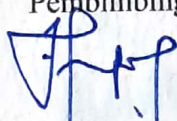
**MENGEMBANGKAN BAHASA EKSPRESIF
ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN *DICE GAME***

**(Study Deskriptif Pada Anak Kelompok Bermain di KB. Istiqamah
Kecamatan Bandung Wetan, Kota Bandung Tahun Ajaran 2018/2019)**

Oleh:
Suzi Soliati
NIM. 17105003

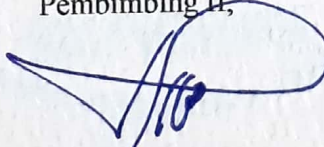
Disahkan oleh:

Pembimbing I,



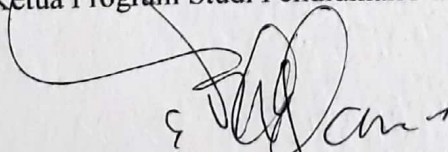
Dr. Hj. Euis Eti Rohaeti, M.Pd
NIP. 196812091993032002

Pembimbing II,



Dr. Hj. Tita Rosita, M.Pd
NIDN. 410115501

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Masyarakat



Prof. Dr. H. Enceng Mulyana, M.Pd
NIDN . 0410034402

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Tesis saya ini, asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Magister Pendidikan baik di IKIP Siliwangi Cimahi maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Tesis ini, adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai nara sumber dalam naskah yang disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan norma yang berlaku.

Bandung, Juli 2019

Yang Membuat Pernyataan,

A green rectangular stamp with the text "METERAI TEMPEL" at the top, a serial number "7ACZLAF75870383" in the middle, and "6000 ENAM RIBU RUPIAH" at the bottom. A handwritten signature in blue ink is written over the stamp.

Suzi Soliati
NIM.17105003

ABSTRAK

Teori yang melandasi dalam penelitian ini, yaitu : (1) Menurut Vygotsky bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori kategori berpikir. (2) Menurut Hurlock bahwa permainan adalah proses aktivitas fisik atau psikis yang menyenangkan dan menggembirakan. Permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan. Berdasarkan teori tersebut bahwa penelitian tentang “Mengembangkan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Dice Game*”, dilatar belakangi oleh kenyataan bahwa kemampuan berbahasa ekspresif anak masih sangat rendah, anak masih kesulitan dalam bercerita, bertanya dan dalam mengungkapkan keinginannya. Guru sebagai pendidik masih dirasakan kurang optimal dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya hasil yang diharapkan dalam proses pembelajaran khususnya dalam perkembangan bahasa ekspresif anak tidak tercapai. Bahasa ekspresif menjadi hal yang penting untuk dikembangkan oleh pendidik, salah satunya dengan melaksanakan pembelajaran melalui pendekatan belajar sambil bermain. Penelitian dilakukan di kelompok bermain Istiqamah. Penelitian difokuskan pada pengembangan bahasa ekspresif anak melalui permainan *Dice Game* ditinjau dari perencanaan, proses, hasil dan evaluasi serta faktor pendukung dan penghambatnya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Penyajian secara deskriptif ini, mengetengahkan data yang diperoleh dari kepala sekolah, pendidik dan peserta didik di kelompok bermain Istiqamah. Kemudian data tersebut diinterpretasikan dan dianalisis dengan menggunakan model Miles dan Huberman. Subjek data yang diambil dari penelitian ini adalah sampel total, yaitu: 1 orang kepala sekolah, 2 orang pendidik dan peserta didik sebanyak 15 anak di kelompok bermain Shafa Marwah. Berdasarkan analisa data, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) perencanaan kegiatan permainan *Dice Game* untuk mengembangkan bahasa ekspresif di KB Istiqamah sudah melibatkan semua komponen sehingga visi, misi dan tujuan lembaga tercapai, (2) Seluruh komponen di KB Istiqamah mendukung secara aktif program sekolah, sehingga mampu mengembangkan bahasa ekspresif anak, (3) Hasil dan evaluasi program pengembangan bahasa ekspresif mampu mengungkapkan kesesuaian proses program pengembangan bahasa ekspresif dengan rencana yang telah dibuat, (4) Dukungan dari seluruh komponen lembaga dalam program pengembangan bahasa ekspresif pada anak merupakan modal besar bagi lembaga yang harus dimanfaatkan oleh lembaga. Rekomendasikan diberikan kepada (1) Guru, (2) Kepala sekolah, (3) Ditjen PAUD formal, nonformal dan Informal Kemendiknas, (4) Program Studi Pendidikan Luar Sekolah IKIP Cimahi, (5) Peneliti lain.

