

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DENGAN BARANG
BEKAS UNTUK MENGEMBANGKAN BAHASA ANAK USIA DINI DI RA
AL-HIDAYAH KECAMATAN KASUI KABUPATEN WAYKANAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1439 H/2018 M**

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DENGAN BARANG
BEKAS UNTUK MENGEMBANGKAN BAHASA ANAK USIA DINI DI RA
AL-HIDAYAH KECAMATAN KASUI KABUPATEN WAYKANAN**

Oleh :

**DIAN ANGGRAINI
1411070138**

Pendidikan Islam/Anak Usia Dini



PEMBIMBING

Pembimbing1 : Dr. Hj.Nilawati Tajuddin M.Si

Pembimbing 2 :Dr. Romlah M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI RADEN INTAN LAMPUNG**

2018

ABSTRAK

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DENGAN BARANG BEKAS UNTUK MENGEMBANGKAN BAHASA ANAK USIA DINI DI RA AL-HIDAYAH KECAMATAN KASUI KABUPATEN WAYKANAN

Oleh
DIAN ANGGRAINI
1411070138

Proses pembelajaran pada prinsipnya merupakan proses komunikasi. Masalahnya adalah bagaimana agar proses komunikasi itu berjalan dengan efektif, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima siswa secara utuh. Untuk kepentingan tersebut seorang guru dapat menggunakan variasi dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Alat permainan edukatif dengan barang bekas merupakan media yang dapat digunakan sebagai salah variasi media pembelajaran terutama ntuk perekbangan bahasa anak. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif melalui barang bekas untuk proses pembelajaran anak usia dini serta membuat media lebih bervariasi dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak melalui metode bercerita.

Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengadopsi pengembangan dari Borg & Gall, subjek dalam penelitian ini RA Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Way Kanan dengan instrumen pengumpulan data berupa angket, yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan guru di RA Al-Hidayah, untuk menguji kualitas alat permainan edukatif (APE) dilakukan angket respon peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap alat permainan edukatif, jenis data yang dihasilkan kualitatif yang dianalisis dengan pedoman kreteria penilaian untuk menentukan kualitas alat permainan edukatif yang dikembangkan.

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media yang dibuat dari barang bekas sebagai bahan ajar, berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan persentase 87% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli media mendapatkan persentase 82% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli bahasa mendapatkan persentase 75% dengan kategori layak dan penilaian guru RA A-Hidayah mendapatkan persentase 78% dengan kategori sangat layak sedangkan respon peserta didik RA Al-Hidayah mendapatkan pesentase 80% dengan kategori sangat layak.

Kata Kunci: *Alat Permainan Edukatif, Bahan Ajar, Perkembangan Bahasa*

MOTTO

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ
وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ﴿٢١﴾

Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu
(yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan

Dia banyak menyebut Allah. (QS. Al-Ahzab : 21)¹



¹ Al-Aliyy, *Al-Qur'an dan terjemahnya* (Bandung:Diponegoro,2005), h.336.

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan goresan tinta yang bermakna ini untuk Allah SWT atas ridho dan segala nikmat dan karunianya sehingga kemudahan dan kelancaran menuntun ku dalam perjalanan menimba ilmu dan kepada orang-orang yang sangat berjasa dan berharga dalam hidupku.

1. Orang tuaku yang tercinta, Bapak Nasirudin dan Ibu Hartati yang telah memberikan cinta dan kasih sayang tanpa batas dan juga perhatian, kesabaran, keikhlasan, dan untaian do'a suci serta dukungan moral dan material yang tiada hentinya dalam tiap jengkal kehidupanku. Beliau adalah pelita hidupku, malaikat tak bersayap ku
2. Adik-adik ku yang tersayang Oki Ramadhani dan Delviana Wulan Sari terima kasih untuk senyum dan semua dukungannya serta motivasi kalian yang telah menyemangati sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.
3. Sahabat-sahabatku tersayang, yang telah memberikan ku semangat Desi teman bertengkar ku di kamar, Reni, Yufi dan Tantri. keluarga KKN ku dan sahabat yang paling tersayang PIAUD 14 C yang selama ini menemani.
4. Dosen-dosenku, terima kasih atas keikhlasannya, mencurahkan tenaga dan pikirannya untuk mendidik dan membimbingku ke arah yang lebih baik, jasa-jasamu selalu terukir disanubari.
5. Dan Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Dian Anggraini lahir di Desa Jukuh Kemuning Kecamatan Kasui Way Kanan pada tanggal 25 februari 1997, merupakan anak pertama buah hati pasangan Bapak Nasiruddin dan ibu Hartati.

Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2002 di SD Negeri Jukuh Kemuning lulus pada tahun 2008, Sekolah Menengah Pertama di MTs. Negeri 01 Al-Fajar 2008 sampai dengan 2011, Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 01 Rebang Tangkas Pada tahun 2011 sampai dengan 2012 dan dilanjutkan di SMA Negeri 01 Kasui pada tahun 2012 sampai dengan lulus pada tahun 2014. Pada tahun 2014, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi S1-PGRA (Pendidikan Guru Raudhatul Athfal), Jurusan PGRA (Pendidikan Guru Raudhatul Athfal) di Institut Agama Islam Negri Lampung.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan alhamdulillahirobil'alamin puji syukur kepada Allah SWT. Tuhan seluruh alam yang telah memberikan rahmat, taufiq, hidayah, dan kenikmatan kepada penulis berupa kenikmatan jasmani maupun rohani, sehingga penulis dapat menyusun skripsi dengan judul : “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Di RA Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan” tanpa ada halangan yang berarti. Shalawat beriring salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat dan kepada kita semua selaku umatnya hingga akhir zaman nanti.



Penulis menyusun skripsi ini, sebagai bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung telah dapat penulis selesaikan sesuai dengan target walaupun terdapat banyak kesalahan dan kekurangan.

Keberhasilan ini tentu saja tidak dapat terwujud tanpa bimbingan, dukungan dan bantuan berbagai pihak, oleh karena dengan rasa hormat yang paling dalam penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Hj. Meriyati, M.Pd dan Dr. Hj. Romlah, M. Pd. I selaku Ketua Jurusan dan sekretaris Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

3. Dr. Hj. Nilawati Tajuddin M.Si selaku Pembimbing I dan Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan hingga terselesainya skripsi ini.
4. Kepala Sekolah dan Guru RA-Alhidayah yang telah memberikan bantuan hingga terselesainya skripsi ini.
5. Teman-teman jurusan PIAUD angkatan 2014 paling utama teman sekelas ku dan semua pihak yang tak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis sadar bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, yang disebabkan keterbatasan kemampuan ilmu dan teori penelitian yang penulis kuasai untuk itu kepada segenap pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya kepada penulis dan umumnya kepada pembaca serta dapat memberikan masukan dalam upaya meningkatkan Hasil Belajar peserta didik, Amin.

Bandar Lampung,
Penulis,

Dian Anggraini
NPM. 1411070138

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
-----------------------------	---

DAFTAR ISI	ii
-------------------------	----

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan.....	11
F. Manfaat	11
G. Grafik Produk.....	12



BAB II LANDASAN TEORI

A. Media	13
1. Pengertian media.....	13
2. Pentingnya media	15
3. Kriteria Keamanan Yang Harus Dipertimbangkan Dalam Membuat Media Bermain.....	18
4. Alat permainan edukatif (APE).....	22
5. Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas	28
B. Perkembangan bahasa.....	33
1. Pengertian bahasa.....	33
2. Karakteristik Dan Aspek Bahasa	35
3. Fungsi Bahasa.....	38
4. Pengembangan Bahasa Dengan Metode Bercerita	41
5. Langkah-langkah Metode Bercerita.....	44

C. Kerangka Berfikir.....	46
---------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	47
B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan.....	51
C. Jenis Data	54
D. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan.....	55
E. Teknik Analisis Data.....	60

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	63
B. Pembahasan	84

BABA V KESIMPILAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	89
B. Saran	90



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I

Lampiran 1 Daftar Validator Pengembangan Produk.....

Lampiran 2 Kisi – kisi Lembar Penilaian Ahli Media

Lampiran 3 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi

Lampiran 4 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Bahasa.....

Lampiran 5 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Guru.....

Lampiran 6 Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik

Lampiran 7 Instrumen Penilaian Ahli Materi.....

Lampiran 8 Instrumen Penilaian Ahli Bahasa.....

Lampiran 9 Instrumen Penilaian Ahli Media

Lampiran 10 Instrumen Penilaian Guru.....

Lampiran 11 Instrumen Untuk Respon Peserta Didik

Lampiran 12 Rencana Pembelajaran Harian

Lampiran II



Lampiran 13 Analisis Hasil Validasi Ahli Materi.....	
Lampiran 14 Analisis Hasil Validasi Ahli Media	
Lampiran 15 Analisis Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	
Lampiran 16 Analisis Hasil Penilaian Guru	
Lampiran 17 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil TK Islamiyah	
Lampiran 18 Hasil Uji Coba Lapangan TK Islamiyah	
Lampiran 19 Kisi-kisi Observasi	
Lampiran 20 Pedoman Observasi	

Lampiran III

Lampiran 19 Permohonan Mengadakan Penelitian di TK Islamiyah	
Lampiran 20 Surat Balasan Penelitian dari RA Al-Hidayah	
Lampiran 21 Kartu Konsultasi	
Lampiran 22 Foto Dokumentasi Penelitian di RA Al-Hidayah	
Lampiran 23 Foto APE	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-kisi Observasi.....	56
Tabel 2. Pedoman Observasi	57
Tabel 3 PedomanSkorPenilaianAhli	62
Tabel 3 Kreteria Kelayakan	62
Tabel 4 Desain Pengembangan APE.....	65
Tabel 5 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi.....	67
Tabel 6 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	70
Tabel 7 HasilPenilaianValidasiAhliBahasa.....	74
Tabel 8 HasilPenilaian Guru RA AL-Hidayah.....	78
Tabel 9 Uji Coba Skala Kecil	81
Tabel 10 Uji Coba Lapangan.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Perkembangan Prosedur	50
Gambar 2 Grafik Hasil Penialain Ahli Materi	69
Gambar 3 Grafik Hasil Penialain Ahli Media	73
Gambar 4 Grafik Hasil Penialain Ahli bahasa.....	76
Gambar 5 Grafik Hasil Penialain Guru RA Al-Hidayah	80
Gambar 6 Grafik Hasil Penialain Skala Kecil	82
Gambar 7 Grafik Hasil Penialain Lapangan.....	84
Gambar 8 hasil Alat Permainan Edukatif	86



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.² Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 6 dituliskan bahwa pendidik adalah tenaga kerja yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.³

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu lembaga pendidikan yang memegang peran penting untuk membantu pemerintah mempersiapkan generasi muda sedini mungkin, yang sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini yaitu

²Peraturan menteri pendidikan nasional republic Indonesia nomor 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini.

³Dwi Prasetiyawati,dkk. *Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader PAUD Di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape). Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1*(Tahun 2011),h.65

membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik.⁴

Peserta didik anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Peserta didik anak usia dini ditinjau dari aspek-aspek perkembangannya merupakan perentang perkembangan manusia secara keseluruhan.⁵ UU SPN No. 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 1 menjelaskan bahwa peserta didik anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun.⁶

PAUD memiliki tugas utama sebagai wadah pembelajaran, pertama yang ditemui oleh anak setelah pendidikan di lingkungan keluarga, tugas utama tersebut adalah menyediakan program terencana yang dirancang untuk menumbuhkan dan mengembangkan 5 aspek yang dirumuskan pada Peraturan Menteri.⁷ Melalui PAUD, anak diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya antara lain: agama, kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik kasar dan motorik halus, serta kemandirian memiliki dasar-dasar aqidah yang lurus sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya, memiliki kebiasaan-kebiasaan perilaku yang diharapkan, menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan dasar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangannya.

⁴Baik Nilawati Astini,dkk. *Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (Ape) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini, Jurnal Pendidikan Anak, Volume 6, Edisi 1(Tahun 2017)*h.32

⁵Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2014)h.27

⁶ Ibid. h.18

⁷ Asnawati, Dkk. *Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Bermain Dengan Barang Bekas Pada Anak Usia 5-6 Tahun.* (tahun 2014) h. 2

Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa yang perlu mendapatkan perhatian serius. Sejak lahir, anak memiliki berbagai potensi yang dikaruniakan Tuhan. Potensi tersebut perlu dirangsang dan difasilitasi agar dapat berkembang dengan optimal. Oleh karena itu pada masa usia dini ini (0-6 tahun) sering disebut dengan masa emas atau golden age. Selain itu anak usia dini juga disebut sebagai tabula rasa. Teori ini memandang bahwa anak sebagai kertas putih yang dikemukakan oleh Jhon Locke.⁸

PAUD bertujuan menjamin mutu pendidikan anak usia dini dalam rangka memberikan landasan untuk melakukan stimulan pendidikan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, mengoptimalkan perkembangan anak secara holistik dan integratif, dan mempersiapkan pembentukan sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak.⁹

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini, sangat diperlukan pemanfaatan yang mendasar perkembangan diri anak, terutama yang terjadi dalam proses pembelajaran. Dengan pemahaman yang cukup mendalam atas proses tersebut diharapkan guru mampu mengadakan eksplorasi,

⁸ Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010)h.2

⁹ Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*,(Jakarta: PT Indeks, 2013)h.15

merencanakan dan mengimplentasikan penggunaan sumber belajar dan alat permainan.¹⁰

Mentososori menyatakan bahwa dalam perkembangan anak terdapat masa peka, suatu masa yang ditandai dengan begitu tertariknya anak terhadap suatu objek atau karakteristik tertentu serta cenderung mengabaikan objek yang lainnya. Pada masa tersebut anak memiliki kebutuhan dalam jiwa yang secara spontan meminta kepuasan.¹¹

Bahasa adalah salah satu aspek perkembangan yang harus di stimulus. Bromley mendefinisikan bahasa sebagai system symbol yang teratur untuk menstransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri atas symbol-simbol visual maupun verbal. Symbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dan dibaca. Sedangkan symbol-simbol verbal dapat diucapkan dan didengarkan¹² sebagaimana firman allah dalam Al-Quran:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ
(البقرة: 31)

Artinya:

“Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman:

¹⁰ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2014)h.36

¹¹ Zaman, badru, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK.*(Tangerang : Universitas Terbuka, 2013)h.1.8

¹² Rusniah, ” Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Metode Ber cerita Pada Kelompok A Di Tk Malahayati Neuhun Tahun Pelajaran 2015/2016”. *Jurnal bimbingan konselin.*(Tahun 2015)h.119

“Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!” (QS. Al-Baqarah: 31)”

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (2) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (3) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (4) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (5)

Artinya:

“Bacalah dengan (menyebut) nama Rabbmu Yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Rabbmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran qolam (pena). Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.” (QS. Al ‘Alaq: 1-5).

Sumber belajar sebagai komponen atau unsur pembelajaran anak TK memegang peran penting dalam rangka terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak. Sumber belajar tersebut menjadi penting karena tersedianya beragam sumber belajar yang memungkinkan ditumbuhkannya budaya belajar anak secara mandiri sebagai dasar untuk pembiasaan dalam kehidupan dikemudian hari, serta menciptakan komunikasi antara anak dengan orang dewasa dan teman sebayanya.

Perlunya sumber belajar yang kongkret disesuaikan dengan tahap perkembangan berfikir anak TK yang masih berada pada tahap oprasi kongkret. Oleh karena itu penyajian sumber belajar yang nyata dan sederhana akan sangat

membantu pengembangan kemampuan berfikir anak. Dengan demikian anak diberi kesempatan untuk belajar sesuai dengan taraf kemampuannya.¹³

Terkait dengan pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan.

Heinich, Molenda, dan Russell mendefinisikan media sebagai alat saluran komunikasi. Istilah media itu sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti "*perantara*" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).¹⁴

Proses pembelajaran dapat optimal bila guru mampu menyediakan sarana alat permainan yang mampu menstimulus seluruh perkembangan anak usia dini.¹⁵ Media pembelajaran dengan sistem permainan layak dipergunakan dalam proses pembelajaran karena dengan belajar sambil bermain dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan bagi siswa karena tidak membosankan

¹³ Zaman, badru, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK.* (Tangerang : Universitas Terbuka, 2013)h.1.26-1.27

¹⁴ Maya Siskawati, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa". *Jurnal Studi Sosial* Vol 4, No 1 (Tahun 2016).h.53

¹⁵ Ibid.h.36

selama proses belajar, siswa yang bisa lebih aktif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran.¹⁶

Proses pembelajaran adalah suatu aktivitas psikis atau mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap.¹⁷

Mayke Sugianto mengemukakan bahwa pengertian alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan alat permainan untuk anak TK maka pengertian APE untuk anak TK adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK.

