

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN KARAKTER GANDA  
UNTUK MENSTIMULUS PERKEMBANGAN BAHASA EKSPRESIF**

**Skripsi**

Diajukan Oleh:

**Diana Putri**

**NIM. 160210023**

Mahasiswi Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU TANGAN KARAKTER GANDA  
UNTUK MENSTIMULUS PERKEMBANGAN BAHASA EKSPRESIF**

**SKRIPSI**

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

Oleh:

**Diana Putri**  
**NIM. 160210023**  
Mahasiswi Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

  
**Dra. Jamaliah Hasballah, MA**  
**NIP. 196010061992032001**

Pembimbing II

  
**Dewi Eitriani, M.Ed**  
**NIDN. 2006107803**

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN KARAKTER GANDA  
UNTUK MENSTIMULUS PERKEMBANGAN BAHASA EKSPRESIF**

**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

Jumat, 29 Januari 2021

16 *Jumadil Akhir* 1442 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,


  
**Dra. Jamaliah Hasballah, MA**  
**NIP. 196010061992032001**

  
**Rameilia Poetri, S.Pd**

Penguji I,

Penguji II,

  
**Dewi Fitriani, M.Ed**  
**NIDN. 2006107803**

  
**Muthmainnah, MA**  
**NIP. 198204202014112001**

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



**Dr. Muslim Razali, SH. M. Ag**  
**NIP. 195908091989031001**

## LEMBAR PERNYATAN KEASLIAN SKRIPSI

**Saya yang bertanda tangan dibawah ini:**

Nama : Diana Putri  
NIM : 160210023  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Boneka Tangan Karakter Ganda Untuk Menstimulus Perkembangan Bahasa Ekspresif

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkannya 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 pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri dan mampu mempertanggungjawabkan atas karya ini.

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

Banda Aceh, 29 januari 2021  
Yang menyatakan,



Diana Putri  
NIM. 160210023



## ABSTRAK

Nama : Diana Putri  
NIM : 160210023  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan keguruan/PIAUD  
Judul : Pengembangan Media Boneka Tangan Karakter Ganda Untuk Menstimulus Perkembangan Bahasa Ekspresif  
Tanggal Sidang : 29 Januari 2021  
Tebal Skripsi : 65 Halaman  
Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, M.A.  
Pembimbing II : Dewi Fitriani, M.Ed.  
Kata Kunci : Boneka Tangan Karakter Ganda, Bahasa Ekspresif

Boneka tangan karakter ganda merupakan hasil pengembangan media boneka tangan biasa menjadi boneka tangan baru yaitu boneka tangan karakter ganda. Boneka tangan karakter ganda adalah media atau alat bantu dalam pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru atau orang dewasa lainnya dengan menggunakan metode bercerita yang banyak memiliki manfaat salah satunya mengembangkan aspek kebahasaan, terutama bahasa ekspresif anak. Berbahasa ekspresif adalah bahasa yang mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatic, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan. Permasalahan yang terkait dalam penelitian ialah kurang bervariasinya penggunaan media yang menyebabkan kurang maksimalnya perkembangan bahasa ekspresif anak. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan pengembangan media boneka tangan karakter ganda untuk menstimulus perkembangan bahasa ekspresif anak serta mengetahui respon anak terhadap media yang digunakan yang menstimulus perkembangan bahasa ekspresif. Penelitian ini kemudian melakukan pengembangan terhadap media dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang mengadaptasi model Borg and Gall yaitu melalui 7 tahapan, diantaranya; 1) potensi dan masalah 2) pengumpulan data 3) desain produk awal 4) validasi desain 5) revisi desain 6) uji coba produk 7) revisi produk awal. Hasil dari penelitian ini menunjukkan kelayakan penggunaan media dan materi yang digunakan untuk anak usia 4-5 tahun dengan kategori sangat layak, serta media tersebut dapat menstimulus perkembangan bahasa ekspresif anak dengan kategori layak digunakan.

## KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan Salam kepada Rasulullah SAW beserta keluarga serta sahabat sekalian yang telah membawa ilmu pengetahuan yang membawa manusia menuju peradaban yang lebih baik.