Kata kunci: Bahasa Ekspresif, permainan *Dice Game*

ABSTRACT

The theory underlying this research, namely: (1) According to Vygotsky language is a tool for expressing ideas and language also produces concepts and categories of thinking categories. (2) According to Hurlock that the game is a fun and joyful process of physical or psychological activity. Games for children is an activity that is very pleasant, raises excitement and as a place to express what the child feels. Based on the theory that the research on "Developing Expressive Languages of Early Childhood Through Game Dice Games", motivated by the fact that children's expressive language skills are still very low, children are still having difficulty telling stories, asking questions and expressing their wishes. Teachers as educators are still felt to be less than optimal in the learning process which in the end the expected results in the learning process especially in the development of children's expressive language are not achieved. Expressive language is an important thing to be developed by educators, one of which is by implementing learning through a learning while playing approach. The research was carried out in the Istiqamah play group. The research focused on developing children's expressive language through the game Dice game in terms of planning, process, results and evaluation as well as supporting factors and inhibitors. This study used descriptive qualitative method. Data collection techniques in the form of observation, interviews, and study documentation. This descriptive presentation presents data obtained from principals, educators and students in the Istiqamah play group. Then the data is interpreted and analyzed using the Miles and Huberman models. The subjects of the data taken from this study are total samples, namely: 1 headmaster, 2 educators and 15 students in the Shafa Marwah play group. Based on data analysis, the conclusions of this study are (1) planning the activities of the game Dice Game to develop expressive language in KB Istiqamah which involves all components so that the vision, mission and goals of the institution are achieved, (2) All components in KB Istiqamah actively support school, so that it can develop expressive language of children, (3) Results and evaluation of expressive language development programs can reveal the suitability of expressive language development program processes with plans that have been made, (4) Support from all institutional components in expressive language development programs for children is capital large for institutions that must be utilized by the institution. Recommendations are given to (1) Teachers, (2) Principals, (3) Directorate General of PAUD formal, non-formal and informal Ministry of Education, (4) IKIP Cimahi Out-of-School Education Study Program, (5) Other researchers.

Keywords: *Expressive Language, game Dice Game*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim.

Segala puji hanyalah milik Allah, Rabb pemilik semesta alam, Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Alhamdulillah, dengan pertolongan-Nya. Tesis ini dapat diselesaikan. Shalawat serta salam senantiasa terlimpahkan kepada pemimpin umat, Nabi Muhammad SAW.

Tesis ini disusun untuk memenuhi syarat ujian Program Pasca Sarjana Program Studi Pendidikan Luar Sekolah IKIP Siliwangi Bandung. Dengan ilmu dan kemampuan yang terbatas, peneliti berusaha seoptimal mungkin menyajikan Tesis yang berjudul, “Mengembangkan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Dice Game*”. (Study Deskriptif Pada Anak Kelompok Bermain Di KB. Istiqamah Kecamatan Bandung Wetan, Kota Bandung Tahun Ajaran 2018/2019).