Alat permainan merupakan sumber belajar yang dirancang secara khusus dalam pembelajaran anak. Prinsip pembelajaran anak adalah bermain. Dengan demikian, bermainnya anak merupakan kegiatan belajar. Agar kegiatan bermain ini memberikan rasa senang dan kegembiraan bagi anak maka harus dilengkapi dan difasilitasi dengan tersedianya beragam jenis alat permainan, yang dirancang dalam rangka mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.¹⁸

¹⁶Siti maemunah. *Kreativitas Guru Paud Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Bahan Alam*, Vol : XXII, No : 3,(Tahun 2016),h.46

¹⁷ Chairul Anwar."Hakikat Manusia Dalam Pendidikan"(Yogyakarta : suka-press, 2014)h.167

¹⁸ Badru Zaman, dkk. *Media Dan Sumber Belajar TK*, (Universitas Terbuka : Banten).h.1.27-1.28

Namun untuk pembahasan kali ini saya akan menggunakan barang bekas. Pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas adalah pola pikir masyarakat maju dan modern, karena sebuah peradaban yang maju adalah peradaban yang memiliki kesadaran akan kesederhanaan, penghematan, keefektifan, kemudahan demi kelangsungan hidup yang berkelanjutan.

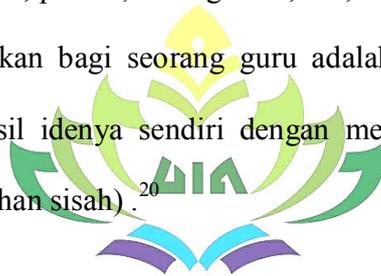
Media modern telah memudahkan mereka memecahkan berbagai masalah didalam proses belajar mengajar. Ketika dalam keadaan tertentu mereka harus jauh dari media tersebut mereka menjadi bingung karena ketergantungan pada media tersebut. Mereka telah melupakan media yang bisa dikembangkan dari bahan-bahan sederhana disekitar mereka. Akibatnya mereka menjadi kurang peka terhadap potensi disekitar lingkungan mereka. Sehingga menyebabkan guru tidak mempunyai banyak ide tentang media apa yang harus dibuat untuk memudahkan siswa belajar, guru juga tidak mengerti bahan apa yang harus digunakan untuk membuat media yang diinginkan sehingga guru tidak mempunyai cukup keterampilan untuk membuat suatu media.¹⁹

Barang bekas yang sering kita abaikan bila dikelola dengan baik bisa menjadi sebuah barang yang memiliki nilai yang tinggi contohnya: barang bekas yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu music yang sering disebut perkusi. Faktanya dilapangan sekarang, banyak sekali TK/PAUD yang sudah

¹⁹ Siarni,dkk. Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara. *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 3 No. 2(Tahun 2016),h.94-95

tidak menggunakan lagi barang bekas sebagai media untuk proses bermain sambil belajar. Terutama pada TK/PAUD modern, mereka sudah menggunakan permainan yang modern pula sehingga pemanfaatan barang bekas sekarang sangat minim sekali pada TK/PAUD tersebut sehingga anak usia dini pada saat ini tidak tau bagaimana cara pemanfaatan barang bekas.

Bahan-bahan sisah terdiri atas kertas bekas (majalah, dan Koran), kardus dan Koran, bahan atau kain, plastic, kaleng busa, tali, tutup botol, dan karet. Hal yang sangat membanggakan bagi seorang guru adalah bila mampu membuat suatu media bermain hasil idenya sendiri dengan menggunakan bahan-bahan alam dan bahan bekas (bahan sisah).²⁰



Alat permainan edukatif yang telah dirancang yaitu dengan menggunakan barang bekas untuk mengembangkan bahasa anak melalui metode bercerita dengan menggunakan alat peraga tidak langsung. Metode bercerita adalah cara penyampaian atau penyajian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk cerita dari guru kepada anak didik.

Berdasarkan data awal yang peneliti lakukan dengan prapenelitian di RA Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan pada tanggal 19 maret 2018 bahwasanya kemampuan aspek perkembangan bahasa anak kurang berkembang, hal ini terlihat bahwasanya anak belum dapat belum dapat menirukan suara

²⁰ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2014)h.38-39

hewan dengan benar dan menyebutkan nama hewan tersebut. Seharusnya pada usia 5-6 tahun anak sudah dapat menirukan suara hewan dan mengetahui nama hewan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan dewan guru di RA Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan pada 19 maret 2018 bahwasanya di RA tersebut sudah menggunakan metode bercerita dengan berbagai tema. Akan tetapi dalam penggunaan metode tersebut guru belum melakukan metode bercerita dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa pada anak sehingga anak merasa bosan dan kurangnya rasa ingin tahu anak . Dalam penerapan metode bercerita, guru hanya menyampaikan cerita dengan lisan atau membawa buku saja, untuk alat permainan edukatifnya guru belum menggunakannya.

Melalui data hasil prapenelitian dan wawancara terhadap guru diatas dapat diambil kesimpulan bahwasanya kemampuan aspek perkembangan bahasa peserta didik di RA-Alhidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan belum berkembang dengan baik (BB). Karena belum adanya alat permainan edukatif (APE) sebagai alat bantu untuk menggunakan metode bercerita.

Dalam meningkatkan bahasa pada anak, APE sangat di perlukan karena dapat mempermudah guru menyampaikan suatu informasi atau pembelajaran yang ingin dicapai. Selai itu APE digunakan untuk dapat mempermudah anak

memahami pesan apa yang akan disampaikan melalui metode bercerita dengan menggunakan alat peraga (APE)²¹

Melihat pemanfaatan barang bekas sangat minim sekali ini lah yang menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian. Peneliti ingin mengetahui lebih jauh lagi pengembangan media melalui barang bekas yang dijadikan sebagai sumber belajar anak untuk mengembangkan bahasa anak melalui metode bercerita dengan menggunakan alat peraga.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pemanfaatan barang bekas untuk dijadikan suatu media sebagai alat pembelajaran.
2. Penggunaan media yang masih sangat kurang dalam proses pembelajaran.
3. Kurang nya media yang menarik sehingga minat belajar anak kurang.
4. Kurangnya kerjasama anak untuk mengembangkan bahasa anak.
5. Metode belajar yang tidak bervariasi dalam proses belajar mengajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas perlu adanya batasan masalah mengenai minimnya kemampuan kreatifitas anak usia dini di RA Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Way Kanan. Maka batasan masalahnya adalah

²¹ Hasil Wawancara Dengan Kepala Sekolah Dan Guru Kelas Di RA Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan(19 maret 2018)

kurangnya pengembangan alat permainan edukatif melalui barang bekas untuk anak usia dini di RA Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan.

D. Rumusan Masalah

Melihat TK/PAUD yang sudah jarang sekali menggunakan barang bekas untuk dijadikan suatu media atau yang sering terlihat di TK/PAUD yang selalu menggunakan media jadi dan modern ini, rumusan masalah yang akan saya angkat adalah “bagaimana kelayakan alat permainan edukatif melalui barang bekas untuk mengembangkan bahasa anak usia dini di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan”.



E. Tujuan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah peneliti lakukan, maka terdapat tujuan penelitian yaitu mengembangkan alat permainan edukatif melalui barang bekas untuk proses pembelajaran anak usia dini serta membuat media lebih bervariasi dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak melalui metode bercerita.

F. Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat

1. Bagi anak
 - a. Meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak melalui cerita yang disampaikan dengan menggunakan media

b. Diharapkan anak mendapat kesenangan dalam mendengarkan informasi atau pembelajaran melalui metode yang disampaikan melalui media.

2. Bagi guru

Memberikan alternative media yang baru untuk mendukung kegiatan pembelajaran atau mempermudah guru melakukan proses belajar mengajar sehingga dapat mengembangkan bahasa anak secara optimal.

3. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan media dalam bentuk media dari barang bekas yang dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah :

1. Alat permainan edukatif untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak.
2. Alat permainan edukatif dibuat dengan menggunakan barang bekas.
3. Alat permainan edukatif yang dibuat berbagai macam karakter dan memiliki banyak warna yang menarik.
4. Tampilan yang menarik padat memotivasi belajar anak.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gearlach dan Ely mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.²²

Menurut Heinich, Molenda dan Russel media merupakan seluruh komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan menerima pesan (a receiver).²³ Sudono menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik dalam mengefektifkan komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.²⁴

²² Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013)h.3

²³ Zaman, Badru, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK*.(Tangerang : Universitas Terbuka, 2013)(h.4.4

²⁴Fauziatul Halim, *Pelatihan Pembuatan Ape (Alat Permainan Edukatif) Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Paud Di Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen*. Majalah Ilmiah Universitas Almuslim, Volume 10, Nomor 3,(Tahun 2018) h.9

Fleming mengartikan media adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Hamijojo dalam Latuheru memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyampaikan ide, gagasan atau pendapat.²⁵

Disamping sebagai system penyampaian atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut fleming adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.²⁶

Istilah media sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata teknologi yang berasal dari kata latin *techné* (bahasa inggris art) dan logos (bahasa Indonesia ilmu). Menurut Webster art adalah ketrampilan (skill) yang diperoleh lewat pengalaman studi dan observasi.²⁷

Marshall McLuhan mengungkapkan media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia.²⁸

Kata media pendidikan digunakan secara bergantian dalam istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik,

²⁵ Siarni, dkk “pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa”. *Jurnal kreatif tadulako online vol. 3 no. 2* (Tahun 2015).h.96

²⁶ Ibid. 3

²⁷ Opcit. h.4-5

²⁸ Harjanto. *Perencanaan Pengajaran*,(Jakarta : Asdi Mahasatya, 2011)h.246

dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara Gagne dan Briggs secara implicit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan computer.²⁹

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.³⁰

Berdasarkan pendapat dari para pakar, dapat penulis simpulkan bahwasanya media adalah perantara penyampaian suatu informasi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk memudahkan penyampaian pesan-pesan kepada anak didik atau siswa.

²⁹ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013)h.4

³⁰ Ni Luh Putu Ekayani, *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*(Tahun 2017)

2. Pentingnya Media

Setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik dalam menayangkan pesan dan informasi. Karakter dan kemampuan masing-masing media perlu mendapat perhatian dari para pendidik atau guru sehingga mereka dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Media berdasarkan penyampaian dan penerimaannya terbagi menjadi tiga klasifikasi besar yaitu : media audio. Media visual dan media audio visual.³¹

Peran media dalam komunikasi pembelajaran di Taman Kanak-kanak semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa konkrit. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran di TK adalah kekonkritan, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian, pembelajaran di TK harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkret. Prinsip konkret tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampaian pesan dari guru kepada anak didik agar pesan atau informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik.³²

Sumber belajar sebagai salah satu komponen atau unsure pembelajaran anak TK memegang peranan penting dalam rangka terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak. Sumber belajar tersebut

³¹ Nurbiana Dhieni, dkk. *Metode Pengembangan Bahasa.* (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2013) h.9.1

³² Zaman, Badru. *Media Dan Sumber Belajar TK.* (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2013)h.4.3

menjadi sangat penting karena tersedianya beragam sumber belajar memungkinkan ditumbuhkannya budaya belajar anak secara mandiri sebagai dasar untuk pembiasaan dalam kehidupan dikemudian hari, serta menciptakan komunikasi antara anak dengan orang dewasa dan teman sebaya. Penggunaan

Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan.³³

Perlunya sumber belajar yang konkret dan kalau mungkin yang sebenarnya disesuaikan dengan tahap berfikir perkembangan anak TK yang masih berada pada tahap operasi konkret. Oleh karena itu penyajian sumber belajar yang nyata dan sederhana akan sangat membantu pengembangan kemampuan berfikir anak. Dengan cara demikian anak diberi kesempatan untuk belajar sesuai dengan taraf kemampuannya.³⁴

Pembelajaran tidak akan optimal apabila suatu sekolah tidak menyediakan sarana yang memadai. Hal ini didasarkan pada prinsip belajar anak yaitu anak belajar menggunakan panca inderanya. Untuk belajar bermakna anak perlu alat peraga edukatif maupun alat permainan edukatif

³³Siti Maemunah. "Kreativitas Guru Paud Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Bahan Alam". Vol : XXII, No : 3,(Tahun 2015),h.50

³⁴Zaman, Badru, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK.*(Tangerang : Universitas Terbuka, 2013)h.1.32-1.33

yang membantu memaksimalkan eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan daya pikir sehingga apabila tidak tersedia alat bantu tersebut, guru yang harus mengupayakan dengan cara memanfaatkan lingkungan termasuk bahan sisa/sampah sebagai alat permainan edukatif.³⁵

Proses pembelajaran dapat optimal bila guru mampu menyediakan sarana alat permainan yang mampu menstimulus seluruh pancaindra anak usia dini. melalui kegiatan bermain semua pancaindra anak distimulus untuk memberikan rangsangan pada kemampuan nalarnya.³⁶

Adapun sumber belajar yang dimanfaatkan dan digunakan adalah sumber belajar yang tidak dirancang untuk kepentingan tujuan suatu kegiatan pembelajaran, tetapi dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Sumber belajar jenis ini dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajar. Contoh sumber belajar dari jenis ini adalah pasar, toko, museum, tokoh masyarakat, dan sebagainya.³⁷

Untuk bermain anak memerlukan alat bermain. Pada saat anak bermain akan terjadi berbagai eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan daya pikir, perkembangan bahasa, perkembangan motorik

³⁵ Adriani Tamo Ina Talu, *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Daur Ulang Dalam Pembelajaran Sains Anak Usia 5-6 Tahun, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio, Volume 9, Nomor 2, (Tahun 2017) h. 143*

³⁶ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014)h.36*

³⁷ Ibid. 2.19

halus, perkembangan motorik kasar, kebiasaan berbagi, bermain bersama, berimajinasi, dan kreativitas sehingga guru dapat melihat tingkat perkembangan yang sudah dicapai pada saat anak bermain.

Dengan mempersiapkan alat permainan yang memadai dan lingkungan yang kaya, pertumbuhan kecerdasan anak akan cepat berkembang. Disinilah perlunya daya imajinasi guru dalam menciptakan alat permainan atau sumber belajar dengan bahan yang ada, sehingga tidak ada kata tidak ada dana yang dijadikan alasan untuk tidak menyediakan alat permainan atau sumber belajar.³⁸



Yusufhadi Miarso menyatakan bahwa hal pertama yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajarnya. Karakteristik ini antara lain adalah kematangan anak dan latar belakang pengalamannya serta kondisi mental yang berhubungan dengan usia perkembangannya.³⁹

³⁸ B.E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten : Universitas Terbuka, 2012).h.8.3

³⁹ Nunu Mahnun, *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran. Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1 (Tahun 2012) h.29*

3. Kriteria Keamanan Yang Harus Dipertimbangkan Dalam Membuat Media Bermain

Hal yang sangat membanggakan bagi seorang guru sudah mampu membuat suatu media bermain hasil idenya sendiri dengan menggunakan bahan-bahan sisah atau bahan-bahan alam yang ia temukan, ia akan menemukan kepuasan sendiri ketika alat tersebut dimainkan oleh siswanya. Alat-alat yang dibuatnya sudah disesuaikan dengan kebutuhan siswanya baik dari sisi tingkat kesulitan maupun variasi media bermain itu sendiri agar anak tidak mudah bosan atau anak selalu tertantang mau mencobanya.

Namun, dalam pembuatan media bermain atau sumber belajar, seorang guru harus tetap memperhatikan atau mempertimbangkan dari segi keamanan media bermain itu sendiri. Menjaga keselamatan, kesehatan, dan keamanan anak merupakan persyaratan utama bagi seorang guru dalam membuat media permainan. bontulalu hal yang harus diperti,namgkan itu hal-hal kecil mengenai pembuatan alat bermain harus pula diperhitungkan.⁴⁰ Sepertihalnya berikut ini :

- a. Kayu tudak berserat
- b. Bulu bamboo yang gatal
- c. Jangan tajam
- d. Cat nontoksid (bebas racun)

⁴⁰ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014)h.39

- e. Menjaga kebersihan
- f. Paku yang menonjol
- g. Pembuatan dengan ukuran yang presisi ⁴¹

Cara dan pelaksanaan bermain dengan barang bekas dalam membuat perencanaan permainan nya yaitu : Aspek pengembangan kemampuan, indicator, nama kegiatan, bahan yang digunakan, peralatan, langkah-langkah pelaksanaan kegiatan, evaluasi pelaksanaan kegiatan.

