

**PENGEMBANGAN APE *ROLLING BOX* BERBASIS PERMAINAN  
TEBAK GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA ANAK**

**SKRIPSI**

Diajukan Oleh:

**REKA DERSA**

**NIM. 160210076**

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM-BANDA ACEH  
2021 M/1442 H**

**PENGEMBANGAN APE *ROLLING BOX* BERBASIS PERMAINAN  
TEBAK GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA ANAK**

**SKRIPSI**

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

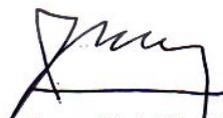
Oleh:

**REKA DERSA  
NIM. 160210078**

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

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

  
**Dra. Jamaliah Hasballah, M.A**  
**NIP. 196010061992032001**

Pembimbing II,

  
**Putri Rahmi M.Pd**  
**NIDN. 2006039002**

**PENGEMBANGAN APE *ROLLING BOX* BERBASIS PERMAINAN  
TEBAK GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA ANAK**

**SKRIPSI**

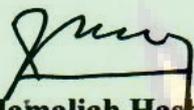
**Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Pada Hari/Tanggal**

**Selasa, 28 Juli 2021  
18 Dzulhijjah 1442 H**

**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

**Ketua,**



**Dra. Jamaliah Hasballah, M.A  
NIP. 196010061992032001**

**Sekretaris,**



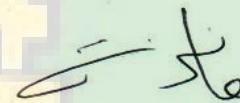
**Hijriati, M.Pd.I  
NIP. 199107132019032013**

**Penguji I,**



**Putri Rahmi M.Pd  
NIDN. 2006039002**

**Penguji II,**



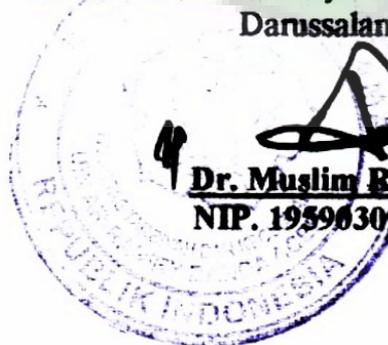
**Faizatul Faridy, M.Pd  
NIP. 199011252019032019**

**Mengetahui,**

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



**Dr. Muslim Razali, SH., M.Ag.  
NIP. 195903091989031001**



## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reka Dersa  
NIM : 160210076  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengembangan APE *Rolling Box* Berbasis Permainan Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Bahasa Anak

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan karya ilmiah ini, saya:

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

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah dipertemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 28 Juli 2021  
Yang menyatakan,



Reka Dersa  
NIM. 160210076

## ABSTRAK

Nama : Reka Dersa  
NIM : 160210076  
Fakultas Prodi : Tarbiyah dan Keguruan PIAUD  
Judul Skripsi : Pengembangan APE *Rolling Box* Berbasis Permainan Tebak Gambar terhadap Kemampuan Bahasa Anak  
Tanggal Sidang : Rabu/ 28 Juli 2021  
Tebal Skripsi : 47 Halaman  
Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, M.A  
Pembimbing II : Putri Rahmi M.Pd  
Kata Kunci : Permainan, Kemampuan Bahasa, Anak Usia Dini

Observasi yang dilakukan di PAUD Safiatuddin Kecamatan Darul Imarah, Aceh Besar diperoleh keterangan bahwa anak masih kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana, mengungkapkan perasaan dan kemampuan bahasa anak masih rendah. Anak kurang tertarik terhadap pembelajaran berdampak pada kemampuan bahasa anak. Karena APE pembelajaran yang digunakan monoton dan belum bervariasi. Mengembangkan dan meningkatkan kemampuan bahasa dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif agar mudah dipahami dan menarik bagi anak. Kegiatan *Rolling Box* berbasis permainan tebak gambar adalah suatu kegiatan yang dapat merangsang perkembangan, dalam permainan ini anak merasa senang, bebas dan kenikmatan tersendiri. Selain itu, APE *Rolling Box* merupakan salah satu cara bercerita untuk menarik minat anak yang sesuai kebutuhan lapangan yang ditujukan untuk merangsang kemampuan bahasa anak dengan menggunakan metode bercerita. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *R&D (Research & Development)* dengan model *ADDIE*. Hasil validasi ahli APE memperoleh nilai rata-rata 4 skor persentase 100% kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 3,6 skor persentase 90% dengan kategori “Sangat Layak”. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada usia 4-5 tahun dengan jumlah 12 orang anak. Hasil penilaian keseluruhan kemampuan bahasa anak memperoleh persentase 87,5% kategori “Berkembang Sangat Baik”.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat beriringkan salam kita sanjungkan kepada penghulu alam Nabi Muhammad SAW beserta sahabatnya yang telah membawa umatNya dari alam kebodohon kealam ilmu pengetahuan, sehingga dapat kita rasakan sampai saat ini, sehingga Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “Pengembangan APE *Rolling Box* Berbasis Permainan Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Bahasa Anak”.

Tugas akhir ini Penulis ajukan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada program S1 untuk meraih gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Keberhasilan ini tentu saja tidak dapat terwujud tanpa bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena dengan rasa hormat yang paling dalam Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Muslim Razali, S.H, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah M.A, selaku ketua program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan sekaligus dosen pembimbing I
3. Ibu Putri Rahmi M.Pd, selaku dosen pembimbing II, yang telah banyak memberikan bimbingan, bantuan, nesehat, dan arahan kepada Penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Ibu Zikra Hayati M.Pd, selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

5. Terimakasih kepada seluruh dosen dan staf program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
6. Para pustakawan yang telah banyak membantu penulis untuk meminjamkan buku dana menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Terimakasih kepada kepala sekolah PAUD Safiatuddin beserta pihak yang bersangkutan yang telah membantu saya dalam penelitian ilmiah sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Semoga segala kebaikan dibalas oleh Allah SWT dengan kebaikan yang berlipat ganda, Aamiin. Penulis mengharapkan saran dan komentar yang dapat dijadikan masukan dalam penyempurnaan tugas akhir ini. Penulis juga mengharapkan semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

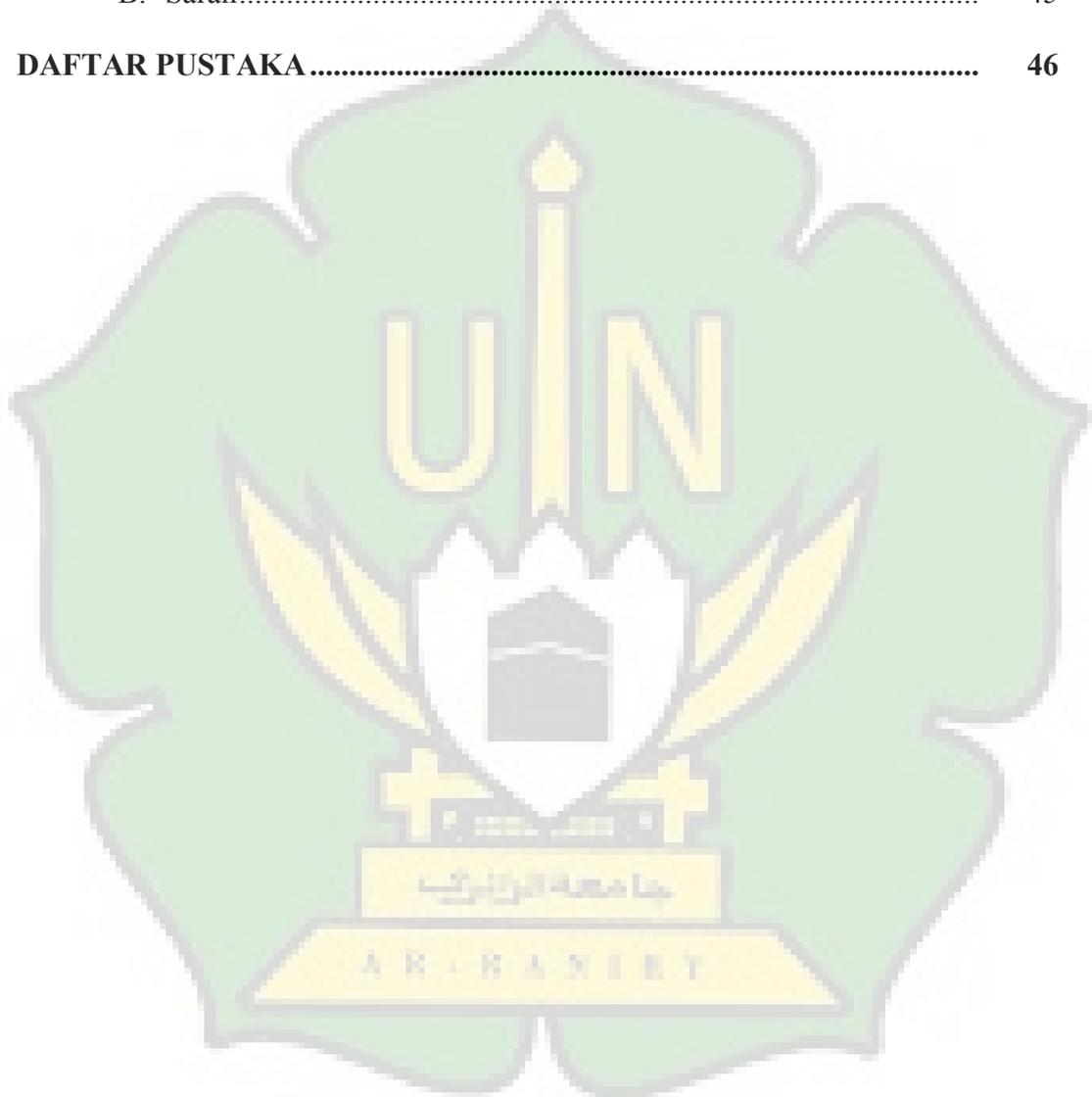
Banda Aceh, Desember 2021  
Penulis,

Reka Dersa

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAN KEASLIAN KARYA ILMIAH</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Operasional.....	6
<b>BAB II : KAJIAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
A. Alat Permainan Edukatif (APE) .....	8
1. Pengertian .....	8
2. Tujuan dan Fungsi Alat Permainan Edukatif .....	8
B. BAHASA .....	9
1. Pengertian .....	9
2. Bahasa Ekspresif.....	10
3. Indikator Kemampuan Bahasa .....	12
4. Tujuan dan Fungsi Pengembangan Bahasa .....	12
C. Anak Usia Dini.....	14
D. <i>Rolling Box</i> Berbasis Permainan Tebak Gambar .....	15
<b>BAB III : METODE PENELITIAN</b> .....	<b>19</b>
A. Jenis Penelitian .....	19
B. Prosedur Penelitian.....	20
C. Lokasi Uji Coba .....	22
D. Teknik Pengumpulan Data .....	22
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	23
F. Teknik Analisis Data .....	27
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>30</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	30
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	30
2. <i>Design</i> (Desain).....	31
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	33

4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	39
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	41
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	42
<b>BAB V : PENUTUP</b> .....	<b>44</b>
A. Simpulan.....	44
B. Saran.....	45
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>46</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Indikator Kemampuan Bahasa Anak Usia (4-5 Tahun).....	12
Tabel 3.1 : Validasi Ahli Materi.....	24
Tabel 3.2 : Validasi Ahli Ahli APE.....	25
Tabel 3.3 : Lembar Penilaian Kemampuan Bahasa Anak.....	26
Tabel 3.4 : Kriteria Kelayakan Validasi Ahli Materi dan APE.....	28
Tabel 3.5 : Kategori Keberhasilan Anak Didik.....	29
Tabel 4.1 : Alat dan Bahan Desain APE <i>Rolling Box</i> .....	31
Tabel 4.2 : Langkah-Langkah Pembuatan APE <i>Rolling Box</i> .....	31
Tabel 4.3 : Hasil Validasi Validator dari Ahli Materi.....	34
Tabel 4.4 : Saran Ahli Materi terhadap Materi Pembelajaran APE <i>Rolling Box</i> .....	36
Tabel 4.5 : Hasil Validasi Validator dari Ahli APE.....	37
Tabel 4.6 : Saran Ahli Materi terhadap Materi Pembelajaran APE <i>Rolling Box</i> .....	38
Tabel 4.7 : Hasil Penilaian Lembar Observasi Kemampuan Bahasa Anak Menggunakan <i>Rolling Box</i> .....	40

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : APE <i>Rolling Box</i> .....	18
Gambar 2.1 : Bagan Penelitian Model <i>ADDIE</i> .....	20
Gambar 4.1 : APE <i>Rolling Box</i> Sebelum Validasi .....	32
Gambar 4.2 : Sebelum dan Sesudah Revisi Produk .....	39



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian dari UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- Lampiran 3 : Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian di PAUD Safiatuddin
- Lampiran 4 : Surat Validasi Ahli APE dan Ahli Materi
- Lampiran 5 : Lembar Validasi Instrumen Ahli APE
- Lampiran 6 : Validasi Instrumen Ahli Materi
- Lampiran 7 : Lembar Instrumen Kemampuan Bahasa Anak
- Lampiran 8 : Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)
- Lampiran 9 : Booklet
- Lampiran 10 : Foto Kegiatan Penelitian



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulus bermakna yang diberikan sejak usia dini.<sup>1</sup> Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang holistik integratif yang mana dalam pendidikan anak usia dini menyangkut semua aspek perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>2</sup>

Masa usia dini adalah masa emas perkembangan anak dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah di stimulus. Periode emas atau *Golden Age* ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Oleh karena itu pada masa ini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan, perlindungan, dan enam aspek perkembangan meliputi nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulus Dan Aspek Perkembangan Anak* (Jakarta: Kencana, 2016), H 354

<sup>2</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) No. 146 Tahun 2014

<sup>3</sup> Masganti, *Psikologi perkembangan anak usia dini* (Depok. Kencana, 2017), H 5

Bahasa adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain, dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, simbol, lambang, gambar, atau lukisan. Melalui bahasa, setiap manusia dapat mengenal dirinya, sesamanya, alam sekitar, ilmu pengetahuan, dan nilai-nilai moral atau agama.<sup>4</sup> Salah satu cara untuk mengembangkan bahasa anak agar tidak membosankan yaitu dengan cara belajar sambil bermain.

