

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA DADU PROFESI  
TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF  
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD  
IT MUTIARA ILMU ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh :**

**NURZAKIAH  
NIM. 160210098**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2020 M/1442 H**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA DADU PROFESI  
TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF  
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD  
IT MUTIARA ILMU ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**NURZAKIAH**

NIM. 160210098

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

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,



**Dr. Heliati Fajriah, MA**  
NIP. 197305132005012006



**Rani Puspa Juwita, M.Pd**  
NIP. 199006182019032016

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA DADU PROFESI  
TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF  
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD  
IT MUTIARA ILMU ACEH BESAR**

**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 : Kamis, 05 Agustus 2021 M  
26 Dzulhijjah 1442 H

**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua,



**Dr. Heliati Fajriah, MA**  
NIP. 197305152005012006

Sekretaris,



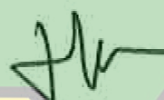
**Rameilia Poetri, S.Pd**

Penguji I,



**Rani Puspa Juwita, M.PdR - RANIRY**  
NIP. 199006182019032016

Penguji II,



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

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



**Dr. Masliah Bazali, SH., M.Ag**  
NIP. 195903091989031001



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Syeikh Abdul Rauf, Kopelma Darussalam, Banda Aceh  
Tlp. +62651 – 77553020 Situs: www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurzakiah  
NIM : 160210098  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul : Efektivitas Penggunaan Media Dadu Profesi Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD IT Mutiara Ilmu Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
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 dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah dipertemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry.

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

Banda Aceh, 30 Juli 2019  
Yang menyatakan,



Nurzakiah  
NIM.160210098



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SubhanahuWaTa'ala. Dzat yangMaha Segalanya.Alhamdulillah atas limpahan kesehatan, pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat dan kepada kita semua selaku umatnya hingga akhir zaman nanti.

Skripsi ini disusun dalam rangka untuk menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswi akhir untuk mencapai gelar sarjana pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul **"Efektivitas Penggunaan Media Dadu Profesi Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud IT Mutiara Ilmu, Aceh Besar"**

Banyak pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini, baik dalam memberikan dukungan maupun doa. Oleh karena itu, penulis dengan penuh hormat mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya dan mendoakan semoga Allah memberi balasan terbaik kepada:

1. Ibu Dr. Heliati Fajriah S.Ag., MA, selaku pembimbing pertama dan ibu Rani Puspa Juwita, M. Pd, selaku pembimbing kedua yang begitu banyak meluangkan waktu guna memberikan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Ibu Muthmainnah, MA, selaku penasehat akademik yang telah memberikan banyak nasehat dan motivasi dalam penyusunan skripsi.

3. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA, selaku ketua prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen-dosen jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Ar-Raniry yang telah memberikan berbagai ilmu pengetahuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Staf karyawan perpustakaan yang telah memberikan kemudahan bagi penulis untuk menambah referensi dalam menyelesaikan skripsi.
6. Kepala sekolah, guru kelas B5 serta dewan guru lainnya di PAUD IT Mutiara Ilmu Aceh Besar yang telah bersedia memberi bantuan tenaga selama penelitian berlangsung, sehingga dapat membantu dalam proses pengumpulan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.

Terimakasih juga penulis hanturkan kepada semua pihak yang telah ikhlas membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu. Akhir kata penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, banyak kesalahan dan kesilapan yang penulis lakukan dalam penyusunan skripsi. Oleh karena itu, penulis meminta maaf yang sedalam-dalamnya atas kesalahan yang dilakukan penulis.

Banda Aceh, 30 Juni 2021  
Penulis

Nurzakiah  
NIM. 160210098

## ABSTRAK

Nama : Nurzakiah  
NIM : 160210098  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD  
Judul : Efektivitas Penggunaan Media Dadu Profesi Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif pada Anak Usia 5-6 Tahun  
Tanggal Sidang : Kamis, 05 Agustus 2021  
Tebal Skripsi : 105  
Pembimbing I : Dr. Heliati Fajriah, M.A  
Pembimbing II : Rani Puspa Juwita, M. Pd  
Kata Kunci : Media Dadu Profesi, Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak

Berdasarkan hasil observasi awal di PAUD IT Mutiara Ilmu Aceh Besar ditemukan kemampuan bahasa ekspresif anak masih rendah dikarenakan anak-anak masih sulit dalam berkomunikasi yang baik dengan oranglain dan masih kesulitan dalam berekspresi, di mana anak dapat memahami apa yang dikatakan orang lain, tetapi sulit baginya untuk mengatakan apa yang hendak ia katakan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan media dadu profesi terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun. Sampel dalam penelitian ini yaitu anak kelas B5 yang berjumlah 10 orang anak sebagai kelas eksperimen. Adapun penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre-eksperimental*, yang menggunakan rancangan *one group pre-test pos-test design*. Dari teknik analisis data menggunakan Uji-T, maka hasil dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak sebagaimana yang diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $10.317 > 1.833$ . Dengan demikian terjadi penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$  yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara skor perolehan tes awal dan tes akhir. Berdasarkan hasil dari nilai pre-test data tentang ke efektivitas penggunaan media dadu profesi sebesar 19,4 berada pada katagori sedang dengan rincian 8 responden dengan tingkat 80 % dan 2 responden berada di tingkat kategori tinggi dengan tingkat presentase 20%. Hasil dari nilai pro-test data tentang efektivitas sebesar 25,9 berada pada katagori tinggi. Dengan rincian 10 responden berada pada kategori tinggi dengan tingkat 100%. Dan 0 responden berada pada kategori rendah dengan tingkat 0%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dadu profesi sangat efektif terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di PAUD IT Mutiara Ilmu Aceh Besar.

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Hasil Penelitian .....	8
E. Definisi Operasional.....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>14</b>
A. Media Pembelajaran.....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran.....	16
3. Macam-Macam Media Pembelajaran .....	18
4. Fungsi Media Pembelajaran.....	19
B. Media Dadu Profesi.....	22
1. Pengertian Dadu Profesi.....	22
2. Teori Dadu Profesi .....	22
3. Kelebihan Dadu Profesi .....	23
4. Keterkaitan Media Dadu Profesi Dengan Kemampuan Bahasa Ekspresif .....	24
5. Cara Menggunakan Media Dadu Profesi .....	24
C. Kemampuan Bahasa Ekspresif.....	26
1. Teori Perkembangan Bahasa.....	26
2. Definisi Kemampuan Bahasa Ekspresif.....	27
3. Perkembangan Bahasa Ekspresif AUD.....	28
4. Pentingnya Kemampuan Bahasa Ekspresif.....	30
5. Indikator Perkembangan Bahasa Ekspresif.....	31
D. Anak Usia Dini.....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Rancangan Penelitian .....	34
B. Populasi dan Sampel .....	36
1. Populasi .....	37
2. Sampel.....	37
C. Instrumen Penelitian.....	37
1. Lembar Tes Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak.....	38

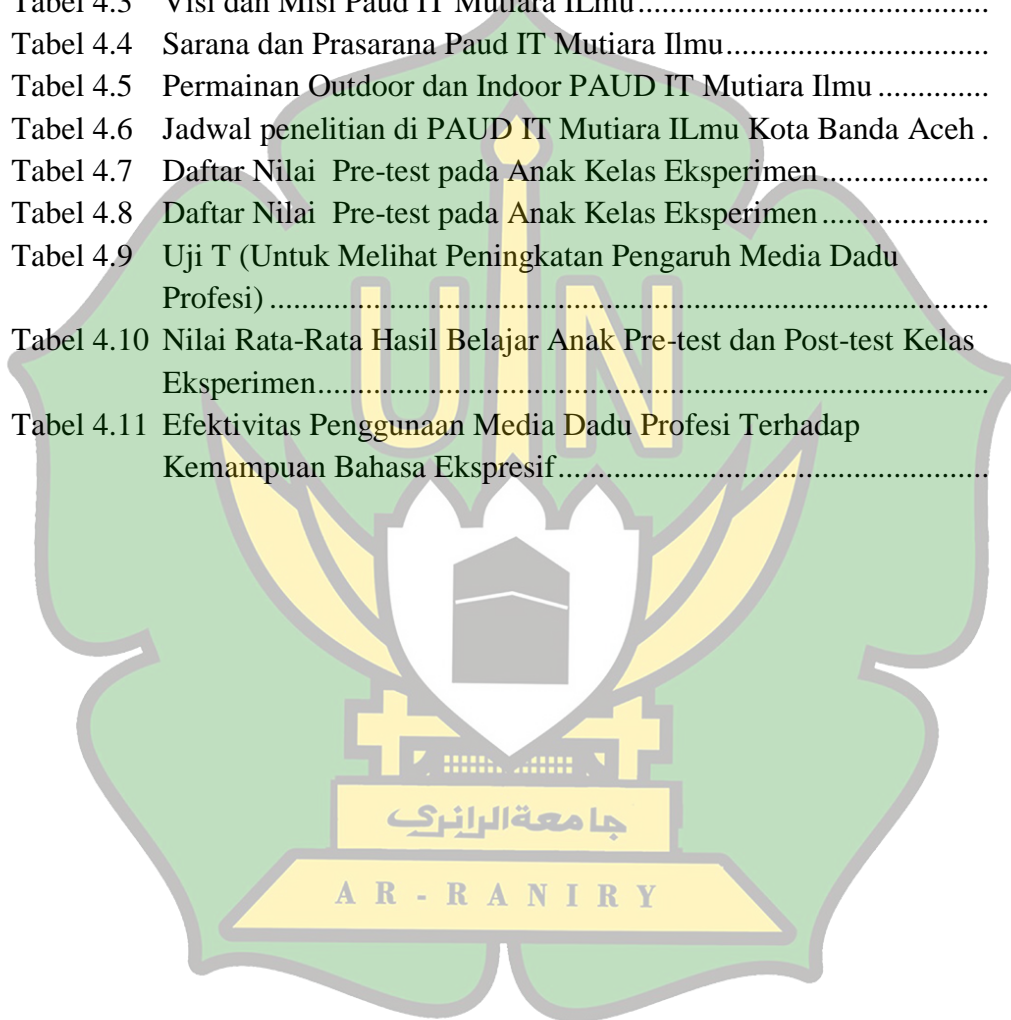


2. Validasi Instrumen .....	40
D. Teknik Pengumpulan Data .....	40
1. Observasi .....	41
2. Dokumentasi .....	41
E. Teknik Analisis Data .....	41
1. Uji-T .....	42
2. Uji Hipotesis .....	42
3. Daftar Distribusi Frekuensi .....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
A. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian .....	44
B. Deskripsi dan Hasil Penelitian .....	49
C. Pengolahan Dan Analisis Data .....	54
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	56
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>60</b>
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>66</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>105</b>



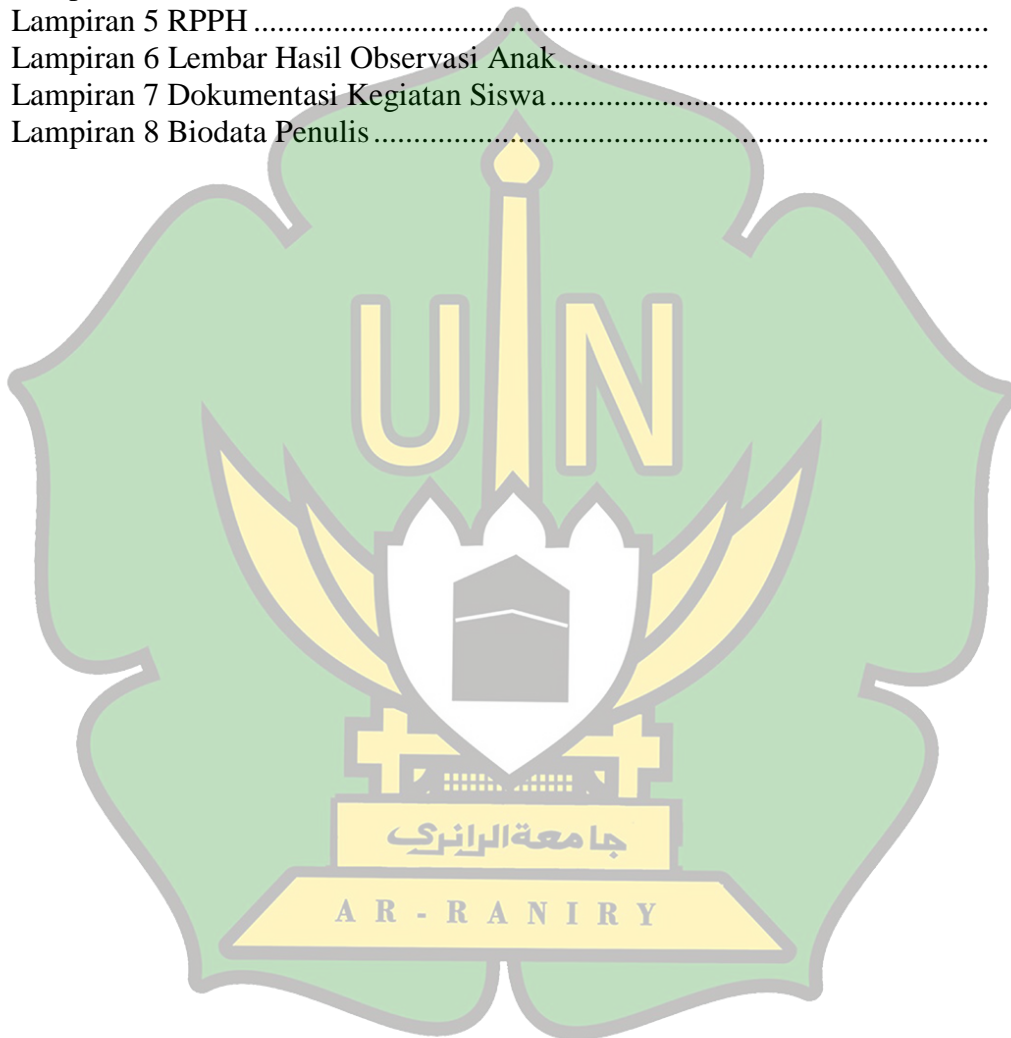
## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain Penelitian (One Group Pretest-Posttest Design) .....	36
Tabel 3.2	Lembar Tes Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak .....	38
Tabel 4.2	Jumlah Siswa PAUD IT Mutiara Ilmu .....	44
Tabel 4.3	Visi dan Misi Paud IT Mutiara Ilmu .....	45
Tabel 4.4	Sarana dan Prasarana Paud IT Mutiara Ilmu .....	48
Tabel 4.5	Permainan Outdoor dan Indoor PAUD IT Mutiara Ilmu .....	48
Tabel 4.6	Jadwal penelitian di PAUD IT Mutiara Ilmu Kota Banda Aceh .	49
Tabel 4.7	Daftar Nilai Pre-test pada Anak Kelas Eksperimen .....	52
Tabel 4.8	Daftar Nilai Pre-test pada Anak Kelas Eksperimen .....	53
Tabel 4.9	Uji T (Untuk Melihat Peningkatan Pengaruh Media Dadu Profesi) .....	54
Tabel 4.10	Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Anak Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen .....	58
Tabel 4.11	Efektivitas Penggunaan Media Dadu Profesi Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif .....	59



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing.....	66
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	67
Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian .....	68
Lampiran 4 Lembar Observasi Anak .....	69
Lampiran 5 RPPH .....	73
Lampiran 6 Lembar Hasil Observasi Anak.....	89
Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan Siswa .....	101
Lampiran 8 Biodata Penulis .....	105



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Menurut Djamarah dan Zain, kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.<sup>1</sup> Medium dapat diartikan sebagai wahana penyalur pesan, artinya media merupakan, suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Media juga sebagai bentuk alat untuk menyalurkan suatu informasi atau pesan yang berkaitan dengan pembelajaran dan pengetahuan.

Dalam dunia pendidikan Sadiman menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Oemar Hamalik menyatakan bahwa media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interest antara guru dan anak didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.<sup>2</sup>

Media pembelajaran mempunyai dua fungsi yang penting, yaitu memotivasi minat belajar siswa dan menyampaikan materi pelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah

---

<sup>1</sup> Syaiful Bahri, Djamarah Dan Zain. *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rinrka Cipta, 2006), h. 136

<sup>2</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) h. 78



pada khususnya. Oleh karena itu para pendidik harus dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam membuat media pembelajaran yang tepat guna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menumbuhkan semangat dan motivasi belajar saat proses belajar berlangsung.

Dadu berasal dari bahasa latin yaitu “datum” yang berarti sesuatu yang diberikan atau dimainkan.<sup>3</sup> Dadu adalah sebuah objek kecil yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau symbol acak. Profesi adalah pekerjaan yang memang memerlukan keahlian tertentu yaitu keterampilan yang mendasarkan diri pada pengetahuan teoritis dan sesuai dengan kaidah tingkah laku (kode etik).<sup>4</sup>

Media dadu profesi merupakan media pembelajaran yang pada umumnya berbentuk kubus yang dibuat dari kain flannel dan di dalamnya di isi dengan drakon dengan ukuran sesuai keinginan, pada setiap sisi kubus ditempel berbagai macam profesi. Media dadu profesi dirancang sebagai media pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif. Fungsi dari media dadu profesi ini akan membantu anak dalam berimajinasi dan dapat merangsang kemampuan anak untuk berbahasa dengan baik dan jelas. Dengan media tersebut pula anak-anak dapat mengungkapkan sesuatu yang ingin diungkapkan secara efisien.

Bahasa ekspresif dapat diistilahkan dengan kesulitan berekspresi, di mana anak dapat memahami apa yang dikatakan orang lain, tetapi sulit baginya untuk

---

<sup>3</sup> Olfix, *Dadu Tidak Sekedar Digelindingkan*, (Online,2007) Tersedia://Olfix. Blogspot. Com/2007/08/0 1/Archive.Html, (18 Maret 2021), h.52

<sup>4</sup> Dawam Rahardjo, *Islam dan Transportasi Social-Ekonomi*, LSAF, Jakarta, 1999, h. 295

menempatkan kata secara bersama-sama untuk membalasnya serta kesulitan untuk mengatakan apa yang hendak ia katakan.<sup>5</sup> Tujuan berbahasa ekspresif adalah untuk memberitahukan, melaporkan, menghibur, membujuk dan meyakinkan seseorang. Secara umum kreativitas bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun sudah dapat menyebut berbagai bunyi atau suara tertentu, menirukan 5-6 urutan kata, menyebutkan nama diri, nama orangtua, jenis kelamin, alamat rumah secara sederhana dan sudah dapat menjawab pertanyaan tentang keterangan atau informasi secara sederhana.