Alhamdulillah berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Boneka Tangan Karakter Ganda untuk Menstimulus Perkembangan Bahasa Ekspresif”. Penulisan skripsi ini merupakan tugas akhir sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program S1 untuk mendapatkan gelar sarjana pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Selesaiannya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari banyaknya bantuan dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis ucapkan terimakasih yang tidak terhingga kepada:

1. Bapak Dr. Muslim Razali, SH, M.Ag. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta jajarannya.
2. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry sekaligus Pembimbing I yang telah banyak

memberikan bimbingan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi. serta terimakasih penulis kepada seluruh staf program studi.

3. Ibu Dewi Fitriani, M.Ed., sebagai Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbing, nasehat dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan tugas akhir sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
4. Ibu Dr. Heliati Fajriah, S.Ag, MA. sebagai Penasehat Akademik yang membantu membimbing dan memotivasi untuk dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir.
5. Para pustakawan yang telah banyak membantu penulis untuk menemukan bahan penulisan dalam menyelesaikan penulisan tugas akhir.

Penulis menyadari tidak ada yang sempurna, demikian juga dengan skripsi ini, oleh karena itu penulis mengharapkan kritikan dan masukan pada skripsi ini untuk kesempurnaan dikemudian hari. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat dijadikan sumber informasi bagi yang membaca.