Perlunya daya imajinasi dalam menciptakan alat permainan atau sumber belajar dengan bahan yang ada. Dengan bahan yang ada dilingkungan sekitar, guru dapat memanfaatkan bahan bekas seperti kertas bekas, kardus, karton, kain, bahan kaos, plastic, kaleng, tutup botol, karet, dan tali. Keselamatan anak menjadi prioritas dalam bermain.⁴²

Dalam metodologi pengajaran, ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan medis pendidikan sebagai alat bantu mengajar. Sedangkan penilaian adalah alat untuk mengukur atau menentukan taraf tercapai tidaknya pengajaran.

⁴¹ B.E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten : Universitas Terbuka, 2012).h.8.13-8.15

⁴² Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014)h.40

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kedudukan media sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.

Ada beberapa jenis media pendidikan yang biasa digunakan dalam proses pengajaran yaitu :

- a. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- b. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampakan, model susun, model kerja, mock up, diorama dan lain-lain.
- c. Media proyeksi seperti slide, filmstip, film, penggunaan OHP dan lain-lain.
- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pendidikan.

Penggunaan media diatas dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah fungsinya dan perannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran.

Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan terhadap pemilihan prioritas pengadaan media pendidikan adalah sebagai berikut:

- a. Relevan pengadaan media pendidikan edukatif.

- b. Kelayakan pengadaan media pendidikan edukatif.
- c. Kemudahan pengadaan media pendidikan edukatif.

Berdasarkan ketiga faktor tersebut, maka dalam memberikan prioritas pengadaan media pendidikan perlunya diadakan pengukuran untuk ketiga faktor tersebut agar sesuai dengan jenis dan jenjang pendidikan disekolah. Didasari bahwa setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan atau keterbatasan. Pengetahuan setiap kelemahan dan keunggulan setiap jenis media yang dipilih guru sekaligus dapat langsung memulih berdasarkan criteria yang dikehendakinya.



Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam menggunakan media pendidikan untuk mempertinggi kualitas pengajaran :

- a. Guru perlu memiliki pemahaman media pendidikan antara lain jenis dan manfaat media pendidikan, criteria memilih dan menggunakan media pendidikan, menggunakan media sebagai alat bantu mengajar dan tidak lanjut penggunaan media dalam proses belajar.
- b. Guru trampil membuat media pendidikan sederhana untuk keperluan mengajar, terutama media dan dimensi.

c. Graifs dan beberapa media tiga dimensi dan media proyek pengetahuan dan ketrampilan dalam menilai keefektifan menggunakan media dalam proses pengajaran.⁴³

4. Alat permainan edukatif (APE)

suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak TK adalah kegiatan bermain. walaupun kegiatan ini dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan, tetapi hampir semua kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan. Alat Peraga Edukatif (APE) adalah sarana yang dapat merangsang aktifitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional, dan tradisional.⁴⁴ Ada pula yang disiapkan sendiri dari bahan-bahan yang disiapkan dilingkungan anak, seperti mainan dari kulit jeruk bahkan ada alat permainan yang lebih populer bagi kalangan anak tertentu dibandingkan dengan alat permainan lainnya.⁴⁵

Taman Kanak-kanak tentunya harus memiliki APE, baik itu sekolah yang dikelola oleh pemerintah maupun yayasan swasta. menggunakan APE, anak akan bermain dan bereksplorasi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangannya. Kegiatan main dan bereksplorasi yang menyenangkan akan membawa anak kepada pengalaman yang positif dalam segala aspek,

⁴³ Harjanto. *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2011)h.237-239

⁴⁴ Ismatul Khasanah, Dkk. *Pemanfaatan Lingkungan Dan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif (Ape) Bagi Kader Pos Paud Kelurahan Tambak Rejo Semarang*. (Tahun 2016) h. 27

⁴⁵ Zaman, Badru, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK*. (Tangerang : Universitas Terbuka, 2013)h.6.3

seperti aspek pengembangan moral dan nilai-nilai agama, kemampuan berbahasa, kognitif, motorik, dan sosial emosional.⁴⁶ Proses bermain anak identik dengan penggunaan alat permainan. Alat permainan pada dasarnya adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya⁴⁷

Immawan Muhammad Arif mengatakan alat permainan edukatif ini adalah sarana yang digunakan oleh anak untuk bermain, yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak, jadi APE dapat digunakan anak untuk bermain sambil belajar, artinya APE dan bermain merupakan sarana belajar yang menyenangkan.⁴⁸

Mayke Sugianto mengemukakan bahwa pengertian alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan alat permainan untuk anak TK maka pengertian APE untuk anak Tk adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK.

⁴⁶Dwi Prasetyawati."Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader Paud Di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape)". *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1* (Tahun 2011).h.63

⁴⁷Wulan Adiarti, *Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Pembelajaran Sains Di Taman Kanak-Kanak. Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 38, No. 1*(Tahun 2009) h. 80

⁴⁸Immawan Muhammad Arif," Alat Permainan Edukatif *Outdoor* Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar Di Tk Se- Kecamatan Wonosari Gunungkidul". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 8 Tahun ke-5* (Tahun 2016).h.857

Adams berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan.⁴⁹

Menurut Suryadi, bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.⁵⁰

Sedangkan menurut Shofiyatun A. Rahman alat permainan edukatif adalah “alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan khususnya untuk anak prasekolah dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan semua potensi anak.”⁵¹

Berdasarkan uraian diatas yang dimaksud alat permainan edukatif adalah semua alat yang dirancang khusus untuk digunakan dalam kepentingan pendidikan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Penggunaan

⁴⁹ Baik Nilawati Astini,dkk. Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (Ape) Dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 6, Edisi 1(Tahun 2017).h.33

⁵⁰ Syamsuardi, Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone, *jurnal Publikasi*, Volume II No. (Tahun 2012).h.61

⁵¹Shofiyatun A Rahman, *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*, (Tadulako University Press,Palu, 2010). h. 17

alat permainan edukatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dapat membantu guru dalam mengembangkan seluruh kemampuan dasar anak di TK.⁵²

Lebih jauh lagi alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK jika memenuhi cirri-ciri sebagai berikut:

- a. Ditujukan untuk anak usia TK.
- b. Berfungsi mengembangkan aspek perkembangan anak TK.
- c. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
- d. Aman bagi anak.
- e. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreatifitas.
- f. Bersifat konstruksi atau ada yang dihasilkan.

Alat permainan edukatif (APE) untuk anak TK selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak TK. Alat permainan edukatif untuk anak rentang usia 4-5 tahun tentu berbeda untuk anak usia rentang 5-6 tahun. Contohnya puzzle, puzzle untuk anak usia 4-5 tahun memiliki bentuk yang sederhana dan potongan yang tidak terlalu banyak kepingannya. Jumlah kepingan puzzle untuk anak usia 5-6 tahun lebih banyak lagi. Jadi memang APE dirancang untuk rentang usia tertentu.

⁵² Noviatul Munawara, *Peranan Alat Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Di Kelompok B Tk Pgri Baiya.* (Tahun 2016) h. 618

Alat permainan edukatif (APE) juga dirancang untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK.⁵³ Aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus dan motorik kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya dapat digunakan untuk melatih daya nalar anak. APE jenis ini dirancang dengan rancangan tertentu baik dari segi bentuk, ukuran dan warnanya. APE jenis ini dikembangkan secara khusus sehingga jika anak salah mengerjakan dia akan segera menyadarinya dan membetulkannya. Contohnya : loto warna dan bentuk. Anak TK dapat diperkenalkan pada loto jenis ini untuk melatih motorik halus dan nalarnya.⁵⁴

Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak.⁵⁵

Setiap APE dapat difungsikan secara multiguna. Walaupun masing-masing alat permainan memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu, tidak jarang suatu alat permainan dapat meningkatkan

⁵³ Dwi Prasetyawati. "Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader Paud Di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape)". *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1* (Tahun 2011).h.63

⁵⁴ Zaman, Badru, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK.* (Tangerang : Universitas Terbuka, 2013)h.6.3-6.4

⁵⁵ Baik Nilawati Astini, dkk. Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (Ape) Dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 6, Edisi 1 (Tahun 2017)h.33

lebih dari satu aspek perkembangan. Misalnya, mainan balok-balok bangunan dalam berbagai macam bentuk, ukuran serta dengan warna yang disukai anak-anak. Jadi dapat dimainkan dengan berbagai cara dan dapat melatih berbagai motorik halus, mengenal konsep warna, ukuran, dan bentuk pada anak.

APE dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya penggunaan cat yang digunakan tidak beracun, dan tidak mudah mengelupas. Jika menggunakan sudut maka sudut mainan tidak runcing atau tumpul agar tidak membahayakan anak. APE juga didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa dan dijinjing anak.

APE juga mendorong anak untuk beraktivitas yang bersifat membangun atau menghasilkan sesuatu. Berbeda dengan menonton TV atau mendengarkan Radio yang membuat anak pasif yaitu hanya melihat dan mendengarkan, dengan APE anak dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu. Misalnya bermain logo atau membangun balok-balok.

Dapertemen pendidikan dan kebudayaan melalui Subdirektorat pendidikan TK juga telah mengembangkan APE untuk digunakan pada lembaga-lembaga pendidikan TK. APE yang dikembangkan Depdikbud ini diantaranya adalah balok bangunan, papan pengenalan warna, pohon hitung, kotak kubus, puzzle, loto padanan sejenis, dan masih banyak lagi. Dewasa ini pengembangan TK mengembirakan dimana lembaga pendidikan TK telah

mampu mengembangkan APE yang lain disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing.⁵⁶

Pendidik dan orangtua cenderung kurang memahami APE yang tepat untuk anak, seringkali pendidik dan orang tua memilih APE yang dibeli dari toko, yang sesuai dengan selera mereka, tapi belum tentu sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Selain itu Alat Permainan Edukatif merupakan sarana bagi anak untuk mendapatkan dan mengembangkan kecerdasannya.⁵⁷

5. Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas

Barang bekas adalah barang yang sudah tidak terpakai atau tidak dibutuhkan lagi oleh pemiliknya, namun belum tentu barang itu tidak bisa digunakan lagi.⁵⁸

Pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas adalah pola pikir masyarakat maju dan modern, karena sebuah peradaban yang maju adalah peradaban yang memiliki kesadaran akan kesederhanaan, penghematan, keefektifan, kemudahan demi kelangsungan hidup yang berkelanjutan.⁵⁹

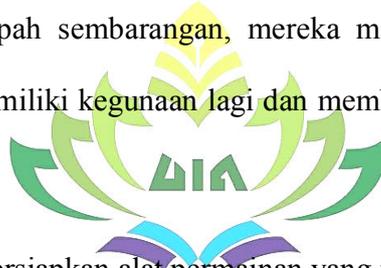
⁵⁶ B.E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten : Universitas Terbuka, 2012)h.6.5

⁵⁷ Immanan Muhammad Arif.” Alat Permainan Edukatif Outdoor Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 8* (Tahun 2016).h.858

⁵⁸ Siarni, dkk “pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa”. *Jurnal kreatif tadulako online vol. 3 no. 2* (Tahun 2015).h.96

⁵⁹ <http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/presenting/2200737-pengertian-barang-bekas/>, diakses pada tanggal 23 february 2018

Pemanfaatan barang bekas menjadi produk yang bernilai akan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Pemanfaatan barang bekas merupakan alternatif pilihan produk kerajinan seni sebagai bentuk kecermatan dalam menangkap peluang dan kepekaan terhadap lingkungan yang ada di sekitarnya. Banyak barang bekas bisa dimanfaatkan sebagai produk yang bernilai estetis oleh tangan seseorang yang kreatif.⁶⁰ Keberadaan sampah di kehidupan sehari-hari tak lepas dari tangan manusia yang membuang sampah sembarangan, mereka menganggap barang yang telah dipakai tidak memiliki kegunaan lagi dan membuang dengan seenaknya sendiri.⁶¹



Dengan mempersiapkan alat permainan yang memadai dan lingkungan belajar yang kaya, pertumbuhan kecerdasan anak akan cepat berkembang. Disinilah perlunya daya imajinasi guru dan calon guru dalam menciptakan alat permainan atau sumber belajar dengan bahan yang ada sehingga tidak ada kata “ tidak ada dana “ yang dijadikan alasan untuk tidak menyediakan alat permainan atau sumber belajar.⁶²

⁶⁰Ketut Sudita. “Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini Dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan”. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Jilid 47, Nomor 2-3*,(Tahun 2014).h.157

⁶¹M.Fikry Hadi. *Pemanfaatan Barang-Barang Bekas Yang Bernilai Ekonomi Bagi Peningkatan Produktivitas Jiwa Entrepreneur Ibu Rumah Tangga Rt.01/Rw.12 Desa Limbungan Kecamatan Rumbai Pesisir. Jurnal Pengabdian Untuk Mu negeRI Vol. 2, No.1*,(Tahun 2017).h.43

⁶²B.E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten : Universitas Terbuka, 2012).h.8.9

Guru-guru perlu menyadari sepenuhnya bahwa lingkungan yang sangat efektif sebagai sumber dan median bermain atau belajar. Kita dapat menggunakan alat peraga dan alat bantu belajar yang berasal dari lingkungan dan memanfaatkan barang-barang bekas sebagai sarana bermain bagi anak secara kreatif. Guru-guru dan calon guru harus mampu mengeluarkan seluruh daya cipta mereka. Sesuai dengan proses kreatifitas, guru ataupun calon guru membutuhkan pelatihan untuk menerima dan mengola berbagai masukan tentang berbagai kreatifitas. Setelah guru meneruma beberapa masukan dan pengetahuan yang cukup maka guru ataupun calon guru mampu menciptakan hasil karya yang original, baik berupa alat peraga, alat permainan maupun alat sumber belajar sendiri. Pembekalan semata tidak akan memberikan hasil yang opimal apabila guru ataupun calon guru kurang memiliki kepekaan terhadap lingkungan.

Dalam hal ini usaha guru atau calon guru adalah faktor utama dalam keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran di TK. Gurulah yang merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan, mengevaluasi, kegiatan maupun pengatur waktu. Disamping itu guru juga mengatur penempatan semua peralatan dan perabotan yang akan digunakan. Alat permainan dan peralatan maupun kegiatan yang dipersiapkan oleh guru harus memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Usaha yang keras dan tepat dari seorang guru akan memberikan hasil yang terbaik kepad anak sehingga akan menentukan kualitas dalam kegiatan bermain di TK.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan menciptakan permainan dengan bahan sisah sebagai media bermain di TK adalah sebagai berikut:

- a. Memperkaya atau menambah alat bermain atau sumberbelajar di TK.
- b. Memotivasi guru dan calon guru agar lebih peka dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media bermain.
- c. Meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan media bermain dengan menggunakan bahan sisah⁶³

Di dalam kegiatan belajar telah dikatakan bahwa media bermain di TK dapat diupayakan pemenuhan kebutuhannya dengan menggunakan bahan-bahan sisah dan bahan-bahan alam, yang tentunya semua ini tergantung dari kreatifitas dan kemauan dari calon guru dan guru itu sendiri dalam membuat media yang akan digunakan pada saat proses belajar mengajar.

Karena media bermain sangat berpengaruh terhadap kesenangan anak, maka bentuk dan penampilannyapun harus menarik pula. Maka, dalam pembuatan perlu dituntut suatu kesabaran, rasa estetika dan keterampilan dari pembuatnya⁶⁴

Hal ini adalah kunci pokok untuk berhasil. Kesenian dari barang bekas digolongkan dalam alternatif mencari penghasilan tambahan dengan membuka

⁶³B.E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten : Universitas Terbuka, 2012).h.8.3-8.4

⁶⁴ Ibid, 8.20

usaha sendiri. Akan tetapi, diperlukan pengorbanan waktu, tenaga dan biaya apabila ternyata sistem yang dibangun gagal.