Berbicara juga termasuk dalam bahasa ekspresif karena dengan berbicara anak dapat mengungkapkan bahasa, dengan bahasa juga anak dapat menyatakan apa yang di pikirkan dan apa yang diinginkan anak.<sup>6</sup> Potensi yang tidak kalah pentingnya bagi perkembangan kecerdasan anak yaitu kreativitas berbahasa ekspresif anak. Kreativitas berbahasa ekspresif anak meliputi kemampuan berkomunikasi secara efektif, mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca. Hal ini berkaitan dengan pendapat Aisyah, kreativitas berbahasa, terutama berbicara diperlukan sebagai dasar bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain, baik dengan orang tuanya, maupun dengan teman seusianya serta orang lebih dewasa dari segi umurnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada hari senin tanggal 15 februari 2021, tingkat kemampuan bahasa ekspresif atau daya serap anak PAUD IT Mutiara Ilmu sangat bervariasi. Artinya ada anak yang mampu berbahasa

---

<sup>5</sup> Novan Ardy W, *Penanganan Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus*, (Jakarta: Ar-Ruzz Media,2014), h. 43-44

<sup>6</sup> Nurbiana, Dhini Dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 3-5

ekspresif dan ada anak yang sulit untuk berbahasa ekspresif, yaitu anak belum mencapai kemampuan berbicara seperti yang diharapkan. Hal ini dibuktikan bahwa anak masih malu ketika berbicara di depan kelas serta belum mampu menyampaikan (ide, gagasan, dan perasaan) dalam komunikasi dengan teman-temannya, dan anak masih kesulitan dalam menjawab pertanyaan dari guru atau menjawab pertanyaan dengan jawaban-jawaban yang tidak tepat. Anak juga tidak dapat menceritakan pengalamannya dikarenakan kemampuan berbahasa anak tidak lancar.<sup>7</sup>

Adapun beberapa faktor juga yang melatar belakangi kurangnya keterampilan dan kemampuan berbahasa pada anak antara lain, yakni strategi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran masih cenderung menonton atau teacher center, sehingga anak cenderung hanya mendengarkan saja terkadang bermain sendiri. Faktor yang kedua yakni, kurangnya media pembelajaran. Faktor yang ketiga yakni pembelajaran masih terpaku kepada Lembar Kerja Anak (LKA) dibanding kegiatan yang membuat anak senang dan tertarik mengikuti pembelajaran. Hal itu disebabkan karena kurangnya media di sekolah tersebut dan guru hanya mengandalkan alat tulis sebagai media pembelajaran sehingga anak kurang tertarik dan mudah bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Nurhayati dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Perkembangan Kemampuan Berbahasa Ekspresif pada Anak Kelompok B PAUD Al-Barokah Japuralor Pangenan Kabupaten Cirebon” hasil penelitiannya

---

<sup>7</sup> Sumber: hasil observasi di Paud IT mutiara ilmu aceh besar, 2021

mengatakan bahwa efektivitas media gambar berseri dalam meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak lebih baik jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan media gambar berseri dapat dilihat dari Kemampuan berbahasa ekspresif anak kelompok B PAUD Al-Barokah Japuralor Pangenan Kabupaten Cirebon sebelum menggunakan media gambar berseri berdasarkan hasil penelitian membuktikan rata-rata nilai hasil kemampuan berbahasa ekspresif anak sebesar 8,9.<sup>8</sup> Sedangkan berdasarkan hasil analisis skor ideal didapatkan bahwa 55% memiliki berbahasa ekspresif anak kurang baik. 2) Kemampuan berbahasa ekspresif anak kelompok B PAUD Al-Barokah Japuralor Pangenan Kabupaten Cirebon sesudah menggunakan media gambar berseri berdasarkan hasil penelitian rata-rata nilai kemampuan berbahasa ekspresif anak sebesar 17. Sedangkan berdasarkan hasil analisis skor ideal didapatkan bahwa 100% siswa memiliki berbahasa ekspresif anak termasuk katagori baik. 3) Terdapat efektivitas media gambar berseri terhadap perkembangan kemampuan berbicara ekspresif anak di kelompok B PAUD Al-Barokah Japuralor Pangenan Kabupaten Cirebon yang dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung} = 8,984$ . Nilai tersebut dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  pada  $db = 20 - 2 = 18$  dengan signifikansi di angka 0,05 (5%), didapatkan  $t_{tabel}$  sebesar 1,734.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Nurhayari, *Efektifitas Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Perkembangan Kemampuan Berbahasa Ekspresif pada Anak Kelompok B PAUD Al-Barokah Japuralor Pangenan Kabupaten Cirebon*, (Cirebon: Institut Agama Islam (IAI) Bunga Bangsa Cirebon, 2018. )

<sup>9</sup> Nurhayari, *Efektifitas Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Perkembangan Kemampuan Berbahasa Ekspresif pada Anak Kelompok B PAUD Al-Barokah Japuralor Pangenan Kabupaten Cirebon*, (Cirebon: Institut Agama Islam (IAI) Bunga Bangsa Cirebon, 2018. )



Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Prasetyowati pada tahun 2014 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Keterampilan Berbicara pada Anak Kelompok A TK Desa Plumbon II Mojolaban Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013/2014. Kesimpulan dari penelitiannya adalah berdasarkan analisis hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media gambar berpengaruh terhadap ketrampilan berbicara anak Kelompok A TK Desa Plumbon II, Mojolaban, Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013/2014. Kesimpulan ini berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, memperoleh hasil skor observasi awal ketrampilan berbicara anak sebelum eksperimen dengan media gambar sebesar 137 dengan nilai rata-rata 11,41, nilai tertinggi 15, nilai terendah 9, dan standar deviasi 1,56. Hasil observasi akhir ketrampilan berbicara anak setelah eksperimen dengan media gambar diperoleh skor 160 dengan nilai rata-rata 13,33, nilai tertinggi 18, nilai terendah 10, dan standar deviasi 2,46. Dari data tersebut dapat diperoleh  $t_{hitung} = 3,361$ , karena  $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,361 > 1,717$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka dapat disimpulkan bahwa media gambar berpengaruh terhadap ketrampilan berbicara anak Kelompok A TK Desa Plumbon II, Mojolaban, Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013/2014.<sup>10</sup>

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Noviaturo Rosyidah dan Rachma Hasibuan pada tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh Media Bontasi (Boneka Tiga Dimensi) Terhadap Keterampilan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Islam Al-Manar Wiyung Surabaya“ Kesimpulan dari penelitiannya adalah Berdasarkan

---

<sup>10</sup> Fitri Prasetyowati, *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Keterampilan Berbicara pada Anak Kelompok A TK Desa Plumbon II Mojolaban Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013/2014*, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014)

hasil hasil pretest nilai rata-rata diperoleh sebesar 7 dan hasil posttest dengan nilai rata-rata diperoleh sebesar 10. Dibuktikan hasil analisis data menunjukkan bahwa  $T_{hitung} = 0$  sedangkan  $T_{tabel}$  dengan jumlah anak 13 anak dengan taraf signifikan 5 % maka  $T_{tabel} = 17$  dari angka tersebut maka diperoleh angka 17 dari tabel penolong uji T Wilcoxon, yang berarti  $T_{hitung} < T_{tabel}$  yakni  $0 < 17$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media bontasi (boneka tiga dimensi) terhadap keterampilan berbicara anak usia 4-5 tahun di TK Islam Al-Manar Wiyung Surabaya dalam menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan, menceritakan kembali cerita dan mengutarakan pendapat sesuai dengan isi cerita.<sup>11</sup>

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, sama-sama membahas mengenai kemampuan bahasa ekspresif pada anak, namun yang membedakannya adalah dari segi media pembelajaran yang digunakan. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah media dadu profesi.

Berdasarkan latar belakang dan temuan permasalahan di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Dadu Profesi Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Pada Anak 5-6 Tahun Di Paud IT Mutiara Ilmu Aceh Besar”**

---

<sup>11</sup> Noviaturosyidah dan Rachma Hasibuan, *Pengaruh Media Bontasi (Boneka Tiga Dimensi) Terhadap Keterampilan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Islam Al-Manar Wiyung Surabaya*, (Jurnal Mahasiswa PAUD Teratai, vol. 8, No. 2, Tahun 2019.)

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah seberapa besar efektivitas penggunaan media dadu profesi terhadap kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia 5-6 tahun di PAUD IT mutiara ilmu Aceh Besar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan media dadu profesi terhadap kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia 5-6 tahun di PAUD IT mutiara ilmu Aceh Besar.

## **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Pada penelitian ini terdapat dua manfaat yang mempunyai hubungan erat dengan perumusan dan tujuan penelitian. Penelitian ini diharapkan dapat berguna dijadikan sebagai dasar dalam menciptakan situasi belajar yang kondusif di lingkungan sekolah dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam belajar. Adapun manfaat yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

### 1. Secara Teoritis

Tulisan ini diharapkan menjadi bahan kajian para bagi semua pihak, terutama para penggerak di bidang pendidikan dan badan yang mengawasi anak agar menjadi pertimbangan dalam menerapkan suatu

permainan yang akan memberikan pengaruh pada tumbuh kembang anak kelak.

## 2. Secara Praktis

- a. Manfaat bagi guru adalah memberi wawasan yang luas kepada guru dan juga pedoman untuk diterapkan di sekolah dalam mengenai pembelajaran bahasa ekspresif pada anak usia 5-6 Tahun melalui media dadu profesi.
- b. Manfaat bagi anak adalah mendapatkan ilmu pengetahuan yang baru dan mengubah pola pembelajaran yang lebih efektif untuk dapat berkomunikasi yang baik bersama oranglain.
- c. Manfaat bagi peneliti selanjutnya adalah untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan wawasan yang baru dalam meneliti dan menjadi pedoman untuk termotivasi dalam mencari solusi terhadap permasalahan-permasalahan yang terjadi pada anak selanjutnya.

## E. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadi kesalahpahaman bagi para pembaca, maka peneliti terlebih dahulu akan menjelaskan definisi operasional yang menyangkut pembahasan kajian ini, di antaranya:

### 1. Media Dadu Profesi

Menurut Djamarah dan Zain, kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata medium, yang secara harfiah berarti



perantara atau pengantar.<sup>12</sup> Dalam kamus besar Indonesia yang di sebut dadu adalah kubus kecil berisi enam (biasanya terbuat dari kayu, tulang, gading, atau plastik), pada ke enam sisinya diberi bermata satu sampai enam yang diatur sedemikian rupa sehingga dua sisi yang berhadapan selalu berjumlah tujuh (digunakan dalam permainan atau yang lainnya).<sup>13</sup>

Dadu berasal dari bahasa latin yaitu “Datum” yang berarti sesuatu yang diberikan atau dimainkan.<sup>14</sup> Dadu adalah sebuah objek kecil yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau symbol acak. Profesi adalah pekerjaan yang memang memerlukan keahlian tertentu yaitu keterampilan yang mendasarkan diri pada pengetahuan teoritis dan sesuai dengan kaidah tingkah laku (kode etik).<sup>15</sup>

Dadu profesi yang dimaksud dalam penelitian ini pada umumnya berbentuk kubus yang dibuat dari kardus bekas dengan ukuran sesuai keinginan, pada setiap sisi kubus ditempel berbagai macam profesi, yaitu pilot, tentara, polisi, petani, dokter, guru. Dadu profesi dirancang sebagai media pembelajaran dalam rangka mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif.

---

<sup>12</sup> Syaiful Bahri, Djamarah Dan Zain. *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rinrka Cipta, 2006), h. 136

<sup>13</sup> Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: ramedia, 2008), h.228

<sup>14</sup> Olfix, *Dadu Tidak Sekedar Digelindingkan*, (Online, 2007) Tersedia://Olfix. Blogspot. Com/2007/08/0 1/Archive. Html, (18 Maret 2021), h.52

<sup>15</sup> Dawam Rahardjo, *Islam Dan Transportasi Social-Ekonomi*, LSAF, Jakarta, 1999, h. 295

## 2. Bahasa Ekspresif

Bahasa ekspresif dapat diistilahkan dengan kesulitan berekspresi, di mana anak dapat memahami apa yang dikatakan orang lain, tetapi sulit baginya untuk menempatkan kata secara bersama-sama untuk membalasnya serta kesulitan untuk mengatakan apa yang hendak ia katakan.<sup>16</sup> Bahasa ekspresif merupakan kemampuan anak-anak untuk mengekspresikan diri mereka sendiri dalam cara-cara yang makin kompleks melalui suara, gerakan, ekspresi wajah dan kata kata.<sup>17</sup>

Dalam penelitian ini media yang difokuskan untuk kemampuan bahasa ekspresif anak menggunakan media dadu profesi terbukti efektif terlihat dari anak mampu menyampaikan atau berbicara dengan kalimat sederhana dan jelas untuk bertanya, menjawab pertanyaan guru, dapat menceritakan pengalamannya, dan ia akan dapat belajar dalam berinteraksi bersama orang lain.

Anak usia dini pada penelitian ini adalah anak yang berusia 5-6 tahun yang berada di jenjang TK B5 PAUD IT Mutiara Ilmu Banda Aceh, dengan jumlah 10 orang peserta didik.

---

<sup>16</sup> Novan Ardy W, *Penanganan Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus*, (Jakarta: Ar-Ruzz Media,2014), h. 43-44

<sup>17</sup> Donna S wittmer, *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Pendekatan Antarpersonal*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h. 203

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan suatu alat komunikasi yang berasal dari bahasa latin dan juga merupakan bentuk jamak dari kata “*Medium*” yang secara harfiah berarti “perantara”. Media yaitu perantara atau pengantar untuk menyampaikan pesan, contohnya dari media adalah film, TV, diagram, bahan cetak, komputer dan instruktur.<sup>1</sup>

Kata media sendiri berasal dari bahas latin *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dengan kata lain, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan utu menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media adalah bebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang data merangsangnya untuk belajar.<sup>2</sup>

NEA (*National Education Association*) dalam Ali mudhlofir mendefinisikan media pembelajaran merupakan segala sesuatu bentuk-bentuk

---

<sup>1</sup> Rudi Susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian)*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), h. 6

<sup>2</sup> Fatrima Santri Syafri. *Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: Matematika,2016), h.18

komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya.<sup>3</sup> *Association Of Education And Communication Tecnology* (AECT) dalam Nizwardi memberikan pengertian yaitu tentang media sebagai segala sesuatu bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Dalam hal ini media memiliki pengertian sebagai medium atau mediator, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua belah pihak pada proses pembelajaran. Reiser dan Gagne juga menyatakan media merupakan segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isis dari materi pengajaran.<sup>4</sup>

Sejalan dengan beberapa pendapat diatas Ibrahim menyatakan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dengan begitu dapat merangsang perhatian, minat pikiran dan perasaan anak dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran tertentu. Satu hal yang perlu diingat bahwa media tidak akan berperan efektif dalam proses pembelajaran apabila penggunaanya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sebaik apapun media yang digunakan tidak dapat dikatakan menunjang pembelajaran apabila penggunaanya menyimpang dari isi dan tujuan pembelajaran. Materi pengajaran dan pembelajaran dapat dikategorikan sebagai sumber yang dapat mendukung tercapainya suatu tujuan pembelajaran tertentu.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup>Ali Mudhlofir, *Desain Pembelajaran Inovatif (Dari Teori Ke Praktik)*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 122

<sup>4</sup> Nizwardi Jalinus, Ambiyar. *Media dan...* h. 3

<sup>5</sup> Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudera, 2016), h. 8

Media pembelajaran PAUD adalah semua hal yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak sehingga proses belajar terjadi, pesan dapat berupa isi materi ajaran dan didikan yang ada pada kurikulum yang dituangkan oleh pendidik PAUD. Berdasarkan beberapa pendapat tentang pengertian media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu bentuk sarana untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga dapat terjadi proses belajar yang berkualitas dan dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

## 2. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangatlah luas, tidak hanya media yang dirancang dan di desain oleh guru saja akan tetapi benda apapun bisa dijadikan dan digunakan sebagai media pembelajaran selagi benda itu memiliki nilai edukasi, media pembelajaran memiliki beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media.<sup>6</sup>

Berikut ini beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan media yaitu:

- a) Media pembelajaran yang dibuat hendaknya dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak dan juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran secara berulang dengan tema dan sub tema yang berbeda.

---

<sup>6</sup> Zaman, Badrul, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Pusat Penerbit Universitas Terbuka, 2005), h. 52.



- b) Bahan yang mudah didapat dilingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan-bahan bekas/sisa. Membuat media pembelajaran sebenarnya tidak harus selalu dengan biaya yang besar. Banyak sekali bahan-bahan disekitar kita yang dapat kita pakai untuk membuat media. Contohnya bekas bungkus susu bubuk dapat kita gunakan untuk membuat kapal-kapalan. Keuntungan dengan menggunakan bahan-bahan bekas selain bahan tersebut tidak kita buang, terdapat nilai pendidikan yang dapat kita tanamkan pada anak dan anak dilatih untuk bersikap hidup sederhana dan kreatif.
- c) Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk anak. Keselamatan anak merupakan suatu hal yang harus menjadi perhatian guru sebagai pembuat media pembelajaran. Bahan-bahan tertentu yang mengandung bahan kimia dan berbahaya perlu dihindari oleh guru. Misalnya penggunaan jenis cat yang digunakan untuk mewarnai alat permainan tertentu sebaiknya yang tidak membahayakan anak dan tidak mengandung bahan kimia.
- d) Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan pada anak, dapat menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi. Alat permainan yang konstruktif seperti balok-balok kayu merupakan salah satu contoh alat permainan yang cukup menarik dan menantang anak untuk berkreasi.

- e) Dapat digunakan secara individu, kelompok, dan klasikal. Media pembelajaran yang dirancang memungkinkan anak untuk menggunakannya baik secara individual, dalam kelompok atau secara klasikal. (e) Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak yang berbeda berpengaruh terhadap jenis permainan yang akan dibuat oleh guru. Sebagai contohnya adalah fuzzel (kepingan gambar). Tingkat kesulitan serta jumlah kepingan gambar yang harus disusun oleh anak akan berbeda antara kelompok satu dengan kelompok usia lainnya.

### 3. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media Pembelajaran dibagi menjadi tiga macam yaitu :

a. Dilihat dari jenisnya

- 1) Media Auditif, adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam.
- 2) Media Visual, adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan.
- 3) Media Audiovisual, adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

b. Dilihat dari daya liputannya, media dibagi dalam :

- 1) Media dengan gaya liput luas dan serentak, adalah penggunaan media yang terbatas oleh tempat dengan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama seperti radio dan televisi.

- 2) Media dengandaya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, adalah media ini dalam penggunaanya membutuhkan ruang dan tempat khusus seperti film, sound slide, film ragkai, yang harus menggunkan tepat tertutup dan gelap.
  - 3) Media untuk pengajaran individual, adalah media ini penggunaanya hanya untuk untuk sorang diri. Termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.
- c. Di lihat dari bahan pembuatannya.
- 1) Media sederhana. Media ini bahan dasarnya medah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah dan pengunaannya tidak sulit
  - 2) Media kompleks, media ini adalah media dengan bahan dan alat pembuatan dan penguanya memerlukan keterampilan yang memadai.

Dari beberapa jenis media sebagaimana diuraikan diatas kiranya patut menjadi perhatian dan pertimbangan agar dapat memilih media yang dianggap tepat untuk menunjang pencapaian tujuan pengajaran.<sup>7</sup>

#### **4. Fungsi Media Pembelajaran**

Belajar tidak selamanya hanya dengan hal-hal konkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam relitasnya belajar seringkali berentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada dibalik realitas, karena itu, media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan

---

<sup>7</sup> Syaiful Bhari Djamarah. *Strategi Belaar Mengajar* (Jakarta Rineka Cipta,2010) h.124

hal-hal yang tersembunyi. Ketidak jelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. bahkan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pembelajaran.

1. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
3. Media dalam pengajaran, penggunaannya bersifat integral dengan tujuan dan isis pelajaran.
4. Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata sebagai alat hiburan yang digunakan hanya sekedar melengkapi proses pembelajaran supaya lebih menarik perhatian siswa.
5. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang di berikan guru.
6. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berfikir oleh karna itu dapat mengurani terjadinya penyakit verbalisme.<sup>8</sup>

Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa, membangkitkan

---

<sup>8</sup> Cepy Riyana. *Media Pembelajaran* (Jakarta Kementerian Agama RI, 2012) h.14

motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sedangkan fungsi media secara umum, adalah sebagai berikut :

1. Memperjelas penkajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
2. Mengatasi keterbatasan ruang waktu, dan daya indra, missal objek yang terlalu besar untuk dibawa kekelas dapat diganti dengan gambar, slide, dsb., peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto atau film bingkai.
3. Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif siswa.
4. Memberikan rangsangan yang sam, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.

Media pembelajaran juga memiliki funi dan berperan yang penting terhadap proses pembelajaran, diantaranya adalah sebagai berikut:<sup>9</sup>

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat melebihi standar.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- 5) Kualitas pembeljaan dapat ditingkatkan.