Selama penelitian dan penulisan tesis ini, peneliti telah mendapatkan bimbingan dan dukungan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, dengan rasa syukur dan kerendahan hati sudah selayaknya peneliti menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada semua pihak, antara lain kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Euis Eti Rohaeti, M.Pd, selaku pembimbing I, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan, bimbingan, pengetahuan, dari awal sampai selesainya penulisan tesis ini.
2. Bapak Dr. Hj. Tita Rosita, M.Pd, selaku pembimbing II, yang telah memberikan masukan, bimbingan dalam penulisan tesis ini.

3. Bapak Prof. Dr. H. Heris Hendriana, M.Pd, selaku Rektor Institut keguruan dan ilmu pendidikan Siliwangi Cimahi, yang telah memberikan dorongan dan ilmu pengetahuan selama peneliti menimba ilmu di IKIP Siliwangi Cimahi.
4. Bapak Prof. Dr. H. Enceng Mulyana, M.Pd, selaku Ketua Program Studi PLS yang telah sabar dan gigih dalam membimbing, memberikan arahan, saran, dan pemikiran sehingga menambah wawasan kepada peneliti.
5. Para Guru Besar dan Dosen di Program Studi Magister Pendidikan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah IKIP Siliwangi Cimahi atas segala jasa dan bantuannya selama peneliti menuntut ilmu.
6. Seluruh staf akademik yang telah membantu kelancaran administrasi kepada peneliti selama duduk di bangku perkuliahan IKIP Siliwangi Cimahi ini..
7. Kepada Ibu Kepala Sekolah, Ibu Hj. Sri Maryani, S.Pd tempat peneliti mengajar dan melakukan penelitian, atas izin yang diberikan dan partisipasinya dalam memberikan data.
8. Kepada Ibu Yulia Muzdalipah, S.Pd. AUD dan Ibu Nur Fitri Hadyatmi, S.Pd, selaku guru kelompok bermain Istiqamah Bandung atas partisipasinya dalam menyediakan data dan informasi untuk keperluan penelitian ini.
9. Seluruh peserta didik kelompok bermain Istiqamah, khususnya peserta didik kelompok Shafa Marwah.
10. Kedua orang tua peneliti, yang telah melahirkan, membesarkan, mendidik dan mengajarkan budi pekerti, membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan untuk menjalani kehidupan sejak kecil hingga sekarang.

11. Suami tercinta, yang selalu mendampingi, memberikan dukungan moril dan materil, spirit dan doa restunya selama peneliti kuliah serta dalam menyelesaikan tesis ini.
12. Anak-anak tercinta, yang selalu menjadi motivator bagi peneliti untuk segera menyelesaikan tesis ini.
13. Semua sahabat dan teman diskusi selama perkuliahan berlangsung dan selama penyusunan tesis ini.
14. Segenap pihak lain yang telah membantu peneliti dalam mengumpulkan data dan informasi untuk kebutuhan penulisan tesis ini.

Semoga Alloh SWT membalas kebaikan yang telah Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan kepada peneliti dengan kebaikan pula serta limpahan pahala yang terus mengalir.

Meskipun dalam proses penyusunan Tesis ini sarat dengan sentuhan nilai-nilai akademis dari kedua pembimbing yang integritas kepakarannya tidak diragukan lagi, namun peneliti menyadari sepenuhnya bahwa tidak ada suatu karyapun yang luput dari kekurangan dan keterbatasan. Oleh karenanya, peneliti terbuka untuk menerima kritikan dan saran pembaca demi kesempurnaan dalam penulisan-penulisan yang akan datang. Semoga kajian ini memberikan manfaat bagi kemajuan dunia pendidikan baik sekarang maupun masa yang akan datang.