Permainan bagi anak yaitu permainan yang mengandung nilai pendidikan karena melalui permainan tersebut anak belajar mengembangkan segenap aspek. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.<sup>5</sup> Direktorat Depdiknas mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung edukasi (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Dengan menggunakan alat permainan edukatif diharapkan dapat meerasang pengetahuan dan memberikan kesenangan serta nyaman dengan alat permainan yang mereka gunakan.<sup>6</sup> Salah satu permainan yang menyenangkan yaitu permainan tebak gambar. Permainan tebak gambar merupakan cara atau gaya dalam proses pembelajaran anak usia dini lebih sesuai

---

<sup>4</sup>Yusuf Syamsu, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), H 118

<sup>5</sup> Mayke Tedjasputra, *Bermain, Mainan Dan Permainan* (Jakarta: PT Grasindo, 2001), H 81

<sup>6</sup> Nina Khaayatul Virdyna, *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (Jawa Timur: Duta Media, 2019), H 79-83

untuk meningkatkan minat belajar anak sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan.<sup>7</sup> Menurut Alamsyah permainan tebak gambar adalah sebuah keterampilan menebak secara pasti atau kira-kira, objek yang ditebak didasarkan dari ciri-ciri kriteria tertentu dimana kebenarannya bersifat belum pasti.<sup>8</sup> Berdasarkan pendapat di atas permainan tebak gambar adalah permainan berupa menebak gambar yang sesuai dengan karakteristik benda yang ditebak dan memahami kata-kata verbal yang disampaikan. Sehingga dengan permainan ini pembelajaran akan menyenangkan serta dapat melatih anak dalam mengembangkan bahasa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan Minar Suminar dan Eva Gustiana dalam jurnal dengan judul pengembangan media kantong ajaib untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. permasalahan yang terjadi yaitu rendahnya kemampuan bahasa anak, media yang digunakan terlalu monoton, sehingga kurang menarik minat anak. Kemudian pada penelitian Lela Nurlaela dalam skripsi yang berjudul pengembangan media pembelajaran *Busy Book* dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di *play group* islam bina balitaway halim. Permasalahan yang terjadi yaitu media pembelajaran yang tersedia hanya buku berupa pengenalan huruf, setiap kali guru meminta anak untuk menebalkan huruf yang terjadi anak merasa bosan dan tidak mau mengerjakan, sehingga lebih memilih untuk bermain. Pada penelitian Siti Maryam dengan judul pengembangan kemampuan berbahasa anak dengan media wayang

---

<sup>7</sup>Moeslichaatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004) H 52

<sup>8</sup>Alamsyah, Andi, *Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa* ( Jakarta: Prenadamedia Group, 2015) H 184

kardus di kelompok A. Permasalahan yang terjadi yaitu anak kelompok A belum bisa menata kalimat dengan baik dan benar. Kemampuan berbahasa anak masih rendah, karena guru belum maksimal, terlihat dari media yang digunakan ketika menyampaikan menggunakan buku cerita dan tanya jawab biasa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di PAUD Safiatuddin pada hari senin tanggal 06 Juli 2020 Kecamatan Darul Imarah, Aceh Besar. Permasalahan yang terjadi anak masih kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana, mengungkapkan perasaan dan kemampuan bahasa anak masih rendah terlihat dari beberapa APE atau alat bantu proses pembelajaran. Salah satunya menggunakan majalah dan poster yang kegiatannya membuat anak kurang tertarik, hal tersebut berdampak pada kemampuan bahasa anak. Karena APE pembelajaran yang digunakan monoton dan belum bervariasi. Mengembangkan dan meningkatkan kemampuan bahasa dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif agar mudah dipahami dan menarik bagi anak.

Salah satu alat permainan edukatif yang menarik adalah dengan mengembangkan APE *Rolling Box*. APE *Rolling Box* merupakan modifikasi dari media kantong ajaib yang biasanya berbentuk seperti kardus atau kain flanel yang memiliki beberapa kantong yang diberikan angka dan berisi gambar, dimainkan dengan menggunakan dadu tapi kali ini dikemas menjadi papan berbentuk kotak yang memiliki lubang-lubang, didalamnya terdapat gambar-gambar yang akan diceritakan dan ditebak oleh anak sesuai dengan tema pembelajaran. *Rolling Box* dimainkan dengan cara anak memegang papan kotak yang berisi satu bola dan kemudian papan tersebut digoyangkan sehingga masuk kedalam salah satu

lubang-lubang tersebut. Setelah itu, anak akan menebak gambar yang telah didapat. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik dengan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan APE *Rolling Box* Berbasis Permainan Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Bahasa Anak.”**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kelayakan dari APE *Rolling Box* yang berbasis permainan tebak gambar terhadap kemampuan bahasa anak?
2. Bagaimanakah hasil penerapan *Rolling Box* terhadap kemampuan bahasa anak?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui kelayakan APE *Rolling Box* yang berbasis permainan tebak gambar yang dapat mengembangkan bahasa anak
2. Untuk mengetahui hasil dari penerapan APE *Rolling Box* berbasis permainan tebak gambar terhadap kemampuan bahasa anak

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Dengan dilakukan penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi didalam dunia pendidikan berupa gambaran mengenai sebuah

teori yang menyatakan bahwa APE *Rolling Box* berbasis permainan tebak gambar terhadap kemampuan bahasa anak.

## 2. Manfaat praktis

- a. Mahasiswa, untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan kreativitasnya dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama berada di bangku kuliah untuk memberikan pembelajaran dengan APE yang baik untuk anak usia dini.
- b. Peneliti, untuk menjadi rujukan ataupun acuan dalam mengembangkan produk APE pembelajaran untuk anak usia dini yang berbasis kemampuan bahasa anak
- c. Anak, untuk membantu anak belajar bahasa dengan APE yang menarik sehingga tidak membosankan bagi anak

## E. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan pendapat dengan judul penelitian di atas, maka peneliti akan memberikan penjelasan tentang beberapa istilah yang berhubungan dengan judul penelitian di atas, antara lain:

### 1. Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Mayke Tedjasputra, *Bermain, Mainan Dan Permainan* (Jakarta: PT Grasindo, 2001), H 81

## 2. *Rolling Box* Berbasis Permainan Tebak Gambar

*Rolling Box* berbasis permainan tebak gambar merupakan APE yang menggunakan papan triplek dan berbentuk kotak segi empat yang berukuran 50x50 cm. Permainan ini dimainkan dengan cara memegang papan triplek segi empat yang berisi satu bola dan kemudian papan tersebut digoyangkan sehingga masuk kedalam salah satu lubang-lubang. Setelah itu, anak diberi kesempatan untuk menebak gambar yang diambil anak dan menceritakan gambar yang telah didapatkan. Permainan tebak gambar merupakan cara atau gaya dalam proses pembelajaran anak usia dini lebih sesuai untuk meningkatkan minat belajar anak sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan.<sup>10</sup>

## 3. Kemampuan Bahasa Anak

Bahasa adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, simbol, lambang, gambar, atau lukisan.<sup>11</sup> Bahasa ekspresif adalah bahasa lisan dimana mimik, intonasi dan gerakan tubuh dapat bercampur menjadi satu untuk mendukung komunikasi yang dilakukan.<sup>12</sup> Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Pada penelitian ini anak yang dimaksud berusia 4-5 tahun.

---

<sup>10</sup>Moeslichaatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004) H 52

<sup>11</sup>Yusuf Syamsu, *Perkembangan Peserta Didik*. (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2011) H 118

<sup>12</sup>Fizal, *Meningkatkan Keretampilan Berbahasa Indonesia*, (Bandung:CV Karya Putra Darmawati) H 3

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Alat Permainan Edukasi (APE)**

##### **1. Pengertian**

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.<sup>1</sup> Ketersediaan alat permainan sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki secara optimal. Direktorat Depdiknas mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung edukasi (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Menurut Adang Ismail alat permainan edukatif merupakan sebagai alat permainan yang dirancang secara khusus untuk pendidikan yang ditujukan untuk membantu perkembangan anak.<sup>2</sup> Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah sebuah alat atau bentuk permainan yang didalamnya mengandung nilai pendidikan serta dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

##### **2. Tujuan dan Fungsi Alat Permainan Edukatif**

Adanya berbagai alat permainan edukatif, pada intinya diarahkan untuk mencapai tujuan. Seperti memperjelas materi yang diberikan, sebagai contoh guru ingin menjelaskan tentang warna merah, kuning, biru, hitam, putih dan lain

---

<sup>1</sup> Mayke Tedjasputra, *Bermain, Mainan Dan Permainan* (Jakarta: PT Grasindo, 2001), H 81

<sup>2</sup> M. Fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017), H 56

sebagainya. Jika guru menjelaskan hanya secara lisan tanpa memperlihatkan warna tersebut, bisa saja anak mengira bahwa warna kuning adalah warna merah. Dengan memanfaatkan alat permainan akan mempermudah guru dalam menyampaikan warna-warna tersebut dengan tepat. Serta memberikan rasa senang ketika anak melakukan kegiatan tersebut.

Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak, diantaranya menciptakan suasana belajar dan penggunaan alat-alat permainan, menumbuhkan rasa percaya diri, memberikan stimulus, serta kesempatan anak bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya.<sup>3</sup>

## **B. Bahasa**

### **1. Pengertian**

Bahasa adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain, dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, simbol, lambang, gambar, atau lukisan. Melalui bahasa, setiap manusia dapat mengenal dirinya, sesamanya, alam sekitar, ilmu pengetahuan, dan nilai-nilai moral atau agama.<sup>4</sup> Vygotsky mengemukakan bahwa bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori untuk berfikir. Bahasa memiliki empat keterampilan yaitu

---

<sup>3</sup> Nina Khaayatul Virdyna, *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (Jawa Timur: Duta Media, 2019), H 81-85

<sup>4</sup>Yusuf Syamsu, *Perkembangan Peserta Didik*. (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2011) H 118

menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Melalui bahasa anak dapat mengembangkan kemampuan intelektual dan kemampuan dasar anak, ekspresi, perasaan, pikiran dan imajinasi dalam menciptakan gagasan atau cerita-cerita imajinatif.<sup>5</sup> Menurut teori Nativis yang dikemukakan oleh Noam Chomsky ia berpendapat bahwa penguasaan bahasa pada anak-anak bersifat alamiah atau nature. Teori ini menganggap bahwa bahasa merupakan pemberian biologis, sejalan dengan terbukanya kemampuan lingual yang secara genetis telah diprogramkan. Menurut Behavioristik yang dikemukakan oleh B.F Skinner yang menekankan bahwa proses pemerolehan bahasa pertama dikendalikan dari luar diri anak, yaitu oleh rangsangan yang diberikan melalui lingkungan<sup>6</sup>

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa sangat dipengaruhi oleh faktor biologis dan lingkungan. Karena faktor biologis bukan hanya didapatkan anak ketika lahir, akan tetapi dari masa dalam kandungan. Sedangkan faktor lingkungan anak memperoleh bahasa dari orang-orang yang berada disekitarnya, semakin banyak anak berkomunikasi dengan orang, maka semakin banyak kosa kata yang didapatkan anak. Selain itu bahasa juga dapat mengembangkan kemampuan intelektual anak.

## **2. Bahasa Ekspresif**

Perkembangan bahasa pada anak terbagi menjadi 2 yaitu bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Pada Permendikbud Nomor 137 tahun 2014, menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca), menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non

---

<sup>5</sup>Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017) H 21-22

<sup>6</sup>Usman , Muhammad, *Perkembangan Bahasa Dalam Bermain Dan Permainan (Untuk Anak Usia Dini)* (Yogyakarta: Deepublish) H 44

verbal). Bahasa reseptif adalah kemampuan mendengar, memahami dan menguraikan suatu pesan sehingga dapat dimengeti oleh orang lain sebagai penerima pesan. Keterampilan membaca dan menyimak diperoleh dan diproses melalui simbol visual dan verbal.<sup>7</sup>

Bahasa ekspresif adalah bahasa lisan dimana mimik, intonasi dan gerakan tubuh dapat bercampur menjadi satu untuk mendukung komunikasi yang dilakukan.<sup>8</sup> Bahasa ekspresif merupakan cara seorang anak dalam mengungkapkan perasaan, keinginan serta kata-katanya kepada orang lain yang berada disekitarnya yang berupa secara langsung atau secara lisan. Sedangkan menurut Widodo bahasa ekspresif merupakan kemampuan anak untuk mengeluarkan kata-kata yang berarti.<sup>9</sup> Berdasarkan pengertian dapat disimpulkan bahasa ekspresif yaitu kemampuan seseorang dalam menyampaikan keinginan atau perasaan yang mana memiliki tujuan dan makna, baik dilakukan secara verbal maupun non verbal. Pada penelitian ini menggunakan bahasa ekspresif karena dengan APE ini anak dapat mengungkapkan, memberikan gambaran, maksud dan perasaan melalui APE *Rolling Box*. Dengan APE ini akan terjadi tanya jawab yang dapat merangsang pengetahuan anak. Anak mampu mengekspresikan pemikirannya, hal tersebut akan meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Dengan APE *Rolling Box* diharapkan pembelajaran tersampaikan dan menyenangkan serta tidak membosankan bagi anak. Dengan APE ini diharapkan kemampuan bahasa anak dapat tercapai dengan baik.