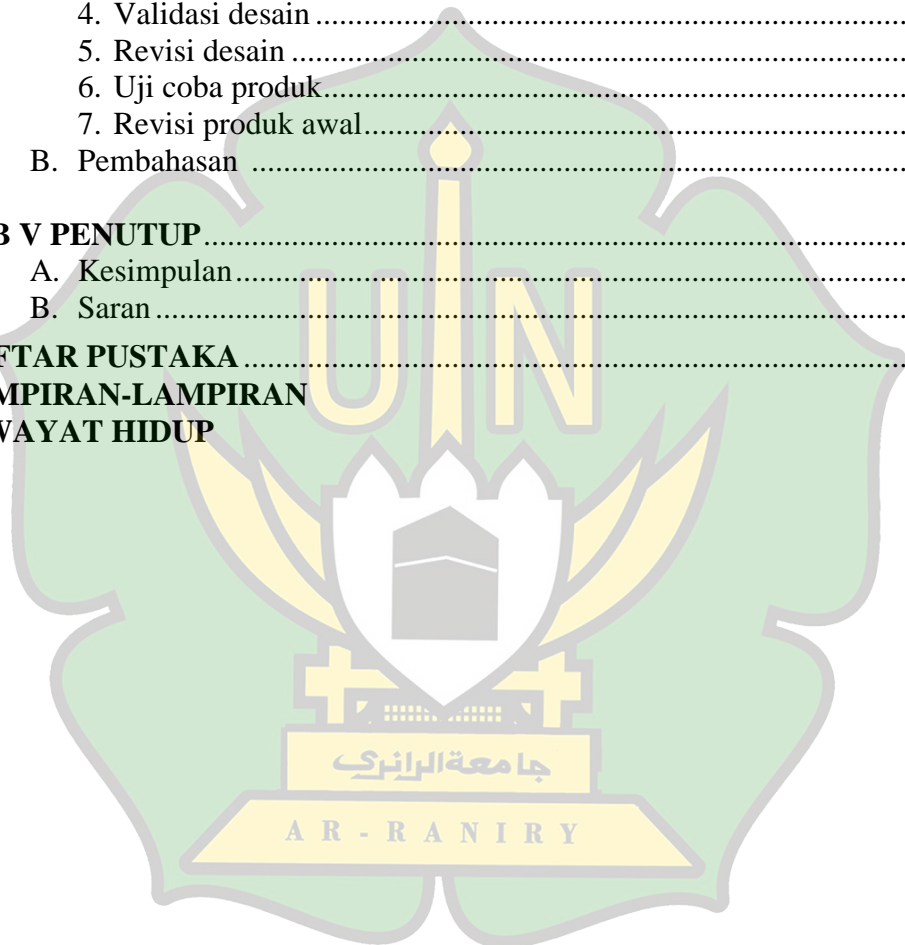
Banda Aceh, 29 Januari 2020  
Penulis,

Diana Putri  
NIM. 160210023

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b>	
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Defenisi Operasional .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
A. Media Pembelajaran .....	9
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	10
3. Ciri-Ciri Media Pembelajaran .....	11
4. Prinsip Media Pembelajaran.....	13
5. Pemilihan dan Pengembangan Media Pembelajaran.....	15
B. Boneka Tangan .....	16
1. Pengertian Boneka Tangan.....	16
2. Jenis-Jenis Boneka Tangan.....	17
3. Manfaat Boneka Tangan.....	18
4. Langkah-Langkah Menggunakan Media Boneka Tangan.....	19
C. Metode Bercerita .....	20
1. Pengertian Bercerita .....	20
2. Manfaat Bercerita .....	21
3. Teknik Bercerita .....	24
4. Metode Penyampaian Cerita .....	25
D. Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak .....	29
1. Pengertian Perkembangan Bahasa.....	29
2. Pengertian Bahasa Ekspresif .....	30
3. Fungsi Bahasa .....	32
4. Perkembangan Bahasa Ekspresif pada Anak Usia Dini .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>36</b>
A. Jenis Penelitian Pengembangan .....	36

B. Prosedur Penelitian Pengembangan .....	37
C. Instrumen Pengumpulan Data .....	42
D. Teknik Analisis Data .....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>50</b>
A. Hasil penelitian dan pengembangan .....	50
1. Potensi dan masalah .....	50
2. Pengumpulan data .....	51
3. Desain produk awal .....	51
4. Validasi desain .....	52
5. Revisi desain .....	56
6. Uji coba produk .....	57
7. Revisi produk awal .....	60
B. Pembahasan .....	62
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>63</b>
A. Kesimpulan .....	63
B. Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	





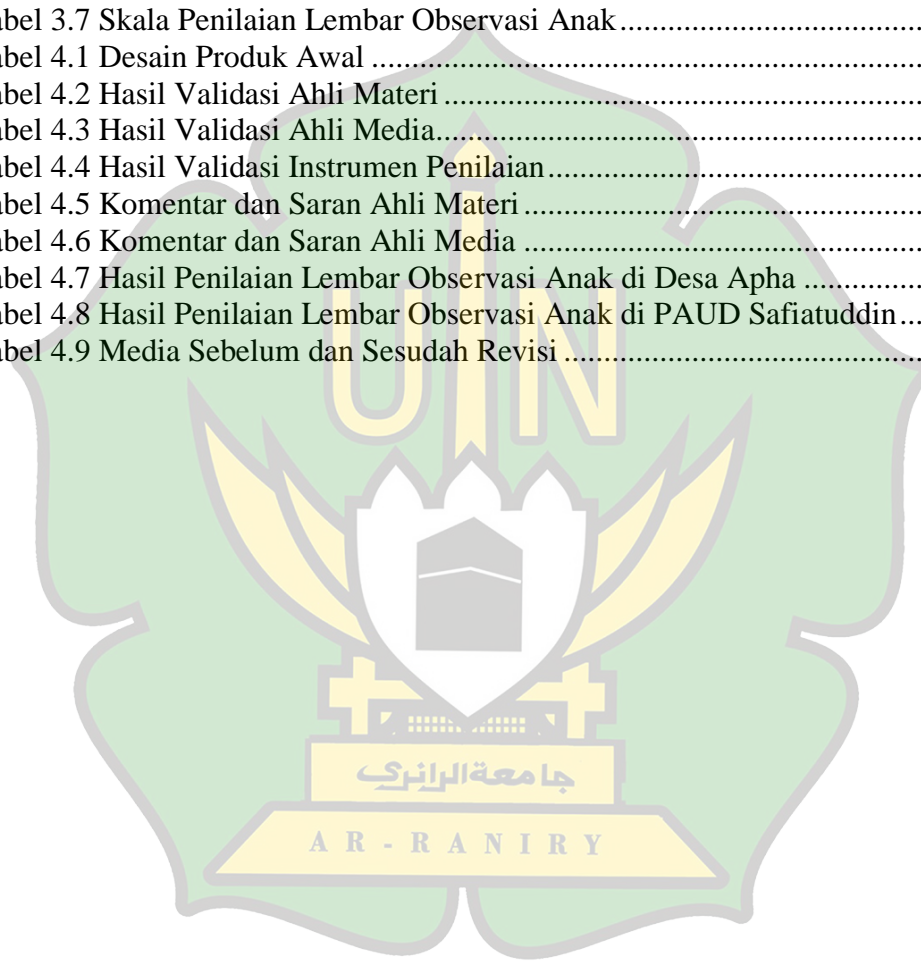
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1: Skema Langkah-Langkah Model Borg and Gall ..... 38