Beberapa aneka ragam bahan sisah yang dapat kita manfaatkan sebagai median bermain atau sumber belajar yang berada di lingkungan sekitar kita di antaranya adalah sebagai berikut : Kertas bekas (majalah, Koran, kantong beras dan lain), Kardus atau karton, Kain atau bahan kaos, Plastik dan kaleng, Styrofoam dan busa, Tutup botol dan karet, Tali.⁶⁵

Pemanfaatan barang bekas dan peralatan sederhana sebagai media bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan. Sebelum media modern hadir, para guru telah menggunakan berbagai media dan alat peraga buatannya sendiri untuk menjelaskan materi pelajarannya. Para guru terdahulu mungkin lebih banyak memiliki kreativitas karena dipaksa oleh keadaan yang masih serba terbatas. Mereka harus bekerja keras agar siswanya bisa belajar dan menyerap materi pelajaran semaksimal mungkin. Dengan datangnya media berteknologi modern menyebabkan berbagai masalah yang selama ini tidak dapat dipecahkan telah mampu dipecahkan dan memungkinkan mata ajaran apapun diajarkan dan dijelaskan dengan sebaikbaiknya..⁶⁶

⁶⁵ B.E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten : Universitas Terbuka, 2012).h.8.10-8.11

⁶⁶ Siarni, Marungkil Pasaribu, dan Amran Rede, “Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara”. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 2* (Tahun) h.94-95

Montulalu mengatakan di dalam kegiatan belajar telah ditekankan bahwa media bermain di taman kanak-kanak dapat diupayakan pemenuhan kebutuhannya dengan menggunakan bahan-bahan sisi dan juga bahan-bahan alam, yang tentunya semua ini tergantung dari kreatifitas dan kemauan dari guru itu sendiri dalam membuat media yang akan digunakan pada saat proses belajar mengajar.

Karena media bermain sangat berpengaruh terhadap kesenangan anak maka bentuk dan penampilannya pun harus menarik pula. Maka dalam pembuatan perlu dituntut suatu kesabaran, rasa estetika dan ketrampilan dari si pembuatnya. Walaupun kita sudah mengikuti petunjuk cara pembuatan alat permainan tersebut, tetapi tetap saja kita tidak dapat membuat alat permainan tersebut serapi alat permainan yang dibuat oleh pabrik. Namun, kita jangan berkecil hati, bila hasil karya kita tidak terlalu indah asalkan aman bagi anak.⁶⁷

Dalam hal ini usaha guru adalah faktor utama dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran di taman kanak-kanak. Guru lah yang merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan maupun pengaturan waktu. Disamping itu guru juga mengatur penempatan semua peralatan dan perabotan yang akan digunakan. Alat permainan dan

⁶⁷ E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten : Universitas Terbuka, 2012).h.8.20

peralatan harus memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Usaha yang keras dan tepat dari seorang guru akan memberikan hasil yang terbaik kepada anak sehingga akan menentukan kualitas dalam kegiatan bermain di taman kanak-kanak.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan menciptakan permainan dengan barang bekas sebagai media permainan di taman kanak-kanak adalah sebagai berikut:

- a. Memperkaya atau menambah alat bermain atau sumber belajar di taman kanak-kanak.
- b. Memotifasi calon guru dan guru untuk lebih peka dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan suatu media bermain.⁶⁸



B. Perkembangan Bahasa

1. Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan suatu system symbol untuk berkomunikasi dengan orang lain, meliputi daya cipta dan system aturan. Dengan daya cipta tersebut manusia dapat menciptakan berbagai macam kalimat yang bermakna dengan menggunakan seprangkat kata dan aturan yang terbatas. Dengan demikian, bahasa pada manusia merupakan upaya kreatif yang tidak pernah berhenti.

Bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan pada anak usia dini.⁶⁹ Bahasa adalah alat penghubung atau alat komunikasi

⁶⁸ E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten : Universitas Terbuka, 2012).h.8.4

antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginannya.⁷⁰

Bahasa merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini, diarahkan agar anak mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata-kata yang tepat.⁷¹ Bahasa diperoleh dan dipelajari secara alamiah bagi anak-anak untuk memenuhi kebutuhan dalam lingkungan. Bahasa mampu mengubah dan mengontrol perilaku tidak hanya pada anak, tetapi tingkah laku yang lain.

Bahasa anak berkembang sejak tangisan pertama sampai anak bertutur kata. Masa perkembangan bahasa anak dibagi dalam dua periode, yaitu periode Pre Linguistik (0-1 tahun) dan periode Linguistik (1-5 tahun).⁷² Beberapa ahli mengemukakan pendapat tentang kepemilikan tentang bahasa. Badudu menyatakan bahwa bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi

⁶⁹ Anita, Perkembangan *Bahasa Anak Usia Dini. Jurnal al-Shifa, Vol. 06. No. 02 (Juli-Desember) 2015 ISSN: 2087-8621* (Tahun 2015) h.162

⁷⁰ Widya Masitah, Juli Hastuti.” Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Kelompok B RA Saidi Turi Kecamatan Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang”. *Jurnal Vol. 8 No. 2* (Tahun 2016).h.124

⁷¹ Anik Lestaringrum, Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Media Panggung Boneka Tangan.(Tahun 2015) h.12

⁷² Kadek Dwi Arinoviani, Dkk. *Penerapan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Kelompok A1 Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler. e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Volume 4. No. 2 -* (Tahun 2016)

antar anggota masyarakat yang terdiri atas individu-individu yang menyatakan pikiran, prasaan, dan keinginan.⁷³

Bromley mendefinisikan bahasa sebagai system symbol yang teratur untuk menstransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri atas symbol-simbol visual maupun verbal. Symbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dan dibaca. Sedangkan symbol-simbol verbal dapat diucapkan dan didengarkan.⁷⁴

Menurut Vygotsky dalam Ahmad Susanto, menyatakan bahwa bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori kategori berpikir. Selain itu bahasa juga merupakan komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena disamping berfungsi sebagai alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain juga sekaligus sebagai alat untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain. Menurut Gu kemampuan berbahasa disebutkan sebagai serangkaian keterampilan atau komponen pengetahuan.⁷⁵

⁷³ Nilawati tadjuddin, "meneropong perkembangan anak usia dini".(depok : herya media, 2014)h.201

⁷⁴Farid Helmi Setyawan. *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android. Jurnal PG- - PAUD Trunojoyo, Volume 3, Nomor 2,*(Tahun 2017).h.93

⁷⁵Yudho Bawono. *Kemampuan berbahasa pada anak prasekolah Sebuah kajian pustaka.* ISBN: 978-602-1145-49-4(Tahun 2017) h.117

Jadi berdasarkan pendapat para ahli bahwa bahasa adalah suatu alat sebagai system symbol yang digunakan untuk mengekspresikan ide yang menghubungkan atau komunikasi suatu informasi.

Adapun upaya untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan pada anak bisa dilakukan dengan cara kegiatan mendengarkan bercerita, mendengarkan suara-suara binatang, menebak suara, menyimak cerita, pesan berantai, menirukan suara, menirukan kalimat, menjawab pertanyaan, mendengarkan radio, mendengarkan kaset cerita untuk anak, lagu-lagu anak, dan lain sebagainya. Depertemen pendidikan nasional mengatakan metode pembelajaran yang sesuai dengan pendidikan anak usia dini adalah metode bercerita, bercakap-cakap, tanya jawab, karyawisata, demonstrasi, sosio drama, eksperimen, proyek, dan pemberian tugas.⁷⁶

Menurut Suhartono, menyatakan bahwa dengan bantuan bahasa, anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi didalam kelompok. Pribadi itu berpikir, merasa, bersikap, berbuat serta memandang dunia dan kehidupan seperti masyarakat disekitarnya.⁷⁷

⁷⁶Rusniah," Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Metode Bercerita Pada Kelompok A Di Tk Malahayati Neuhel Tahun Pelajaran 2015/2016". *Jurnal bimbingan konselin.*(Tahun 2015)h.119-120

⁷⁷Riri Delfita. *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Gambar Dalam Bak Pasir Di Taman Kanak-Kanak Bina Anaprasi Mekar Sari Padang.* Jurnal Pesona PAUD VOL I NO. I (Tahun 2016) h. 2

2. Karakteristik Dan Aspek Bahasa

Santrock berpendapat bahwa meskipun setiap kebudayaan manusia memiliki berbagai variasi dalam berbahasa. Namun terdapat beberapa pendapat karakteristik umum berkenaan dengan bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi dengan adanya daya cipta individu yang kreatif.

Bahasa memiliki karakteristik yang menjadikannya sebagai aspek khas komunikasi. Ada beberapa karakteristik bahasa yaitu sebagai berikut :

- a. Fonologi adalah sistem suara bahasa. Untuk mempelajari fonologi bahasa, anak harus mempelajari kandungan suaranya dan urutan suara yang diperbolehkan yang sangat penting untuk kebiatan membacanya nanti.
- b. Morfologi adalah aturan untuk mengkombinasikan form, yang merupakan rangkaian suara yang merupakan kesatuan bahasa kecil.
- c. Sintaksis adalah cara kata dikombinasikan untuk membentuk frasa dan kalimat yang bisa diterima
- d. Semantic adalah makna atau kata dari kalimat. Setiap kata punya ciri semantik misalnya gadis dan wanita punya makna semantik yang sama, yakni manusia berjenis kelamin perempuan, tetapi berbeda dalam makna umumnya.

e. Pragmatis adalah penggunaan percakapan yang tepat. Ini melibatkan pengetahuan tentang konteks apa yang dikatakan dan kepada siapa serta bagaimana mengatakannya.⁷⁸

Kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Sebagai alat sosialisasi bahasa merupakan suatu cara merespon orang lain.

Bromley menyebutkan empat aspek bahasa yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa berbeda dengan kemampuan berbicara. Bahasa merupakan suatu system tata bahasa yang relative rumit dan bersifat semantic. Sedangkan kemampuan berbicara merupakan suatu ungkapan dalam bentuk kata-kata. Bahasa ada yang bersifat reseptif (dimengerti dan diterima) maupun ekspresif (dinyatakan). Contoh bahasa reseptif adalah mendengarkan dan membaca suatu informasi, sedangkan contoh bahasa yang ekspresif adalah berbicara dan menulis informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain.

Thaiss mengemukakan bahwa anak dapat memahami dan mengingat suatu informasi jika mereka mendapat kesempatan untuk membicarakannya, menulisnya, menggambarannya dan memanipulasinya. Anak belajar membaca dan menyimak jika mereka mendapat kesempatan dan

⁷⁸John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta : Kencana, 2004).h.68-29

mengekspresikan pemahaman mereka dengan membicarakannya maupun menulisnya untuk diri mereka sendiri maupun ditinjau pada orang lain.

Menyimak, berbicara, membaca dan menulis melibatkan proses kognitif (berfikir) dan kosa kata yang sama. Namun demikian, ada beberapa perbedaan keempat aspek bahasa tersebut sebagai berikut :

- a. Anak menerima dan mengekspresikan bahasa dengan cara yang unik dan bersifat individual. Perbedaan tersebut meliputi kosa kata dan intonasi suara yang digunakan.
- b. Penerimaan dan pengekspresian bahasa terjadi dengan kecepatan yang berbeda. Menulis relative memakan waktu lebih lama dibandingkan menyimak, berbicara dan membaca.
- c. Aspek bahasa berbeda sesuai dengan daya tahan relatifnya, membaca dan menulis melibatkan tinta yang dapat dibaca kembali, diperbaiki, dan direfleksikan dalam jangka waktu yang lebih lama dibandingkan dengan berbicara. Menyimak dan berbicara bersifat sementara. Dengan demikian pemahaman terhadap bahasa ekspensif melalui menyimak berbeda dengan pemahaman terhadap bahasa tertulis melalui membaca.
- d. Aspek bahasa berbeda dalam kandungan dan fungsinya. bahasa yang digunakan dalam diskusi secara verbal seringkali berbeda dengan bahasa yang digunakan dalam tulisan.

3. Fungsi Bahasa

Sebagai alat sosial, bahasa menjadi cara bereaksi terhadap orang lain. bahasa juga memfasilitasi dan kadang-kadang bertanggung jawab untuk pertumbuhan kognitif. Bahasa juga memungkinkan mengekspresikan keunikan kita sendiri sebagai individu. Bahasa sebagai alat komunikasi bagi anak yang memiliki banyak fungsi. Dibawah ini akan membahas tentang fungsi bahasa bagi anak usia dini dengan memadukan pendapat Bromley dan Halliday :



a. Bahasa Sebagai Fungsi Instrumental

Pada awal kehidupan anak, belajar menggunakan bahasa dipakai dalam memahami tentang air, makanan, mainan tertentu, atau popok kering. Pada bayi walaupun belum berbahasa (pralinguistik) ia mampu mengungkapkan keinginannya melalui tangisan. Untuk bayi tangisan adalah alat (instrumental) untuk mengungkapkan keinginan dan perasaannya.

b. Bahasa Sebagai Fungsi Regulatif

Pada fungsi regulatif anak belajar menggunakan bahasa karena ada pengaruh dari lingkungan dan control prilaku dari orang dewasa . bahasa yang didengar anak mengubah prilaku anak ketika ia belajar untuk berbicara.

c. Bahasa sebagai fungsi heuristic

Fungsi ini melibatkan penggunaan bahasa untuk memperoleh ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dengan mempelajari seluk-beluk lingkungannya. Fungsi heuristic ini mengingatkan pada apa yang secara umum yang dikenal sebagai pertanyaan sebab fungsi ini sering disampaikan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang menuntut jawaban.

d. Bahasa sebagai fungsi interaksional

Bahasa berfungsi menjamin dan menetapkan ketahanan dan keberlangsungan komunikasi serta menjalin interaksi sosial. Bahasa memungkinkan anak untuk membangun dan memelihara hubungan dengan orang-orang disekitarnya.. anak menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dan peduli pada kelompoknya dan berpartisipasi dalam struktur sosial. Bahasa memainkan peran sebagai pusat dalam fungsi sosial bagi anak.

e. Bahasa sebagai fungsi personal

Fungsi ini member kesempatan kepada pembicara untuk mengekspresikan perasaan, emosi pribadi, serta reaksi-reaksi yang mendalam. Anak berbagi pendapat dan perasaan dengan cara yang khas dan special. Anak-anak harus dibantu untuk menemukan dan mengeksplorasikan kekuatan bahasa yang di lingkungannya. Anak-anak perlu belajar untuk menyusun makna

melalui berbicara dan menulis serta memahami makna melalui mendengar dan membaca.

f. Bahasa sebagai fungsi imajinasi

Dalam hal ini bahasa berfungsi sebagai pencipta system, gagasan atau kisah yang imajinatif. Melalui bahasa kita bebas menciptakan mimpi-mimpi yang mustahil. Pada anak usia dini, bahasa sebagai fungsi imajinasi adalah pada saat anak bermain peran atau bermain pura-pura. Misalnya bermain boneka, dokter-dokteran dan rumah-rumahan.

g. Bahasa sebagai fungsi representasi

Bahasa berfungsi untuk membuat pertanyaan-pertanyaan, menyamoaikan fakta-fakta, dan pengetahuan, menjelaskan atau melaporkan realitas sebenarnya sebagaimana yang yang dilihat atau dialami orang. Fungsi ini terlihat pada saat anak ingin menyampaikan sesuatu yang ia temukan dilingkungannya.

Ketujuh fungsi bahasa ini tidak sekaligus dirasakan dan dimanfaatkan anak, tetapi secara bertahap. Waktu bayi, ia membutuhkan fungsi bahasa instrumental, regulasi, dan interaksional. Tiga fungsi ini disampaikan untuk mendapat barang atau jasa yang ia butuhkan (instrumental), untuk mempengaruhi perilaku orang-orang paling dekat dengannya (peraturan), untuk mempertahankan ikatan emosional dengan mereka (interaksional) dan seterusnya. Artinya ia mampu mengungkapkan pada tahapannya.

Pada saat ia usia 18 bulan, anak mampu menggunakan bahasa secara efektif dalam instrumental, peraturan, fungsi interkasional dan pribadi serta mulai menggunakannya untuk bermain pura-pura (imajinatif), dan juga heuristic, untuk tujuan eksploratif. Dengan bertambahnya usia semua fungsi bahasa dapat digunakan dengan sempurna.⁷⁹

4. Pengembangan Bahasa Dengan Metode Bercerita

Menurut Hebert Bisno yang dimaksud metode adalah teknik-teknik yang digeneralisasikan dengan baik agar dapat diterima atau dapat diterapkan secara sama dalam sebuah praktek, atau bidang disiplin dan praktek. Lebih dalam lagi menurut Hidayat kata metode berasal dari bahasa Yunani, *methodos* yang berarti jalan atau cara. Jalan atau cara yang dimaksud disini adalah sebuah upaya atau usaha dalam meraih sesuatu yang diinginkan.

Menurut Bachri bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan sesuatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan pada orang lain. Sedangkan metode bercerita adalah cara penyampaian atau penyajian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk cerita dari guru kepada anak didik.