---

<sup>7</sup> Pien Supinah Adiwiria, *Komunikasi Reseptif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak*, Jurnal Komunikasi, Vol 8. No 1, 16 Maret 2021

<sup>8</sup>Fizal, *Meningkatkan Keretampilan Berbahasa Indonesia*, (Bandung:CV Karya Putra Darmawati) H 3

<sup>9</sup>Widodo, *Membangun Birokrasi Kinerja*, (Malang: Bayu Media) H 4

### 3. Indikator Kemampuan Bahasa

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 menjelaskan tingkat perkembangan bahasa anak pada usia 4-5 tahun yaitu mengungkapkan bahasa.

**Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Bahasa Anak (4-5 Tahun)**

No	Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	Indikator
1	Mengungkapkan bahasa	1. Mengulang kalimat sederhana 2. Bertanya dengan kalimat yang benar 3. Menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan 4. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat 5. Menyebutkan kata-kata yang dikenal 6. Mengutarakan pendapat kepada orang lain 7. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan 8. Menceritakan kembali cerita atau dongeng yang pernah didengar 9. Memperkaya pembendaharaan kata 10. Berpartisipasi dalam percakapan.	a) Menunjukkan nama dan kegunaan benda-benda alam b) Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang terbatas c) Menceritakan gambar yang ada dalam buku

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014)<sup>10</sup>

### 4. Tujuan dan Fungsi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini

Pengembangan keterampilan bahasa anak merupakan kemampuan yang sangat penting untuk berkomunikasi terutama bagi mereka yang sudah masuk ke lingkungan pendidikan prasekolah khususnya taman kanak-kanak. Sehubungan

<sup>10</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014)

dengan hal ini, *Early Learning Goals* mengemukakan bahwa tujuan pengembangan bahasa pada usia awal dijabarkan sebagai berikut:

- a) Menyenangi, mendengarkan, menyimak, menggunakan bahasa lisan dan lebih siap bermain dan belajarnya
- b) Menyelidiki dan mencoba dengan suara-suara, kata-kata dan teks
- c) Mendengar dengan kesenangan dan merespon cerita, lagu, irama dan sajak-sajak dan memperbaiki sendiri cerita, musik dan irama
- d) Menggunakan bahasa untuk menciptakan, melukiskan kembali peran dan pengalaman
- e) Menggunakan pembicaraan, untuk mengorganisasikan, mengurutkan, ide-ide, perasaan dan kejadian-kejadian
- f) Interaksi dengan orang lain akan memperluas kosakata anak

Fungsi bahasa bagi anak-anak dapat dilihat dari beberapa sudut pandang yang telah mencoba memberikan penjabaran dari fungsi bahasa bagi anak, di antaranya menurut Depdiknas tahun 2009 adalah sebagai alat berkomunikasi dengan lingkungan, sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak, sebagai anak untuk mengembangkan ekspresi anak, sebagai anak untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain. Sedangkan menurut Gardner dalam Susanto bahwa fungsi bahasa bagi anak usia dini adalah sebagai alat ukur mengembangkan kemampuan intelektual dan kemampuan dasar anak. Secara khusus fungsi bahasa adalah untuk mengembangkan ekspresi perasaan, imajinasi dan pikiran. Bahasa sangat penting sehingga harus ditanamkan sejak

usia dini sehingga anak memiliki kemampuan berbahasa yang baik ketika dewasa.<sup>11</sup>

### C. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa.<sup>12</sup> Anak usia dini adalah anak yang berkisar antara usia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya.

Definisi anak usia dini menurut *National Association Education for Young Children (NAEYC)* menyatakan bahwa anak usia dini atau “*early childhood*” merupakan anak yang berusia 0-8 tahun. Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak. Menurut Bacharuddin Musthafa, anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 1-5 tahun. Hal ini berdasarkan pada batasan psikologi perkembangan yang meliputi bayi berusia 0-1 tahun, 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir 6-12 tahun.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup>Ahmad Susanto,...., H 81

<sup>12</sup>E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*...., H. 16

<sup>13</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara) H 1

Pendidikan anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Anak memiliki pola pertumbuhan dan enam aspek perkembangan meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni sesuai tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak yang terdapat dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak.

#### **D. *Rolling Box* Berbasis Permainan Tebak Gambar**

*Rolling Box* berbasis permainan tebak gambar adalah sebuah permainan berupa papan kotak yang memiliki lubang-lubang dan permainannya menggunakan satu bola. *APE Rolling Box* merupakan modifikasi dari APE kantong ajaib yang biasanya berbentuk seperti kardus atau kain flanel yang memiliki beberapa kantong yang diberikan angka dan berisi gambar, dimainkan dengan menggunakan dadu tapi kali ini dikemas menjadi papan berbentuk kotak yang memiliki lubang-lubang, didalamnya terdapat gambar-gambar yang akan diceritakan dan ditebak oleh anak sesuai dengan tema pembelajaran. Penggunaan APE kantong ajaib dipandang lebih efektif, karena mudah dikenali sebagai bahan permainan yang unik dan menarik.

Permainan merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Permainan bagi anak yaitu permainan yang mengandung nilai pendidikan karena melalui permainan tersebut anak belajar mengembangkan segenap aspek. Salah satu permainan yang menyenangkan yaitu permainan tebak gambar. Permainan tebak gambar merupakan cara atau gaya dalam proses pembelajaran anak usia dini lebih sesuai

untuk meningkatkan minat belajar anak sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan.<sup>14</sup> Menurut Alamsyah permainan tebak gambar adalah sebuah keterampilan menebak secara pasti atau kira-kira, objek yang ditebak didasarkan dari ciri-ciri kriteria tertentu dimana kebenarannya bersifat belum pasti.<sup>15</sup> Berdasarkan pendapat di atas permainan tebak gambar adalah permainan berupa menebak gambar yang sesuai dengan karakteristik benda yang ditebak dan memahami kata-kata verbal yang disampaikan. Sehingga dengan permainan ini pembelajaran akan menyenangkan serta dapat melatih anak dalam mengembangkan bahasa.

Kegiatan *Rolling Box* berbasis permainan tebak gambar adalah suatu kegiatan yang dapat merangsang perkembangan, dalam permainan ini anak merasa senang, bebas dan kenikmatan tersendiri. Selain itu, *APE Rolling Box* merupakan salah satu cara bercerita untuk menarik minat anak yang sesuai kebutuhan lapangan yang ditujukan untuk merangsang kemampuan bahasa anak dengan menggunakan metode bercerita dengan demikian kemampuan bahasa anak dapat ditingkatkan.

Adapun manfaat dari *APE Rolling Box* adalah anak bisa mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal, dan anak bisa menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya. Dengan *APE Rolling Box* dapat mengembangkan bahasa anak. *APE Rolling Box* dimainkan dengan cara anak memegang papan kotak dengan satu bola di atas papan tersebut dan

---

<sup>14</sup>Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004) H 52

<sup>15</sup>Alamsyah, Andi, *Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa* ( Jakarta: Prenadamedia Group, 2015) H 184

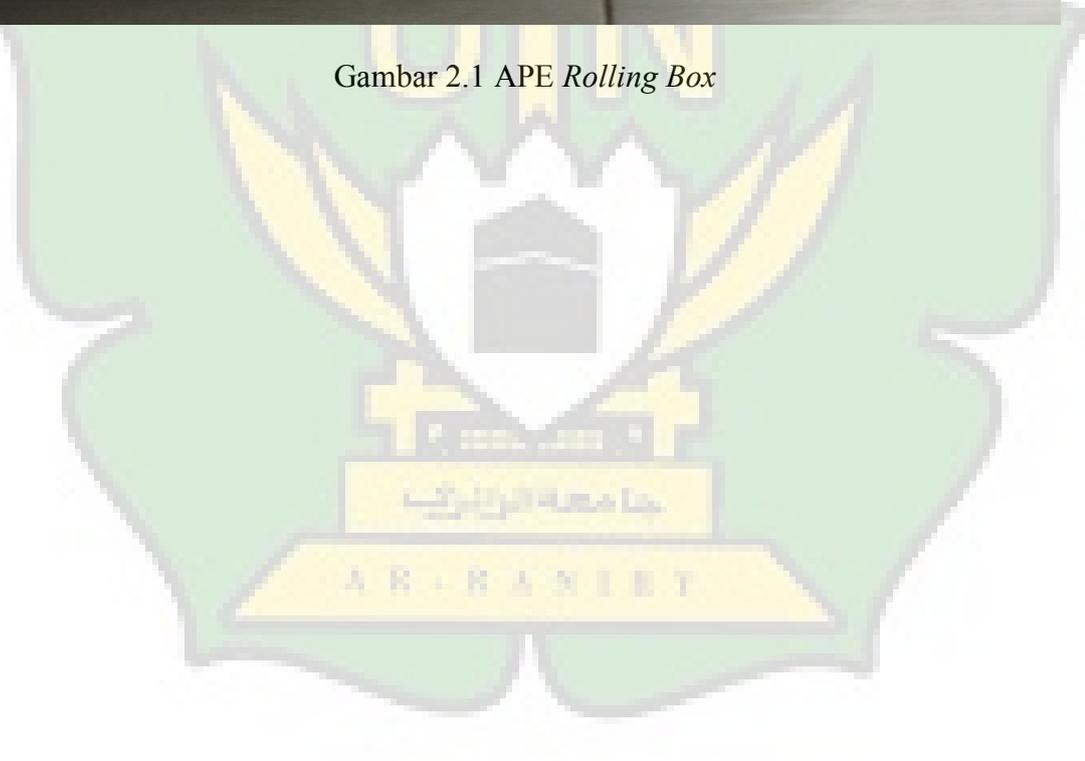
kemudian papan tersebut digoyangkan sehingga bola masuk kedalam salah satu lubang-lubang tersebut. Setelah itu, anak menyebutkan dan menceritakan ciri-ciri benda ataupun hewan. Contohnya gambar ayam, kemudian anak akan menjelaskan ciri-ciri atau membunyikan suara ayam tersebut, anak-anak lain akan menebak gambar tersebut dan permainan ini dilakukan secara bergantian. Dalam permainan ini dapat mengasah kemampuan anak dalam berbahasa dan anak mampu mengungkapkan perasaan, serta mampu menceritakan apa yang anak ketahui tentang benda atau hewan tersebut. Dengan demikian APE ini dapat mengembangkan bahasa anak. Karena anak belajar mengungkapkan dan menceritakan apa yang diketahui dan anak juga diajarkan untuk percaya diri.

Selain itu, kelebihan dari APE *Rolling Box* ini mudah dimainkan oleh anak, tahan lama karena terbuat dari bahan kayu, triplek, karton gabus, cup, lem, paku, penggaris, pensil, gunting, katep APE ini dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran, permainan ini juga dapat memberikan rasa senang dan sekaligus menambah pengetahuan anak. Selain itu, kelebihan dari APE ini dapat di mainkan 2 orang anak.

*Rolling Box* adalah permainan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan, perkembangan yang paling menonjol dalam permainan ini yaitu, perkembangan bahasa, dimana anak menceritakan dan menjelaskan tentang apa yang didapat. Dengan hal ini anak dapat menambah wawasan dan kosakata. Sehingga perkembangan bahasa anak akan berkembang dengan baik. Selain itu, aspek lain yang dapat berkembang pada permainan *Rolling Box* yaitu, motorik, kognitif dan sosial-emosional. Contoh gambar *Rolling Box*:



Gambar 2.1 APE Rolling Box



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *R&D* (*Research and Development*) dengan menggunakan model *ADDIE*. *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk, mengembangkan dan menciptakan produk baru serta menguji keefektifan suatu produk. Analisis data ini diperoleh dari hasil diskusi, observasi, dan saran-saran dari para ahli, sebagai pertimbangan dalam merevisi dan mengembangkan APE Rolling Box pada anak usia dini.<sup>1</sup> Peneliti memilih model *ADDIE* dikarenakan model pengembangan *ADDIE* efektif, dinamis dan mendukung kinerja program itu sendiri. Model *ADDIE* adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan model yang dapat diaplikasikan dengan mudah, baik dan bermanfaat bagi pengguna. Model *ADDIE* terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Implementasi (*Implement*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*).

Tujuan utama peneliti mengambil model penelitian pengembangan *R&D* untuk membuat sebuah APE yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan, karena pengembangan ini dapat menghasilkan produk yang baru. *R&D* juga merupakan sebuah metode yang paling sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan ini.