---

<sup>9</sup> Martini yamin. *Desain Pembelajaran* (Jakarta: gaung persada press, 2008) h.178



- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajarannya serta proses pembelajaran dapat di tingkatkan.
- 8) Peran guru berubah kearah yang positif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar.

## **B. Media Dadu Profesi**

### **1. Pengertian Dadu Profesi**

Dadu berasal dari bahasa latin yaitu “datum” yang berarti sesuatu yang diberikan atau dimainkan.<sup>10</sup> Dadu adalah sebuah objek kecil yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau symbol acak. Profesi adalah pekerjaan yang memang memerlukan keahlian tertentu yaitu keterampilan yang mendasarkan diri pada pengetahuan teoritis dan sesuai dengan kaidah tingkah laku (kode etik).

### **2. Teori Dadu Profesi**

Dadu profesi adalah 1 kubus kecil berisi enam yang terbuat dari kayu pada setiap isinya diberi gambar yang diatur sedemikian rupa.<sup>11</sup> Gambar-gambar pada dadu Profesi dikelompok-kelompokkan antara lain seri dokter , guru, petani, polisi, tentara, pilot.

<sup>10</sup> Olfix, *Dadu Tidak Sekedar Digelendingkan*, (online, 2007) tersedia://Olfix.Blogspot.com/2007/08/01/archive. Html, (18 maret 2021), h.52

<sup>11</sup> Wiwit Syofiani, “Peningkatan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Kata Bergambar Di Taman Kanak-Kanak Asisyah Naras Pariaman” *Jurnal Pesona*, PAUD Vol.1 No.1 (2016) h.4

Media dadu profesi yang akan dibuat peneliti terbuat dari kain flannel berwarna agar lebih menarik dan di isi dengan drakon dan di jait dengan rapi di setiap sisi dadu, kemudian di setiap sisi dadu di tempelkan gambar profesi, kemudian dibentuk suatu dadu dengan ukuran 25x20 cm. gambar yang digunakan untuk media dadu profesi ini adalah gambar yang sudah di unduh kemudian diprint dan di pasang pada dadu.

### 3. Kelebihan Dadu Profesi

Adapun kelebihan penggunaan media dadu profesi dalam proses pengajaran yaitu:<sup>12</sup>

- 1) Praktis dalam membuat dan mengaplikasikan dalam pembelajaran.
- 2) Mudah diingat karena dadu profesi ini sangat menarik perhatian, sehingga dapat merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada pada dadu tersebut.
- 3) Media dadu kata bergambar bersifat konkret dan dapat digunakan langsung oleh peserta didik.
- 4) Media dadu profesi juga sangat menyenangkan, selain digunakan sebagai media pembelajaran media dadu profesi dapat digunakan dalam bentuk permainan.

Penggunaan dadu profesi sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan bahasa ekspresif. Penggunaan media dadu profesi sangat praktis, yaitu mula-mula guru mengenalkan media dadu profesi kepada peserta didik, kemudian guru memberi contoh cara

---

<sup>12</sup> Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2011), h.69

menggunakan media dadu profesi tersebut dan selanjutnya memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan media dadu profesi tersebut bersama-sama.<sup>13</sup>

#### **4. Keterkaitan Media Dadu Profesi Dengan Kemampuan Bahasa Ekspresif**

Media dadu profesi adalah media pembelajaran yang berbentuk kubus dimana pada sisinya terdapat gambar-gambar profesi yang dapat dikenal oleh anak dan kemudian anak dapat menceritakan setiap profesi yang didapat sehingga dapat memudahkan dan merangsang anak-anak untuk berbicara. Pada dasarnya, media dadu sudah ada, akan tetapi hanya terbatas pada sebuah permainan yang menggunakan dadu yang terdapat titik-titik di setiap sisi yang memiliki jumlah yang berbeda dari satu sampai enam titik dan media dadu yang biasa dijual belikan hanya mengembangkan kemampuan kognitif yaitu berhitung.

Penggunaan media dadu profesi ini dapat membantu memberikan gambaran imajinasi anak, sehingga anak dengan mudah memahami sesuatu konsep yang akhirnya dapat dituangkan dalam bahasa ekspresif (pembicaraan). Penggunaannya dapat disesuaikan dengan tingkat usia anak yakni 5-6 tahun.

#### **5. Cara Menggunakan Media Dadu Profesi**

Adapun cara menggunakan media dadu profesi adalah:

1. Lemparkan dadu sehingga keluar angka
2. Ambillah salah satu gambar profesi pada media dadu profesi sesuai dengan angka yang keluar

---

<sup>13</sup> Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran...* h.80

3. Guru dan siswa bercakap-cakap tentang nama profesi, ciri-ciri profesi dan tempat bekerja sesuai dengan profesi.
4. Gambar dapat diganti sesuai dengan keinginan anak sehingga anak bebas untuk berekspresi mengungkapkan idenya dengan berbicara yang dibantu dengan media dadu profesi.
5. Lakukan berulang-ulang.

Adapun aktivitas guru dalam menggunakan media dadu profesi adalah sebagai berikut:

1. Guru melakukan kegiatan awal (salam, doa, absen dan apersepsi)
2. Guru menjelaskan tentang aturan main.
3. Guru memberikan contoh cara bermain dadu profesi
4. Guru melakukan Tanya jawab tentang kegiatan yang sudah dilakukan. Sedangkan aktivitas anak dalam kegiatan ini adalah:
  - a) Respon anak ketika guru melakukan kegiatan awal (salam, doa, absen dan apersepsi)
  - b) Respon anak selama mendengarkan penjelasan dari guru
  - c) Respon anak secara serentak dalam menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh guru.<sup>14</sup>

Dari penjelasan diatas, media dadu profesi cukup efektif digunakan dan cukup menarik bagi anak. Kegiatan juga melibatkan interaksi guru dan anak secara langsung, dengan bermain dadu profesi anak tidak terasa jika berbicara dan

---

<sup>14</sup> Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2011), h.83

mengekspresikan perasaanya sambil bermain sehingga kemampuan bahasa ekspresif dapat berkembang.

### C. Kemampuan Bahasa Ekspresif

#### 1. Teori Perkembangan Bahasa

Teori *Nativisme*, teori nativisme berpandangan bahwa ada unsur yang berkaitan erat antara faktor biologis dengan perkembangan bahasa. Menurut para ahli nativisme kemampuan berbahasa bersifat natural (bawaan), seiring dengan pertumbuhan fisik dan mental anak maka perkembangan bahasa menjadi lebih baik dan meningkat, mereka juga meyakini bahwa dengan penginternalisasian tata bahasa sehingga anak dapat menyusun berbagai macam kalimat, penguatan, maupun meniru bahasa orang dewasa. Jadi teori nativisme ini lebih cenderung pada kemampuan internal (di dalam diri anak) dan perkembangan bahasa berjalan seiring dengan kematangan otak anak tersebut.<sup>15</sup> Oleh karena itu, perkembangan biologis anak sangat berperan penting terhadap kemampuan bahasa anak.

Teori *Behavioristik*, teori behavioristik berpendapat bahwa bahasa merupakan respon atau umpan balik dan sebuah imitasi terhadap apa yang dilihat, bahasa dipelajari melalui pembiasaan dari lingkungan sekitar anak dan merupakan hasil imitasi terhadap orang dewasa. Dengan kata lain perkembangan bahasa menurut teori behavioristik berasal dari luar tubuh. perkembangan bahasa pada anak usia dini diperoleh melalui pergaulan dan interaksi yang diperoleh anak

---

<sup>15</sup> Aisyah Isna, *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*, Jurnal Al-Athfal, vol 2 No 2 2019



dengan teman sebaya dan orang dewasa.<sup>16</sup> Anak- anak akan melihat kebiasaan yang dilakukan oleh orang-orang disekitar dan akan mempraktekkannya. Oleh karena itu, lingkungan sangat mempengaruhi tata bahasa anak.

Teori *kognitif* beranggapan bahwa berfikir sebagai prasyarat berbahasa, bahasa terus berkembang sebagai hasil dari pengalaman dan penalaran. teori perkembangan kognitif lebih menekankan pada proses berfikir dan penalaran. salah satu tokoh teori perkembangna kognitif adalah jean piaget, ia mengungkapkan bahwa perkembangan bahasa bersifat progresif dan terjadi pada setiap tahap perkembangan, artinya perkembangan bahasa anak berkaitan erat dengan berbagai kegiatan anak, objek dan kejadian yang mereka alami.<sup>17</sup>

## 2. Definisi Kemampuan Bahasa Ekspresif

Bahasa ekspresif merupakan kemampuan anak-anak untuk mengekspresikan diri mereka sendiri dalam cara-cara yang makin komplek melalui suara, gerakan, ekspresi wajah dan kata kata.<sup>18</sup> Gordon dan Browne dalam Dhieni mengemukakan bahwa bahasa ekspresif merupakan bahasa lisan dimana mimik, intonasi, dan gerakan - tubuh dapat bercampur menjadi satu untuk mendukung komunikasi yang dilakukan.<sup>19</sup>

Menurut Harris keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen yaitu:

<sup>16</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), h. 165

<sup>17</sup> Aisyah Isna, *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*, Jurnal Al-Athfal, vol 2 No 2 2019

<sup>18</sup> Donna S wittmer, *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Pendekatan Antarpersonal*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h. 203

<sup>19</sup> Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa*, ( Jakarta: Universitas Terbuka, 2006), h. 19

- (1) keterampilan menyimak
- (2) keterampilan berbicara
- (3) keterampilan membaca
- (4) keterampilan menulis.

Dari keempat komponen tersebut yang termasuk keterampilan bahasa ekspresif adalah keterampilan berbicara dan menulis. Kemampuan bahasa ekspresif merupakan kemampuan anak-anak untuk mengekspresikan diri mereka sendiri dalam cara yang makin kompleks melalui suara, gerakan, gestur, ekspresi wajah dan kata-kata.<sup>20</sup>

Dengan kata lain bahwa bahasa ekspresif merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk mengungkapkan apa yang menjadi keinginannya. Anak-anak dapat berbicara sesuai dengan aturan-aturan tata bahasa, dapat memahami kosakata yang didengarkan dalam percakapan yang umum dikenal. Kemampuan bahasa ekspresif muncul dalam bentuk kemampuan berbicara dan menulis, kemampuan yang pertama untuk dikembangkan kepada anak usia dini adalah kemampuan berbicara. Berbahasa ekspresif atau mengungkapkan bahasa bagi anak bukan hanya mengeluarkan suara atau bunyi, tetapi bagaimana anak menyatakan keinginan, kebutuhan, pikiran dan perasaan kepada orang lain secara lisan.

### **3. Perkembangan Bahasa Ekspresif AUD**

Sumantri dalam Mustakim menyatakan bahwa perkembangan bahasa anak usia dini berada dalam fase praoperasional. Pada fase ini bahasa anak mulai

---

<sup>20</sup> Sandra H Patarnsen, *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Pendekatan Antarpersonal*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), h. 201

berkembang mengikuti pola berfikir menggunakan simbol-simbol yang mewakili dengan suatu objek. Perkembangan bahasa pada fase ini anak mulai mampu memikirkan sesuatu objek tanpa kehadiran objek itu, serta mulai mampu memikirkan masa lampaunya. Seorang guru berperan untuk memotivasi anak untuk mengatur daya nalar anak agar terarah dengan baik.<sup>21</sup>

Tahapan perkembangan awal anak menurut Pateda dalam Suhartono yaitu: (1) tahap penamaan, merupakan tahapan saat anak mulai bisa mengujarkan urutan bunyi kata tertentu tetapi belum mampu untuk memaknainya. (2) tahap telegrafis, merupakan pada tahap ini anak mulai bisa menyampaikan pesan yang diinginkannya dalam bentuk urutan bunyi yang berwujud dua atau tiga kata. (3) tahap transformasional, merupakan penguasaan dan pengetahuan dan kata-kata tertentu yang dimiliki anak dan dapat dimanfaatkan untuk mengucapkan kalimat-kalimat yang lebih rumit.<sup>22</sup>

Anak usia taman kanak-kanak berada dalam fase perkembangan ekspresif, hal ini berarti anak telah mampu mengungkapkan keinginannya maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan. Bahasa lisan sudah dapat digunakan anak sebagai alat komunikasi, aspek-aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak meliputi kosakata, seiring dengan pengalaman berinteraksi dengan lingkungannya, kosakata anak akan bertambah walaupun anak

---

<sup>21</sup> Mustakim, *Peranan Cerita Dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 29

<sup>22</sup> Suhartono, *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h. 6-7

belum mempelajari tata bahasa akan tetapi melalui contoh-contoh berbahasa yang didengar dan dilihat anak dilingkungan sekitarnya.<sup>23</sup>

#### 4. Pentingnya Kemampuan Bahasa Ekspresif

Aktivitas berbahasa yang dilakukan oleh anak usia dini adalah mendengar dan berbicara, oleh karena itu dalam proses perkembangan aspek kemampuan bahasa baik bahasa ekspresif maupun reseptif perlu dibina. Pengembangan bahasa ekspresif anak yang dimaksud adalah usaha dalam meningkatkan kemampuan anak untuk berkomunikasi secara lisan.<sup>24</sup> Kemampuan berbicara anak merupakan suatu yang penting untuk dikembangkan, karena kemampuan berbicara sangat mempengaruhi perkembangan sosial dan pribadi anak. Anak yang memiliki perkembangan dalam berbicara akan mendapatkan kebutuhan dan keinginannya, karena anak dapat menyampaikan apa yang dibutuhkan dan diinginkan kepada orang lain, anak yang pandai berbicara akan mampu membangun hubungan dengan orang lain dan memperoleh penilaian yang baik.<sup>25</sup>

Direktorat Pembinaan TK dan SD melakukan upaya pengembangan kemampuan berbahasa yang dilakukan terhadap anak usia taman kanak-kanak dengan tujuan sebagai berikut: (1) Agar anak dapat mengolah kata secara komprehensif. (2) Agar anak dapat mengekspresikan kata-kata dalam bahasa tubuh yang dapat dipahami oleh orang lain. (3) Agar anak mengerti setiap kata yang didengar dan diucapkan. (4) Agar anak dapat berargumentasi,

---

<sup>23</sup> Rini Hildayani, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 116

<sup>24</sup> Suhartono, *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 32

<sup>25</sup> Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta Erlangga, 1978), h. 78

meyakinkan orang melalui kata-kata yang diucapkannya.<sup>26</sup> Fungsi berbicara bagi anak usia dini salah satunya ialah sebagai alat berkomunikasi dengan orang lingkungan sekitar, sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak, dan sebagai alat untuk menyatakan perasaan anak kepada orang lain.

### 5. Indikator Perkembangan Bahasa Ekspresif

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini mengatakan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun berada pada tingkat pencapaian keaksaraan. Adapun yang menjadi Indikator dalam kemampuan bahasa adalah:

- a. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
- b. Menyebutkan nama profesi sesuai dengan gambar
- c. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis, dan berhitung.
- d. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok-ka;limat-predikat-keterangan)
- e. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada oranglain
- f. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan

---

<sup>26</sup> Direktorat Pembinaan TK dan SD, *Pedoman Pembelajaran Persiapan Membaca dan Menulis Permulaan Melalui Permainan di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta:Depdiknas, 2007), h. 3



g. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep<sup>27</sup>

Anak usia dini pada umumnya telah mampu mengembangkan keterampilan berbicara melalui percakapan kepada orang lain. Mereka dapat mengaplikasikan bahasa dengan beberapa cara seperti bertanya, berdialog dan bernyanyi. Sejak usia sekitar 2 tahun anak-anak mulai menunjukkan minat untuk mengucapkan nama benda, nama warna, nama hewan, dan nama-nama lainnya yang menarik perhatiannya. Minat tersebut terus berkembang seiring dengan bertambah usia dan membuktikan bertambahnya perbendaharaan kata. Dengan banyaknya kosa kata yang dimiliki oleh anak, anak mampu berkomunikasi dengan baik dilingkungannya yang lebih luas.

#### **D. 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 rentan usia yang berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan pada tahap ini sangat luar biasa.<sup>28</sup> Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan dimana simulasi seluruh aspek perkembangan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak merupakan

---

<sup>27</sup>Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomer 137 tahun 2014, standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak kelompok 4-5 tahun, h. 27.

<sup>28</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta : Indeks Permata Puri Media,2012) H. 41

masa terpenting dan juga pertumbuhan otak seorang anak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat.<sup>29</sup>

Menurut Ahmad Susanto mengutip pendapat Bacharuddin Mustafa, anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga 5 tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan psikologi perkembangan yang meliputi bayi (infancy atau babyhoof) berusia 0 sampai 1 tahun, usia dini (early childhood) berusia 1 sampai 5 tahun, masa kanak-kanak akhir (late childhood).<sup>30</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Pada masa ini menjadi kesempatan untuk memberikan pendidikan, pembelajaran, pengalaman, serta stimulus secara optimal untuk mereka, karena apapun yang mereka dapatkan pada usia dini akan membekas lama di dalam ingatan seorang anak. Sehingga menjadi tugas dan tanggung jawab para orang tua dan para pendidik untuk memberikan pendidikan dan pembelajaran terbaik kepada mereka.

---

<sup>29</sup>Mulyani, *Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam* ( Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 8

<sup>30</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017) h. 1.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian adalah semua poses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Desain dalam penelitian kemampuan bahasa ekspresif ini adalah menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan salah satu metode dalam penelitian kuantitatif. Metode eksperimen ditujukan untuk meneliti hubungan sebab akibat dua kelompok.<sup>1</sup> Penelitian “Efektivitas penggunaan media dadu profesi terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di PAUD IT Mutiara Ilmu Banda Aceh” menggunakan jenis penelitian kuantitatif.

Adapun yang dimaksud dengan penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan temuan-temuan baru yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur secara statistik atau cara lainnya dari suatu kuantifikasi (pengukuran). Penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif lebih memusatkan perhatian pada beberapa gejala yang mempunyai karakteristik tertentu didalam kehidupan manusia, yaitu variabel. Dalam pendekatan kuantitatif, hakikat hubungan diantara variabel-variabel selanjutnya akan dianalisis dengan alat uji statistik serta menggunakan teori yang objektif seluruh aspek perkembangan selanjutnya.<sup>2</sup> Masa awal kehidupan anak merupakan

---

<sup>1</sup> Putu Ade Andre Payadnya, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), h. 1.

<sup>2</sup> Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2020), h. 12.

masa terpenting dan juga pertumbuhan otak seorang anak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat.<sup>3</sup>

Menurut Ahmad Susanto menguti pendapat Bacharuddin Mustafa, anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentan usia antara satu hingga 5 tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan psikologi perkembangan yang meliputi bayi (*infancy atau babyhood*) berusia 0 sampai 1 tahun, usia dini (*early childhood*) berusia 1 sampai 5 tahun, masa kanak-kanak akhir (*late childhood*).<sup>4</sup>

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-eksperimental designs*. *Pre-eksperimental designs* merupakan eksperimen yang tidak sebenarnya atau eksperimen pura-pura, karena eksperimen jenis ini belum memenuhi persyaratan seperti cara eksperimen yang dapat dikatakan ilmiah mengikuti peraturan-peraturan tertentu.<sup>5</sup> *Pre-eksperimental designs* ini menggunakan pendekatan *one group pre-test post-test design* dengan menggunakan satu kelas yang diberikan *pre-test* terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan dan diberikan *post-test* setelah perlakuan dengan indikator-indikator anak yang berkembang dalam kemampuan bahasa ekspresif anak. Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun setelah diaplikasikan penggunaan media dadu profesi.

