

# **DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN BERCEKITA ANAK *PLAYGROUP***

Oleh :  
Rizki Nugraheni  
NIM : 04105241001

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan bercerita anak *playgroup*.

Pendekatan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperiment*. Subyek penelitian ini adalah siswa Kelompok Bermain Balita Dewanti Taman Siswa, Yogyakarta yang berjumlah 20 orang. Desain penelitian ini adalah *pre-test and post-test group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi langsung bentuk *check list*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa Kelompok Bermain Balita Dewanti Taman Siswa, Yogyakarta bila dibandingkan dengan tanpa menggunakan media *puzzle*. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan yang signifikan antara persentase *pre-test* yaitu 49% dengan persentase *post-test* yaitu 90% dilihat dari kelancaran anak menceritakan figur binatang yang ada dalam *puzzle* sesuai dengan pengalaman mereka. Dengan demikian penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada dampak penggunaan media *puzzle* terhadap peningkatan kemampuan bercerita untuk anak *playgroup*.

Kata kunci: Media *Puzzle*, Kemampuan Bercerita, *Playgroup*