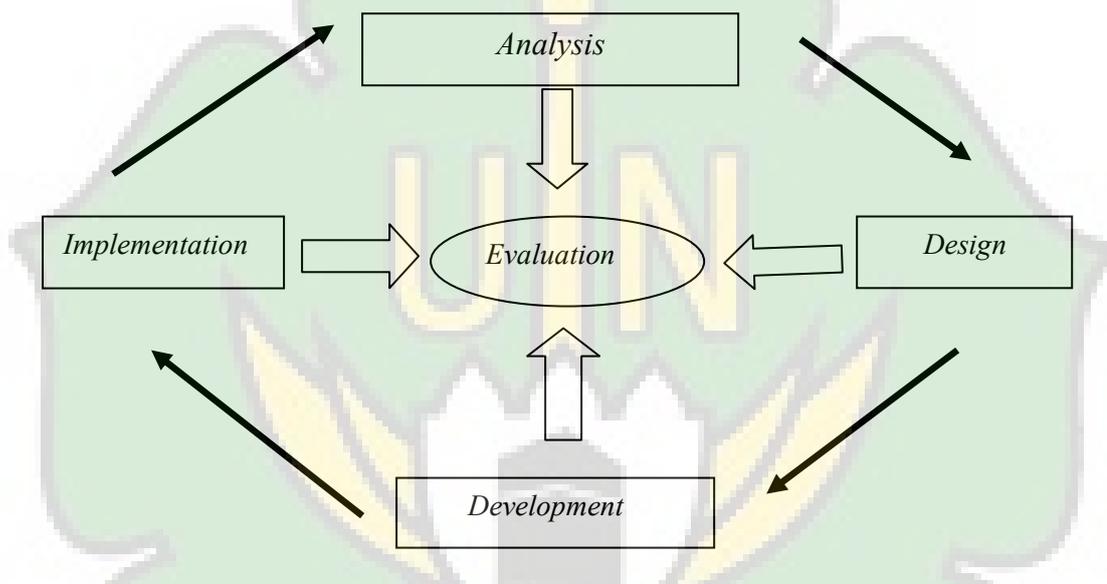
---

<sup>1</sup> Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), H 142

## B. Prosedur Penelitian

Prosedur merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian pengembangan. Pengembangan APE *Rolling Box* berbasis permainan tebak gambar dimulai dari beberapa tahap yaitu analisis, design, development, implementation dan evaluation.

Bagan mengenai tahapan-tahapan pelaksanaan evaluasi model *ADDIE*



Gambar 3.1 Bagan Penelitian Model ADDIE.

### 1. Tahap *Analysis*

Tahap *analysis* adalah suatu tahap pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk. Melakukan analisis kompetensi, analisis karakteristik, kemampuan, keterampilan yang dimiliki serta kebutuhan anak.<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Made Teguh Dan Made Kirna, *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan EDDIE Model*, ( Diakses Pada Tanggal 07 April 2021)

## 2. Tahap *Design*

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi 3 perancangan desain produk sesuai dengan materi dari kompetensi dasar yang sudah ditetapkan, penyusunan aturan permainan, soal dan jawaban serta menyusun kisi-kisi instrumen penilaian produk. Tahap design ini peneliti akan merancang alat permainan edukatif, maka diperlukan desain sesuai dengan APE yang akan dibuat. Peneliti harus menentukan lingkungan pengembangan dan tempat uji coba dari APE yang telah dibuat. Selanjutnya peneliti menentukan APE yang akan dibuat yaitu APE *Rolling Box*. Peneliti membuat desain APE *Rolling Box* dan menyiapkan alat dan bahan yang berupa: pensil, gunting, penghapus, penggaris, kayu, palu, triplek, karton gabus, cup, lem lilin, paku, kater, bola.

## 3. Tahap *Development*

Pada tahap pengembangan ini kegiatan yang dilakukan yaitu pembuatan produk. Kemudian dilakukan validasi produk berupa saran, komentar dan masukan dari ahli materi dan ahli APE. Tahap development adalah tahap merealisasikan produk yang telah didesain agar menjadi sebuah produk. Pada tahap ini mulai dibuat APE yang sesuai dengan materi dan desain.<sup>3</sup>

## 4. Tahap *Implementation*

Pada tahap ini, alat permainan *Rolling Box* akan diuji coba secara langsung, uji coba dilakukan melalui dua tahap. Pertama, uji validasi ahli, tahap ini digunakan untuk mengetahui kelayakan APE *Rolling Box*. Validasi ahli terbagi

---

<sup>3</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), H 200-202

2 yaitu validasi ahli APE dan ahli materi. Tahap ini penting dilakukan agar produk yang dihasilkan memenuhi standar dan sesuai dengan kebutuhan anak. Kedua uji kepraktisan seperti kelompok perorangan, kelompok kecil maupun kelompok besar. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi adalah memperkenalkan alat permainan edukatif pada anak. APE *Rolling Box* dilakukan dengan uji coba terbatas yaitu dilakukan pada anak PAUD Safiatuddin.<sup>4</sup>

### **5. Tahap Evaluation**

Tahap evaluasi adalah tahap penilaian terhadap hasil kelayakan APE *Rolling Box* validasi ahli APE dan ahli materi serta penilaian terhadap kemampuan bahasa anak sehingga didapatkan kesimpulan layak atau tidak layak APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar terhadap kemampuan bahasa anak yang telah dikembangkan.<sup>5</sup>

### **C. Lokasi Uji Coba**

Penelitian dilaksanakan di PAUD safiatuddin pemilihan tempat penelitian ini berdasarkan hasil observasi dengan guru PAUD Safiatuddin. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 06 Juli 2021.

### **D. Teknik Pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik penilaian kelayakan dan angket penilaian kelayakan digunakan untuk menilai kelayakan APE *Rolling Box* berbasis permainan tebak gambar yang telah dikembangkan oleh pakar ahli

---

<sup>4</sup> Yudi Hari Rayanto Dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model Eddie Dan R2D2: Teori Dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), H 34-38

<sup>5</sup>Suparti, Mariana Susanti, *Pengembangan Model Media Audio Pembelajaran Bermuatan Permainan Tradisional*, Jurnal Kwangsa, Vol 5, No 2, Edisi Desember 2017, H 109

APE dan angket digunakan untuk mengetahui kelayakan terhadap APE *Rolling Box* yang telah dikembangkan.

- 1) Lembar validasi kelayakan APE *Rolling Box*, lembar ini dibagikan kepada validator ahli yaitu ahli materi dan ahli APE. Lembar ini juga dibagikan setelah APE *Rolling Box* dikembangkan oleh peneliti dan sebelum diimplementasikan ke sekolah. Setelah dosen menilai APE *Rolling Box* tersebut, peneliti menganalisis data untuk melihat persentase kelayakan APE yang telah dikembangkan dan saran-saran yang diberikan oleh dosen pada lembar validasi kelayakan APE *Rolling Box* menjadi masukan dalam perbaikan.
- 2) Lembar observasi kemampuan bahasa anak. Setelah anak kelompok A belajar menggunakan APE *Rolling Box*. Maka peneliti meminta kepada guru untuk mengisi lembar penilaian kemampuan bahasa anak terhadap pembelajaran menggunakan APE *Rolling Box* berbasis permainan tebak gambar.

#### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi tiga instrumen. Masing-masing digunakan untuk memenuhi kriteria kelayakan dari APE *Rolling Box*. Adapun instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

- a) Lembar validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan dan mengukur kelayakan APE *Rolling Box*. Penelitian ini akan ditunjukkan kepada dosen ahli materi dan

ahli APE. Lembar validasi ini menentukan apakah APE *Rolling Box* layak digunakan tanpa revisi, dengan revisi atau tidak layak diproduksi.

b) Lembar observasi

Lembar observasi kemampuan bahasa anak digunakan untuk mengukur aspek kepraktisan. Aspek ini bertujuan untuk mendapatkan data mengenai kemampuan anak menggunakan APE *Rolling Box* berbasis permainan tebak gambar.

1. Instrumen Materi Pengembangan APE *Rolling Box*

**Tabel 3.1 Validasi Ahli Materi**

No	Butir Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi <i>Rolling Box</i> dengan pencapaian kemampuan bahasa anak				
2.	Kesesuaian materi <i>Rolling Box</i> dengan tingkat usia kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun				
3.	Kejelasan isi materi pada APE <i>Rolling Box</i>				
4.	Materi yang disajikan melalui APE <i>Rolling Box</i> mampu mendorong rasa ingin tahu anak				
5.	Materi yang disampaikan dapat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari				
6.	kesesuaian tingkat kesulitan memainkan <i>Rolling Box</i>				
7.	Mampu mengembangkan lebih dari 1 aspek perkembangan anak				
8.	Kemenarikan gambar APE <i>Rolling Box</i>				
9.	Materi yang disajikan jelas dan sesuai dengan tema				
10.	Ketertarikan materi dengan tema yang ditampilkan sesuai dengan kondisi anak				

Sumber: Emi Tiningsih, Dkk: 2020<sup>6</sup>

Keterangan:

- 1 : Tidak Layak  
 2 : Kurang Layak  
 3 : Layak  
 4 : Sangat Layak

## 2. Instrumen APE Pengembangan APE *Rolling Box*

Tabel 3.2 Validasi Ahli APE

No	Butir Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Edukatif</b>					
1.	Materi yang disajikan di dalam APE pembelajaran <i>Rolling Box</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu mengembangkan kemampuan bahasa anak				
2.	APE <i>Rolling Box</i> mampu mendorong aktivitas anak dalam belajar				
3.	Mampu mendorong rasa ingin tahu anak tentang APE yang digunakan				
4.	Kesesuaian isi materi didalam <i>Rolling Box</i> untuk memperjelas pembelajaran yang disampaikan				
<b>Aspek Teknik</b>					
5.	APE <i>Rolling Box</i> sesuai dengan tujuan dan fungsi APE bagi anak usia dini				
6.	Bahan yang digunakan pada APE <i>Rolling Box</i> tidak berbahaya bagi anak				
7.	Kesesuaian pemilihan bahan dan ukuran bagi anak				
8.	APE dapat digunakan dalam waktu yang lama				

<sup>6</sup> Emi Tiningsih Subandono, dkk., *Pengembangan Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A*, Vol 8, no 2, Tahun 2020

9.	Kesesuaian kegunaan <i>Rolling Box</i> pada anak				
<b>Aspek Estetik</b>					
10.	Kemenarikan tampilan <i>Rolling Box</i>				
11.	Kesesuaian pemilihan warna				
12.	Kerapian APE <i>Rolling Box</i>				

Sumber: Badru Zaman, Cucu Eliyawati<sup>7</sup>

Keterangan:

- 1 : Tidak Layak
- 2 : Kurang Layak
- 3 : Layak
- 4 : Sangat Layak

### 3. Instrumen Penilaian Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak

**Tabel 3.3 Lembar Penilaian Kemampuan Bahasa Anak**

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	Penilaian			
		1	2	3	4
1. Mengungkapkan bahasa	1. Mengulang kalimat sederhana				
	2. Bertanya dengan kalimat yang benar				
	3. Menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan				
	4. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat				
	5. Menyebutkan kata-kata yang dikenal				
	6. Mengutarakan pendapat kepada orang lain				
	7. Menyatakan alasan				

<sup>7</sup> Badru Zaman, Cucu Eliyawati, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2010).

	terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan				
	8. Menceritakan kembali cerita atau dongeng yang pernah didengar				
	9. Memperkaya pembendaharaan kata				
	10. Berpartisipasi dalam percakapan.				

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.<sup>8</sup>

Keterangan:

- 1 : Belum Berkembang
- 2 : Mulai Berkembang
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan
- 4 : Berkembang Sangat Baik

#### F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari lembar validasi dan lembar penilaian dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian pengembangan yaitu kualitatif dan kuantitatif.

Rumus menghitung persentase kelayakan dengan menggunakan skala likert:<sup>9</sup>

$$p = \frac{\sum M}{Mm} \times 100\%$$

<sup>8</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.<sup>8</sup>

<sup>9</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...* (Bandung: Alfabeta, 2012), H 137

Keterangan:

$\sum M$  = Jumlah skor tiap aspek penilaian

$M_{max}$  = Skor maksimal tiap aspek penilaian

$p$  = persentase skor tiap aspek penilaian

Interpretasi hasil analisis untuk masing-masing aspek penilaian dapat dilihat pada tabel 3.1 sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Validasi Ahli Materi dan APE**

Skor Respon Media Pembelajaran	Kriteria
$X \leq 52\%$	Tidak Layak
$52\% < X \leq 68$	Kurang Layak
$68\% < X \leq 84\%$	Layak
$X > 84\%$	Sangat Layak

Sumber :Sugiyono, 2014.<sup>10</sup>

Untuk memperoleh hasil data dari ahli APE dan ahli materi dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Nilai rata-rata dari lembar penilaian kemampuan mengembangkan bahasa anak kemudian dicocokkan dengan tabel 3.2 kategori berdasarkan lembar penilaian anak.

<sup>10</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...* (Bandung: Alfabeta, 2012), H 305

Untuk mengetahui pengembangan APE *Rolling Box* berbasis permainan tebak gambar terhadap kemampuan bahasa anak digunakan rumus sebagai berikut:<sup>11</sup>

$$P = \frac{a}{b} \times 100\%$$

Keterangan : P : Nilai persen yang dicari  
 a : Jumlah skor yang diperoleh  
 b : Jumlah skor maksimum

Proses perhitungan persentase dilakukan dengan cara melihat skor yang diperoleh anak dengan skor maksimum ideal, kemudian data tersebut diinterpretasikan dalam kategori uji terlaksana menjadi:

**Tabel 3.5 Kategori Keberhasilan Anak Didik**

Persentase	Kategori	Skor
0 – 25	Belum Berkembang (BB)	1
26 – 60	Mulai Berkembang (MB)	2
61 – 75	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
76 – 100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Sumber: Depdiknas, *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak*<sup>11</sup>

<sup>11</sup> Zulmiyetri, dkk, *Penulisan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2019), H 81

<sup>11</sup> Depdiknas, *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Depdiknas, 2005)

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini terdiri dari beberapa langkah yang dilakukan dalam pengembangan alat permainan edukatif *Rolling Box* berdasarkan dari langkah-langkah model *ADDIE*. Adapun pengembangan yang dilakukan berdasarkan langkah-langkah yang telah diadaptasi dari *ADDIE* dalam proses pengembangannya akan dijelaskan sebagai berikut:

##### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap ini merupakan tahap permasalahan, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi di PAUD Safiatuddin. Dari hasil observasi, diperoleh keterangan bahwa anak masih kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana, mengungkapkan perasaan dan kemampuan bahasa anak masih rendah terlihat dari beberapa APE atau alat bantu proses pembelajaran. Salah satunya menggunakan majalah dan poster yang kegiatannya membuat anak kurang tertarik, hal tersebut berdampak pada kemampuan bahasa anak. Karena APE pembelajaran yang digunakan monoton dan belum bervariasi. Mengembangkan dan meningkatkan kemampuan bahasa dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif agar mudah dipahami dan menarik bagi anak.<sup>1</sup>

Pada proses pembelajaran berlangsung guru tidak hanya menjelaskan tentang huruf-huruf saja akan tetapi juga mengajak anak untuk bercerita apa yang sedang anak pelajari. Tetapi ada sebagian anak-anak di PAUD tersebut hanya

---

<sup>1</sup> Observasi pada hari senin tanggal 06 Juli 2020 di PAUD Safiatuddin Aceh Besar

bermain dan tidak mendengarkan guru, sehingga perkembangan anak tidak optimal. Mengembangkan dan meningkatkan kemampuan bahasa dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif agar mudah dipahami dan menarik bagi anak.