Jadi dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen yang membahas tentang eektivitas penggunaan media dadu profesi

---

<sup>3</sup> Muliani, *Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015) h. 8

<sup>4</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori*, (Jakarta: PT bumi aksara, 2017), h.1

<sup>5</sup> Suharsimi Arikunto, *Metode Penelitian Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 77

terhadap kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia 5-6 tahun di PAUD IT Mutiara Ilmu Banda Aceh. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2020/2021 di PAUD IT Mutiara Ilmu Aceh Besar, pada kelompok B (usia 5-6 tahun).

**Tabel 3.1 Desain Penelitian (One Group Pretest-Posttest Design)**

PRE-TEST	TREATMENT	POST-TEST
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

(Sumber: Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Pre-test (tes awal) sebelum aplikasi

X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu penggunaan media dadu profesi terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak

O<sub>2</sub> : Post-test (tes akhir) setelah aplikasi).<sup>6</sup>

## B. Populasi dan Sampel

Subjek penelitian merupakan pihak-pihak yang terlibat dalam sebuah penelitian. Subjek yang digunakan dalam penelitian juga termasuk populasi dan sampel.

<sup>6</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 111.



## 1. Populasi

Arikunto dalam (Sugioyono) menyebutkan populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.<sup>7</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di kelas B PAUD IT Mutiara Ilmu yang terdiri dari kelas B1, B2, B3, B4, B5 yang keseluruhannya berjumlah 65 anak.

## 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti atau sebagian anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi.<sup>8</sup> Berdasarkan penjelasan tersebut, sampel dalam penelitian ini adalah anak kelas B5 yang berjumlah 10 orang dengan jumlah 5 anak perempuan dan 5 anak laki-laki.

## C. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiono instrumen merupakan alat ukur dalam melakukan pengumpulan data disaat penelitian. Penelitian ini menggunakan lembar pengamatan yang berpedoman pada observasi.<sup>9</sup> Adapun instrumen yang digunakan berupa pedoman indikator penilaian anak menggunakan tanda *Check List* pada kategori belum berkembang sampai berkembang sangat baik.

---

<sup>7</sup> Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta), h. 65.

<sup>8</sup> Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif; Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), h. 66.

<sup>9</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*,...h 148

## 1. Lembar Tes Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak

Lembar tes anak digunakan untuk melihat tingkat pencapaian anak dalam penggunaan media dadu profesi terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun.

### Lembar Tes Aktivitas Anak

Nama anak : .....

Kelas : .....

Hari/ tanggal Pembelajaran : .....

**Tabel 3. 2 Lembar Tes Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak**

No	Indikator Penilaian	Nilai yang ingin dicapai	Skor
1.	Menjawab pertanyaan lebih kompleks	Belum berkembang (BB)	1
		Mulai Berkembang (MB)	2
		Berkembang Sesuai harapan (BSH)	3
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
2.	Menyebutkan nama profesi sesuai dengan gambar	Belum berkembang (BB)	1
		Mulai Berkembang (MB)	2
		Berkembang Sesuai harapan (BSH)	3
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
3.	Berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata, serta mengenal symbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis, dan berhitung	Belum berkembang (BB)	1
		Mulai Berkembang (MB)	2
		Berkembang Sesuai harapan (BSH)	3

No	Indikator Penilaian	Nilai yang ingin dicapai	Skor
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
4.	Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)	Belum berkembang (BB)	1
		Mulai Berkembang (MB)	2
		Berkembang Sesuai harapan (BSH)	3
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
5.	Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain	Belum berkembang (BB)	1
		Mulai Berkembang (MB)	2
		Berkembang Sesuai harapan (BSH)	3
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
6.	Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah di dengarkan	Belum berkembang (BB)	1
		Mulai Berkembang (MB)	2
		Berkembang Sesuai harapan (BSH)	3
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
7.	Menunjukkan pemahaman konsep-konsep	Belum berkembang (BB)	1
		Mulai Berkembang (MB)	2
		Berkembang Sesuai harapan (BSH)	3
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Sumber. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Lampiran 1 tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini.

## 2. Validasi Instrumen

Validasi merupakan kualitas yang menunjukkan kesesuaian antara alat pengukur dengan tujuan yang diukur/ apa yang seharusnya diukur.<sup>10</sup> Azwar menyatakan bahwa validitas berasal dari kata validity yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Artinya hasil ukur dari pengukuran tersebut merupakan besaran yang mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan sesungguhnya dari apa yang diukur.<sup>11</sup>

### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data yang diperlukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan dapat diolah menjadi suatu data yang dapat disajikan sesuai dengan masalah yang dihadapi dalam penelitian.<sup>12</sup> Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

---

<sup>10</sup> Rukaesih, Dkk, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 132.

<sup>11</sup> Zulkifli Matodang Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian, *Jurnal (Tabularasa Pps Unimed Vol.6 No. 1, Juni 2009)*, h. 89.

<sup>12</sup>Johni Dimyanti, *Metodelogi Penelitian Pendidikan & Aplikasi Pada PAUD*, (Jakarta:Kencana, 2013), h.72.

## 1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung ke lokasi penelitian dengan menggunakan seluruh panca indra.<sup>13</sup> Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti adalah mengamati kemampuan bahasa ekspresif anak yang telah dilihat berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan semua data tentang kemampuan bahasa ekspresif anak yang telah diteliti sebelum penggunaan media dadu profesi dilakukan.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.<sup>14</sup> Adapun dokumen yang dapat dikumpulkan berupa identitas siswa, guru, foto-foto kegiatan, sekolah dan lain sebagainya yang dianggap perlu.

## E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisa data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang bertujuan menjelaskan fenomena yang ada dengan

---

<sup>13</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h. 91.

<sup>14</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 329.



menggunakan angka-angka untuk menjelaskan karakteristik individu atau kelompok.<sup>15</sup> Dalam penelitian ini, teknik analisis data dilakukan dengan:

## 1. Uji-T

Uji-T digunakan untuk menguji hipotesis, dimana dalam penelitian ini akan dianalisis dengan cara membandingkan data sebelum dan sesudah tindakan eksperimen. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan nilai hitung, maka dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan Uji-T sebagai berikut:

Rumus Uji-T

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}} \quad \text{dengan} \quad M_d = \frac{\sum d}{n}$$

Keterangan ;

- d = Selisih skor gain sesudah dengan skor gain sebelum dari setiap subjek
- M<sub>d</sub> = mean dari perbedaan pretest dan posttest
- X<sub>d</sub> = Deviasi masing-masing subjek (d - M<sub>d</sub>)
- ∑ x<sup>2</sup> d = jumlah kuadrat deviasi
- n = subjek dan sampel

## 2. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis, selanjutnya nilai t(hitung) diatas dibandingkan dengan nilai t dari tabel distribusi (ttabel). Cara penentuan nilai (ttabel) didasarkan pada taraf signifikan ttabel : α = 0.05 dengan derajat kebebasan dk = n-1 = 11. Adapun kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:<sup>16</sup>

<sup>15</sup> Syamsuddin.dkk,*Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 25.

<sup>16</sup> Supardi, *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian*, (Jakarta: Change Publication, 2013), h. 425.

Tolak ( $H_0$ ), jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , terima  $H_a$

Tolak ( $H_a$ ), jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , terima  $H_0$ .<sup>17</sup>

### 3. Daftar Distribusi Frekuensi

Daftar ini berguna untuk memberikan gambaran kepada pembaca mengenai hasil dari suatu penelitian. Langkah-langkah untuk membuat daftar distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama dilakukan sebagai berikut:

- a. Tentukan rentang, ialah data terbesar (maksimal) dikurang data terkecil) minimal.
- b. Tentukan banyak kelas yang diperlukan dengan aturan  

$$\text{Banyak kelas} = 1 + (3,3) \log n$$
 dengan hasil yang dibulatkan ke angka yang lebih kecil atau lebih besar, missal, 7,286 dapat dibulatkan ke angka 7 atau 8 untuk membuat banyak kelas.
- c. Tentukan rentang kelas interval P dengan aturan  $P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kelas}}$
- d. Pilih ujung kelas bawah interval pertama. Untuk ini bisa diambil sama dengan data terkecil atau nilai data yang lebih kecil dari data terkecil tetapi selisihnya harus kurang dari panjang kelas yang telah ditentukan.<sup>18</sup>

<sup>17</sup> Supardi, *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian...*, h. 324-325.

<sup>18</sup> Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), h. 45-48.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian

PAUD IT Mutiara Ilmu Aceh Besar adalah salah satu dari sekian banyak lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di Aceh. PAUD ini adalah salah satu tempat pendidikan anak usia dini sangat diminati oleh para orangtua di Aceh Besar dan Banda Aceh. PAUD Mutiara Ilmu terletak di Jl. Dr. H. Mohammad Hasan No. 90 A samping Kejaksaan Tinggi Aceh.

Paud Mutiara Ilmu di bangun pada tahun 2014. PAUD Mutiara Ilmu berstatus swasta waktu penyelenggaraannya pagi selama 5 hari. PAUD Mutiara Ilmu di pimpin oleh ibu dela tiarta sari S.T, beliau lulusan dari sarjana Teknik. PAUD IT Mutiara Ilmu Aceh Besar berkembang dan sangat maju hal ini terbukti dengan ramainya peserta didik yang menuntut ilmu di Paud Mutiara Ilmu Aceh Besar. Orangtua mempercayakan anaknya untuk menuntut ilmu di Paud Mutiara ilmu. PAUD Mutiara Ilmu memiliki 25 pendidik dan 65 siswa. Demikian gambaran singkat tentang PAUD Mutiara Ilmu di Batoh Kota Banda Aceh.

- a. Jumlah siswa paud mutiara ilmu

**Tabel 4.1 Jumlah Siswa PAUD IT Mutiara Ilmu**

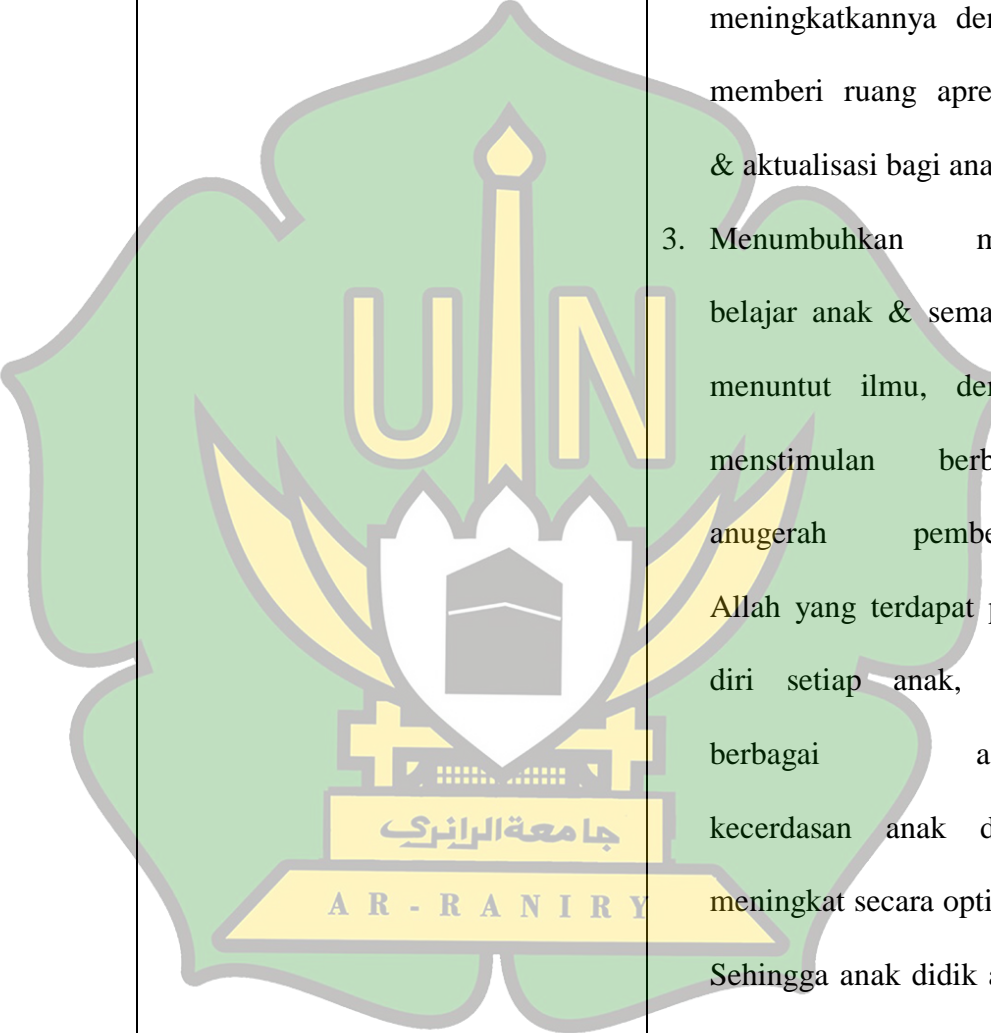
No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	35
2	Perempuan	30

Berdasarkan table di atas dapat disimpulkan bahwa Paud mutiara Ilmu memiliki siswa laki-laki ada 35 orang dan siswa perempuan ada 30 orang. Rata-rata siswa yang sekolah di Paud mutiara ilmu berasal dari desa batoh kota banda aceh.

- b. Jumlah kelas di paud mutiara ilmu adalah 9 kelas.
- c. Visi dan Misi Paud IT Mutira Ilmu

**Tabel 4.2 Visi dan Misi Paud IT Mutiara Ilmu**

VISI	MISI
<p>Menjadi lembaga paud yang visioner, berwawasan luas, berintegrasi, kreatif dan membantu, membentuk dan melahirkan generasi rabbani yang beriman, bertaqwa, berilmu cerdas, berakhlakul karimah, mandiri, kreatif, sehat &amp; bermanfaat dengan mengoptimalkan potensi anak sesuai dengan minat &amp; Bakat anak.</p>	<p>1. Menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia dini sesuai tuntutan Alquran dan as-sunnah, dengan menanamkan nilai-nilai tauhid dan mengembangkan kepribadian muslim yang berakhlakul karimah.</p> <p>2. Menggali &amp; membantu proses eksplorasi minat &amp; bakat anak, dengan berbagai metode dan media yang di sesuaikan beragam cara belajar</p>

VISI	MISI
	<p>anak, serta mengembangkan &amp; meningkatkan dengan memberi ruang apresiasi &amp; aktualisasi bagi anak.</p> <p>3. Menumbuhkan minat belajar anak &amp; semangat menuntut ilmu, dengan menstimulan berbagai anugerah pemberian Allah yang terdapat pada diri setiap anak, agar berbagai aspek kecerdasan anak dapat meningkat secara optimal. Sehingga anak didik akan siap untuk masuk ke jenjang pendidikan lebih lanjut.</p> <p>4. Menyelenggarakan suasana pembelajaran yang islami, interaktif,</p>



VISI	MISI
	<p>nyaman &amp; ramah anak dengan menerapkan proses belajar sambil bermain bagi anak usia dini.</p> <p>5. Dalam rangka mewujudkan lingkungan yang kondusif, nyaman &amp; ramah bagi tumbuh kembang anak, maka kami membangun komitmen &amp; bermitra dengan orangtua/wali murid dalam melatih kemandirian, mendidik &amp; mengembangkan potensi anak.</p>

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa visi dan misi di PAUD IT Mutiara Ilmu sangat baik dan berkualitas. Dimana anak dituntut berakhlak yang baik dan mulia dan membiasakan anak terbiasa dengan menghafal surah pendek dan terampil dalam beraktivitas.

d. Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana yaitu yang mencakup semua fasilitas yang ada di PAUD IT Mutiara Ilmu kota banda aceh untuk menunjang keberhasilan dalam proses pendidikan agar anak dapat belajar sambil bermain dengan baik sesuai dengan perkembangan anak seusianya. Berikut tabel sarana dan prasarana PAUD IT Mutiara Ilmu dapat di lihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana Paud IT Mutiara Ilmu**

No	Nama fasilitas	Jumlah	Kondisi
1	Ruang kelas	1	Baik
2	Ruang kantor/kepala PAUD	1	Baik
3	Ruang guru	1	Baik
4	Kamar mandi/ Wc	3	Baik
5	Tempat cuci tangan	2	Baik
6	Halaman bermain	2	Baik

**Tabel 4.4 Permainan Outdoor dan Indoor PAUD IT Mutiara Ilmu**

No	Nama barang	Jumlah
	<i>Permainan indoor</i>	
1	Puzzle	20 bh
2	Balok	300 bh
3	Mainan perlengkapan memasak	100 bh
4	Plastisin	10 bh
5	Lego	250 bh
	<i>Permainan outdoor</i>	
1	Ayunan	6 bh
2	Mandi bola	2 bh
3	Plosotan	2 bh
4	Titian	1 bh

Kurikulum PAUD IT Mutiara Ilmu di susun dengan mengusung nilai-nilai islami sebagai dasar untuk mengembangkan karakter peserta didik. Dalam mengelola kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan partisipatif,

PAUD IT Mutiara Ilmu menerapkan model pembelajaran sentra, yaitu ada 7 sentra, dimana kelompok anak dalam satu hari bermain dalam satu sentra yang didalamnya berisi berbagai aktivitas sebagai pemenuhan densitas main. Sentra yang disiapkan diantaranya sentra ibadah, sentra persiapan, sentra balok, sentra musik dan olah tubuh, sentra bahan alam, sentra main peran, sentra seni, dan kreativitas.<sup>1</sup>

### **B. Deskripsi dan Hasil Penelitian**

Penelitian dilakukan pada satu kelas yaitu yang berjumlah 10 orang anak sebagai kelas eksperimen. Tujuan penelitian ini untuk melihat efektivitas media dadu profesi terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di PAUD IT Mutiara Ilmu Aceh Besar.

Berikut jadwal penelitian yang dilakukan oleh peneliti di PAUD IT Mutiara Ilmu Aceh Besar. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan atau dilaksanakan selama kurang lebih 1 minggu yang di laksanakan pada tanggal 15 sampai 23 februari 2021.

**Tabel 4.5 jadwal penelitian di PAUD IT Mutiara Ilmu Kota Banda Aceh**

No	Hari/tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Senin/15 februari 2021	60 menit	Observasi
2	Selasa/ 16 februari 2021	60 menit	Observasi
3	Rabu/ 17 februari 2021	60 menit	Pretest
4	Kamis/ 18 februari 2021	60 menit	Treatment 1 sesuai rpph
5	senin/ 21 februari 2021	60 menit	Treatment 2 sesuai RPPH
6	Selasa/ 22 februari 2021	60 menit	Treatment 3 sesuai rpph
7	Rabu/ 23 februari 2021	60 menit	Posttest

<sup>1</sup> Profil Lembaga PAUD IT Mutiara Ilmu, Kota Banda Aceh, (2020), h.9.

Dalam penelitian ini kelas eksperimen diberikan test awal (*pretest*) terlebih dahulu untuk melihat sejauh mana nilai kemampuan bahasa ekspresif anak itu berkembang, kemudian pada pertemuan selanjutnya diberikan perlakuan (*treatment*) dan di akhir proses pembelajaran untuk satu kelas diberikan (*posttest*) untuk melihat hasil perkembangan kemampuan bahasa ekspresif anak yang diukur dengan menggunakan lembar pengamatan yang terdiri dari 7 indikator penilaian anak.