Bandung, Juli 2019

Peneliti,

Suzi Soliati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Rumusan Masalah.	8
D. Pertanyaan Penelitian.	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
G. Defenisi Operasional	12
H. Asumsi	13
I. Kerangka Berpikir Penelitian	13
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Bahasa	15
B. Permainan	31

C. Anak Usia Dini	39
D. Pendidikan Non Formal	46
E. Kegiatan Pendidikan Anak usia Dini Di kelompok Bermain Istiqamah Bandung Sebagai Bentuk Layanan pendidikan Non Formal	49
F. Hasil Penelitian Yang Relevan	50
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode Penelitian Dan Desain Penelitian	55
B. Subjek Penelitian	56
C. Instrumen Penelitian	59
D. Teknik Pengumpulan Data	60
E. Teknik Analisis Data	64
F. Uji Keabsahan Data	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	71
B. Hasil Penelitian	79
C. Pembahasan Hasil Penelitian	98
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	116
B. Implikasi	119
C. Saran	121
DAFTAR PUSTAKA	124
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	128
LAMPIRAN-LAMPIRAN	129

DAFTAR TABEL

TABEL	JUDUL TABEL	Hal
Tabel 4.1	Indikator Penilaian Perkembangan Bahasa Ekspresif	88
Tabel 4.2	Hasil Penilaian Harian Perkembangan Bahasa Ekspresif	89
Tabel 4.3	Hasil Penilaian Perkembangan Bahasa Ekspresif Melalui Permainan <i>Dice Game</i> Pertemuan I	90
Tabel 4.4	Hasil Penilaian Perkembangan Bahasa Ekspresif Melalui Permainan <i>Dice Game</i> Pertemuan II	92
Tabel 4.5	Hasil Penilaian Perkembangan Bahasa Ekspresif Melalui Permainan <i>Dice Game</i> Pertemuan III	93
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Perkembangan Bahasa Ekspresif Selama Tiga Pertemuan	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul Gambar	Hal
Gambar 1.1	Kerangka Berpikir Penelitian	14
Gambar 3.1	Trianggulasi Sumber Data	63
Gambar 3.2	Analisis Data Model Miles Dan Huberman	66
Gambar 4.1	Struktur Kepengurusan KB-TK Istiqamah	75
Gambar 4.2	Langkah Dalam Pengembangan Tema	81
Gambar 4.3	Rambu-Rambu Penyusunan Perencanaan Pembelajaran...	82
Gambar 4.4	Langkah Penyusunan Kurikulum	82
Gambar 4.5	Media <i>Dice Game</i>	83
Gambar 4.6	Guru Memberi Contoh Cara Bermain <i>Dice Game</i>	85
Gambar 4.7	Kegiatan Anak Bermain <i>Dice Game</i>	86
Gambar 4.8	Guru Saat Melakukan <i>Recalling</i> Pada Anak	87

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Judul Grafik	Hal
Grafik 4.1	Prosentase Perkembangan Bahasa Ekspresif Pada Pertemuan I	91
Grafik 4.2	Prosentase Perkembangan Bahasa Ekspresif Pada Pertemuan II	93
Grafik 4.3	Prosentase Perkembangan Bahasa Ekspresif Pada Pertemuan III	94
Grafik 4.4	Prosentase Perkembangan Bahasa Ekspresif Selama Tiga Pertemuan	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Judul Lampiran	Hal
Lampiran 1	Surat Permohonan Izin Riset	129
Lampiran 2	Surat Keterangan Melaksanakan Riset	130
Lampiran 3	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	131
Lampiran 4	Hasil Wawancara Terhadap Kepala Sekolah	133
Lampiran 5	Hasil Wawancara dan Observasi Terhadap Guru	140
Lampiran 6	Pedoman Studi Dokumentasi	147
Lampiran 7	Data Anak	148
Lampiran 8	Pedoman Wawancara Kepala Sekolah	149
Lampiran 9	Pedoman Wawancara Guru	150
Lampiran 10	Program Semester	151
Lampiran 11	Program Mingguan	163
Lampiran 12	Program Harian	166
Lampiran 13	Penilaian Harian anak	172
Lampiran 14	Foto-Foto Di Sekolah	175
Lampiran 15	Poster Sidang Tesis	179