## 2. Design (Perancangan)

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, kemudian peneliti membuat desain awal terhadap APE *Rolling Box*. Peneliti membuat desain APE menggunakan alat dan bahan sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Alat dan Bahan Desain APE *Rolling Box***

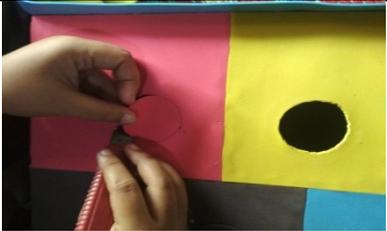
No	Alat Dan Bahan	Gambar
1	<p><b>Alat</b> : Kayu, Triplek, Cup, Glue gun/lem tembak, Bola bekel, Gergaji, Paku, Penggaris, Gunting, Kater, Tarikan laci, Palu, Mesin bor kayu</p> <p><b>Bahan</b> : Karton gabus, Lem lilin, Pensil</p>	

Desain awal dari APE *Rolling Box* menggunakan kayu, papan triplek, gergaji, paku dan palu. Langkah-langkah pembuatan APE *Rolling Box* meliputi beberapa tahap diantaranya.

**Tabel 4.2 Langkah-Langkah Pembuatan APE *Rolling Box***

No	Keterangan	Gambar
1.	Ukur triplek L50 x P47 cm, potong sesuai ukurannya	

2.	Ukur menjadi 12 bagian dan dibulat menggunakan cup	
3.	Lubangkan triplek	
4.	Potong kayu sesuai dengan triplek	
5.	Pasang triplek dibagian bawah agar menjadi bentuk kotak	
6.	Lapisi triplek yang berlubang menggunakan karton gabus	
7.	Tutupi semua lubang-lubang dan balut seluruh permukaan sisi kanan kiri dan bawahnya	

8.	Kemudian lubangi kembali karton gabus menggunakan karter, sesuai dengan lubang pada triplek tersebut	
9.	Setelah dilubangi, kemudian masukkan cup pada lubang-lubang dan APE siap dimainkan	

Setelah APE *Rolling Box* selesai didesain tahap terakhir, kemudian APE tersebut divalidasi oleh ahli APE. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut sebelum APE divalidasi:

**Gambar 4.1 APE *Rolling Box* Sebelum Validasi**



### **3. *Development* (Pengembangan)**

Tahap pengembangan dan revisi dilakukan setelah APE *Rolling Box* didesain, selanjutnya dilakukan konsultasi kepada validasi ahli materi dan ahli APE untuk pemberian saran atau perbaikan dan penilaian terhadap APE *Rolling Box* dengan mengisi lembar instrumen kelayakan APE *Rolling Box* dan juga saran beserta

masukan untuk memperoleh perbaikan terhadap APE *Rolling Box* sebelum diimplementasikan di PAUD Safiatuddin. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

**a. Validasi Ahli Materi**

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli materi. Hasil validasi oleh ahli materi pada produk awal disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Validator dari Ahli Materi**

No	Butir Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi <i>Rolling Box</i> dengan pencapaian kemampuan bahasa anak				√
2.	Kesesuaian materi <i>Rolling Box</i> dengan tingkat usia kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun				√
3.	Kejelasan isi materi pada APE <i>Rolling Box</i>				√
4.	Materi yang disajikan melalui APE <i>Rolling Box</i> mampu mendorong rasa ingin tahu anak			√	
5.	Materi yang disampaikan bersifat kontekstual				√
6.	kesesuaian tingkat usia 4-5 tahun dengan kesulitan memainkan <i>Rolling Box</i>				√
7.	Mampu mengembangkan lebih dari 1 aspek perkembangan anak		√		
8.	Kemenarikan gambar APE <i>Rolling Box</i>				√
9.	Materi yang disajikan jelas dan sesuai dengan tema				√
10.	Keterkaitan materi dengan tema yang ditampilkan sesuai dengan kondisi anak			√	
<b>Jumlah Frekuensi</b>			<b>1</b>	<b>2</b>	<b>7</b>
<b>Jumlah skor</b>			<b>2</b>	<b>6</b>	<b>28</b>
<b>Total skor</b>		<b>36</b>			
<b>Persentase</b>		<b>90%</b>			
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Layak</b>			

*Sumber: hasil pengolahan data ahli materi pada materi APE Rolling Box*

Berdasarkan persentase skor dari validator ahli materi yang telah diperoleh didapatkan hasil 90%. Berdasarkan tabel kriteria penilaian menunjukkan bahwa *APE Rolling Box* Sangat Layak digunakan. Berikut papasan deskripsi materi *Rolling Box*:

a) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi yang dituliskan di dalam materi merupakan operasional SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki satuan pendidikan atau jenjang pendidikan yang dikelompokkan kedalam aspek spiritual, sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kompetensi dasar mencakup kompetensi mana saja yang harus dipakai oleh anak melalui *APE Rolling Box*.

b) Dasar pengembangan dan aspek yang berkembang pada *APE Rolling Box*

*APE Rolling Box* modifikasi dari media kantong ajaib. Selain perkembangan bahasa terdapat perkembangan lain seperti kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan seni.

c) Indikator dan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 menjelaskan tingkat perkembangan bahasa anak pada usia 4-5 tahun yaitu mengungkapkan bahasa. Bahasa adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain, dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, simbol, lambang, gambar, atau lukisan.

d) Langkah-Langkah Penggunaan *APE Rolling Box*

Di dalam buku petunjuk atau booklet terdapat cara dan langkah penggunaan *APE Rolling Box* dengan tersusun, baik dan benar. Setelah dilakukan penilaian materi oleh ahli materi didapatkan saran dan komentar terhadap materi *APE Rolling Box*. Saran yang diberikan tersebut dijadikan sebagai masukan untuk merevisi desain produk tahap selanjutnya. Revisi materi dimaksudkan untuk mengetahui kekurangan dan memperbaiki materi *APE Rolling Box* yang dikembangkan sangat layak untuk diuji coba. Peneliti melakukan perbaikan pada isi materi yang sudah dibuat berdasarkan dengan masukan-masukan yang telah diberikan oleh ahli materi. Adapun hasil revisi materi dapat dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Saran Ahli Materi Terhadap Materi Pembelajaran  
*APE Rolling Box***

Nama Validator	Saran
Lina Amelia, M.Pd	Untuk kesempurnaan materi, jika dibaca orang lain agar mendapatkan informasi lengkap tambahkan sedikit penjelasan tentang aspek lain yang juga terstimulasi selain aspek bahasa, agar terlihat keunggulan medianya oleh pembaca.

**b. Validasi Ahli APE**

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli APE. Hasil validasi oleh ahli APE pada produk awal disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Validator dari Ahli APE

No	Butir Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Edukatif</b>					
1.	Materi yang disajikan di dalam APE pembelajaran <i>Rolling Box</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu mengembangkan kemampuan bahasa anak				√
2.	APE <i>Rolling Box</i> mampu mendorong aktivitas anak dalam belajar				√
3.	Mampu mendorong rasa ingin tahu anak tentang APE yang digunakan				√
4.	Kesesuaian isi materi di dalam <i>Rolling Box</i> untuk memperjelas pembelajaran yang disampaikan				√
<b>Aspek Teknik</b>					
5.	APE <i>Rolling Box</i> sesuai dengan tujuan dan fungsi APE bagi anak usia dini				√
6.	Bahan yang digunakan pada APE <i>Rolling Box</i> tidak berbahaya bagi anak				√
7.	Kesesuaian pemilihan bahan dan ukuran bagi anak				√
8.	APE dapat digunakan dalam waktu yang lama				√
9.	Kesesuaian kegunaan <i>Rolling Box</i> pada anak				√
<b>Aspek Estetik</b>					
10.	Kemenarikan tampilan <i>Rolling Box</i>				√
11.	Kesesuaian pemilihan warna				√
12.	Kerapian APE <i>Rolling Box</i>				√
<b>Jumlah Frekuensi</b>					<b>12</b>
<b>Jumlah skor</b>					<b>48</b>
<b>Total skor</b>					<b>48</b>
<b>Persentase</b>					<b>100%</b>
<b>Kriteria</b>					<b>Sangat Layak</b>

Sumber: hasil pengolahan data ahli APE pada materi APE *Rolling Box*

Berdasarkan persentase skor dari validator ahli APE yang telah diperoleh didapatkan hasil 100%. Berdasarkan tabel kriteria penilaian menunjukkan bahwa APE *Rolling Box* sangat layak. Maka berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan

dan disimpulkan dari validator bahwa penilaian terhadap *APE Rolling Box* sangat layak digunakan.

*APE Rolling Box* mencakup jenis-jenis hewan, seperti ayam, kuda, zebra, tikus, gajah, hiu, elang, panda, cicak dan tikus yang mana gambar yang digunakan yaitu gambar hewan asli jelas, bukan berupa kartun atau animasi. Setelah dilakukan penilaian APE oleh ahli APE didapatkan saran dan komentar berupa memperbaiki *APE Rolling Box*. Seperti menambahkan roda pada bagian bawah *Rolling Box*, penambahan ketinggian dinding *Rolling Box* dan penambahan tulisan kata dan gambar hewan dalam puzzle. Revisi APE dimaksudkan untuk mengetahui kekurangan dan memperbaiki *APE Rolling Box* agar *APE Rolling Box* yang dikembangkan untuk diuji coba. Peneliti melakukan perbaikan pada APE yang sudah dibuat berdasarkan dengan masukan-masukan yang telah diberikan oleh ahli APE. Adapun hasil revisi APE dapat dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Saran Ahli Materi Terhadap Materi Pembelajaran *APE Rolling Box***

Nama Validator	Saran
Dewi Fitriani, M.Ed	Sudah dapat diujicobakan karena sudah dilakukan perbaikan pada penambahan roda, peninggian dinding main APE, serta penambahan tulisan kata dan gambar hewan dalam bentuk <i>Puzzle</i> pada APE.

Berikut APE *Rolling Box* sebelum dan sesudah di revisi:



Gambar 4.2. Sebelum dan Sesudah Revisi Produk

#### 4. *Implementation (Implementasi)*

Pada penelitian ini merupakan tahap melakukan uji coba setelah melakukan revisi produk. Uji coba yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji coba kelompok kecil. Peneliti melakukan uji coba kelompok kecil pada anak kelas A dengan jumlah 12 anak.<sup>2</sup> Pada tahap ini anak diminta untuk mencoba produk APE *Rolling Box* tersebut. Selanjutnya, peneliti menggunakan lembar penilaian untuk menilai kemampuan bahasa anak saat menggunakan produk APE *Rolling Box*. Penilaian ini bertujuan untuk melihat kepraktisan pembelajaran menggunakan APE *Rolling Box*.

Praktis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan keterlaksanaannya kegiatan pembelajaran dengan baik, guru dapat melaksanakan kegiatan/aktifitas sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengenalkan bahasa

<sup>2</sup> Penelitian dilakukan pada hari senin tanggal 05 Juli 2021 di PAUD Safiatuddin Aceh Besar

kepada anak dengan menggunakan APE *Rolling Box*. Tahap implementasi terdiri dari uji coba kelompok kecil APE yang sudah didesain dan dinilai oleh 2 orang dosen ahli. Pada tahap ini Peneliti memberikan nilai pada lembar observasi kemampuan bahasa anak sesuai dengan kemampuan anak saat menggunakan APE *Rolling Box*. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah berikut ini:

**Tabel 4.7 Hasil Penilaian Lembar Observasi Kemampuan Bahasa Anak Menggunakan APE *Rolling Box***

No	Indikator	Nama Peserta Didik	Hasil				Skor
			BB	MB	BSH	BSB	
	1. Mengulang kalimat sederhana	X1				4	92,5
	2. Bertanya dengan kalimat yang benar	X2				4	90
	3. Menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan	X3				4	92,5
	4. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat	X4				4	95
	5. Menyebutkan kata-kata yang dikenal	X5				4	92,5
	6. Mengutarakan pendapat kepada orang lain	X6				4	87,5
	7. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan	X7				4	87,5
		X8				4	87,5
	8. Menceritakan kembali cerita atau dongeng yang pernah didengar	X9				4	82
	9. Memperkaya	X10				4	80

pembendaharaan kata 10. Berpartisipasi dalam percakapan.	X11				4	85
	X12				4	77,5
Rata-rata	35					
Persentase	87,5%					

*Sumber: Hasil Pengolahan Data Peserta Didik*

Berdasarkan hasil persentase keseluruhan peserta didik memperoleh nilai 87,5%% yakni berada pada kategori berkembang sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan data-data yang telah diperoleh sebelumnya, maka produk yang telah dikembangkan oleh peneliti yang berupa *APE Rolling Box* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran kemampuan bahasa pada anak usia 4-5 tahun.

### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan *ADDIE*, karena dalam penelitian ini hanya sampai uji coba kelompok kecil, maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi. Setelah *Rolling Box* diimplementasikan di PAUD Safiatuddin, selanjutnya peneliti melakukan penilaian hasil pembelajaran dengan menggunakan *APE Rolling Box* sesuai tidaknya dengan yang diharapkan. Maka hasil penilaian yang didapatkan oleh peneliti tentang *APE Rolling Box* yang dikembangkan dapat mengenalkan bahasa pada anak usia 4-5 tahun dan sangat layak untuk digunakan sesuai dengan hasil implementasi yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Safiatuddin dengan hasil persentase keseluruhan 87,5%% dengan kriteria berkembang sangat baik.

## B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan sebagai salah satu APE yang dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mengenalkan bahasa pada anak usia 4-5 tahun.

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *R&D* (*Research & Development*) dengan model *ADDIE* diawali dengan:

1. Tahap *Analysis*, yaitu digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik anak. Dari analisis kebutuhan diketahui bahwa terbatasnya APE untuk mengenalkan bahasa pada anak usia 4-5 tahun.
2. Tahap *Design*, setelah dianalisis kebutuhan selanjutnya peneliti baru mendesain APE *Rolling Box* agar menjadi sebuah produk menjadi media pembelajaran.
3. Tahap *Development*, tahap pengembangan meliputi validasi dengan menggunakan lembar validasi yang dilakukan oleh 2 validator yaitu ahli APE dan materi. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa ahli sebelum di uji cobakan.
  - a. Hasil Penilaian Ahli APE

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli APE mendapatkan pada APE *Rolling Box* mendapatkan nilai rata-rata 4 dengan kriteria skor persentase 100% dan kriteria penilaian adalah “Sangat Layak”.

b. Hasil Penilaian Ahli Materi

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi pada *APE Rolling Box* mendapatkan nilai rata-rata 3,6 dengan kriteria skor persentase 90% dengan kategori penilaian adalah “Sangat Layak”

4. Tahap *Implementasi*, yaitu melakukan uji coba terbatas di PAUD Safiatuddin pada anak usia 4-5 tahun dengan jumlah 12 orang anak.

Uji coba produk yang dilakukan merupakan uji coba kelompok kecil dalam aspek penilaian kemampuan bahasa anak mendapatkan persentase 87,5%% dengan kategori penilaian adalah berkembang sangat baik.

5. Tahap *Evaluation*, Hasil evaluasi yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil akhir bahwa *APE Rolling Box* yang dikembangkan dapat mengenalkan bahasa pada anak usia 4-5 tahun dan sangat layak.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kelayakan pengembangan APE *Rolling Box* terhadap kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*, yang memiliki 5 tahap yaitu: (*Analysis*) analisis kebutuhan dan karakteristik anak. (*Design*) meliputi langkah-langkah pembuatan APE *Rolling Box*. (*Development*) meliputi validasi ahli dan revisi produk. (*Implementation*) meliputi melakukan uji coba terbatas di PAUD Safiatuddin pada anak usia 4-5 tahun dengan jumlah 12 orang anak. Aspek penilaian kemampuan bahasa anak mendapatkan persentase 87,5% dengan kategori penilaian adalah “Berkembang Sangat Baik”. (*Evaluation*) meliputi hasil analisis kelayakan dan kepraktisan untuk memenuhi kualitas APE. APE *Rolling Box* yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan hasil persentase penilaian dari validator ahli APE mendapatkan skor 100% dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan persentase skor penilaian dari validator ahli materi mendapatkan skor 90% dengan kategori “Sangat Layak” untuk digunakan.
2. Kemampuan bahasa pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Safiatuddin Aceh Besar dengan menggunakan APE *Rolling Box* menunjukkan bahwa APE

*Rolling Box* yang dikembangkan berkualitas dengan skor persentase keseluruhan 87,5% dengan kategori “Berkembang Sangat Baik”.

## **B. Saran**

Penelitian dan pengembangan APE *Rolling Box* masih memerlukan tindaklanjut agar diperoleh APE yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran, peneliti menyarankan:

1. Bagi Penulis dapat mengembangkan media pembelajaran berupa APE *Rolling Box* dengan berbagai bentuk yang lebih menarik dan lebih banyak materi yang dimuat didalamnya sehingga dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran.
2. Bagi pembaca dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap APE terutama *Rolling Box* agar dapat dihasilkan produk yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Bagi guru dapat menerapkan APE *Rolling Box* dalam pembelajaran sehingga perkembangan anak berkembang secara optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah Andi. 2008. *Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Badru Zaman, Cucu Eliyawati,. 2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia,.
- Dadan Suryana. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulus Dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Depdiknas. 2005. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Emi Tiningsih Subandono, dkk. 2020. *Pengembangan Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A. Vol 8, no 2*.
- Fizal. 2008. *Meningkatkan Ketrampilan Berbahasa Indonesia*. Bandung: CV Karya Putra Darwati.
- M. Fadlillah. 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Made Tegeh Dan Made Kirna. *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan EDDIE Model*. Diakses Pada Tanggal 07 April 2021).
- Margono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Masganti. 2017. *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Depok. Kencana.
- Mayke Tedjasputra. 2001. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Moeslichaatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhammad, Usman. 2015. *Perkembangan Bahasa Dalam Bermain Dan Permainan (Untuk Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mulyasa. 2017. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Nina Khaayatul Virdyna. 2019. *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jawa Timur: Duta Media.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pien Supinah Adiwiria. *Komunikasi Reseptif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak*. Jurnal Komunikasi, Vol 8. No 1, 16 Maret 2021.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparti, Mariana Susanti. *Pengembangan Model Media Audio Pembelajaran Bermuatan Permainan Tradisional*. Jurnal Kwangsa, Vol 5, No 2, Edisi Desember 2017.
- Suryana, Dadan. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulus Dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Widodo, Joko. 2008. *Membangun Birokrasi Kinerja*. Malang: Bayu Media.
- Yudi Hari Rayanto Dan Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model Eddie Dan R2D2: Teori Dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Yusuf Syamsu. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**NOMOR: 11558 /Un.08/FTK/Kp.07.6/12/2021**

**TENTANG:**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 10 Desember 2020

**MEMUTUSKAN**

- PERTAMA** : Menunjukkan Saudara :
1. Dra. Jamaliah Hasballah, MA Sebagai Pembimbing Pertama
2. Putri Rahmi, M. Pd Sebagai Pembimbing Kedua

**Untuk Membimbing Skripsi**

Nama : Reka Dersa

NIM : 160210076

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Judul Skripsi : Pengembangan APE Rolling Box Berbasis Permainan Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Bahasa Anak.

- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020 No. 025.04.2.423925/2021 Tanggal 23 November 2020;
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2021/2022
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 16 Desember 2021

An. Rektor



**Tembusan**

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-10178/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2021  
Lamp : -  
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,  
Kepala Sekolah TK Safiatuddin Kabupaten Aceh Besar

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **REKA DERSA / 160210076**  
Semester/Jurusan : X / Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Alamat sekarang : Jl. Tgk. Chiek Silang Gampoeng Blang Krueng Kec. Baitussalam Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan APE Rolling Box Berbasis Permainan Tebak Gambar terhadap Kemampuan Bahasa Anak**

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

Banda Aceh, 07 Juli 2021  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 13 Agustus  
2021

Dr. M. Chalis, M.Ag.



**YAYASAN PEUDONG ACEH  
PAUD SAFIATUDDIN**  
Jl. Banda Aceh Medan, km 6,5., Desa Pante, Kemukiman Pagar Air,  
Kecamatan Ingin Jaya, Aceh Besar  
Email : paudsafiatuddin@gmail.com



**SURAT KETERANGAN SUDAH MELAKUKAN PENELITIAN**

No: YPA.24/08/07/2021

Kepala sekolah PAUD Safiatuddin menerangkan bahwa :

Nama : Reka Dersa  
NIM : 160210076  
Semester : X (sepuluh)  
Prodi : PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Benar nama tersebut diatas telah melakukan penelitian di PAUD Safiatuddin Aceh Besar pada tanggal 8 Juli 2021, kami memberikan izin untuk mengadakan penelitian /pengumpulan data untuk menyusun karya ilmiah (skripsi) dengan judul "Pengembangan APE Rolling Box Berbasisi Mainan Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Bahasa Anak".

Demikian surat ini kami keluarkan agar dapat dipergunakan semestinya.

Aceh Besar, 8 Juli 2021

KA PAUD Safiatuddin

Dewi Fitriani M.Ed



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp. 0651-7553020, Fax. 0651-7553020. Situs: [www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id](http://www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id)

Nomor : B-1072/ Un.08/Kp.PIAUD/6/2021  
Lamp : 1 lembar  
Hal : *Permohonan Uji Coba Pengembangan Media*

Kepada Yth,  
Ibu Dewi Fitriani, M. Ed

di-

Banda Aceh

*Assalamualaikum wr. wb.*  
Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk memvalidasi media mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Reka Dersa  
NIM : 160210076  
Judul Penelitian : Pengembangan APE *Rolling Box* Berbasis Permainan Tebak Gambar terhadap Kemampuan Bahasa Anak  
Kegiatan : Validasi Media Pembelajaran

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami haturkan terima kasih.



Banda Aceh, 21 Juni 2021  
Ketua Prodi PIAUD,

*Haraliah Hashallah*



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh

Telp. 0651-7553020, Fax. 0651-7553020. Situs: [www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id](http://www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id)

Nomor : B-1071/ Un.08/Kp.PIAUD/6/2021  
Lamp : 1 lembar  
Hal : *Permohonan Validasi Ahli Materi*

Kepada Yth,  
Ibu Lina Amelia, M. Pd

di-

Banda Aceh

*Assalamualaikum wr. wb.*  
Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk memvalidasi materi mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Reka Dersa  
NIM : 160210076  
Judul Penelitian : Pengembangan APE *Rolling Box* Berbasis Permainan Tebak Gambar terhadap Kemampuan Bahasa Anak  
Kegiatan : Validasi Materi Pembelajaran

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami haturkan terima kasih.

Banda Aceh, 21 Juni 2021  
Ketua Prodi PIAUD,



Hasballah

### LEMBAR VALIDASI AHLI APE

**Judul Penelitian** : Pengembangan APE *Rolling Box* Berbasis Permainan Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Bahasa Anak

**Peneliti** : Reka Dersa

**Prodi** : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Fakultas** : Tarbiyah Dan Keguruan

**Nama Validator** : Dewi Fitriani, M.Ed

#### A. Petunjuk

Berikan tanda ceklis ( ✓ ) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu terhadap APE rolling box dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 : Tidak Layak
- 2 : Kurang Layak
- 3 : Layak
- 4 : Sangat Layak

No	Butir Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Edukatif</b>					
1.	Materi yang disajikan di dalam APE pembelajaran rolling box sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu mengembangkan kemampuan bahasa anak	✓			
2.	APE rolling box mampu mendorong aktivitas anak dalam belajar		✓		
3.	Mampu mendorong rasa ingin tahu anak tentang APE yang digunakan	✓			
4.	Kesesuaian isi materi di dalam rolling box untuk memperjelas pembelajaran yang disampaikan		✓		
<b>Aspek Teknik</b>					
5.	APE rolling box sesuai dengan tujuan dan fungsi APE bagi anak usia dini	✓			
6.	Bahan yang digunakan pada APE			✓	

	rolling box tidak berbahaya bagi anak				
7.	Kesesuaian pemilihan bahan dan ukuran bagi anak		✓		
8.	APE dapat digunakan dalam waktu yang lama			✓	
9.	Kesesuaian kegunaan rolling box pada anak	✓			
<b>Aspek Estetik</b>					
10.	Kemenarikan tampilan rolling box	✓			
11.	Kesesuaian pemilihan warna	✓			
12.	Kerapian APE rolling box	✓			

### B. Simpulan Validator/Penilai

Lembar pengamatan ini:

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

*Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian bapak/ibu*

### 5. Saran

Hasil uji coba pertama, APE hanya menggunakan pembatas berupa karton gabus yang mana pembatas tersebut terlalu rendah dan lembek. Serta perlu penambahan dinding menggunakan triplek, penambahan roda, gambar hewan dan nama hewan dalam bentuk *puzzle* pada APE untuk meningkatkan produk APE yang lebih baik.