Menganalisis data tentang efektivitas penggunaan media Dadu dengan menggunakan skala jenjang dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

*Langkah penyelesaian:*

1. Rentang maksimum = skor tertinggi x jumlah butir pertanyaan

$$= 4 \times 7$$

$$= 28$$

2. Rentang minimum = skor terendah x jumlah butir pernyataan

$$= 1 \times 7$$

3. Luas jarak sebaran = rentang maksimum – minimum

$$= 28 - 7$$

$$= 21$$

4. Satuan deviasi ( $\sigma$ ) =  $\frac{21}{6}$

$$= 3,5$$

5. Mean teoritis ( $\mu$ ) =  $\frac{\text{skor maksimum} + \text{skor minimum}}{2}$

$$= \frac{28+7}{2}$$

$$= \frac{35}{2}$$

$$=17,5$$

2. Menggolongkan subjek atau jawaban ke dalam 3 kategorisasi diagnosis tingkat motivasi dengan menggunakan rumus , dapat dilihat dibawah ini sebagai berikut;

$$X < (\mu - 1,0 \sigma) \quad \text{Efektivitas Rendah}$$

$$(\mu - 1,0 \sigma) \leq X < (\mu + 1,0 \sigma) \quad \text{Efektivitas Sedang}$$

$$(\mu + 1,0 \sigma) \leq X \quad \text{Efektivitas Tinggi}$$

Langkah selanjutnya, memasukkan nilai  $\mu$  dan  $\sigma$  ke dalam kategorisasi tersebut diatas.

1. Untuk kategorisasi Efektivitas rendah

$$X < (\mu - 1,0 \sigma)$$

$$X < (17,5 - 1,0 \times 3,5)$$

$$X < (17,5 - 3,5)$$

$$X < 14 \quad (\text{skor kurang dari 14 kategori Efektivitas rendah})$$

2. Untuk kategorisasi Efektivitas sedang

$$(\mu - 1,0 \sigma) \leq X < (\mu + 1,0 \sigma)$$

$$(17,5 - 1,0 \times 3,5) \leq X < (17,5 + 1,0 \times 3,5)$$

$$(17,5 - 3,5) \leq X < (17,5 + 3,5)$$

$$14 \leq X < 21 \quad (\text{skor kurang dari 14 – 21 kategori Efektivitas sedang})$$



## 3. Untuk kategorisasi Efektivitas Tinggi

$$(\mu - 1,0 \sigma) \leq X$$

$$(17,5 - 1,0 \times 3,5) \leq X$$

$$(17,5 + 3,5) \leq X$$

$$21 \leq X \quad (\text{skor 21 ke atas Efektivitas tinggi})$$

.....14.....21.....X  
Rendah                                  Sedang                                  Tinggi

Berdasarkan pada hasil analisis data dengan kategorisasi jenjang diatas ,  
maka pada tabel 4.6 dapat dilihat klasifikasi/kategori skor nilai pre-test Efektivitas  
penggunaan media dadu Pada kelas eksperimen

**Tabel 4. 6 Daftar Nilai *Pre-test* pada Anak Kelas *Eksperimen***

No	Nama Anak	Pre-test	Kategori
		Skor	
1	SH	18	Sedang
2	LT	21	Sedang
3	BR	20	Sedang
4	AB	19	Sedang
5	ABD	17	Sedang
6	NF	22	Tinggi
7	MY	17	Sedang
8	AY	17	Sedang
9	AK	21	Sedang
10	AI	22	Tinggi
Jumlah		194	
Jumlah rata-rata		19,4	

(sumber: hasil observasi di PAUD IT Mutiara ilmu kota banda aceh,2021)

Berdasarkan pada hasil analisis data dengan kategorisasi jenjang diatas ,  
maka pada tabel 4.6 dapat dilihat klasifikasi/kategori skor nilai post-test  
Efektifitas penggunaan media dadu Pada kelas eksperimen

**Tabel 4. 7 Daftar Nilai *Pre-test* pada Anak Kelas *Eksperimen***

No	Nama Anak	Post-test	Katagori
		Skor	
1	SH	26	Tinggi
2	LT	27	Tinggi
3	BR	26	Tinggi
4	AB	25	Tinggi
5	ABD	26	Tinggi
6	NF	25	Tinggi
7	MY	26	Tinggi
8	AY	25	Tinggi
9	AK	27	Tinggi
10	AI	26	Tinggi
Jumlah		259	
Jumlah rata-rata		25,9	

(sumber: hasil observasi di PAUD IT Mutiara ilmu kota banda aceh,2021)

Berdasarkan hasil dari nilai post-tes data tentang ke efektifitas, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata tingkat ke efektifitas penggunaan media dadu profesi terhadap kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia 5-6 tahun di paud IT mutiara ilmu aceh besar sebesar 25,9 berada pada kategori Tinggi, dengan rincian sebagai berikut: (1) sebanyak 10 responden berada pada kategori Tinggi dengan tingkat 100% dan (2) sebanyak 0 responden berada pada kategori Rendah dengan tingkat persentase 0%.

Berdasarkan penilaian pre-test dan post-test kelas eksperimen di atas, dapat dilihat hasil rata-rata pre-test kelas eksperimen 19,4 hasil rata-rata post-test adalah 25,9.

### C. Pengolahan Dan Analisis Data

#### 1. Analisis data pre-test kelas eksperimen

Berdasarkan data di atas, distribusi frekuensi untuk nilai pre-test anak diperoleh sebagai berikut:

##### a. Menentukan rentang

Rentang = data terbesar-data terkecil

$$= 22-17$$

$$= 5$$

##### b. Banyak kelas interval

Banyaknya kelas =  $1 + 3.3 \log n$

$$= 1 + 3,3 \log 10$$

$$= 1 + 3,33 (1)$$

$$= 1 + 3,33$$

$$= 4,33 \quad (\text{di ambil } k = 5)$$

##### c. Menentukan panjang kelas interval

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

$$= \frac{5}{5} = 1$$

**Tabel 4. 8 Uji T (Untuk Melihat Peningkatan Pengaruh Media Dadu Profesi)**

No	Nama Anak	Skor Perolehan		Gain (di) (Y-X)	Xd di- Md	Xd <sup>2</sup>
		Pre-test (X)	Post-test (Y)			
1	SH	18	26	8	1,5	2,25
2	LT	21	27	6	-0,5	0,25
3	BR	20	26	6	-0,5	0,25
4	AB	19	25	6	-0,5	0,25
5	ABD	17	26	9	2,5	6,25

6	NF	22	25	3	-3,5	12,25
7	MY	17	26	9	2,5	6,25
8	AY	17	25	8	1,5	2,25
9	AK	21	27	6	-0,5	0,25
10	AI	22	26	4	-2,5	6,25
<b>Jumlah (<math>\Sigma</math>)</b>				65		36,5

Menghitung nilai rata-rata dari gain (d)

$$Md = \frac{\Sigma d}{n}$$

$$Md = \frac{65}{10}$$

$$Md = 6,5$$

Menentukan nilai  $t_{hitung}$  dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2 d}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{6,5}{\sqrt{\frac{36,5}{10(9)}}}$$

$$t = \frac{6,5}{\sqrt{\frac{36,5}{90}}}$$

$$t = \frac{6,5}{\sqrt{0,405}}$$

$$t = \frac{6,5}{0,63}$$

$$t = 10,317$$

### 1. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji T selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah rumusan hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak.

Pengaruh media dadu profesi dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di PAUD IT Mutiara Ilmu Kota Banda Aceh.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan  $t_{hitung}$  ( Uji-t) dengan menggunakan  $t_{tabel}$  menggunakan perolehan skor test awal (*pre-test*) dan skor tes akhir (*post-test*). Hipotesis  $H_a$  diterima apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sedangkan tolak  $H_0$  apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$ .

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung} = 10.317$  dari tabel taraf signifikan  $\alpha = 0.05$  dengan derajat kebebasan  $dk = n - 1$  yaitu  $dk = 10 - 1 = 9$ , maka nilai  $t_{tabel}$  diperoleh  $t_{(0.05)(9)} = 1.833$  sehingga diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $10.317 > 1.833$

Dengan demikian terjadi penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$  yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara skor perolehan tes awal dan tes akhir. Sehingga kategori yang didapat yaitu BSB (Berkembang Sangat Baik). Oleh karena itu hasil hipotesis ini menunjukkan adanya pengaruh media dadu profesi dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun dikarenakan  $H_a$  diterima.

#### D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD IT Mutiara Ilmu Banda Aceh. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 1 kelas yaitu kelas eksperimen. Hasil pengamatan sebelumnya menunjukkan bahwa, pembelajaran selama ini masih kurang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak dan hanya memfokuskan pada perkembangan kognitif anak saja



sehingga kemampuan bahasa ekspresif anak kurang berkembang. Kemampuan bahasa ekspresif anak kurang berkembang juga dikarenakan kurang memiliki aktivitas/kegiatan yang melibatkan interaksi sosial anak ketika belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti PAUD IT Mutiara Ilmu Banda Aceh tahun ajaran 2021/2022 pada anak kelompok B5 bahwa peneliti sudah melakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media dadu profesi. Pada tes awal yaitu nilai rata-rata keseluruhan nilai *pre-test* mencapai 19,4 dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Sedangkan pada nilai tes akhir yaitu keseluruhan nilai *post-test* mendapatkan nilai rata-rata 25, 9 dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Dengan ini dapat dikatakan bahwa media dadu profesi itu sangat efektif terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak karena didalam media tersebut terdapat beberapa profesi yang dapat membuat anak lebih banyak kesempatan untuk bercerita dan mengembangkan pengetahuannya kepada oranglain. Media dadu profesi ini dikatakan mampu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak sesuai dengan hasil perkembangan anak sebelum diberikan perlakuan, test awal anak masih sangat rendah dibandingkan setelah diberikan perlakuan, yaitu tes akhir anak mulai meningkat. Jadi berdasarkan hasil penelitian media ini dikatakan berhasil karena media ini mampu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di PAUD IT Mutiara Ilmu Aceh Besar.

Adapun hasil yang telah dilakukan penelitian sebelumnya di PAUD IT Mutiara Ilmu Banda Aceh menunjukkan bahwa berdasarkan perhitungan

diperoleh  $t_{hitung} = 10.317$  dari tabel taraf signifikan  $\alpha = 0.05$  dengan derajat kebebasan  $dk = n - 1$  yaitu  $dk = 10 - 1 = 9$ , maka nilai  $t_{tabel}$  diperoleh  $t_{(0.05)(9)} = 1.833$  sehingga diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $10.317 > 1.833$ .

Selain dari hasil hipotesis, maka hasil penilaian observasi terhadap efektivitas media dadu profesi terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun dapat dilihat pada nilai tes awal (*pre-test*) sebesar 19,4 dan tes akhir (*post-test*) sebesar 25,9.

**Tabel 4. 9 Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Anak *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen**

No	Tahapan	Kelas Ekspserimen
1	<i>Pre-test</i>	19,4
2	<i>Post-test</i>	25,9

*Sumber:* hasil observasi kegiatan anak, tahun 2021

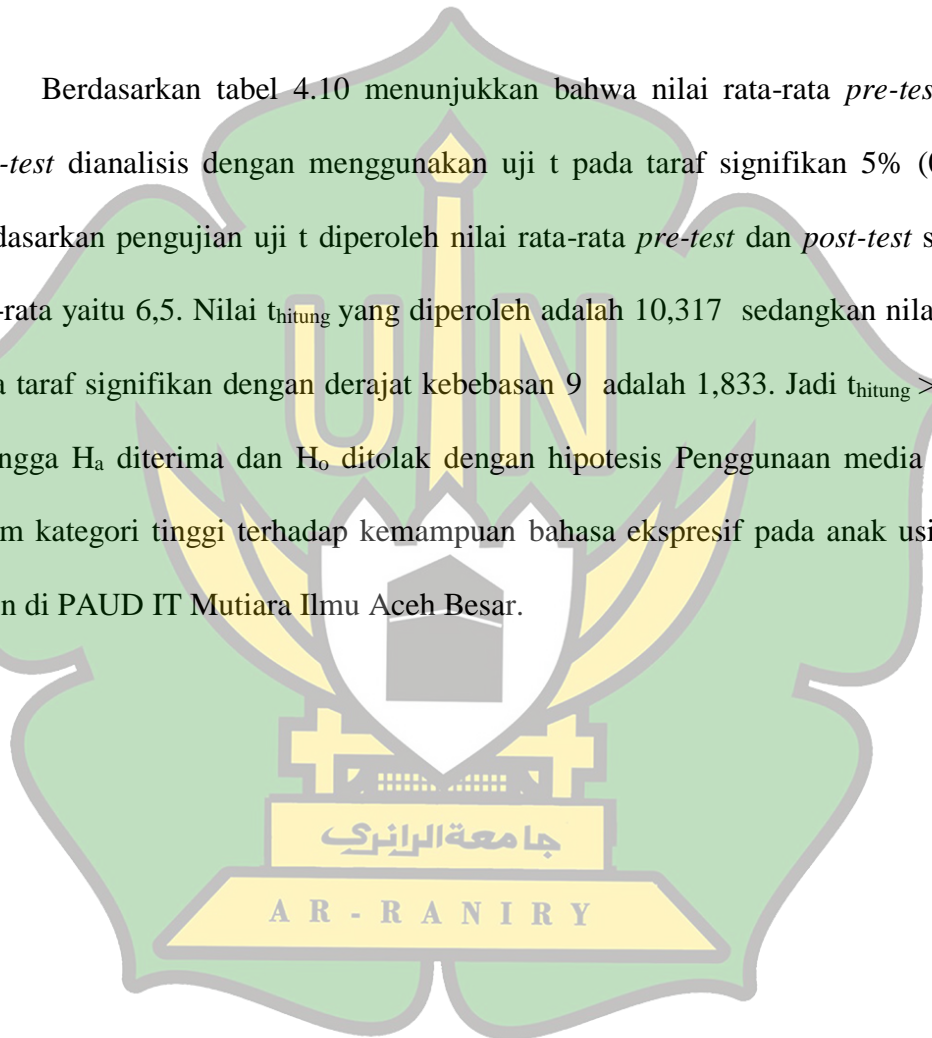
Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa media dadu profesi dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak 5-6 tahun. Sebagaimana diketahui bahwa media dadu profesi ini sangat mudah dilakukan dan disukai di kalangan anak-anak, dan semakin hari anak mulai mau berbicara dan mengungkapkan ide kepada orang lain, juga sudah mulai menambah kosakatanya lebih banyak lagi dan sudah mampu berkomunikasi yang baik dengan oranglain, dibuktikan ketika anak sedang bercerita di depan kelas pada saat anak sedang bermain dengan media dadu profesi.

Dari data diatas dapat dikatakan bahwa media dadu profesi ini sangat efektif terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun. Media ini dikatakan meningkat dengan kategori pencapaian keberhasilan anak yang didapatkan yaitu Berkembang Berkembang Sangat Baik (BSB).

**Tabel 4.10 Efektivitas Penggunaan Media Dadu Profesi Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif**

Kelas	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Db	$\alpha$	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan	Terima $H_a$	Tolak $H_o$
B5	19,4	25,9	9	0,05	10,317	1,833	$t_{hitung} > t_{tabel}$	✓	-

Berdasarkan tabel 4.10 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan menggunakan uji t pada taraf signifikan 5% (0,05). Berdasarkan pengujian uji t diperoleh nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* selisih rata-rata yaitu 6,5. Nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh adalah 10,317 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan dengan derajat kebebasan 9 adalah 1,833. Jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak dengan hipotesis Penggunaan media Dadu dalam kategori tinggi terhadap kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia 5-6 tahun di PAUD IT Mutiara Ilmu Aceh Besar.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa berdasarkan perhitungan dari hasil pretest, diperoleh nilai rata-rata 19,4. Dan perhitungan dari hasil post test diperoleh nilai rata-rata 25,9. Berpengaruh atau tidaknya dapat dilihat dengan uji hipotesis t yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $10.317 > 1.833$ .

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di PAUD IT Mutiara Ilmu Aceh Besar dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media dadu profesi terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun. Dengan ini pencapaian keberhasilan anak dikatakan berkembang sangat baik (BSB).

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian, maka ada beberapa saran yang penulis ingin kemukakan, kepada :

1. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan berbagai media lainnya yang hampir lenyap di kalangan masyarakat dengan diberikan modifikasi lebih kreatif agar terlihat menarik agar dapat merangsang dan mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak dengan cepat.
2. Bagi guru diharapkan agar lebih pintar dalam menerapkan media pada anak agar dapat meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar dan diharapkan bagi guru agar bisa menggunakan media dadu profesi

ini di dalam pembelajaran agar anak menjadi lebih aktif dan dapat menambah kosakata anak dan ilmu pengetahuan yang luas.

3. Bagi kepala sekolah agar lebih memperhatikan kegiatan belajar mengajar di kelas yaitu dalam proses pembelajaran yang diterapkan oleh seluruh guru, agar jika ada kesalahan atau kekeliruan guru dalam penerapan metode atau model pembelajaran agar dapat diperbaiki secepatnya. Dan diharapkan lebih memacu guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan dan melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas dengan menggunakan metode yang sudah ada agar anak tidak mudah merasa bosan.





## DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mudhlofir. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif. (Dari Teori Ke Praktik)*, Jakarta: Rajawali Pers
- Ahmad Susanto, 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Aisyah Isna. 2019. *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*, Jurnal Al-Athfal, vol 2 No 2
- Arikunto. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Alwi Hasan, dkk. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka
- Amstrong Thomas. 2002. *Kinds Of Smart* (Terjemahan T. Hermaya). Jakarta: Gramedia Pustaka
- Arikunto Suharsimi. 2002. *Metode Penelitian Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Cepy Riyana. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Kementrian Agama RI
- Dawam Rahardjo. 1999. *Islam Dan Transportasi Social-Ekonomi*. (LSAF Jakarta)
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia
- Dina Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press
- Direktorat Pembinaan TK dan SD. 2007. *Pedoman Pembelajaran Persiapan Membaca dan Menulis Permulaan Melalui Permainan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Donna S wittmer. 2015. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Pendekatan Antarpersonal*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Fatrima Santri Syafri. 2016. *Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Matematika
- Fitri Prasetyowati. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Keterampilan Berbicara pada Anak Kelompok A TK Desa Plumbon II*

*Mojolaban Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013/2014. Skripsi.* Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta

Gunarti winda dkk, 2008. *Metode Perkembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini.* Jakarta: universitas terbuka

Hildayani rini. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak.* Jakarta: universitas terbuka

Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak.* Jakarta: Erlangga

Johani Dimiyanti. 2013. *Metodelogi Penelitian Pendidikan & Aplikasi Pada PAUD.* Jakarta:Kencana

Made Laut Mertha Jaya. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif.* Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia

Martini yamin. 2008. *Desain pembelajaran.* Jakarta: gaung persada press

Mustakim. 2005. *Peranan Cerita Dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK.* Jakarta: Depdiknas

Mulyani. 2015. *Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam.* Jakarta: Rineka Cipta

Nanang Martono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif; Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Nurbiana Dhieni. 2006. *Metode Pengembangan Bahasa.* Jakarta: Universitas Terbuka

Novan Ardy W. 2014. *Penanganan Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus.* Jakarta : Ar-Ruzz Media

Nurbiana Dhini, Dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa.* Jakarta: Universitas Terbuka

Nurhayari. 2018. *Efektifitas Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Perkembangan Kemampuan Berbahasa Ekspresif pada Anak Kelompok B PAUD Al-Barokah Japuralor Pangenan Kabupaten Cirebon. Skripsi.* (Cirebon: Institut Agama Islam (IAI) Bunga Bangsa Cirebon)

Noviatur Rosyidah dan Rachma Hasibuan, 2019. *Pengaruh Media Bontasi (Boneka Tiga Dimensi) Terhadap Keterampilan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Islam Al-Manar Wiyung Surabaya. Jurnal Mahasiswa PAUD Teratai.* Vol. 8, No. 2.