Sedangkan Montolalu mengemukakan metode bercerita merupakan salah satu metode dan teknik bermain yang banyak dipergunakan di TK. Bercerita

⁷⁹Nurbiana Dhieni, Metode Pengembangan Bahasa. (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2013).h.1.20-1.23

merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak TK dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan, jadi bercerita adalah cara bertutur dan menyampaikan cerita atau memberikan penjelasan secara lisan.⁸⁰

Menurut Kusniati, metode bercerita adalah cara penyampaian atau penyajian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk cerita dari guru kepada anak didik di taman kanak-kanak.⁸¹ Menurut Tampubolon “Bercerita kepada anak memainkan peranan penting bukan saja dalam menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca, tetapi juga dalam mengembangkan bahasa dan pikiran anak”. Menurut Moeslichatoen R metode bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak TK dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Cerita yang dibawakan guru harus menarik, dan mengundang perhatian anak tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak Taman Kanak-kanak.⁸²

Berdasarkan pendapat para pakar dapat disimpulkan bahwa bercerita adalah menuturkan atau penyampaian suatu informasi atau materi pembelajaran secara lisan oleh guru terhadap anak didik.

Zainal Fanani berpendapat bahwa metode bercerita dalam pendidikan adalah sebagai sarana pengembangan kemampuan berbahasa anak, sebagai

⁸⁰E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten : Universitas Terbuka, 2012).h.10.2

⁸¹Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum Tk*, (Jakarta, 2004), h.8

⁸²Meta Novtrya Sari. *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Metode Bercerita Di Kelompok B Tk Yasporbi Kota Bengkulu. Skripsi*(Tahun 2014) h. 23

sarana kontak batin antara guru dengan anak, sebagai metode penyampaian pesan-pesan moral atau nilai-nilai ajar tertentu dan lain sebagainya.⁸³

Menurut Tampubolon mengemukakan bahwa “bercerita kepada anak memainkan peranan penting bukan saja dalam menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca, tetapi juga dalam mengembangkan bahasa dan pikiran anak”.⁸⁴ Meity Idris mengatakan dengan bercerita pendengaran anak dapat difungsikan dengan baik untuk membantu kemampuan berbicara, dengan menambah perbendaharaan kosa kata, kemampuan mengucapkan kata-kata, melatih merangkai kalimat sesuai tahap perkembangannya. Kemampuan tersebut adalah hasil dari proses menyimak dalam tahap perkembangan bahasa anak. Artinya kemampuan bahasa anak meningkat melalui kegiatan bercerita dan ini penting untuk meningkatkan konsentrasi anak.⁸⁵

Ada beberapa macam tehnik cerita yang dapat digunakan oleh guru antara lain membaca langsung dari buku, menceritakan dongeng, menggunakan ilustrasi

⁸³ Muhammad Fadillah dan liif Mualifatu Khorida. *Pendidikan karakter anak usia dini.* (Jogjakarta : ar-ruzz media)h.180

⁸⁴ Winda Oktaviana,Dkk.” Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak”. *E-Journal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganेशha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* (Volume 2 No 1(Tahun 2014)h.3

⁸⁵Siti Khasinah. “Interaksi Ekstratekstual Dalam Proses Bercerita Kepada Anak Usia Dini”. *Internasional Journal Of Child And Gender Studies* Vol. 1, No. 1(Tahun 2015)H.108

gambar dari buku, menggunakan papan panel menggunakan media boneka dan memainkan jari-jari tangan.⁸⁶

Dalam pembahasan kali ini peneliti menceritakan dongeng untuk mengembangkan bahasa anak usia dini, hal ini disesuaikan dengan produk yang telah dibuat oleh peneliti.

5. Langkah-langkah Metode Bercerita

Cerita merupakan salah satu metode dan teknik bermain yang banyak dipergunakan di TK. Bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak TK dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Bercerita juga merupakan cara untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku dimasyarakat. Seorang guru TK hendaklah mampu menjadi pendongeng yang baik yang akan menjadikan cerita sebagai kegiatan bermain yang menarik dan dapat menjadikan pengalaman yang unik bagi anak. Isi ceritapun diupayakan berkaitan dengan cara berikut ini :

- a. Dunia kehidupan anak yang penuh suka cita, yang menuntut isi cerita memiliki unsure yang dapat memberikan perasaan gembira, lucu, menarik, dan mengasikkan.

⁸⁶ E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten : Universitas Terbuka, 2012).h.10.4

- b. Minat anak pada umumnya. Pada umumnya anak TK sangat berminat pada cerita-cerita tentang binatang, tanaman, kendaraan, boneka, robot, planet dan lain-lain.
- c. Tingkat usia, ceritanya harus cukup pendek dalam rentang perhatian anak.
- d. Membuka kesempatan pada anak untuk bertanya dan menanggapi setelah guru selesai bercerita.

Agar kegiatan bercerita dapat dilaksanakan secara efektif, kelompok anak sebaiknya berjumlah sedikit atau dalam kelompok kecil. Sebelum kegiatan bercerita guru harus sudah memikirkan posisi duduk, baik tempat duduk guru sebagai yang akan bercerita maupun anak-anak yang mengikuti kegiatan tersebut. Posisi tersebut dapat diatur sebagai berikut:

1. Posisi guru yang bercerita
 - Usahakan duduk ditempat yang terlihat oleh seluruh anak
 - Apa bila menggunakan alat peraga usahakan alat peraga dapat dilihat seluruh anak
 - Apa bila ada peralihan tempat usahakan peralihan tidak terlalu jauh sehingga konsentrasi anak tidak mudah beralih
2. Posisi anak yang mendengarkan cerita
 - Anak-anak dapat melihat sipembawa cerita dengan jelas

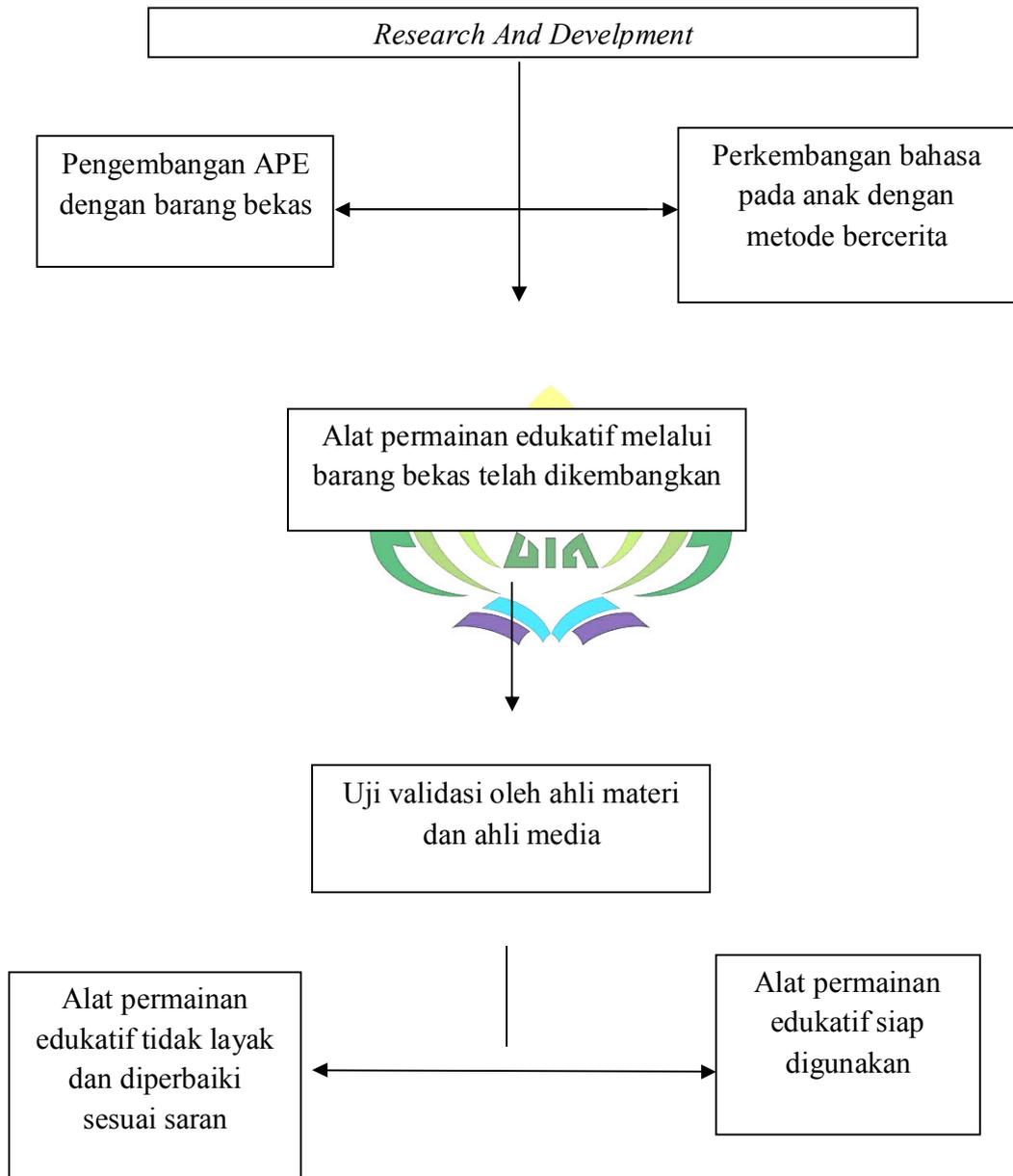
Apa bila menggunakan alat peraga usahakan tidak ada anak yang terhalang untuk melihat alat peraga tersebut.⁸⁷

C. Kerangka Berfikir

Pendidikan di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Di Kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan telah melakukan berbagai upaya untuk mengembangkan perkembangan bahasa anak sesuai dengan tahap perkembangannya, diantaranya menggunakan metode bercerita, bercakap-cakap, tanya jawab dan lain sebagainya.

Metode yang telah digunakan di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Di Kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan sudah bervariasi akan tetapi dalam melakukan pembelajaran di RA tersebut masih kurang dalam penggunaan media atau alat permainan edukatif. Hal ini lah yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengembangkan alat permainan edukatif menggunakan barang bekas.

⁸⁷ E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten : Universitas Terbuka, 2012).h.10.2-10.4



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development*.⁸⁸ Sugiyono berpendapat pendekatan penelitian yang berusaha menggabungkan kedua pendekatan penelitian tersebut di atas yaitu metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut.

Sukmadinata, mengemukakan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk software, ataupun hardware seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar. Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran-saran bagi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan.⁸⁹

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R & D) menurut Sugiyono. Alasan digunakan

⁸⁸Maya Siskawati,Dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial Vol 4, No 1* (Tahun 2016).h.75

⁸⁹Sri Haryati, *Research And Development (R&D)* Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan, Vol. 37 No. 1, (Tahun 2012),h.11

model pengembangan Research and Development karena model ini telah mencakup keseluruhan hal yang berkaitan dengan pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan video pada penelitian ini.

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya research and development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian yang bersifat longitudinal (bertahap bisa multi years). Penelitian hibah bersaing (didanai oleh Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi), adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan.⁹⁰

Menurut Sugiyono, langkah-langkah Research and Development (R&D) ada sepuluh langkah sebagai berikut: 1. Potensi dan masalah, 2. Pengumpulan data, 3. Desain produk, 4. Validasi desain, 5. Revisi desain, 6. Uji coba produk, 6. Revisi produk, 8. Uji coba pemakaian, 9. Revisi produk, dan 10. Produksi massal.

⁹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : Alfabeta, 2015), h.407.

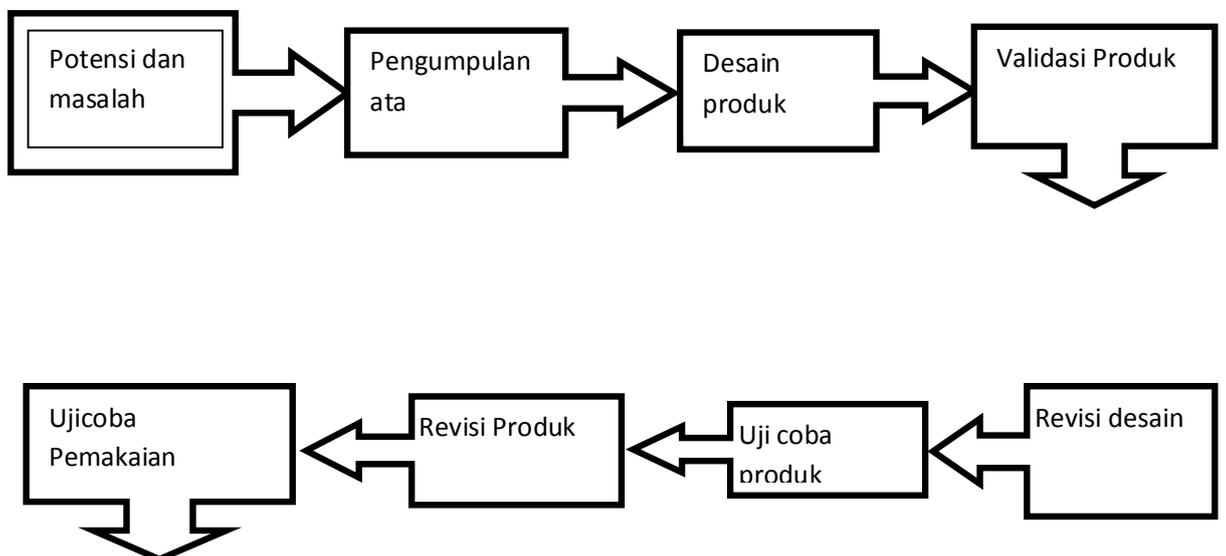
Pada penelitian ini langkah-langkah Research and Development (R&D) disesuaikan dengan menyederhanakannya menjadi enam langkah, yaitu : (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Produksi media pembelajaran.

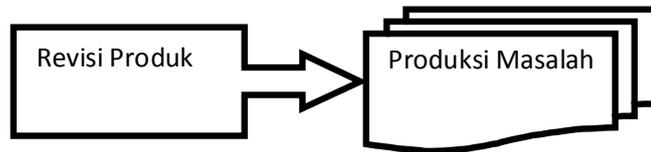
Pengembangan dalam penelitian ini berupa pembuatan alat permainan edukatif (APE) melalui pemanfaatan barang bekas untuk anak usia dini di RA Al-Hidayah kecamatan Kasui Kab. Waykanan.

Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan meliputi :

1. Potensi dan Masalah
2. Pengumpulan Data
3. Desain Produk
4. Validasi Desain
5. Revisi Desain
6. Uji coba Produk
7. Revisi Produk
8. Uji coba Pemakaian
9. Revisi Produk
10. Produksi Masal

Bagan Prosedur Pengembangan





Gambar. 1 (Bagan Prosedur Pengembangan)



B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian ini sebagai mana yang telah dipaparkan diatas bahwa peneliti menggunakan R&D dari model R&D Borg and Gall. Namun dikarnakan terbatasnya waktu, uang tenaga serta media alat permainan edukatif (APE). Media ini bukanlah media yang baru tetapi peneliti mencoba untuk memodifikasi media tersebut. Maka yang akan dilakukan peneliti sampai ke tahap tujuh yaitu revisi produk.

Berikut adalah tahap-tahap penelitian yang peneliti lakukan:

1. Potensi dan masalah

Penelitian ini dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah.

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki suatu

nilai tambah pada produk yang diteliti. Pemberdayaan akan berakibat pada peningkatan mutu dan akan meningkatkan pendapatan atau keuntungan dari produk yang diteliti. Masalah juga bisa dijadikan sebagai potensi, apabila kita dapat mendayagunakannya. Sebagai contoh sampah dapat dijadikan potensi jika kita dapat merubahnya sebagai sesuatu yang lebih bermanfaat. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data empirik.

Masalah akan terjadi jika terdapat penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Masalah ini dapat diatasi melalui R&D dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu model, pola atau sistem penanganan terpadu yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut.

2. Mengumpulkan informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi dan studi literatur yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

Studi ini ditujukan untuk menemukan konsep--konsep atau landasan-landasan teoretis yang memperkuat suatu produk. Produk pendidikan, terutama produk yang berbentuk model, program, sistem, pendekatan,

software dan sejenisnya memiliki dasar-dasar konsep atau teori tertentu. Untuk menggali konsep-konsep atau teori-teori yang mendukung suatu produk perlu dilakukan kajian literatur secara intensif. Melalui studi literatur juga dikaji ruang lingkup suatu produk, keluasan penggunaan, kondisi-kondisi pendukung agar produk dapat digunakan atau diimplementasikan secara optimal, serta keunggulan dan keter-batasannya. Studi literatur juga diperlukan untuk mengetahui langkah-langkah yang paling tepat dalam pengembangan produk tersebut.