Banda Aceh, 02 Juli 2021

Validator/Penilai



( Dewi Fitriani, M.Ed )

NIDN. 2006107803

## LEMBAR VALIDASI AHLI APE

**Judul Penelitian** : Pengembangan Ape *Rolling Box* Berbasis Permainan  
Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Bahasa Anak

**Peneliti** : Reka Dersa

**Prodi** : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Fakultas** : Tarbiyah Dan Keguruan

**Nama Validator** : Dewi Fitriani, M.Ed

### A. Petunjuk

Berikan tanda ceklis (  $\checkmark$  ) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu terhadap APE rolling box dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak Layak

2 : Kurang Layak

3 : Layak

4 : Sangat Layak

No	Butir Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Edukatif</b>					
1.	Materi yang disajikan di dalam APE pembelajaran rolling box sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu mengembangkan kemampuan bahasa anak				$\checkmark$
2.	APE rolling box mampu mendorong aktivitas anak dalam belajar				$\checkmark$
3.	Mampu mendorong rasa ingin tahu anak tentang APE yang digunakan				$\checkmark$
4.	Kesesuaian isi materi di dalam rolling box untuk memperjelas pembelajaran yang disampaikan				$\checkmark$
<b>Aspek Teknik</b>					
5.	APE rolling box sesuai dengan tujuan dan fungsi APE bagi anak usia dini				$\checkmark$
6.	Bahan yang digunakan pada APE rolling box tidak berbahaya bagi anak				$\checkmark$

7.	Kesesuaian pemilihan bahan dan ukuran bagi anak				√
8.	APE dapat digunakan dalam waktu yang lama				√
9.	Kesesuaian kegunaan rolling box pada anak				√
<b>Aspek Estetik</b>					
10.	Kemenarikan tampilan rolling box				√
11.	Kesesuaian pemilihan warna				√
12.	Kerapian APE rolling box				√

### B. Simpulan Validator/Penilai

Lembar pengamatan ini:

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

*Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian bapak/ibu*

### Saran

Sudah dapat diujicobakan karena sudah dilakukan perbaikan pada penambahan roda, peninggian dinding main APE, serta penambahan tulisan kata dan gambar hewan dalam bentuk puzzle pada APE

Banda Aceh, 05 Juli 2021

Validator/Penilai

( Dewi Fitriani, M.Ed )

NIDN. 2006107803

## LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

**Judul Penelitian** : Pengembangan Ape *Rolling Box* Berbasis Permainan  
Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Bahasa Anak

**Peneliti** : Reka Dersa

**Prodi** : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Fakultas** : Tarbiyah Dan Keguruan

**Nama Validator** : Lina Amelia, M.Pd

### A. Petunjuk

Berikan tanda ceklis (  $\checkmark$  ) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu terhadap materi rolling box dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 : Tidak Layak
- 2 : Kurang Layak
- 3 : Layak
- 4 : Sangat Layak

No	Butir Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi rolling box dengan pencapaian kemampuan bahasa anak	$\checkmark$			
2.	Kesesuaian materi rolling box dengan tingkat usia kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun	$\checkmark$			
3.	Kejelasan isi materi pada APE rolling box	$\checkmark$			
4.	Materi yang disajikan melalui APE rolling box mampu mendorong rasa ingin tahu anak			$\checkmark$	
5.	Materi yang disampaikan <sup>bermanfaat</sup> dapat <sup>dapat</sup> bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari <sup>sehari-hari</sup>				
6.	kesesuaian tingkat <sup>kesulitan</sup> <sup>dan</sup> <sup>gmn.</sup> memainkan rolling box				
7.	Mampu mengembangkan lebih dari 1 aspek perkembangan anak				
8.	Kemenarikan gambar APE rolling box				
9.	Materi yang disajikan jelas dan sesuai dengan tema				
10.	Ketertarikan materi dengan tema yang				

ditampilkan sesuai dengan kondisi anak				
--	--	--	--	--

## B. Simpulan Validator/Penilai

Lembar pengamatan ini:

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

Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian bapak/ibu

## C. Saran

- 1) Materi minimum pembatas
- 2) Materi Buatlah dengan Rangka dan garis.
- 3) Indikator yg dimunculkan di materi adalah indikator yg dinilai dlm penelitian bukan hasil rangkai
- 4) Hrus garis bagian yang di kombayon dan permainan bentuk garis
- 5) Materi dalam bentuk point - point penting bukan paragraf

Banda Aceh, 24 Juni 2021

Validator/Penilai

( Lina Amelia, M.Pd )

NIP. 198505012020122010

## LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

**Judul Penelitian** : Pengembangan Ape *Rolling Box* Berbasis Permainan  
Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Bahasa Anak

**Peneliti** : Reka Dersa

**Prodi** : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Fakultas** : Tarbiyah Dan Keguruan

**Nama Validator** : Lina Amelia, M.Pd

### A. Petunjuk

Berikan tanda ceklis ( ✓ ) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu terhadap materi rolling box dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 : Tidak Layak
- 2 : Kurang Layak
- 3 : Layak
- 4 : Sangat Layak

No	Butir Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi rolling box dengan pencapaian kemampuan bahasa anak				✓
2.	Kesesuaian materi rolling box dengan tingkat usia kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun				✓
3.	Kejelasan isi materi pada APE rolling box				✓
4.	Materi yang disajikan melalui APE rolling box mampu mendorong rasa ingin tahu anak			✓	
5.	Materi yang disampaikan bersifat kontekstual				✓
6.	kesesuaian tingkat usia 4-5 tahun dengan kesulitan memainkan rolling box				✓
7.	Mampu mengembangkan lebih dari 1 aspek perkembangan anak		✓		
8.	Kemenarikan gambar APE rolling box				✓
9.	Materi yang disajikan jelas dan sesuai dengan tema				✓

10.	Keterkaitan materi dengan tema yang ditampilkan sesuai dengan kondisi anak			✓	
-----	--	--	--	---	--

3,6 = 4

### B. Simpulan Validator/Penilai

Lembar pengamatan ini:

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

Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian bapak/ibu

### C. Saran

Untuk kesempurnaan materi jika dibaca orang lain agar mendapatkan informasi lengkap tambahkan sedikit penjelasan ttg aspek lain yg juga terstimulasi selain aspek bahasa & Agar terlihat keunggulan Madanya oleh pembaca)

Banda Aceh, 25 Juni 2021

Validator/Penilai



( Lina Amelia, M.Pd )

NIP. 198509072020122010

## LEMBAR INSTRUMEN KEMAMPUAN BAHASA ANAK

**Judul Penelitian** : Pengembangan Ape *Rolling Box* Berbasis Permainan Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Bahasa Anak

**Peneliti** : Reka Dersa

**Prodi** : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Fakultas** : Tarbiyah Dan Keguruan

**Nama Anak** : ADAM

### A. Petunjuk

Berikan tanda ceklis ( ✓ ) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu terhadap kemampuan berbahasa anak dengan skala penilaian sebagai berikut:

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang
- 2 : Mulai Berkembang
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan
- 4 : Berkembang Sangat Baik

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	Penilaian			
		1	2	3	4
1. Mengungkapkan bahasa	1)Mengulang kalimat sederhana			✓	
	2)Bertanya dengan kalimat yang benar			✓	
	3)Menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan				✓
	4)Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat			✓	
	5)Menyebutkan kata-kata yang dikenal				✓
	6)Mengutarakan pendapat kepada orang lain			✓	
	7)Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan			✓	
	8)Menceritakan kembali cerita atau dongeng yang pernah didengar				✓
	9)Memperkaya				✓

	pembendaharaan kata				
	10) Berpartisipasi dalam percakapan.				✓

**A. Saran**

---



---

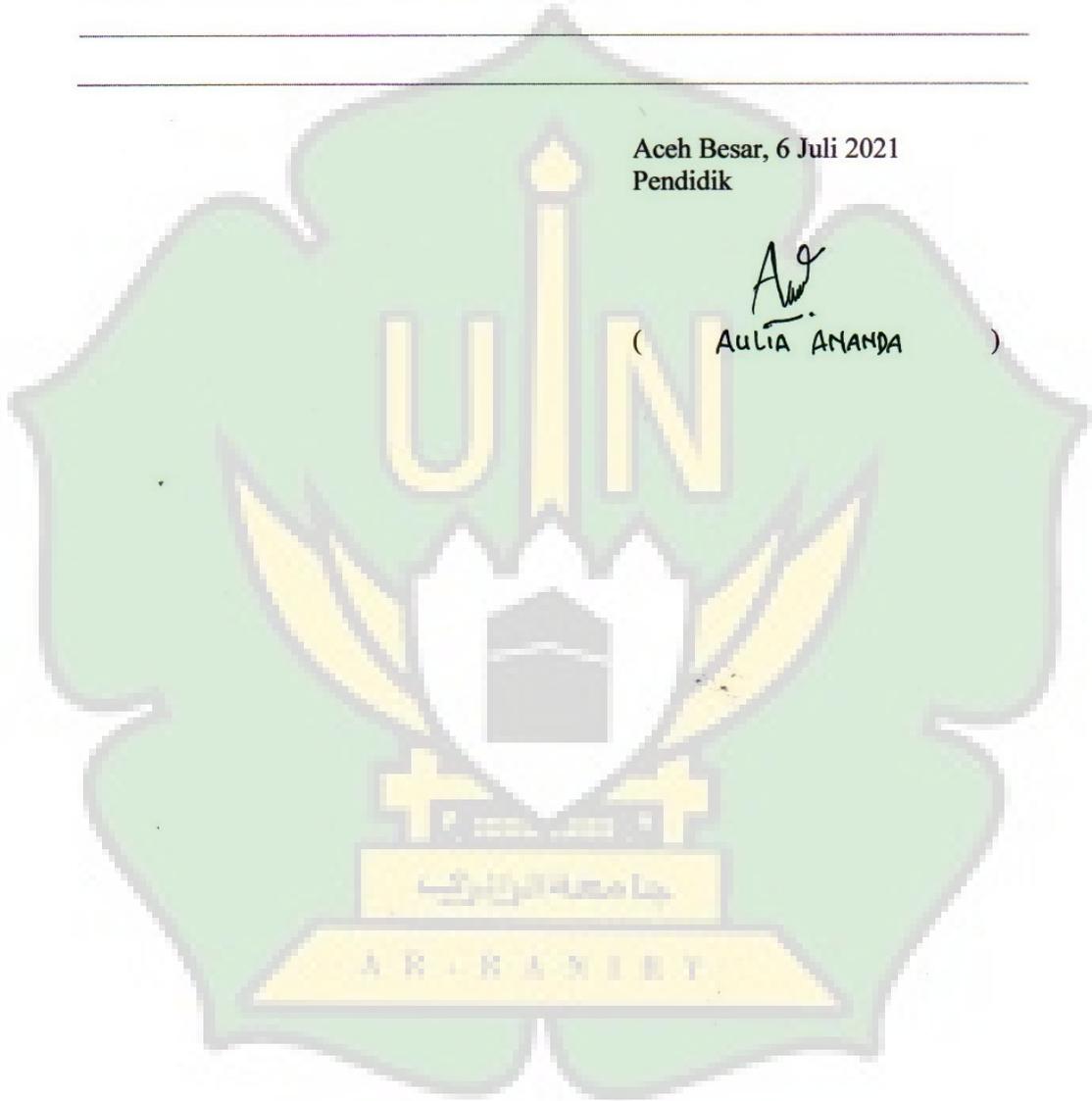


---

Aceh Besar, 6 Juli 2021  
Pendidik

*Ag*

( AULIA ANANDA )



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
PAUD SAFIATUDDIN  
Model Kelompok**

Semester/ bulan/Minggu Ke-	:	II/Juli/I
Hari/Tanggal	:	Senin /6 Juli 2019
Kelompok/Usia	:	A/4-5 Tahun
Tema/Subtema	:	Binatang/Binatang Darat
Materi	:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membiasakan berdoa sebelum mengerjakan segala aktivitas (doa sebelum belajar)</li> <li>2. Membiasakan membaca surah pendek Alfatihah dan Al-kautsar</li> <li>3. Mengenalkan binatang beserta jenis-jenisnya</li> <li>4. Mengenalkan bentuk binatang</li> </ol>
Alat/Sumber Belajar	:	Kayu, triplek, karton gabus, cup, lem lilin, glue gun/lem tembak, bola bekel, gergaji, paku, penggaris, pensil, gunting, katep, tarikan laci, palu dan mesin bor kayu
Kompetensi Dasar (KD)	:	1.1, 1.2, 2.2, 2.5, 2.7, 3.6, 3.8, 3.11, 3.12, 3.15, 4.3, 4.6, 4.11
Tujuan	:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari</li> <li>2. Anak terbiasa mengucapkan Surah Alfatihah, Al-kautsar</li> <li>3. Anak terbiasa menggunakan kata: alhamdulillah, subhanallah, astagfirullah, dan Allahu Akbar</li> <li>4. Anak mampu menggunakan kata-kata: tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat</li> <li>5. Anak mengenal macam-macam binatang berkaki 2 dan 4</li> <li>6. Anak mengenal kosakata nama-nama binatang</li> <li>7. Anak mampu memainkan APE yang telah disediakan</li> <li>8. Anak mampu menyusun kosakata nama binatang dengan tepat</li> </ol>

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Dengan nama Allah Yang Maha Pemurah Maha Penyayang”

إِنَّا أَعْطَيْنَاكَ الْكَوْثَرَ (1) فَصَلِّ لِرَبِّكَ وَأَنْحَرْ (2) إِنَّ شَانِئَكَ هُوَ الْأَبْتَرُ (3)

1. “sungguh Kami telah memberikan pada engkau nikmat yang banyak.”
2. “Maka tegakkanlah shalat karena Rabbmu, dan berkorbanlah.”
3. “Sungguh orang-orang yang membenci engkau dialah yang terputus.”