Oemar Hamalik. 2011. *Kurikulum Dan Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara

- Olfix. 2007. *Dadu Tidak Sekedar Digelindingkan*. (Online, Tersedia://Olfix.Blogspot.Com/2007/08/01/Archive.Html, 18 Maret 2021)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomer 137 tahun 2014, standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak kelompok 4-5 tahun. H. 27.
- Profil Lembaga PAUD IT Mutiara Ilmu. 2020. Kota Banda Aceh
- Putu Ade Andre Payadnya. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSSI*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Rudi Susilana, Cipi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran. (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian)*. Bandung: CV Wacana Prima
- Rukaesih, dkk. 2015. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Rini Hildayani. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sandra H Patarnsen. 2015. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Pendekatan Antarpersonal*. Jakarta: Prenada Media Group
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Metode Penelitian Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suharsimi Arikunto. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Syamsuddin.dkk. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Supardi. 2013. *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian*. Jakarta: Change Publication
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Syaiful Bahri, Djamarah Dan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rinrka Cipta
- Syaiful Bhari Djamarah. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta Rineka Cipta

- Suharsimi Arikunto. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung:Alfabeta)
- Syamsuddin, dkk. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Supardi. 2013. *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian*. Jakarta: Change Publication
- Syaiful Bahri, Djamarah Dan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Usep Kustiawan. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera
- Wiwit Syofiani. 2016. *Peningkatan Membaca Anak Memlalui Permainan Dadu Kata Bergambar Di Taman Kanak-Kanak Asisyah Naras Pariaman*. Jurnal Pesona, PAUD Vol.1 No.1
- Yuliani Nurani Sujiono. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks Permata Puri Media
- Zulkifli. 2009. Matodang Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal* (Tabularasa Pps Unimed Vol.6 No. 1)
- Zaman, Badrul. 2005. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Pusat Penerbit Universitas Terbuka

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y



## LAMPIRAN

### Lampiran 1 SK Pembimbing

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
NOMOR: 8027/Un.08/FTK/Kp.07.6/06/2021

TENTANG:  
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH 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 : 11 Desember 2020
- MEMUTUSKAN**
- PERTAMA : Menunjukkan Saudara :  
1. Dr. Heliati Fajriah, MA  
2. Rani Puspa Juwita, M. Pd  
Sebagai Pembimbing Pertama  
Sebagai Pembimbing Kedua
- Untuk membimbing Skripsi  
Nama : Nur Zakiah  
NIM : 160210098  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Dadu Profesi Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD IT Mutiara Ilmu Banda Aceh.
- 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 2020/2021
- 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  
tanggal : 3 Juni 2021  
Rektor  
Dekan  
Mudlisim Razali

**Tembusan**

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



## Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
 Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-11118/Un.08/FTK.1/TL.00/07/2021

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,  
 Kepala Sekolah PAUD IT Mutiara Ilmu

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

Nama/NIM : **NURZAKIAH / 160210098**  
 Semester/Jurusan : **X / Pendidikan Islam Anak Usia Dini**  
 Alamat sekarang : **Gampoeng Lamreung Meunasah Papeun Kec. Krueng Barona Jaya 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 **Efektivitas Penggunaan Media Dadu Profesi terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5 - 6 Tahun di PAUD IT Mutiara Ilmu Aceh Besar**

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

Banda Aceh, 29 Juli 2021

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
 Kelembagaan,

Berlaku sampai : 20 Agustus  
 2021

Dr. M. Chalis, M.Ag.

AR - RANIRY

## Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI ISLAM TERPADU MUTIARA ILMU**  
 Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu, Kelompok Bermain Islam Terpadu, Tempat Penitipan Anak Islam Terpadu  
 Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu  
 Jl. H. Muhammad Hasan No. 90 A  
 Desa/Gampong Lamcot Kec. Darul Imanah (kode pos 23352),  
 Kab/Kota Aceh Besar Provinsi Aceh  
 No. Telepon/Hp: 08126981998  
 Email : [paud.mutiariilmumadani@yahoo.co.id](mailto:paud.mutiariilmumadani@yahoo.co.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 01/MI-II/07/2021

Sehubungan dengan surat dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Nomor: B-11118/Un.08/FTK.1/TL.00/07/2021, hal: izin mengadakan penelitian pada tanggal 15 Februari 2021, maka Kepala Satuan PAUD-IT Mutiara Ilmu dengan ini menerangkan nama mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nurzakiah  
 NIM : 160210098  
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Jenjang : S-1

Benar telah mengadakan penelitian di PAUD-IT Mutiara Ilmu 15 Februari 2021 s/d 23 Februari 2021 guna melengkapi data pada penyusunan skripsi yang berjudul: **"Efektivitas Penggunaan Media Dadu Profesi Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD-IT Mutiara Ilmu Aceh Besar"**.

Demikian Surat Keterangan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Aceh Besar, 31 Juli 2021  
 Kepala Satuan PAUD-IT Mutiara Ilmu

  
 A R - R A N I R Y  
 Dala-Fianta Sari, ST.

## Lampiran 4 Lembar Observasi Anak

**Lembar Observasi Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD IT Mutiara Ilmu  
Aceh Besar**

Kelas : Kelompok B5 (5-6 Tahun)  
 Hari/Tanggal : Rabu / 17 Februari 2021  
 Pengamat : Nurzakiah  
 Pertemuan : *Pretest*

Berilah Tanda ( $\surd$ /x) dalam kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan pada tabel berikut

Ket :

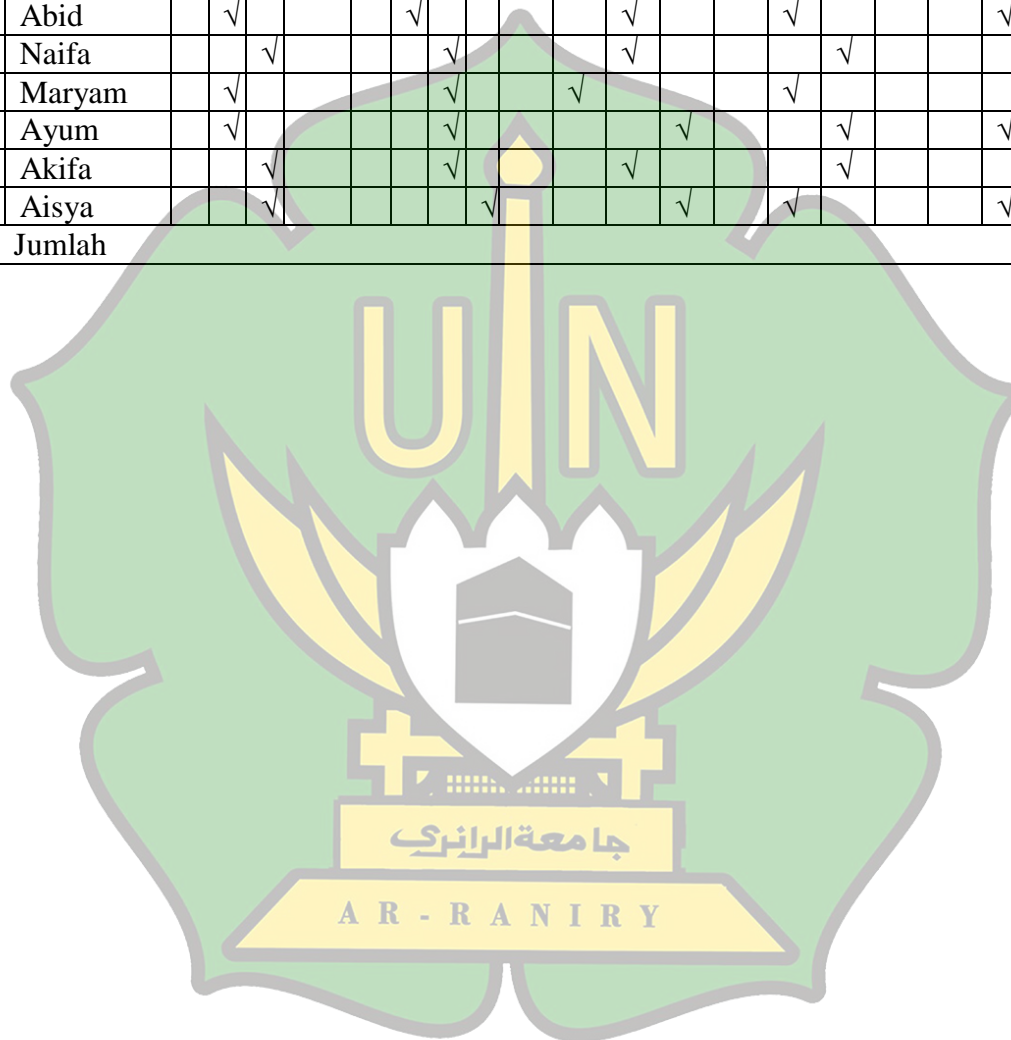
- 1 = Belum Berkembang (BB)  
 2 = Mulai Berkembang (MB)  
 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)  
 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Nama anak	Aspek Yang Ingin Dicapai							Nilai
		Menjawab pertanyaan lebih kompleks	Menyebutkan nama profesi sesuai dengan gambar	Berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata, mengenal symbol untuk persiapan membaca,	Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-	Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain	Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah didengarkan	Menunjukkan pemahaman konsep-konsep	

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

										menulis dan menghitung				keterangan)												
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		1	2	3	4
1	Subhan		√					√				√			√					√			√			18
2	lathif			√				√			√				√					√				√		21
3	Bara		√					√			√				√					√					√	20
4	Abrar			√				√				√			√				√				√			19
5	Abid		√				√				√				√					√				√		17
6	Naifa			√				√			√					√				√				√		22
7	Maryam		√					√			√					√			√					√		17
8	Ayum		√					√				√			√				√						√	17
9	Akifa			√				√				√				√				√				√		21
10	Aisya			√				√				√			√				√					√		22
Jumlah																										194



Banda Aceh, 17 Februari, 2021  
Peneliti

Nurzakiah  
NIM. 160210098

**Lembar Observasi Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD IT Mutiara Ilmu Kota Banda Aceh**

Kelas : Kelompok B5 (5-6 Tahun)  
 Hari/Tanggal : Rabu / 17 Februari 2021  
 Pengamat : Nurzakiah  
 Pertemuan : *Post test*

Berilah Tanda (√/x) dalam kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan pada tabel berikut

Ket :

- 1 = Belum Berkembang (BB)
- 2 = Mulai Berkembang (MB)
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

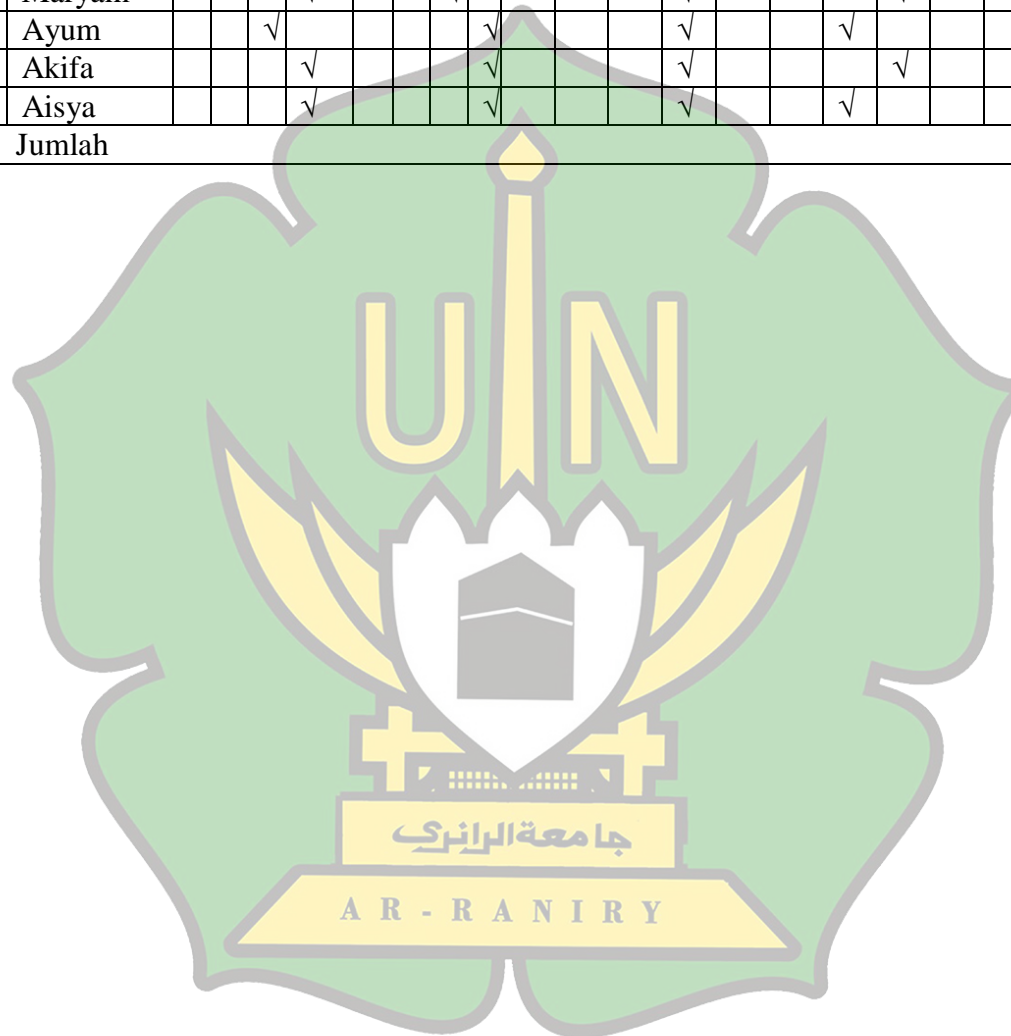
No	Nama anak	Aspek Yang Ingin Dicapai							Nilai
		Menjawab pertanyaan lebih kompleks	Menyebutkan nama profesi sesuai dengan gambar	Berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata, mengenal symbol untuk persiapan membaca, menulis dan menghitung	Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)	Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain	Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah didengarkan	Menunjukkan pemahaman konsep-konsep	

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y



		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Subhan			√					√				√				√				√				√				√	26
2	lathif				√				√			√					√				√				√				√	27
3	Bara				√				√				√			√					√				√			√	26	
4	Abrar				√				√				√				√				√				√			√	25	
5	Abid			√					√				√			√					√				√			√	26	
6	Naifa				√				√			√				√				√			√				√		25	
7	Maryam				√			√				√				√				√			√				√		26	
8	Ayum			√				√				√				√				√			√				√		25	
9	Akifa				√			√				√				√				√			√				√		27	
10	Aisya				√			√				√				√				√			√				√		26	
Jumlah																											259			



Banda Aceh, 17 Februari, 2021  
Peneliti

Nurzakiah  
NIM. 160210098

## Lampiran 5 RPPH

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**  
**PAUD IT MUTIARA ILMU ACEH BESAR**  
**TAHUN AJARAN 2021/2022**

Kelompok : B (*Pretest*)  
 Semester : II  
 Minggu/Hari Ke- : I/I  
 Hari/Tanggal : Senin, 15 februari 2021  
 Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Pekerjaan/bidang pendidikan/guru

Kompetensi Dasar	1.1, 2.6, 2.14, 3.1, 4.1, 3.3, 3.6, 4.3, 4.9, 3.15, 4.15
Muatan Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya</li> <li>2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li> <li>3. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat</li> <li>4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu</li> <li>5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif</li> <li>6. Meniru pola lingkaran, segitiga dan segiempat</li> <li>7. Mewarnai pola lingkaran, segitiga dan segiempat</li> <li>8. Mengenal macam-macam warna</li> <li>9. Menggunting pola lingkaran, segitiga dan segiempat yang sudah diwarnai</li> <li>10. Menempel pola lingkaran, segitiga dan segiempat pada pola yang sudah disediakan</li> </ol>
Indikator Pencapaian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dapat meniru pola lingkaran, segitiga dan segiempat</li> <li>2. Anak dapat mengenal macam-macam warna dan mewarnai pola lingkaran, segitiga dan segiempat</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Anak dapat menggunting pola gambar profesi.</li> <li>4. Anak dapat menempel pola lingkaran, segitiga dan segiempat dengan tepat pada pola yang disediakan</li> </ol>
Media dan Sumber Belajar	Media dadu profesi, pensil, pensil warna, penghapus dan gambar profesi
Kegiatan Pembuka (30 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam, berdo'a</li> <li>2. Hafalan-hafalan surah pendek</li> <li>3. Bercerita tentang profesi</li> <li>4. Bernyanyi tentang profesi</li> </ol>
Kegiatan Inti (60 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan alat</li> <li>2. Bercerita tentang profesi</li> <li>3. Guru mengenalkan berbagai macam profesi, yaitu polisi, pilot, tentara, dokter, guru, petani.</li> <li>4. Menyebutkan nama dan ciri-ciri profesi</li> <li>5. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya</li> <li>6. Guru menjelaskan aturan dalam melaksanakan kegiatan</li> <li>7. Anak mulai menyebutkan berbagai macam profesi yang diketahuinya</li> <li>8. Anak mewarnai gambar profesi</li> <li>9. Anak menggunting gambar profesi yang sudah diwarnai</li> <li>10. Anak menempelkan hasil guntingan pola profesi pada pola yang tersedia</li> <li>11. Menceritakan hasil karya yang dibuat (nama, warna, dan ciri-ciri)</li> </ol>
Istirahat/Makan (30 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Antri berbaris mencuci tangan</li> <li>2. Berdo'a sebelum dan sesudah makan</li> <li>3. Bermain bebas terarah</li> </ol>
Kegiatan Penutup (30 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mereview kegiatan dalam</li> </ol>

	<p>sehari</p> <ol style="list-style-type: none"><li>2. Informasi kegiatan esok hari</li><li>3. Pesan-pesan dan pemberian penguatan</li><li>4. Menyanyikan lagu</li><li>5. Berdo'a, salam, pulang</li></ol>
--	--

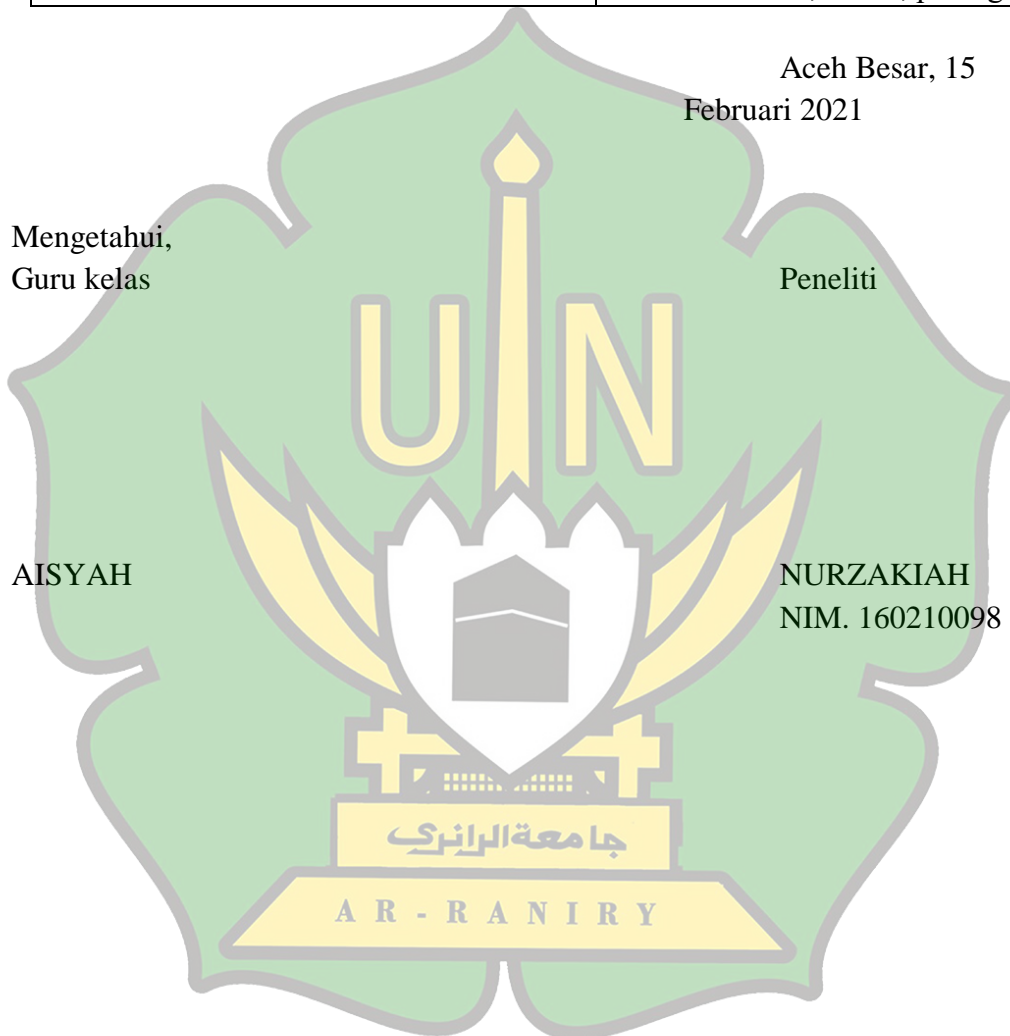
Aceh Besar, 15  
Februari 2021

Mengetahui,  
Guru kelas

Peneliti

AISYAH

NURZAKIAH  
NIM. 160210098



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**  
**PAUD IT MUTIARA ILMU ACEH BESAR**  
**TAHUN AJARAN 2021/2022**