Produk yang dikembangkan dalam pendidikan dapat berupa perangkat keras seperti alat bantu pembelajaran, buku, modul atau paket belajar, dll., atau perangkat lunak seperti program-program pendidikan dan pembelajaran, model-model pendidikan, kurikulum, implementasi, evaluasi, instrumen pengukuran, dll. Beberapa kriteria yang harus dipertimbangkan dalam memilih produk yang akan dikembangkan.

3. Desain produk

Produk yang dihasilkan dalam produk penelitian research and development bermacam-macam. Sebagai contoh dalam bidang teknologi, orientasi produk teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kehidupan manusia adalah produk yang berkualitas, hemat energi, menarik, harga murah, bobot ringan, ergonomis, dan bermanfaat ganda. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk

menilai dan membuatnya serta memudahkan pihak lain untuk memulainya.

Desain sistem ini masih bersifat hipotetik karena efektivitasnya belum terbukti, dan akan dapat diketahui setelah melalui pengujian-pengujian.

4. Validasi desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum diskusi. Sebelum diskusi peneliti mempresentasikan proses penelitian sampai ditemukan desain tersebut, berikut keunggulannya.

5. Revisi desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

6. Ujicoba produk

Desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dahulu. Tetapi harus dibuat terlebih dahulu, menghasilkan produk, dan produk tersebut yang diujicoba. Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi sistem kerja lama dengan yang baru.

7. Revisi produk

Pengujian produk pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa kinerja sistem kerja baru ternyata yang lebih baik dari sistem lama. Perbedaan sangat signifikan, sehingga sistem kerja baru tersebut dapat diberlakukan.



C. Jenis Data

Dalam melakukan penelitian dan pengembangan (r&d) penulis menggunakan dua jenis data yang dikumpulkannya yaitu :

1. Data kuantitatif, yaitu data yang diolah dengan perumusan angka. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket penilaian validator dan penilaian yang didapat dari hasil perkembangan kognitif anak
2. Data kualitatif, yaitu data yang diperoleh dari deskripsi dalam bentuk kalimat. Data kualitatif ini berupa kritik dan saran validator terhadap produk yang dikembangkan dan deskripsi terlaksanaan ujicobanya produk.

D. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan untuk melakukan penelitian ini adalah tentang pengembangan APE melalui barang bekas untuk anak usia dini di RA Al-Hidayah kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan. Untuk itu teknik pengumpulan datanya dengan melakukan pengamatan (observasi), tanya jawab (wawancara) dan dokumentasi dan angket.

1. Observasi

Menurut Sumiati dalam Ali Nugraha mengemukakan observasi adalah cara pengumpulan data yang penilaiannya berdasarkan pengamatan langsung terhadap sikap dan perilaku anak. Dari pengertian tersebut memberikan pemahaman bahwa observasi adalah salah satu cara yang digunakan dalam mengumpulkan data melalui suatu pengamatan dan pencatatan.

Teknik pengumpulan data dengan observasi ini penulis menggunakan untuk memperoleh data pemanfaatan APE barang-barang bekas berupa botol bekas dan kain panel untuk mengembangkan kreativitas anak didalam kelas. Dalam melakukan proses pengamatan, penulis berpedoman pada lembar observasi yang sebelumnya telah disiapkan penulis. Lembar observasi dibuat berdasarkan kisi-kisi pengamatan yang telah dikembangkan sendiri oleh peneliti berdasarkan kajian teori tentang pengembangan kreativitas anak TK/RA pada pemanfaatan barang-barang bekas berupa botol dan kain panel.

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan sengaja, yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang diselidiki.⁹¹ Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dalam PBM dan implementasi pembelajaran kooperatif type jigsaw.

Tabel. 1
Kisi-Kisi Observasi
Pengembangkan Bahasa Anak Usia Dini

	Indikator	Sub Indikator	Item	Jumlah
Perkembangan Bahasa	Fonologi (system suara)	a. Dapat menirukan suara hewan	1,2,3,4	4
	Morfologi (aturan untuk mengkombinasikan unit makna minimal)	a. Bercerita tentang alat permainan edukatif (APE) yang dibuat b. Mengucapkan syair dengan ekspresi	5,6,7 8,9,10	6
	Sintaksis (aturan membuat kalimat)	a. Membuat kalimat pertanyaan b. Menceritakan pengalaman/ kejadian secara sederhana	11,12,13 14,15,16	6

⁹¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : Alfabeta, 2015),h.203

	Simantik (system makna)	a. Menyebutkan nama benda yang diperlihatkan b. Menyebutkan makna berbagai bentuk	17,18 19	3
	Pragmatis (aturan penggunaan percakapan)	a. Berintraksi / bertanya dengan teman atau gurunya	20	1
Jumlah				20



Tabel. 2

**Pedoman Observasi Tentang Perkembangan Bahasa Anak
Di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan**

No	Item	Skor Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Anak dapat menirukan suara bebek					
2.	Anak dapat menirukan suara burung hantu					
3.	Anak dapat menirukan suara kodok					
4.	Anak dapat meniru suara kambing					
5.	Anak dapat bercerita tentang kelinci					
6.	Anak dapat bercerita tentang kodok					

7.	Anak dapat bercerita tentang bunga					
8.	Anak dapat mengucapkan syair dengan ekspresi senang					
9.	Anak dapat mengucapkan syair dengan ekspresi sedih					
10.	Anak dapat mengucapkan syair dengan ekspresi marah					
11.	Anak dapat membuat kalimat pertanyaan berapa kaki kelinci?					
12.	Anak dapat membuat kalimat pertanyaan bagaimana suara burung hantu?					
13.	Anak dapat membuat kalimat pertanyaan kenapa dia menangis?					
14.	Anak dapat menceritakan kegiatan di rumah bangun tidur					
15.	Anak dapat menceritakan kegiatan dalam kelas hari ini					
16.	Anak dapat menceritakan kegiatan bermain bersama temannya					
17.	Anak dapat memahami nama bunga pada APE					
18.	Anak dapat menuliskan huruf kambing dari bunyi yang diucapkan pada APE					
19.	Anak dapat memahami makna bentuk mobil					
20.	Anak dapat berbicara sopan kepada guru					

Keterangan

BB : Belum Berkembang

Apa bila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal prilaku yang dinyatakan indicator dengan skor 50-59 dengan cirri bintang 1

MB : Mulai Berkembang

Apa bila peserta didik sudah memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indicator tetapi belum konsisten skor 60-69 dengan cirri bintang 2.

BHS : Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda prilaku yang dinyatakan dalam indicator dan mulai konsisten dengan skor 70-79 dengan ciri bintang 3

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan prilaku yang dinyatakan dalam indicator secara konsisten atau telah membudayakan dengan skor 80-100 dengan cirri bintang 4



2. Wawancara

Wawancara adalah dipergunakan untuk mendapatkan data tentang tingkat keberhasilan implementasi pembelajaran kooperatif type jigsaw. Wawancara adalah proses tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, peneliti telah menyiapkan instrument penelitian yang berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternative dan jawabannyapun telah disiapkan. Dengan wawancara

struktur ini setiap responden diberi pertanyaan dan peneliti mencatat jawabannya.⁹²

Wawancara adalah proses tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung. Jenis jenis wawancara terbagi atas ada dua jenis, yaitu:

a. Jenis Wawancara Terpimpin

Pengertian Wawancara Terpimpin adalah wawancara yang tidak terarah. Kelemahan dari wawancara terpimpin ialah tidak efisien dalam hal waktu, biaya dan tenaga. Keuntungan dari wawancara terpimpin yaitu cocok untuk penelitian pendahuluan, tidak memerlukan keterampilan bertanya dan dapat memelihara kewajaran suasana.

b. Jenis Wawancara Tidak Terpimpin

Pengertian Wawancara Tidak Terpimpin adalah tanya jawab yang terarah untuk mengumpulkan data-data yang relevan saja. Kelemahan dari wawancara tidak terpimpin ialah kesan-kesan, seperti angket yang diucapkan serta suasana menjadi formal dan kaku. Keuntungan wawancara tidak terpimpin yaitu pertanyaan yang diajukan sistematis, sehingga mudah diolah kembali, pemecahan

⁹² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : PT. Alfabet, 1015)h.319

masalah menjadi lebih mudah, memungkinkan analisis kuantitatif dan kualitatif dan kesimpulan yang diperoleh lebih reliabel.⁹³

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah pencarian, penyelidikan, pengumpulan, pengawetan, penguasaan, pemakaian dan penyediaan dokumen. Dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan keterangan dan penerangan pengetahuan dan bukti. Dalam hal ini termasuk kegunaan dari arsip perpustakaan dan kepustakaan. Dokumentasi biasanya juga digunakan dalam sebuah laporan pertanggung jawaban dari sebuah acara.⁹⁴

4. Angket (Kuesioner)



Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara member seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk di jawabnya. Kuesioner digunakan pada saat evaluasi, ujicoba alat permainan edukatif dan wawancara. Evaluasi alat permainan edukatif dilakukan oleh validator ahli media, validator ahli materi dan dan falidator ahli guru.

⁹³Ibid,h.142

⁹⁴Ibid,h.226

E. Teknik Analisis Data

Setelah terkumpul data kemudian dilakukan analisis, metode analisis yang digunakan sebagai berikut:

1. Angket Validasi

Angket validasi digunakan untuk pengumpulan data mengenai kelayakan alat permainan edukatif yang dikembangkan. Angket validasi ini diisi oleh validator dan analisis data yang disajikan dalam bentuk statistik deskriptif dengan penyajian data berupa alat permainan edukatif dari barang bekas.



2. Angket Tanggapan

Angket tanggapan dalam penelitian dan pengembangan ini diberikan kepada guru dan siswa setelah dilakukan uji coba produk. Angket tanggapan digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan guru mengenai media yang dikembangkan. Angket tanggapan ini diisi oleh guru dan siswa. Angket tanggapan bersifat kualitatif data dapat diolah secara penyajian persentase dengan menggunakan Skala Liker sebagai alat ukur. Skala ini disusun dalam bentuk pertanyaan dan diikuti dengan empat tanggapan. Untuk keperluan kuantitatif, maka jawaban tersebut dapat diberi skor dan selanjutnya data intervalnya dapat dianalisis dengan menghitung persentase rata-rata jawaban dari responden dengan rumus berikut :

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

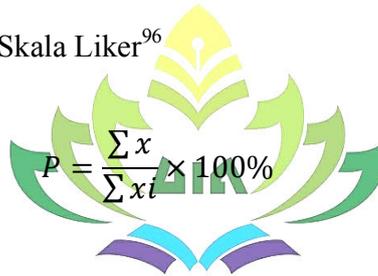
P : Angka Persentase

F : Skor yang diperoleh

N : Skor Maksimal⁹⁵

Menghitung persentase kelayakan dari setiap aspek dengan rumus sebagai berikut:

Rumus Skala Liker⁹⁶


$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase

$\sum xi$ = jumlah ideal dalam item

$\sum x$ = jumlah jawaban responden

⁹⁵ Gina Rosginasari, *Pengembangan, Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Ekstraksi di SMK 2 N Indra Mayu* (skripsi program sastra Universitas pendidikan Indonesia : 2014)h.29

⁹⁶ Ardian Arsyhari, Helda Selvia. *Pengembangan Media Pembelajaran berupa Bulletin Dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al-Biruni Vol 05 No1, (Tahun 2016), h.7

Tabel. 3
Pedoman Skor Penilaian Ahli⁹⁷

Kreteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Tabel. 4
Kreteria kelayakan

Skor rata-rata (%)	Kategori
0%-25%	Tidak layak
26%-50%	Kurang layak
51%-75%	Layak
76%-100%	Sangat layak

Alat permainan edukatif dikatakan layak apabila persentase kelayakan adalah \geq 51 %.

⁹⁷ Ridwan, Sunarto, pengantar statistika, (Bandung : Alfabet, 2014)h.21

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa alat permainan edukatif (APE) dengan barang bekas sebagai bahan ajar dalam perkembangan bahasa anak usia dini

1. Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan produk yang dihasilkan merupakan alat permainan edukatif (APE) sebagai bahan ajar dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Dalam pengembangan alat permainan edukatif ini di uji cobakan di Raundhatul Athfal Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Way Kanan.

2. Kelayakan Bahan Ajar

Langkah-langkah yang digunakan dalam menguji kelayakan bahan ajar alat permainan edukatif ini, disesuaikan dengan prosedur pengembangan model Brog and Gall dijelaskan sebagai berikut:

a. Potensi dan masalah

Pada penelitian ini potensi dan masalah yang didapat dilapangan dengan melakukan observasi, wawancara dan kusioner kepada guru di RA

Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Way Kanan, observasi wawancara dan kusioner dilakukan untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada pada RA Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Way Kanan. Pada RA Al-Hidayah ini alat permainan edukatif masih sangat jarang digunakan, selain itu alat permainan edukatif yang ada di RA Al-Hidayah masih sangat kurang, alat permainan edukatif hanya berupa kertas origami. Dari potensi dan masalah yang ada peneliti ingin mengembangkan alat permainan edukatif (APE) dengan barang bekas sebagai bahan ajar dalam perkembangan bahasa anak usia dini.

b. Mengumpulkan data



Dalam mengumpulkan data penulis melalui pengamatan, studi pustaka, wawancara dan observasi, kusioner dalam mengumpulkan teori tentang alat permainan edukatif (APE) sebagai media pembelajar bagi anak usia dini. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi di RA Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Way Kanan.

c. Desain Produk

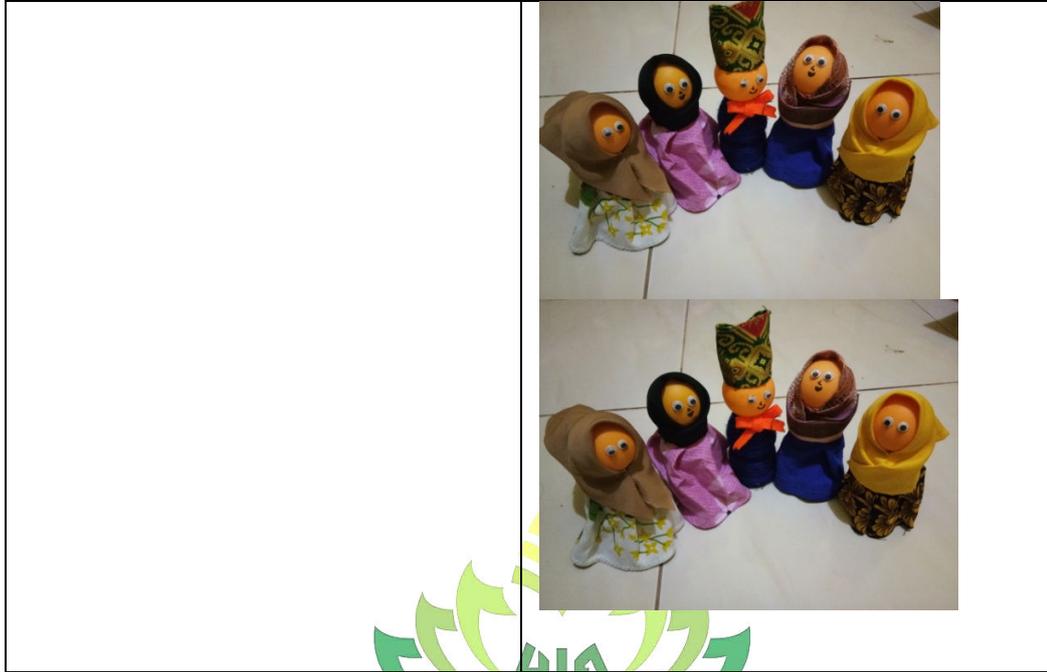
Pada tahap ini peneliti mendisain produk media pembelajaran yang berupa alat permainan edukatif yang berupa hewan dan orang-orangan. Alat permainan edukatif ini digunakan dalam metode mendongeng untuk mengembangkan bahasa pada anak usia dini. Alat permainan edukatif ini

dibuat menggunakan barang bekas dengan sedemikian rupa yang menarik, ukuran yang terdapat pada alat permainan edukatif ini di sesuaikan dengan ukuran barang bekas yang digunakan dan memiliki warna yang menarik bagi anak. Barang bekas yang digunakan seperti botol yakult, botol akqua, sprite, fanta dan botol sejenisnya, baju bekas yang sudah tidak dipakai serta tutuk cup bekas. Alat permainan edukatif ini menggunakan karakter hewan dan orang-orangan yang dapat di gunkan untuk mengenalkan hewan kepada anak usia dini dalam proses pembelajaran.