### 1. Langkah-langkah Kegiatan

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Penyambutan Anak dan Masa Transisi (45 menit)		Penyambutan Anak dan kegiatan penenangan anak	Transisi
Kegiatan Awal (60 menit)	Materi Pagi/Jurnal Pagi (20 menit)	Kegiatan klasikal pagi berupa kegiatan motorik kasar (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)	
	Kegiatan berkumpul (kegiatan pembiasaan, 40 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Salam dan Selawat Nabi.</li><li>▪ SOP berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar).</li><li>▪ Membaca dan mengulang Surah Alfatihah, Al-kautsar</li><li>▪ Berdoa sebelum belajar.</li><li>▪ Menggunakan kata: tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat.</li><li>▪ Menggunakan kata: alhamdulillah, subhanallah, astagfirullah, dan Allahu Akbar dalam setiap kesempatan yang tepat.</li><li>▪ Mengenalkan kegiatan hari ini dan aturan yang digunakan saat bermain.</li></ul>	5 M Pendekatan Saintifik

Inti (60 menit)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mengamati APE Rolling Box yang akan digunakan untuk bermain.</li> <li>- Ada tiga kelompok bermain dansatu kegiatan pengaman:             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Kelompok 1 mencocokkan kosakata nama binatang</li> <li>(2) Kelompok 2 membuat puzzle gambar binatang</li> <li>(3) Kelompok 3 menebak gambar binatang</li> <li>(4) Kegiatan pengaman: menulis nama-nama binatang sesuai dengan pola</li> </ol> </li> <li>- Anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok bahan baru boleh mngerjakan kegiatan pada kelompok bahan yang lainnya bila tersedia tempat.</li> <li>- Apabila tidak tersedia tempat maka anak melakukan kegiatan pada kegiatan pengaman.</li> </ul>	5 M Pendekatan Saintifik
Penutup (40 menit)	Kegiatan akhir	<p>Kegiatan Beres-beres.</p> <p><i>Recalling:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merapikan dan membereskan mainan</li> <li>• Guru menanyakan kembali tentang pembelajaran yang telah dipelajari</li> <li>• Anak menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>• Mendiskusikan tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan main</li> <li>• Menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan esok hari</li> <li>• Membaca doa sesudah belajar</li> <li>• Guru dan anak bernyanyi bersama sebelum pulang</li> <li>• Bersalaman sebelum pulang</li> </ul>	5 M Pendekatan Saintifik

## 2. Format Penilaian Harian

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang Dicapai	BB*	MB*	BSH*	BSB*
Sikap Spiritual	Terbiasa mengucapkan doa sehari-hari. (doa sebelum belajar)				
	Terbiasa mengucapkan Surah Alfatihah, Al-kautsar				
	Terbiasa menggunakan kata: alhamdulillah, subhanallah, astagfirullah, dan Allahu Akbar.				
	Terbiasa mengucapkan syukur terhadap hasil sebuah karya				
Sikap Sosial	Mampu menggunakan kata-kata: tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat				
Pengetahuan	Anak mampu mengungkapkan, memberikan gambaran, maksud dan perasaan melalui APE rolling box				
	Terjadi tanya jawab yang dapat merangsang pengetahuan anak				
	Anak mampu mengekspresikan pemikirannya, hal tersebut akan meningkatkan kemampuan berbahasa anak				
Keterampilan	Dapat melakukan kegiatan yang telah disiapkan oleh pendidik				
	Dapat memperagakan dan menceritakan hasil dari karyanya				
	Membuat karya berbentuk binatang				
	Mampu menirukan suara binatang				

**\*) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini**

Jumlah peserta didik = 12 anak

Mengetahui,  
Kepala PAUD SAFIATUDDIN



Dewi Fitriani, M.Ed  
NIDN. 2006107803

Banda Aceh, 6 Juli 2021  
Guru Kelas

Reka Dersa  
Nim. 160210076

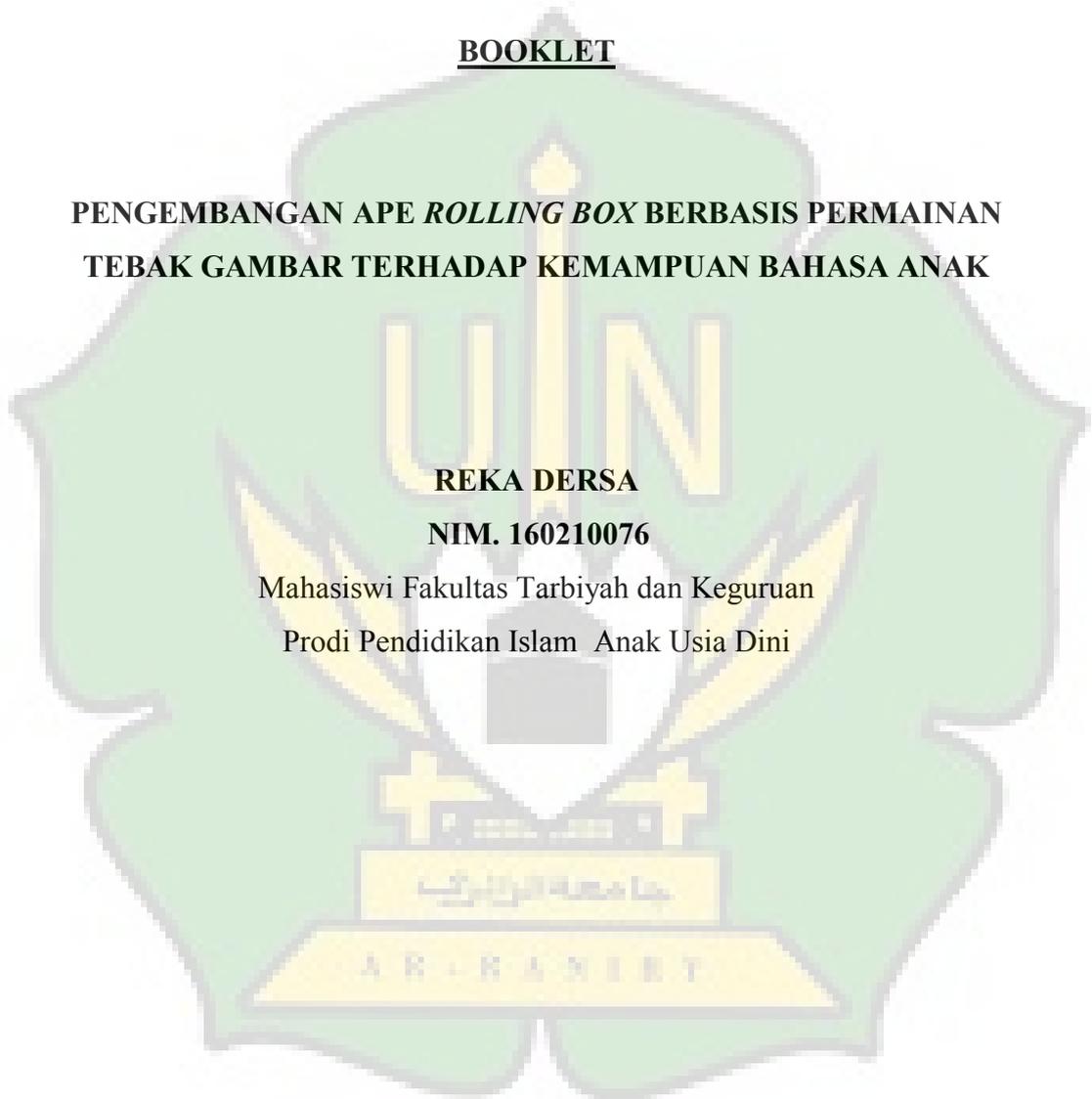
**BOOKLET**

**PENGEMBANGAN APE *ROLLING BOX* BERBASIS PERMAINAN  
TEBAK GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA ANAK**

**REKA DERSA**

**NIM. 160210076**

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



## **A. KOMPETENSI INTI**

- KI-1 Menerima ajaran Agama yang dianutnya
- KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, pengasuh, dan teman
- KI-3 Mengenali diri sendiri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba), mengumpulkan informasi, menalar, mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
- KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

## **B. KOMPETENSI DASAR**

- NAM**
- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
  - 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- FISIK MOTORIK**
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- BAHASA**
- 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
  - 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
  - 4.11 menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non

verbal)

## **KOGNITIF**

2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu

3.6 Mengenal benda benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)

3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)

4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)

## **SENI**

3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

## **SOSIAL EMOSIONAL**

2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri

2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan

## **C. DASAR PENGEMBANGAN APE ROLLING BOX**

### **Kantong Ajaib**

1. *APE Rolling Box* merupakan modifikasi dari kantong ajaib yang terbentuk dari kardus dan kain flanel yang memiliki beberapa kantong yang diberi angka dan berisi gambar
2. Dimainkan dengan menggunakan dadu
3. Kemudian setiap sisi dadu terdapat angka 1 sampai 6
4. Satu orang anak diberi kesempatan 1 kali melempar dadu

5. Setelah dilempar dan jatuh kelantai, misalnya angka yang ada disisi atas adalah angka 2, maka anak akan mengambil gambar yang ada didalam saku nomor 2
6. Anak diminta untuk menceritakan gambar yang didapat
7. Permainan dilakukan secara bergantian.

### Rolling Box

1. Rolling box adalah papan triplek berbentuk kotak terdapat lubang-lubang yang berisi gambar
2. Dimainkan dengan menggunakan satu bola bekel
3. Kemudian bola tersebut diletakkan diatas papan triplek yang sudah diberi lubang
4. Permainan ini dimainkan 2 orang anak
5. Anak akan menggoyangkan kotak sampai bola bekel tersebut masuk kedalam salah satu lubang
6. Kemudian anak akan membuka satu kepingan puzzle dan kemudian menebak gambar, jika anak belum bisa menebak gambar, anak diberi kesempatan untuk membuka lagi salah satu kepingan puzzle, sampai anak bisa menebak gambar tersebut
7. Selanjutnya anak diberi kesempatan untuk menceritakan gambar yang anak dapat, serta melakukan tanya jjawab antara anak dan guru
8. Permainan dilakukan secara bergantian.

### MEDIA KANTONG AJAIB

### APE ROLLING BOX



#### **D. ASPEK PERKEMBANGAN YANG BERKEMBANG PADA APE ROLLING BOX**

1. Bahasa (anak melakukan kegiatan bercerita dan tanya jawab, dimana dapat mengembangkan bahasa anak)
2. Kognitif (anak menebak gambar yang didapat)
3. Fisik motorik (anak menggoyangkan kotak sampai bola masuk kedalam salah satu lubang)
4. Sosial emosional ( permainan yang dilakukan secara bergantian)
5. Seni (mengenalkan warna)

#### **E. INDIKATOR KEMAMPUAN BAHASA (mengungkapkan bahasa) ANAK USIA 4-5 TAHUN**

1. Mengulang kalimat sederhana
2. Bertanya dengan kalimat yang benar
3. Menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan
4. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat
5. Menyebutkan kata-kata yang dikenal
6. Mengutarakan pendapat kepada orang lain
7. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan
8. Menceritakan kembali cerita atau dongeng yang pernah didengar
9. Memperkaya pembendaharaan kata
10. Berpartisipasi dalam percakapan

#### **F. KEMAMPUAN BAHASA DAN TUJUAN PEMBELAJARAN**

Bahasa adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain, dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, simbol, lambang, gambar, atau lukisan. Bahasa ekspresif yaitu kemampuan seseorang dalam menyampaikan keinginan atau perasaan yang mana memiliki tujuan dan makna, baik dilakukan secara verbal maupun non verbal.

1. Anak mampu mengungkapkan, memberikan gambaran, maksud dan perasaan melalui APE rolling box
2. Terjadi tanya jawab yang dapat merangsang pengetahuan anak

3. Anak mampu mengekspresikan pemikirannya, hal tersebut akan meningkatkan kemampuan berbahasa anak
4. APE rolling box diharapkan pembelajaran dapat tersampaikan dan menyenangkan serta tidak membosankan bagi anak

**Tujuan :**

- a) Mendengarkan, menyimak, menggunakan bahasa lisan dan lebih siap bermain dan belajar
- b) Mencoba dengan suara-suara, kata-kata dan teks
- c) Mendengar dengan senang dan merespon cerita dan memperbaiki sendiri cerita
- d) Menggunakan bahasa untuk menciptakan pengalaman
- e) Menggunakan pembicaraan untuk perasaan dan kejadian-kejadian
- f) Interaksi dengan orang lain akan memperluas kosakata anak

**G. ALAT DAN BAHAN**

- Kayu
- Triplek
- Karton gabus
- Cup
- Lem lilin
- Glue gun/lem tembak
- Bola bekel
- Gergaji
- Paku
- Penggaris
- Pensil
- Gunting
- Kater
- Tarikan laci
- Palu
- Mesin bor kayu



# LANGKAH-LANGKAH PENGGUNAAN APE *ROLLING BOX* BERBASIS PERMAINAN TEBAK GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA ANAK

## 1. Kegiatan Awal

- a. Guru menyiapkan alat-alat dan bahan sesuai dengan tema pembelajaran
- b. Penyambutan anak
- c. Guru menyalami anak

## 2. Kegiatan Berkumpul

- a. Guru dan anak duduk bersama dalam satu kelas
- b. Memberi salam
- c. Guru menanyakan kabar dan melakukan absensi anak dengan kegiatan menyanyi
- d. Guru menanyakan hari dan tanggal pada anak dan dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar
- e. Membaca surah-surah pendek
- f. Guru menyampaikan pembelajaran hari ini

## 3. Kegiatan Inti

- a. Guru menjelaskan kepada anak mengenai tema dan subtema
- b. Guru memperlihatkan dan memperkenalkan APE rolling box
- c. Guru bertanya tentang tema yang dibahas

- d. Anak diberikan kesempatan untuk menjawab dan mencerita pengalaman yang berkaitan dengan tema
- e. Kemudian guru akan menjelaskan manfaat dan fungsi dari tema pembelajaran
- f. Guru menjelaskan aturan yang akan digunakan dalam permainan
- g. Guru menjelaskan cara memainkan APE rolling box

#### 4. Kegiatan Penutup

- a. Recalling
- b. Merapikan dan membereskan mainan
- c. Guru menanyakan kembali tentang pembelajaran yang telah dipelajari
- d. Anak menceritakan pengalaman saat bermain
- e. Mendiskusikan tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan main
- f. Menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan esok hari
- g. Membaca doa sesudah belajar
- h. Guru dan anak bernyanyi bersama sebelum pulang
- i. Bersalaman sebelum pulang

#### GAMBAR TEMA YANG DIGUNAKAN



## FOTO PENELITIAN