Kelompok : B (*Treatment*Pertama)  
 Semester : II  
 Minggu/Hari Ke- : I/II  
 Hari/Tanggal : Selasa, 16 februari 2021  
 Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Pekerjaan/bidang kesehatan/*dokter*

Kompetensi Dasar	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.6, 2.13, 3.1, 4.1, 3.14, 4.14, 3.15,4.15
Muatan Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya</li> <li>2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li> <li>3. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat</li> <li>4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu</li> <li>5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif</li> <li>6. Menebalkan tulisan dokter</li> <li>7. Mewarnai gambar rumah sakit</li> <li>8. Bermain peran sebagai dokter</li> </ol>
Indikator Pencapaian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dapat menebalkan tulisan dokter dengan baik</li> <li>2. Anak dapat mewarnai gambar rumah sakit</li> <li>3. Anak dapat menyebutkan tugas dokter</li> <li>4. Anak dapat menceritakan bila tidak ada dokter</li> <li>5. Anak dapat bermain peran sebagai dokter</li> </ol>
Alat dan bahan	Kertas, pensil, pensil warna.
Kegiatan Pembuka (30 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam, berdo'a, presensi</li> <li>2. Hafalan-hafalan surah pendek</li> <li>3. Bertanya tentang cita-cita</li> <li>4. Bernyanyi tentang profesi</li> </ol>



Kegiatan Inti (60 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan alat</li> <li>2. Bercerita tentang profesi</li> <li>3. Guru menjelaskan berbagai macam profesi beserta tugasnya</li> <li>4. Menyebutkan nama dan ciri-ciri dari berbagai macam profesi</li> <li>5. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya</li> <li>6. Guru menjelaskan aturan dalam melaksanakan kegiatan</li> <li>7. Anak menyebutkan beberapa macam profesi yang diketahuinya</li> <li>8. Anak menjelaskan tugas dari berbagai macam profesi</li> <li>9. Anak menyebutkan ciri-ciri dari macam-macam profesi</li> <li>10. Anak bercerita di depan kelas mengenainya cita-citanya</li> </ol>
Istirahat/Makan (30 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Antri berbaris mencuci tangan</li> <li>2. Berdo'a sebelum dan sesudah makan</li> <li>3. Bermain bebas terarah</li> </ol>
Kegiatan Penutup (30 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyanyikan lagu</li> <li>2. Mereview kegiatan dalam sehari</li> <li>3. Informasi kegiatan esok hari</li> <li>4. Pesan-pesan dan pemberian penguatan</li> <li>5. Berdo'a, salam, pulang</li> </ol>

Aceh Besar, 16 Februari 2021

Mengetahui,  
Guru kelas

Peneliti

AISYAH

NURZAKIAH  
NIM. 160210098

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**  
**PAUD IT MUTIARA ILMU ACEH BESAR**  
**TAHUN AJARAN 2021/2022**

Kelompok : B (*Treatment* Kedua)  
 Semester : II  
 Minggu/Hari Ke- : I/III  
 Hari/Tanggal : rabu, 17 februari 2021  
 Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Pekerjaan/bidang pendidikan/*Guru*

Kompetensi Dasar	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 3.3, 3.6, 4.3, 4.9, 4.12, 4.15
Muatan Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya</li> <li>2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li> <li>3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu</li> <li>4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif</li> <li>5. Menebalkan tulisan Guru</li> <li>6. Mewarnai gambar guru</li> <li>7. Mengenal macam-macam profesi beserta ciri-cirinya</li> </ol>
Indikator Pencapaian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak menebalkan tulisan guru dengan baik</li> <li>2. Anak dapat mengenal macam-macam profesi dan mewarnai gambar guru</li> <li>3. Anak dapat menyebutkan tugas guru</li> <li>4. Anak dapat bermain peran sebagai guru</li> <li>5. Anak dapat mencari jejak tempat bekerja guru</li> <li>6. Anak dapat menyebutkan nama-nama hari</li> </ol>
Media dan Sumber Belajar	Media dadu profesi, LKS, pensil, pensil warna
Kegiatan Pembuka (30 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam, berdo'a, presensi</li> <li>2. Hafalan-hafalan surah pendek</li> <li>3. Berdiskusi tentang macam-macam profesi</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Bernyanyi lagu “guruku tersayang”</li> <li>5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain</li> </ol>
Kegiatan Inti (60 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan alat</li> <li>2. Bercerita mengenai profesi</li> <li>3. Bermain peran sebagai guru</li> <li>4. Mengelompokkan alat untuk bekerja guru</li> <li>5. Mencari jejak tempat bekerja guru</li> <li>6. Menyebutkan nama-nama hari</li> </ol>
Istirahat/Makan (30 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Antri berbaris mencuci tangan</li> <li>2. Berdo’a sebelum dan sesudah makan</li> <li>3. Bermain bebas terarah</li> </ol>
Kegiatan Penutup (30 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyanyikan lagu</li> <li>2. Mereview kegiatan dalam sehari</li> <li>3. Informasi kegiatan esok hari</li> <li>4. Pesan-pesan dan pemberian penguatan</li> <li>5. Berdo’a, salam, pulang</li> </ol>

Aceh Besar, 17  
Februari 2021

Mengetahui,  
Guru kelas

Peneliti

AISYAH

NURZAKIAH  
NIM. 160210098

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**  
**PAUD IT MUTIARA ILMU ACEH BESAR**  
**TAHUN AJARAN 2021/2022**

Kelompok : B (*Treatment* Ketiga)  
 Semester : II  
 Minggu/Hari Ke- : I/IV  
 Hari/Tanggal : Kamis, 18 februari 2021  
 Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Pekerjaan/bidang pertanian/*petani*

Kompetensi Dasar	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.9, 3.1,4.1,3.3, 4.3, 4.9, 3.11, 4.11
Muatan Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya</li> <li>2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li> <li>3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu</li> <li>4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif</li> <li>5. Menghargai hasil karya orang lain</li> <li>6. Alat-alat untuk bekerja</li> </ol>
Indikator Pencapaian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dapat menyebutkan pekerjaan petani</li> <li>2. Anak dapat menyebutkan tempat bekerja petani</li> <li>3. Anak dapat mewarnai gambar petani</li> <li>4. Anak dapat menyebutkan hasil pertanian</li> <li>5. Anak dapat menyebutkan alat-alat pertanian</li> <li>6. Anak dapat menghitung hasil petani</li> </ol>
Media dan Sumber Belajar	Media dadu profesi, Kertas, pensil, pensil warna.
Kegiatan Pembuka (30 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam, berdo'a</li> <li>2. Hafalan-hafalan surah pendek</li> <li>3. Bercerita tentang profesi petani</li> <li>4. Berdiskusi tentang peralatan petani</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Menyanyikan lagu tentang petani (menanam jagung)</li> <li>6. Mengenalkan aturan dan kegiatan yang digunakan bermain</li> </ol>
Kegiatan Inti (60 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan alat</li> <li>2. Bercerita tentang profesi petani</li> <li>3. Guru mengenalkan gambar profesi petani</li> <li>4. Mengelompokkan alat-alat pertanian</li> <li>5. Mewarnai gambar petani yang sedang bekerja</li> <li>6. Menghitung hasil petani</li> <li>7. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya</li> <li>8. Anak menceritakan pengalamannya mengenai profesi yang diketahuinya</li> </ol>
Istirahat/Makan (30 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Antri berbaris mencuci tangan</li> <li>2. Berdo'a sebelum dan sesudah makan</li> <li>3. Bermain bebas terarah</li> </ol>
Kegiatan Penutup (30 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyanyikan lagu</li> <li>2. Mereview kegiatan dalam sehari</li> <li>3. Informasi kegiatan esok hari</li> <li>4. Pesan-pesan dan pemberian penguatan</li> <li>5. Berdo'a, salam, pulang</li> </ol>

Aceh Besar, 18 Februari 2021

Mengetahui,  
Guru kelas

Peneliti

AISYAH

NURZAKIAH  
NIM. 160210098



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**  
**PAUD IT MUTIARA ILMU ACEH BESAR**  
**TAHUN AJARAN 2021/2022**

Kelompok : B (*Posttest*)  
 Semester : II  
 Minggu/Hari Ke- : III/V  
 Hari/Tanggal : Senin, 21 februari 2021  
 Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Pekerjaan/ Pilot

Kompetensi Dasar	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 3.3, 3.6, 4.3, 4.9, 4.12, 4.15
Muatan Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya</li> <li>2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li> <li>3. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat</li> <li>4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu</li> <li>5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif</li> <li>6. Meniru tulisan pilot yang telah disediakan</li> <li>7. Mewarnai gambar pilot</li> <li>8. Mengenal macam-macam profesi</li> <li>9. Menyebutkan beberapa profesi yang ada pada media dadu profesi</li> <li>10. Menjelaskan beberapa macam profesi beserta dengan tugasnya</li> </ol>
Indikator Pencapaian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dapat meniru tulisan "PILOT"</li> <li>2. Anak dapat mengenal macam-macam profesi dan mewarnai gambar pilot</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Anak dapat menyebutkan beberapa macam profesi beserta dengan tugasnya</li> <li>4. Anak dapat menceritakan pengalamannya mengenai profesi</li> </ol>
Media dan Sumber Belajar	Media dadu profesi, pensil, pensil warna.
Kegiatan Pembuka (30 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam, berdo'a</li> <li>2. Murajaah hafalan surah pendek</li> <li>3. Berdiskusi tentang profesi</li> <li>4. Benyanyi tentang profesi (pilot)</li> </ol>
Kegiatan Inti (60 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan alat</li> <li>2. Bercerita tentang profesi (pilot)</li> <li>3. Guru mengenalkan berbagai macam gambar profesi, yaitu yang tersedia pada media dadu profesi</li> <li>4. Menyebutkan nama dan ciri-ciri profesi yang ada pada media dadu profesi</li> <li>5. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya</li> <li>6. Guru menjelaskan aturan dalam melaksanakan kegiatan</li> <li>7. Anak meniru tulisan "PILOT"</li> <li>8. Anak mewarnai gambar pilot</li> <li>9. Anak menyebutkan nama "PILOT"</li> <li>10. Anak dapat menceritakan pengalaman yang ia ketahui mengenai pilot.</li> </ol>
Istirahat/Makan (30 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Antri berbaris mencuci tangan</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Berdo'a sebelum dan sesudah makan</li> <li>3. Bermain bebas terarah</li> </ol>
Kegiatan Penutup (30 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyanyikan lagu</li> <li>2. Mereview kegiatan dalam sehari</li> <li>3. Informasi kegiatan esok hari</li> <li>4. Pesan-pesan dan pemberian penguatan</li> <li>5. Berdo'a, salam, pulang</li> </ol>

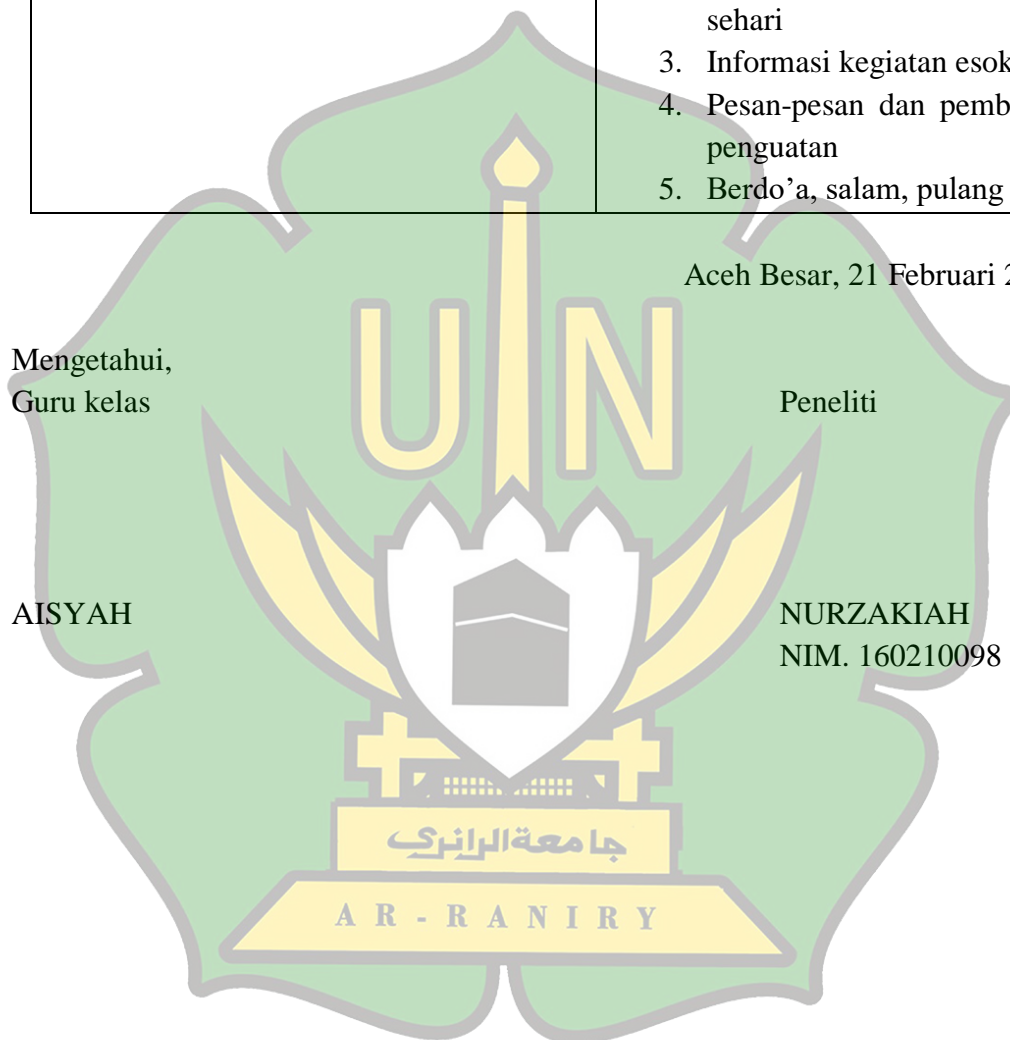
Aceh Besar, 21 Februari 2021

Mengetahui,  
Guru kelas

Peneliti

AISYAH

NURZAKIAH  
NIM. 160210098



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**  
**PAUD IT MUTIARA ILMU ACEH BESAR**  
**TAHUN AJARAN 2021/2022**

Kelompok : B Kontrol (*Pretest*)  
 Semester : II  
 Minggu/Hari Ke- : III/VI  
 Hari/Tanggal : Selasa, 22 februari 2021  
 Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Pekerjaan/bidang keamanan/Polisi

Kompetensi Dasar	1.1,1.2,2.1,2.2,2.6,2.7,2.13,3.1,4.1,3.2,3.9 3.6, 4.3, 4.9, 4.12, 4.15.
Muatan Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya</li> <li>2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li> <li>3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu</li> <li>4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif</li> <li>5. Meniru tulisan "POLISI"</li> <li>6. Mewarnai gambar Polisi</li> <li>7. Mengenal macam-macam profesi yang terdida pada media dadu profesi</li> <li>8. Menceritakan pengalaman mengenai profesi</li> </ol>
Indikator Pencapaian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dapat meniru tulisan "POLISI"</li> <li>2. Anak dapat mengenal macam-macam profesi beserta ciri-cirinya</li> <li>3. Anak dapat menyebutkan kata "POLISI"</li> <li>4. Anak dapat menyebutkan tugas profesi</li> <li>5. Anak dapat mengenal peralatan polisi</li> <li>6. Anak dapat mewarnai peralatan polisi</li> <li>7. Anak dapat menceritakan pengalamannya tentang polisi</li> <li>8. Anak dapat menyanyi lagu polisi</li> </ol>
Media dan Sumber Belajar	LKS, pensil, pensil warna, dan media dadu profesi
Kegiatan Pembuka (30 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam, berdo'a, presensi</li> <li>2. Hafalan-hafalan surah pendek</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Bercerita tentang profesi</li> <li>4. Berdiskusi tentang tugas polisi</li> <li>5. Bernyanyi lagu pak polisi</li> <li>6. Menjelaskan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.</li> </ol>
Kegiatan Inti (60 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan alat</li> <li>2. Guru mengenalkan berbagai macam profesi yang tersedia pada media dadu profesi</li> <li>3. Menyebutkan nama dan tempat bekerja dari berbagai macam profesi yang ada pada media dadu profesi</li> <li>4. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya</li> <li>5. Anak meniru tulisan "POLISI"</li> <li>6. Anak mewarnai gambar polisi</li> <li>7. Anak menyebutkan kata polisi</li> <li>8. Anak mengenal peralatan polisi</li> <li>9. Anak mewarnai gambar peralatan polisi</li> </ol>
Istirahat/Makan (30 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Antri berbaris mencuci tangan</li> <li>2. Berdo'a sebelum dan sesudah makan</li> <li>3. Bermain bebas terarah</li> </ol>
Kegiatan Penutup (30 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyanyikan lagu</li> <li>2. Mereview kegiatan dalam sehari</li> <li>3. Informasi kegiatan esok hari</li> <li>4. Pesan-pesan dan pemberian penguatan</li> </ol> <p>Berdo'a, salam, pulang</p>

Aceh Besar, 22  
Februari 2022

Mengetahui,  
Guru kelas

Peneliti

AISYAH

NURZAKIAH  
NIM. 170210098



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**  
**PAUD IT MUTIARA ILMU ACEH BESAR**  
**TAHUN AJARAN 2021/2022**

Kelompok : B Kontrol (*Posttest*)  
 Semester : II  
 Minggu/Hari Ke- : III/V  
 Hari/Tanggal : Rabu, 23 februari 2021  
 Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Pekerjaan/Tentara