DESAIN PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)

Desain	Gambar
Tokoh Cerita	



d. Validasi desain

Setelah pembuatan produk awal alat permainan edukatif sebagai bahan ajar dalam perkembangan bahasa anak usia dini, kemudian produk di validasi oleh beberapa ahli yaitu : ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi produk yang dilakukan oleh ahli dilakukan dua kali, yaitu validasi produk awal dan validasi produk setelah dilakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk yang telah direvisi. Adapun validasi produk oleh ahli sebagai berikut:

1) Validasi Oleh Ahli Materi

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi, untuk materi divalidasi dilakukan oleh satu ahli materi yaitu Bunda Kanada Komariah, M. Pd, hasil validasi oleh ahli materi pada produk awal disajikan dalam tabel berikut:

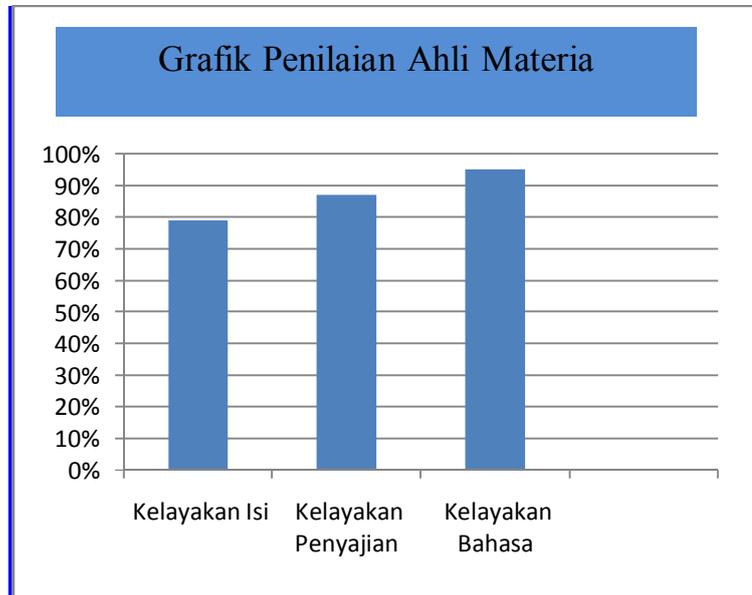
Tabel. 6
Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Materi	Skor	Rata rata Peraspesk	Persentase
Aspek kelayakan isi	1. Kelengkapan materi	4	3,16	79.00%
	2. Keluasan materi	3		
	3. Keakuratan antara cerita dengan APE	3		
	4. Keakuratan istilah	3		
	5. Dorongan rasa ingin tahu	3		
	6. Menciptakan kemampuan bertanya	3		
Aspek kelayakan penyajian	7. Keruntutan konsep	3	3.5	87.00%
	8. Alat permainan edukatif (APE)	3		

	9. Cerita yang digunakan	3		
	10. Keterlibatan peserta didik	4		
	11. Keteraturan antar kegiatan belajar dan bermain	4		
	12. Keutuhan makna dalam kegiatan belajar / sub kegiatan belajar	4		
Aspek kelayakan kebahasaan	13. Ketepatan struktur kalimat	4	3,8	95.00%
	14. Keefektifan kalimat	3		
	15. Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4		
	16. Kemampuan memotivasi peserta didik	4		
	17. Kesesuaian dengan perkembangan anak	4		

	18. Ketepatan tata bahasa	4		
Total		63	10.46	261.00%
Rerata Skor		3.5	3.48	87.00%
Keterangan		Sangat Layak		

Berdasarkan tabel 4.2 penilaian oleh validasi ahli materi diatas diketahui pada aspek 1 tentang aspek kelayakan isi mendapatkan persentase kelayakan 79.00% pada aspek 2 tentang aspek kelayakan penyajian mendapatkan persentase 87.00% pada aspek 3 tentang aspek kelayakan bahasa mendapatkan persentase kelayakan 95.00%. Jumlah skor total untuk penilaian ahli materi sebesar 63 dengan 18 kereteria penilaian, Rata-rata penilaian validator ahli materi yaitu 3.48 dengan persentase kelayakan sebesar 87.00% data dari analisis hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada gambar.



Gambar. 3 Grafik Hasil Penilaian Ahli Matera

Dari grafik diatas menunjukkan penilain validator ahli materi. Penilaian aspek 1 aspek kelayakan isi cerita mendapatkan persentase 79% dengan kategori “Sangat Layak”, penilaian aspek 2 tentang aspek kelayakan penyajian mendapatkan persentase 87% dengan kategori “Layak” dan penilai 3 aspek kelayakan bahasa mendapatkan persentase 95% dengan kategori “Sangat Layak”

2) Validasi Oleh Ahli Media

Produk yang telah dikembangkan kemudian dinilai oleh ahli, untuk penilain media dilakukan oleh satu ahli media yaitu Bunda Dr.Hj. Eti Hadiati M.Pd hasil validasi oleh ahli media pada produk awal disajikan dalam tabel berikut

Tabel. 7

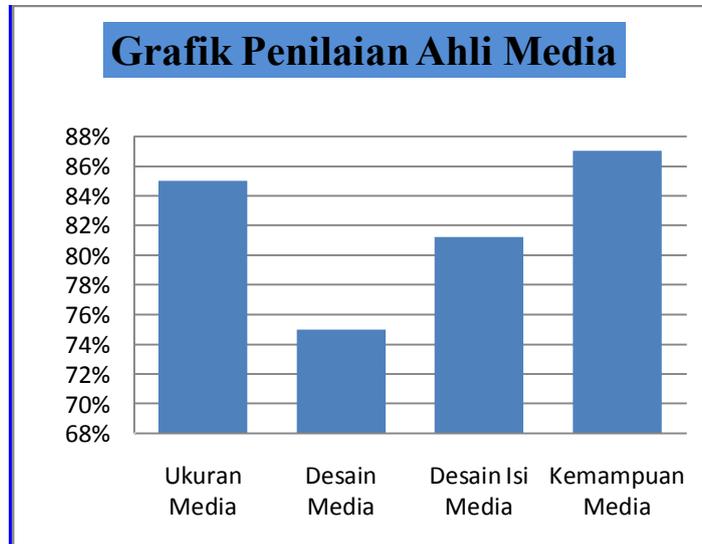
Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Materi	Skor	Rata rata Peraspes	Persentase
Ukuran Media	1. Kesesuaian alat ukuran APE	3	3.4	85.00%
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi	3		
	3. Tampilan dalam bentuk APE	4		
	4. Warna unsure tata letak harmonis dan memperjelas fungsi	4		
	5. Tidak menggunakan banyak kombinasi	3		
Desain Media	6. Menggambarkan isi materi ajar dan mengungkapkan karakter objek	3	3	75.00%
	7. Bentuk, warna ukuran proporsi objek menarik	3		
	8. Mampu mengungkapkan makna / arti objek	3	3.25	81.25%

Desain isi media	9. Bentuk akurat dan sesuai dengan kenyataan	3		
	10. Kreatif dan dinamis	3		
Kemampuan Media	11. Kemudahan penggunaan	4	3.14	87.5%
	12. Kemampuan media untuk mengembangkan bahasa	3		
	13. Kemampuan media menambah pengetahuan dan wawasan anak	3		
	14. Kemampuan media menambah kosa kata bagi anak	3		
	15. Keefektifan media digunakan untuk metode mendongeng	3		
	16. Kelayakan media untuk mengembangkan aspek bahasa anak dengan metode mendongeng	3		

	17. Media sesuai dengan alur cerita yang dibuat untuk mengembangkan bahasa anak	3		
Total		54	12.79	328.75%
Rerata Skor		3.17	3.19	82.19%
Keterangan		Sangat Layak		

Berdasarkan tabel 4.3 penilaian oleh validasi ahli media diatas dapat diketahui pada aspek 1 ukuran media mendapatka persentase 85.00%, pada aspek 2 tentang desain media mendapatkan persentase 75.00% pada aspek 3 tentang desain isi media 81.25% dan 4 aspek kemampuan media mendapatkan persentase kelayakan 87.00% . jumlah skor total untuk penilaian ahli media sebesar 54 dengan 17 kereteria penilaian, Rata - rata penilaian validator ahli media yaitu 3.19 dengan persentase kelayakan sebesar 82.19% data dari analisis hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada gambar 4.2



Gambar. 3 Hasil Penilaian Ahli Media

Berdasarkan grafik diatas menunjukan penilaian validator ahli media penilain aspek 1 ukuran media mendapatkan persentase 85.00% dengan kategori “Sangat Layak, penilain aspek 2 desain media mendapatkan pesentase 75% dengan kategori “Layak” dan aspek 3 desain isi media ahli media memberikan nilai persentase 81.25% dengan kategori “Sangat Layak” 4 kemampuan media mendapatkan nilai persentase 87.00% kategori “ Sangat Layak”

3) Validasi Oleh Ahli Bahasa

Produk yang telah dikembangkan kemudian dinilai oleh ahli, untuk penilain bahasa dilakukan oleh satu ahli bahasa yaitu Bapak

Untung Nopriyansah, M.Pd hasil validasi oleh ahli materi pada produk awal disajikan dalam tabel berikut:

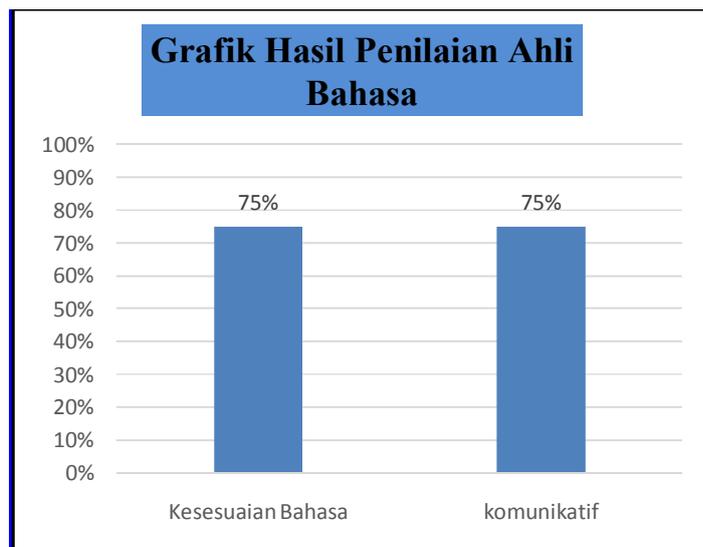
Tabel. 8
Hasil Penilaian Validator Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Materi	Skor	Rata rata Peraspesk	Persentase
Lugas dan komunikatif	1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	3	75.00%
	2. Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir anak	3		
	3. Pesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional anak	3		
	4. Kalimat yang digunakan jelas dan tepat	3		
	5. Gaya bahasa yang digunakan tepat	3		
	6. Ketepatan cerita dengan alat permainan edukatif	3		
Kesesuaian bahasa	7. Kesesuaian cerita dengan media	3	3	75.00%
	8. Kelayakan media untuk	3		

	mengembangkan aspek bahasa anak dengan metode bercerita			
	9. Media sesuai dengan alur cerita yang dibuat untuk mengembangkan bahasa anak	3		
	10. Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	3		
	11. Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan	3		
	Total	33	6	150.00%
	Rerata Skor	11	3	75.00%
	Keterangan	Layak		

Berdasarkan tabel 4.4 penilaian oleh validasi ahli bahasa diatas dapat diketahui pada aspek 1 tentang lugas dan komunikatif mendapatkan 75.00% pada aspek 2 tentang kesesuaian bahasa mendapatkan 75.00%. jumlah skor total untuk penilaian ahli bahasa

sebesar 33 dengan 11 kereteria penilaian. Rata-rata penilaian validator ahli bahasa yaitu 3 dengan persentase kelayakan sebesar 75.00% data dari analisis hasil penilaian ahli bahasa dapat dilihat pada gambar 4.3



Gambar. 4 Hasil Penilaian Ahli Bahasa

Berdasarkan grafik diatas menunjukkan penilaian ahli bahasa penilaian terbagi menjadi 2 aspek. Aspek 1 lugas dan kominikatif mendapatkan persentase 75% dengan kategori “Layak” dan aspek 2 kesesuaian bahasa mendapatkan persentase 75% dengan kategori “Layak” .

4) Revisi Desain

Setelah dilakukan penilaian produk yang dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa maka didapat saran dari para validator kemudian saran yang diberikan dijadikan masukan

untuk merevisi desai produk hasil revisi dapat dijelaskan sabagai berikut:

a) Ahli Materi

Saran terhadap alat permainan edukatif bahwasanya prodak layak digunakan.

b) Ahli Media

Hasil revisi dari ahli media berupa perbaikan dan saran terhadap alat permainan edukatif, menurut validator penggunaan media disesuaikan dengan metode yang digunakan.

c) Ahli Bahasa

Saran dari ahli bahasa yaitu skripsi, jurnal, artikel yang bersifat ilmiah terikat oleh aturan ejaan yang benar. Sedangkan yang tidak ilmiah seperti cerita rakyat, dongeng puisi dan lain-lain bebas tanpa ada aturan dalam ejaan yang terpenting bahasa tersebut masih dapat dipahami.

d) Uji coba produk

Tahapan uji coba dilakukan peneliti adalah uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan namun sebelum melaksanakan uji coba peneliti juga melibatkan guru di RA Al-Hidayah kecamatan Kasui Kabupaten Way Kanan oleh ibu Suspasila Herlyati, S.Pd menilai produk dari aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian,

kelayakan media, dan kelayakan kebahasaan. Pertimbangan peneliti untuk melibatkan guru dalam menilai produk dikarenakan guru merupakan calon pengguna dan pelaksana pembelajaran. Hasil penilaian guru terhadap produk yang dikembangkan dapat dilihat pada Tabel 4.5

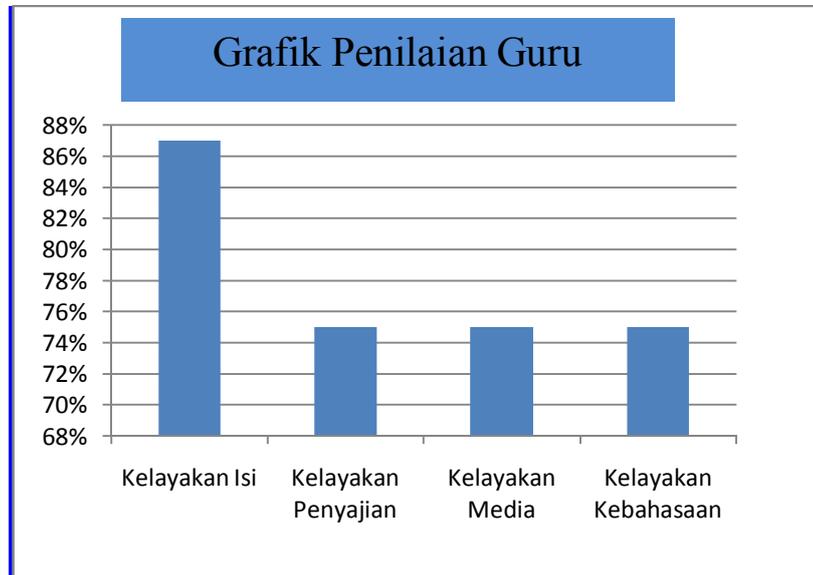
Tabel. 9
Hasil Penilaian APE Oleh Guru

Indikator Penilaian	No penilaian	Skor	Rata rata Peraspesk	Persentase
Aspek kelayakan isi	1	3	3.5	87.50%
	2	3		
	3	4		
	4	3		
	5	4		
	6	4		
Aspek kelayakan penyajian	7	3	3	75.00%
	8	3		
	9	3		
	10	3		
	11	3		
	12	3		

Aspek kelayakan media	13	3	3	75.00%
	14	3		
	15	3		
	16	3		
	17	3		
	18	3		
	19	3		
	20	3		
	21	3		
	22	3		
	23	3		
	24	3		
	25	3		
	26	3		
Aspek kelayakan kebahasaan	27	3	3	75.00%
	28	3		
	29	3		
	30	3		
	31	3		
	32	3		