Kompetensi Dasar	3.1,4.1,1.2,3.3,4.3,3.5,4.5,2.8,3.11,4.11,3.12,4.12,3.14,3.15,4.15.
Muatan Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya</li> <li>2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li> <li>3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu</li> <li>4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif</li> <li>5. Menghubungkan kata “tentara”</li> <li>6. Mengelompokkan berbagai alat dan perlengkapan pak tentara</li> <li>7. Mengenal macam-macam profesi</li> <li>8. Menyebutkan beberapa profesi beserta dengan tugasnya</li> <li>9. Menceritakan pengalaman mengenai macam-macam profesi yang ia ketahui</li> </ol>
Indikator Pencapaian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dapat menghubungkan kata tentara</li> <li>2. Anak dapat menyebutkan beberapa profesi yang tersedia pada media dadu profesi</li> <li>3. Anak mampu menirukan gerakan berbaris pak TNI</li> <li>4. Anak mampu mewarnai gambar kendaraan tentara (TANK)</li> <li>5. Anak dapat membedakan berbagai macam profesi</li> </ol>
Media dan Sumber Belajar	LKS; pensil, pensil warna, dan media dadu profesi
Kegiatan Pembuka (30 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam, berdo'a</li> <li>2. Murajaah surah pendek</li> <li>3. Apersepsi Tanya jawab tentang pak tentara</li> <li>4. Bernyanyi</li> </ol>
Kegiatan Inti (60 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengenalkan berbagai macam profesi beserta melalui media dadu profesi</li> <li>2. Memberikan kesempatan pada anak untuk bermain peran dan memilih kegiatan yang diinginkan</li> <li>3. Anak ada yang bermain pengklarifikasian alat pak tentara</li> <li>4. Anak berjalan menirukan jalanannya pak tentara yang sedang berbaris</li> <li>5. Anak menggambar dan mewarnai kendaraan tentara</li> </ol>

	(TANK) 6. Mengenal huruf TENTARA 7. Menulis kata tentara pada gambar 8. Anak bercerita mengenai pak tentara
Istirahat/Makan (30 Menit)	1. Antri berbaris mencuci tangan 2. Berdo'a sebelum dan sesudah makan 3. Bermain bebas terarah
Kegiatan Penutup (30 Menit)	1. Menyanyikan lagu 2. Mereview kegiatan dalam sehari 3. Informasi kegiatan esok hari 4. Pesan-pesan dan pemberian penguatan 5. Berdo'a, salam, pulang

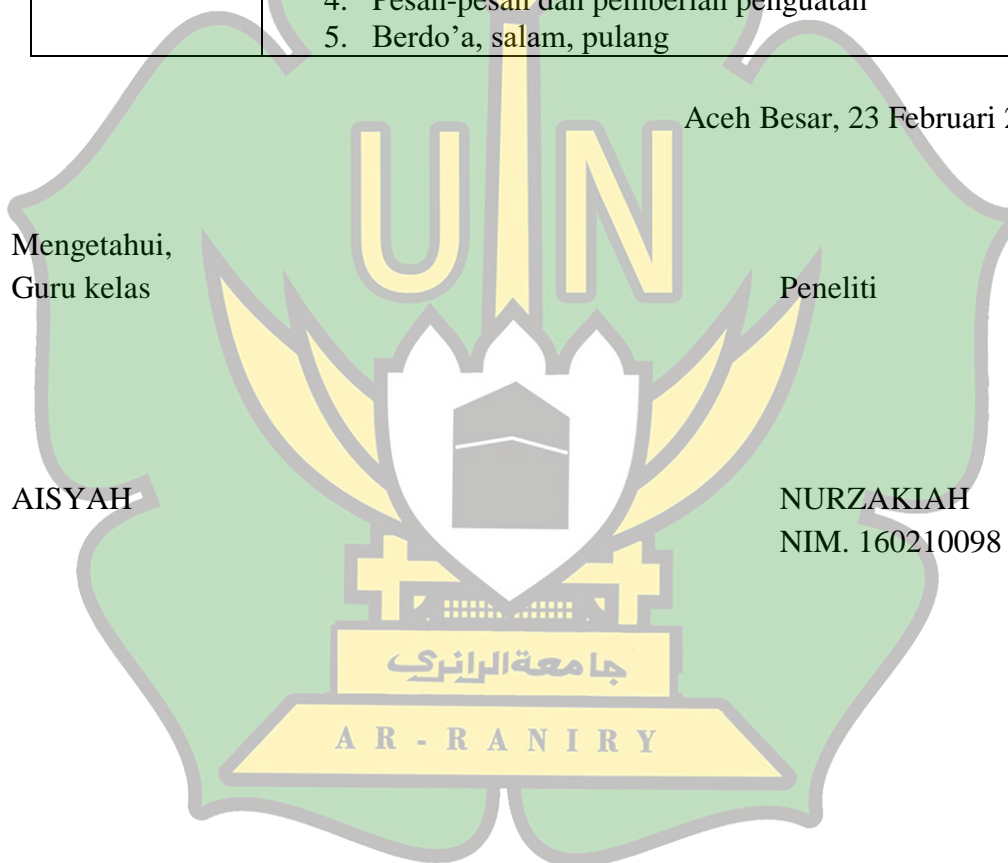
Aceh Besar, 23 Februari 2022

Mengetahui,  
Guru kelas

Peneliti

AISYAH

NURZAKIAH  
NIM. 160210098



## Lampiran 6 Lembar Hasil Observasi Anak

**Lembar Observasi Kemampuan bahasa ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun di  
PAUD IT Mutiara Ilmu Aceh Besar**

Nama Anak : SH  
 Kelas : Kelompok B5 (5-6 Tahun)  
 Petunjuk penilaian : Menggunakan tanda *Check List*(√)

- 1 = Belum Berkembang (BB)  
 2 = Mulai Berkembang (MB)  
 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)  
 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Indikator	Aspek yang di kembangkan	Skor
1.	Menjawab pertanyaan lebih kompleks	Anak belum mampu menjawab pertanyaan pada saat guru menanyakan salah satu profesi yang muncul ketika anak melempar dadu profesi	
		Anak mulai mampu menjawab pertanyaan pada saat guru menanyakan salah satu profesi yang muncul ketika anak melempar dadu profesi	√
		Anak mampu menjawab pertanyaan pada saat guru menanyakan salah satu profesi yang muncul ketika anak melempar dadu profesi	
		Anak sudah mampu menjawab pertanyaan pada saat guru menanyakan salah satu profesi yang muncul ketika anak melempar dadu profesi	
2.	Menyebutkan nama profesi sesuai dengan gambar	Anak belum mampu mengetahui mengenai tempat bekerja sesuai dengan gambar yang terdapat pada media dadu profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru,	

		petani, polisi.	
		Anak mulai mampu mengetahui mengenai tempat bekerja sesuai dengan gambar yang terdapat pada media dadu profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru, petani, polisi.	
		Anak mampu mengetahui mengenai tempat bekerja sesuai dengan gambar yang terdapat pada media dadu profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru, petani, polisi.	√
		Anak sudah mampu mengetahui mengenai tempat bekerja sesuai dengan gambar yang terdapat pada media dadu profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru, petani, polisi.	
3.	Berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung	Anak belum mampu mengenal symbol huruf pada kata nama profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru, petani, polisi.	
		Anak mulai mampu mengenal symbol huruf pada kata nama profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru, petani, polisi.	√
		Anak mampu mengenal symbol huruf pada kata nama profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru, petani, polisi.	
		Anak sudah mampu mengenal symbol huruf pada kata nama profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru, petani, polisi.	
4.	Menyusun kalimat	Anak belum mampu mengetahui fungsi	

	<p> sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)</p>	<p> dari pekerjaan yang terdapat pada dadu profesi misalnya guru mengajar di sekolah, dokter mengobati orang sakit.</p>	
		<p> Anak mulai mampu mengetahui fungsi dari pekerjaan yang terdapat pada dadu profesi misalnya guru mengajar di sekolah, dokter mengobati orang sakit.</p>	
		<p> Anak mampu mengetahui fungsi dari pekerjaan yang terdapat pada dadu profesi misalnya guru mengajar di sekolah, dokter mengobati orang sakit.</p>	√
		<p> Anak sudah mampu mengetahui fungsi dari pekerjaan yang terdapat pada dadu profesi misalnya guru mengajar di sekolah, dokter mengobati orang sakit.</p>	
5.	<p> Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain</p>	<p> Anak belum mampu menjelaskan kepada temannya mengenai perbedaan fungsi dari profesi yang terdapat pada dadu profesi</p>	
		<p> Anak mulai mampu menjelaskan kepada temannya mengenai perbedaan fungsi dari profesi yang terdapat pada dadu profesi</p>	
		<p> Anak mampu menjelaskan kepada temannya mengenai perbedaan fungsi dari profesi yang terdapat pada dadu profesi</p>	√
		<p> Anak sudah mampu menjelaskan kepada temannya mengenai perbedaan fungsi dari profesi yang terdapat pada dadu profesi</p>	
6.	<p> Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang</p>	<p> Anak belum mampu menceritakan kembali mengenai pengetahuannya tentang profesi</p>	



	telah di perdengarkan	dokter, tentara, pilot, petani, guru, polisi.	
		Anak mulai mampu menceritakan kembali mengenai pengetahuannya tentang profesi dokter, tentara, pilot, petani, guru, polisi.	√
		Anak mampu menceritakan kembali mengenai pengetahuannya tentang profesi dokter, tentara, pilot, petani, guru, polisi.	
		Anak sudah mampu menceritakan kembali mengenai pengetahuannya tentang profesi dokter, tentara, pilot, petani, guru, polisi.	
7.	Menunjukkan pemahaman konsep-konsep	Anak belum mampu memahami tentang media dadu profesi	
		Anak mulai mampu memahami tentang media dadu profesi	
		Anak mampu memahami tentang media dadu profesi	√
		Anak sudah mampu memahami tentang media dadu profesi	
		Jumlah	18

Banda Aceh, Februari, 2021  
Peneliti

Nurzakiah  
NIM. 160210098

**Lembar Observasi Kemampuan bahasa ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun di  
PAUD IT Mutiara Ilmu Aceh Besar**

Nama Anak : NF  
 Kelas : Kelompok B5 (5-6 Tahun)  
 Petunjuk penilaian : Menggunakan tanda *Check List*(√)

- 1 = Belum Berkembang (BB)  
 2 = Mulai Berkembang (MB)  
 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)  
 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Indikator	Aspek yang di kembangkan	Skor
1.	Menjawab pertanyaan lebih kompleks	Anak belum mampu menjawab pertanyaan pada saat guru menanyakan salah satu profesi yang muncul ketika anak melempar dadu profesi	
		Anak mulai mampu menjawab pertanyaan pada saat guru menanyakan salah satu profesi yang muncul ketika anak melempar dadu profesi	
		Anak mampu menjawab pertanyaan pada saat guru menanyakan salah satu profesi yang muncul ketika anak melempar dadu profesi	√
		Anak sudah mampu menjawab pertanyaan pada saat guru menanyakan salah satu profesi yang muncul ketika anak melempar dadu profesi	
2.	Menyebutkan nama profesi sesuai dengan gambar	Anak belum mampu mengetahui mengenai tempat bekerja sesuai dengan gambar yang terdapat pada media dadu profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru, petani, polisi.	

		Anak mulai mampu mengetahui mengenai tempat bekerja sesuai dengan gambar yang terdapat pada media dadu profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru, petani, polisi.	
		Anak mampu mengetahui mengenai tempat bekerja sesuai dengan gambar yang terdapat pada media dadu profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru, petani, polisi.	√
		Anak sudah mampu mengetahui mengenai tempat bekerja sesuai dengan gambar yang terdapat pada media dadu profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru, petani, polisi.	
3.	Berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung	Anak belum mampu mengenal symbol huruf pada kata nama profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru, petani, polisi.	
		Anak mulai mampu mengenal symbol huruf pada kata nama profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru, petani, polisi.	
		Anak mampu mengenal symbol huruf pada kata nama profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru, petani, polisi.	√
		Anak sudah mampu mengenal symbol huruf pada kata nama profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru, petani, polisi.	
4.	Menyusun kalimat sederhana dalam struktur	Anak belum mampu mengetahui fungsi dari pekerjaan yang terdapat pada dadu	

	lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)	profesi misalnya guru mengajar di sekolah, dokter mengobati orang sakit.	
		Anak mulai mampu mengetahui fungsi dari pekerjaan yang terdapat pada dadu profesi misalnya guru mengajar di sekolah, dokter mengobati orang sakit.	
		Anak mampu mengetahui fungsi dari pekerjaan yang terdapat pada dadu profesi misalnya guru mengajar di sekolah, dokter mengobati orang sakit.	
		Anak sudah mampu mengetahui fungsi dari pekerjaan yang terdapat pada dadu profesi misalnya guru mengajar di sekolah, dokter mengobati orang sakit.	√
5.	Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain	Anak belum mampu menjelaskan kepada temannya mengenai perbedaan fungsi dari profesi yang terdapat pada dadu profesi	
		Anak mulai mampu menjelaskan kepada temannya mengenai perbedaan fungsi dari profesi yang terdapat pada dadu profesi	
		Anak mampu menjelaskan kepada temannya mengenai perbedaan fungsi dari profesi yang terdapat pada dadu profesi	√
		Anak sudah mampu menjelaskan kepada temannya mengenai perbedaan fungsi dari profesi yang terdapat pada dadu profesi	
6.	Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah di dengarkan	Anak belum mampu menceritakan kembali mengenai pengetahuannya tentang profesi dokter, tentara, pilot, petani, guru, polisi.	

		Anak mulai mampu menceritakan kembali mengenai pengetahuannya tentang profesi dokter, tentara, pilot, petani, guru, polisi.	
		Anak mampu menceritakan kembali mengenai pengetahuannya tentang profesi dokter, tentara, pilot, petani, guru, polisi.	
		Anak sudah mampu menceritakan kembali mengenai pengetahuannya tentang profesi dokter, tentara, pilot, petani, guru, polisi.	√
7.	Menunjukkan pemahaman konsep-konsep	Anak belum mampu memahami tentang media dadu profesi	
		Anak mulai mampu memahami tentang media dadu profesi	√
		Anak mampu memahami tentang media dadu profesi	
		Anak sudah mampu memahami tentang media dadu profesi	
		Total	22

Banda Aceh, Februari, 2021

Peneliti

NurzakiahNIM. 160210098



**Lembar Observasi Kemampuan bahasa ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun di  
PAUD IT Mutiara Ilmu Aceh Besar**

Nama Anak : AK  
 Kelas : Kelompok B5 (5-6 Tahun)  
 Petunjuk penilaian : Menggunakan tanda *Check List*(√)

- 1 = Belum Berkembang (BB)  
 2 = Mulai Berkembang (MB)  
 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)  
 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Indikator	Aspek yang di kembangkan	Skor
1.	Menjawab pertanyaan lebih kompleks	Anak belum mampu menjawab pertanyaan pada saat guru menanyakan salah satu profesi yang muncul ketika anak melempar dadu profesi	
		Anak mulai mampu menjawab pertanyaan pada saat guru menanyakan salah satu profesi yang muncul ketika anak melempar dadu profesi	
		Anak mampu menjawab pertanyaan pada saat guru menanyakan salah satu profesi yang muncul ketika anak melempar dadu profesi	√
		Anak sudah mampu menjawab pertanyaan pada saat guru menanyakan salah satu profesi yang muncul ketika anak melempar dadu profesi	
2.	Menyebutkan nama profesi sesuai dengan gambar	Anak belum mampu mengetahui mengenai tempat bekerja sesuai dengan gambar yang terdapat pada media dadu profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru, petani, polisi.	

		Anak mulai mampu mengetahui mengenai tempat bekerja sesuai dengan gambar yang terdapat pada media dadu profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru, petani, polisi.	
		Anak mampu mengetahui mengenai tempat bekerja sesuai dengan gambar yang terdapat pada media dadu profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru, petani, polisi.	√
		Anak sudah mampu mengetahui mengenai tempat bekerja sesuai dengan gambar yang terdapat pada media dadu profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru, petani, polisi.	
3.	Berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung	Anak belum mampu mengenal symbol huruf pada kata nama profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru, petani, polisi.	
		Anak mulai mampu mengenal symbol huruf pada kata nama profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru, petani, polisi.	
		Anak mampu mengenal symbol huruf pada kata nama profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru, petani, polisi.	√
		Anak sudah mampu mengenal symbol huruf pada kata nama profesi, yaitu pilot, dokter, tentara, guru, petani, polisi.	
4.	Menyusun kalimat sederhana dalam struktur	Anak belum mampu mengetahui fungsi dari pekerjaan yang terdapat pada dadu	

	lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)	profesi misalnya guru mengajar di sekolah, dokter mengobati orang sakit.	
		Anak mulai mampu mengetahui fungsi dari pekerjaan yang terdapat pada dadu profesi misalnya guru mengajar di sekolah, dokter mengobati orang sakit.	
		Anak mampu mengetahui fungsi dari pekerjaan yang terdapat pada dadu profesi misalnya guru mengajar di sekolah, dokter mengobati orang sakit.	
		Anak sudah mampu mengetahui fungsi dari pekerjaan yang terdapat pada dadu profesi misalnya guru mengajar di sekolah, dokter mengobati orang sakit.	√
5.	Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain	Anak belum mampu menjelaskan kepada temannya mengenai perbedaan fungsi dari profesi yang terdapat pada dadu profesi	
		Anak mulai mampu menjelaskan kepada temannya mengenai perbedaan fungsi dari profesi yang terdapat pada dadu profesi	
		Anak mampu menjelaskan kepada temannya mengenai perbedaan fungsi dari profesi yang terdapat pada dadu profesi	√
		Anak sudah mampu menjelaskan kepada temannya mengenai perbedaan fungsi dari profesi yang terdapat pada dadu profesi	
6.	Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah di dengarkan	Anak belum mampu menceritakan kembali mengenai pengetahuannya tentang profesi dokter, tentara, pilot, petani, guru, polisi.	

		Anak mulai mampu menceritakan kembali mengenai pengetahuannya tentang profesi dokter, tentara, pilot, petani, guru, polisi.	
		Anak mampu menceritakan kembali mengenai pengetahuannya tentang profesi dokter, tentara, pilot, petani, guru, polisi.	√
		Anak sudah mampu menceritakan kembali mengenai pengetahuannya tentang profesi dokter, tentara, pilot, petani, guru, polisi.	
7.	Menunjukkan pemahaman konsep-konsep	Anak belum mampu memahami tentang media dadu profesi	
		Anak mulai mampu memahami tentang media dadu profesi	√
		Anak mampu memahami tentang media dadu profesi	
		Anak sudah mampu memahami tentang media dadu profesi	
		Total	21

Banda Aceh, Februari, 2021

Peneliti

NurzakiahNIM. 160210098

Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan Siswa

**HASIL OBSERVASI DAN DOKUMENTASI KEGIATAN**

**Kegiatan *Pretest* Kelas Eksperimen**



**Kegiatan *Posttest* Kelas Eksperimen**







**Kegiatan *Treatment* Kelas Eksperimen**









## Lampiran 8 Biodata Penulis

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

1. Nama : Nurzakiah
2. NIM : 160210098
3. Tempat Tanggal Lahir : Lambiheu Siem, 25 Desember 1998
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Agama : Islam
6. Kebangsaan/Suku : Indonesia/Aceh
7. Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
8. Tahun Angkatan : 2016
9. Alamat : Lamreung Mns. Papeun , Kec. KBJ  
Kab. Aceh Besar
10. Telp/Hp : 082281179023
11. Email : nzakiah070@gmail.com
12. Riwayat Pendidikan
  - a. SD : SD Lamreung (2010)
  - b. SLTP : MTsN 4 Rukoh Banda Aceh (2013)
  - c. SLTA : MAN 3 Rukoh Banda Aceh (2016)
  - d. Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh
13. Nama Orang Tua
  - a. Nama Ayah : Rasyidi Daud
  - b. Pekerjaan : Buruh
  - c. Nama Ibu : Badriah
  - d. Pekerjaan : IRT

Demikian Daftar Riwayat Hidup diperbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 30 Juni 2021  
Penulis,

Nurzakiah