Total	99	12.5	312.5%
Rerata Skor	3.09	3.12	78.13%
keterangan	Sangat Layak		

Berdasarkan tabel diatas penilaian oleh guru RA Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Way Kanan dapat diketahui pada aspek 1 kelayakan isi mendapatkan persentase kelayakan 87.50% pada aspek ke 2 tentang kelayakan penyajian mendapatkan persentase kelayakan sebesar 75.00% pada aspek ke 3 tentang kelayakan media mendapatkan persentase 75.00% aspek ke 4 kelayakan kebahasaan mendapat persentase kelayakan 75.00%. Jumlah skor total untuk penilaian guru TK Islamiyah sebesar 3.12 dengan persentase kelayakan 78.13% data dari analisis hasil penilaian guru RA Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Way Kanan dapat dilihat pada gambar 4.7



Gambar. 5 Hasil Penilaian Guru RA Al-Hidayah

Dari grafik diatas penilaian oleh guru RA Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Way Kanan rata-rata dengan kategori “Layak” dalam penilain terdapat 4 aspek yang dinilai oleh guru RA Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Way Kanan aspek 1 kelayakan isi mendapatkan persentase kelayakan 87.00% dengan kategori “Sangat Layak” pada asapek ke 2 kelayakan penyajian mendapatkan persentase kelayakan sebesar 75.00% dengan kategori “Layak” pada aspek ke 3 kelayakan media mendapatkan persentase 75.00% denagn kategori “Layak” aspek ke 4 kelayakan kebahasaan mendaptkan persentase kelayakan 75.00% denagn persentase “Layak”

1. Uji Coba Sekala Kecil

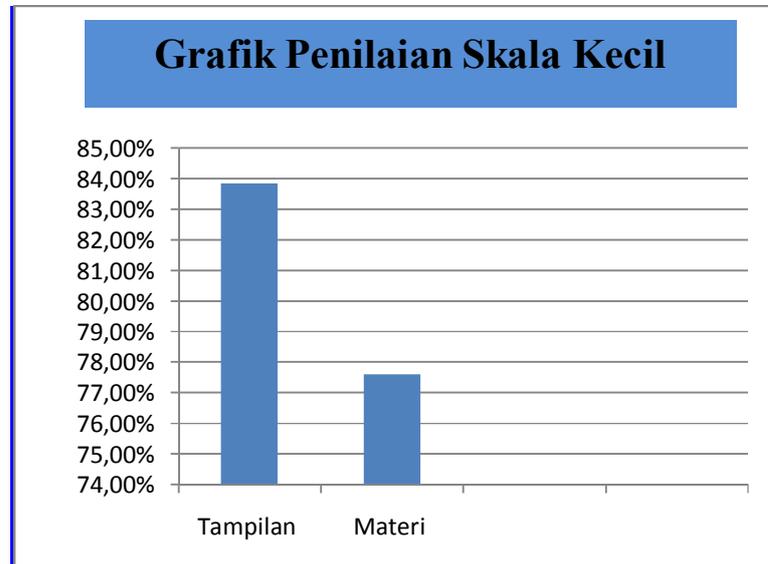
Uji coba skala kecil dilakukan oleh 7 peserta didik di Tk Islamiyah pada tahap ini peserta didik dimintak untuk memberikan penialain terhadap produk yang dikembangkan yang melalui respon peserta didik hasil uji coba produk dapat dilihat pada tabel 4.6

Tabel. 10

Hasil Penilaian APE Skala Kecil

Indikator Penilaian	Σ Nilai Per Aspek	Σ Rata-Rata Persentase Kelayakan
Tampilan	94	83.87%
Materi	86	77.62%
Jumlah	197	161.25%
Rata-Rata	24.62	80.62%
Kereteria	Sangat Layak	

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat 2 aspek yang dinilai oleh peserta didik yaitu penyajian dan tampilan rata – rata 24.62 dengan persentase 80.62% dengan kategori “Sangat Layak”. Selain dapat dilihat dalam bentuk tabel hasil uji coba skala kecil dapat dilihat pada grafik sebagai berikut:



Gambar. 6 Grafik Skala Kecil

Hasil grafil diatas terdapat 2 aspek yang dinilai oleh peserta didik aspek 1 Tampilan mendapatkan persentase 79.43% dengan kategori “Sangat Layak” dan aspek 2 Materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 80.62% dengan kategori “ Sangat Layak”

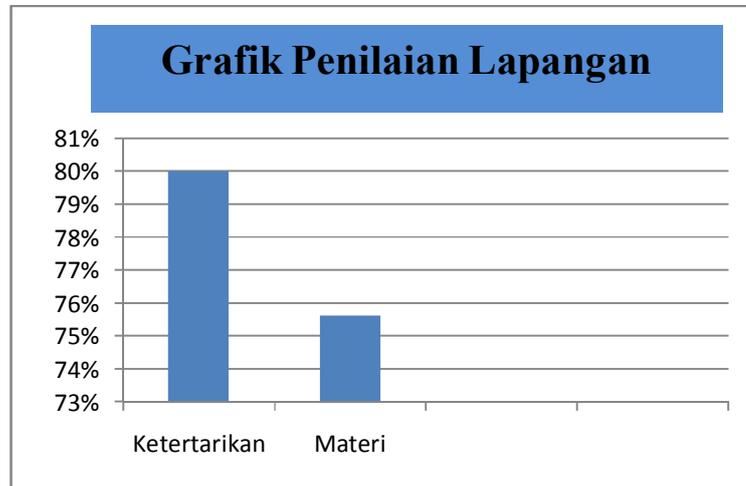
2. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan di RA Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Way Kanan dengan jumlah peserta didik 22 pada tahap ini peserta didik memberikan penilaian kepada APE sebagai produk yang dikembangkan hasil penilaian produk dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11
Hasil Penilaian APE Lapangan

Indikator Penilaian	Σ Nilai Per Aspek	Σ Rata-Rata Persentase Kelayakan
Tampilan	440	80.00%
Materi	405	75.63%%
Jumlah	845	155.63%
Rata-Rata	422.5	77.82%
Kereteria	Sangat Layak	

Dari tabel dapat dilihat bahwa dari 2 aspek diatas yaitu tampilan dan materi mendapatkan rata-rata 422.5 dengan persentase 77.82% dengan hasil ini produk yang dikembangkan dikategorikan “Sangat Layak”. Hasil uji coba lapangan dapat juga dilihat dengan grafik sebagai berikut:



Gambar. 7 Hasil Uji Coba Lapangan

Dari grafik diatas dapat dilihat aspek 1 ketertarikan mendapatkan persentase 80.00% dengan kategori “Sangat Layak” dan aspek 2 mteri mendapatkan persentase kelayakan sebesar 75.63% dengan kategori “Layak” dan aspek 3 Bahasa mendapat persentase 73.97%.

B. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan produk dilakukan dengan sebuah perencanaan tahap awal yang dilakukan adalah observasi kesekolah di RA Al-Hidayah. Langkah awal yang dilakukan dalam pembuatan alat permainan edukatif adalah :

- a. Alat dan Bahan

1. Dalam pembuatan alat permainan edukatif (Bebek) alat dan bahan yang digunakan adalah botol yakult, benang wol, kain panel, dan lem tembak.
2. Pembuatan alat permainan edukatif (kelinci) alat dan bahan yang digunakan adalah botol bekas, kain panel, benang wol dan lem tembak.
3. Alat permainan edukatif (Kambing), dalam pembuatan APE ini menggunakan tutup wadah es, karton hitam, kapas dan lem fox.
4. Alat permainan edukatif (katak) menggunakan botol bekas, kain panel dan lem tembak
5. Alat permainan edukatif (orang), dalam pembuatan APE ini menggunakan botol yakult, bola pimpong, benang wol, kain bekas, dan lem tembak.



b. Langkah-langkah Pembuatan

1. Alat permainan edukatif (Bebek) : siapkan botol yakult yang sudah dibersihkan, lilitkan benang wol kuning pada botol secukupnya, tempelkan tangan, kaki, mulut dari kain panel, kemudian beri mata dan sedikit rambut
2. Alat permainan edukatif (Kelinci) : siapkan botol bekas yang sudah dibersihkan, potong sesuai ukuran yang diinginkan, tempelkan kain panel kuning pada botol, berikan telinga, kaki, hidung dan mata pada botol.

3. Alat permainan edukatif (Kambing) : siapkan wadah tutup es, kemudian temple kapas yang sudah dibulatkan pada tutup wadah es, buat 4 kaki dan kepala lalu temple, dan terakhir beri mata pada kambing.
4. Alat permainan edukatif (Katak) : siapkan botol bekas yang sudah dibersihkan, kemudian potong sesuai ukuran yang diinginkan, temple kain panel hijau secukupnya, beri mata pada APE, kemudian beri kain panel orange pada kaki dan tangan katak.
5. Alat permainan edukatif (orang) : Pertama siapkan botol yakult yang sudah dibersihkan, lilitkan benang wol pada botol sebagai baju (laki-laki), tempel bola pimpong sebagai kepala, lalu tempel mata dan hiasan sesuai keinginan. Kedua siapkan botol yakult kemudian tempel baju dari kain yang sudah di jahit, lalu tempel kepala dan mata, terakhir beri jilbab dan hiasan lainnya sesuai keinginan.

c. Hasil alat permainan edukatif dari barang bekas



Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa ahli sebelum di uji cobakan, validasi dilakukan oleh 3 ahli yaitu satu ahli materi, satu ahli media dan satu ahli bahasa yang merupakan ahli pada bidangnya.

1. Hasil Penilaian Ahli Materi

Pada validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi ada 3 aspek yang dinilai yaitu: kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan. Hasil penilain mendapatkan nilai rata – rata 3.48 dengan kreteria persentase kelayakan 87% dan kategori penilaian adalah “Sangat Layak”.

2. Hasil Penilaian Ahli Media

Validasi yang dilakukan ahli media mencakup 4 aspek yaitu : ukuran media, desain media, desain isi media dan kemampuan media alat permainan edukatif dari ahli media mendapatkan nilai rata – rata 3.19 dengan kreteria persentase kelayakan sebesar 82.19% dengan kategori penilaian adalah “Sangat Layak”.

3. Hasil Penilaian Ahli Bahasa

Hasil validasi ahli bahasa yang dilakukan mencakup 2 aspek yaitu: lugas komunikatif, kesesuaian bahasa mendapatkan nilai rata–ra dari ahli bahasa dengan kreteria persentase kelayakan 75 % dengan kategori “Layak”.

4. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dalam 2 tahap yaitu uji coba skala kecil dan uji coba lapangan, dalam tahap uji coba skala kecil aspek tampilan mendapatkan nilai 83.87% materi mendapat penilaian 72.62%. dari dua aspek ini mendapat persentase 80.62% dengan kategori “ Sangat Layak” sedangkan pada tahap uji coba lapangan aspek yang dinilai yaitu tampilan yang mendapatkan persentase 83.43% dengan kategori “ Sangat Layak” dan aspek Materi mendapatkan persentase kelayakan 77.5% dengan kategori “Sangat Layak”. Dari aspek penilaian ini mendapatkan persentase 80.46% dengan kategori “Sangat Layak”.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan dalam produk alat permainan edukatif (APE) ini adalah:

1. Telah dikembangkan alat permainan edukatif (APE) sebagai bahan ajar dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Alat permainan edukatif ini dibuat dengan menggunakan barang bekas yang sengaja dikumpulkan untuk didaur ulang menjadi alat permainan edukatif (APE). Barang bekas yang digunakan dibentuk sedemikian rupa menjadi sebuah tokoh cerita dongeng dalam bahan ajar mengembangkan bahasa anak usia dini.
2. Rata-rata penilaiannya validator ahli materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 87.00% sehingga penilaian yang dicapai validator ahli materi mendapatkan kategori “Sangat Layak” sedangkan rata-rata penilaian validator ahli media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 82.19% sehingga penilaian ahli media mendapatkan kategori “Sangat Layak” untuk rata-rata penilaian validator ahli bahasa mendapatkan persentase kelayakan sebesar 75% sehingga penilaian yang dicapai validator ahli bahasa mendapatkan kategori “Layak”. Hasil penilaian guru mendapat persentase kelayakan 78.13% sehingga penilaian yang dicapai mendapatkan kategori

“SangatLayak” dan hasil uji coba yang dilakukan yaitu uji cobakeompok kecil yang mendapatkan persentase kelayakan 62.85% dengan kategori “Layak” pada uji coba lapangan yang dilakukan mendapatkan persentase kelayakan 76.53% dengan kategori “ SangatLayak”.

B. Saran

Penelitian dan pengembangan alat permainan edukatif (APE) masih memerlukan tindakan lanjut agar dapat diperoleh alat permainan edukatif (APE) yang lebih baik dan berkualitas sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan ini peneliti menyarankan :

1. Bagi penulis, agar terus dapat menciptakan karya-karya baru yang lebih kreatif sehingga dapat meningkatkan keefektifan belajar
2. Bagi pembaca, dapat melakukan pengembangan karya yang lebih baik dan lebih kreatif agar dapat dihasilkan produk-produk yang lebih inovatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Bagi guru, dapat menerapkan alat permainan edukatif (APE) dalam proses pembelajaran kemampuan untuk menyampaikan isi dari cerita sangat diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010)

Ardian Arsyhari, Helda Selvia. *Pengembangan Media Pembelajaran berupa Bulletin Dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al-Biruni Vol 05 No1, 2016

Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran*, (Jakaera : Rajawali Pers, 2013)

Astiniati Baik Nilawati, dkk. Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (Ape) Dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 6, Edisi 1 (Tahun 2017)



Gina Rosginasari, *Pengembangan, Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Ekstraksi di SMK 2 N Indra Mayu* (skripsi program sastra Universitas pendidikan Indonesia : 2014)

Harjanto. *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta : Asdi Mahasatya, 2011)

Haris Muhammad, "Pendidikan Islam Dalam Perspektif Prof. H.M Arifin". *urnal Ummul Qura Vol VI, No 2*, (Tahun 2015)

Haryati Sri, *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, Vol. 37 No. 1, (Tahun 2012),

Hijriati, *Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, Volume III. Nomor 2. (Tahun 2017)

Immawan Muhammad Arif.” Alat Permainan Edukatif Outdoor Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 8 (Tahun 2016)*.

Kurnia Dewi. *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*,(Tahun 2016)

Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014)

Maemunah Siti,” Kreativitas Guru Paud Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Bahan Alam”. Vol : XXII, No : 3, (tahun 2015)

Marlin Nofi a Sire gar, “Kemampuan Guru TK Dalam Mengajar Gerak Anak Pada Taman Kanak-Kanak di Matraman Jakarta -Timur Dalam Upaya Peningkatan Kebugaran Jasmani Pada Anak Usia Dini”. *Jurnal Olahraga Prestasi*. Volume 7, Nomor 1 (Tahun 2011)

Maya Siskawati, dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa”. *Jurnal Studi Sosial* Vol 4, No 1 (Tahun 2016).

Montolalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak*,(Banten : Universitas Terbuka, 2012).

Nurbiana Dhieni, dkk. *Metode Pengembangan Bahasa*.(Tangerang Selatan:Universitas Terbuka, 2013)

Peraturan menteri pendidikan nasional republic Indonesia nomor 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usian dini.

Prasetyawati Dwi,dkk. Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader PAUD Di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape). *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1*(Tahun 2011

Ridwan, Sunarto, pengantar statistika,(Bandung : Alfabet, 2014)

Rusniah,” Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Metode Bercerita Pada Kelompok A Di Tk Malahayati Neuhun Tahun Pelajaran 2015/2016”. *Jurnal bimbingan konselin.*(Tahun 2015)

Siarni, Marungkil Pasaribu, dan Amran Rede, “Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule



Mamuju Utara”. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 2* (Tahun 2016)

Siti Khasinah. “Interaksi Ekstratekstual Dalam Proses Bercerita Kepada Anak Usia Dini”. *Internasional Journal Of Child And Gender Studies* Vol. 1, No. 1(Tahun 2015)

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : PT. Alfabet, 1015)

Sudijono Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013)

Sudita Ketut. “Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini Dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan”. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Jilid 47, Nomor 2-3,*(Tahun 2014).

Syaroh May. *Pengelolaan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Di Tk Sambinoe Takengon Aceh Tengah,*(Tahun 2017)

Widya Masitah, Juli Hastuti.” Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Kelompok B RA Saidi Turi Kecamatan

Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang”. *Jurnal Vol. 8 No. 2* (Tahun 2016

Winda Oktaviana,Dkk.” Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak”. *E-Journal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* (Volume 2 No 1(Tahun 2014)

Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*,(Jakarta: PT Indeks, 2013)



Zaman, Badru, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK*.(Tangerang : Universitas Terbuka, 2013

<http://www.asikbelajar.com/2015/06/tujuan-fungsi-pendidikan-anak-usia-dini.html> 23
februari 2018