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 STTPA Berbahasa Ekspresif Usia 4-5 Tahun.....	35
Tabel 3.1 Rubrik Lembar Validasi Desain Media .....	44
Tabel 3.2 Rubrik Lembar Validasi Materi .....	45
Tabel 3.3 Rubrik Lembar Observasi Penilaian Perkembangan Anak .....	46
Tabel 3.4 Skala Penilaian Likert .....	47
Tabel 3.5 Skala Kelayakan Validasi .....	48
Tabel 3.6 Skala Penilaian Guttman .....	48
Tabel 3.7 Skala Penilaian Lembar Observasi Anak.....	49
Tabel 4.1 Desain Produk Awal .....	53
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi .....	54
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	55
Tabel 4.4 Hasil Validasi Instrumen Penilaian.....	56
Tabel 4.5 Komentar dan Saran Ahli Materi .....	57
Tabel 4.6 Komentar dan Saran Ahli Media .....	58
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Lembar Observasi Anak di Desa Apha .....	58
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Lembar Observasi Anak di PAUD Safiatuddin.....	59
Tabel 4.9 Media Sebelum dan Sesudah Revisi .....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Surat Keputusan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
- Lampiran 2: Surat Permohonan Keizinan untuk Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry
- Lampiran 3: Surat Balasan dari Sekolah Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4: Surat Izin Validasi
- Lampiran 5: Lembar Validasi
- Lampiran 6: Dokumentasi
- Lampiran 7: Riwayat Hidup Penulisan
- Lampiran 8: Lembar Cerita



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Program pengembangan bahasa mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain.<sup>1</sup> Kemampuan berbahasa dibagi menjadi dua, yakni kemampuan berbahasa reseptif dan kemampuan berbahasa ekspresif. Dalam penelitian ini peneliti fokus pada penelitian kemampuan bahasa ekspresif anak. Adapun kemampuan berbahasa ekspresif mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatic, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan.<sup>2</sup>

Di masa pendidikan prasekolah anak-anak banyak mengalami hambatan atau kurang berkembang kemampuan bahasa ekspresif. Sehingga kemampuan-kemampuan seperti yang disebutkan di atas yang diharapkan ketika anak berbahasa ekspresif tidak bisa dicapai pada masa prasekolah terutama di usia 4-5 tahun. Salah satu penyebab hambatan tersebut ialah, kurangnya stimulus yang menarik yang diberikan orangtua maupun guru, salah satu dari banyak cara menstimulus adalah melalui bahan ajar atau media. Sebagaimana dalam prinsip

---

<sup>1</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.146 Tahun 2014, *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, Struktur Kurikulum.

<sup>2</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, Bab IV Standar Isi.

pengembangan bahasa oleh Depdiknas, salah satu prinsip tersebut ialah bahan pembelajaran membantu pengembangan kemampuan dasar anak.<sup>3</sup>

Media yang unik akan membuat anak tertarik dan mau mendengarkan cerita. Maka demikian peneliti melakukan pengembangan terhadap media boneka tangan yang sudah biasa yang sering dijumpai anak-anak, yaitu melakukan pengembangan menjadi boneka tangan karakter ganda. Boneka tangan karakter ganda belum pernah ada dilingkungan anak sebelumnya sehingga akan membuat anak lebih tertarik dan diharapkan dapat menstimulus perkembangan bahasa ekspresif pada anak.

Boneka tangan merupakan alat bantu yang berbentuk visual yang menarik perhatian anak, namun menggunakan boneka tangan seperti biasa sudah sering dilihat anak sehingga berkurangnya ketertarikan. Dalam hal ini peneliti mengembangkan boneka tangan biasa menjadi boneka tangan karakter ganda. Terdapat perbedaan karakter dari dua tokoh disisi depan dan belakang, sehingga lebih bervariasi dan lebih banyak karakter yang dimunculkan pada saat penggunaannya, dengan begitu boneka tangan karakter ganda jauh lebih menarik perhatian anak, sehingga diharapkan dapat menstimulus perkembangannya.

Permasalahan perkembangan bahasa ekspresif anak juga terjadi di beberapa daerah lainnya di Indonesia. Daerah yang pertama, Gedongkiwo, Yogyakarta. Di TK ABA Dukuh Gedongkiwo, Yogyakarta. Terdapat permasalahan perkembangan bahasa ekspresif anak, yaitu beberapa anak masih malu-malu

---

<sup>3</sup> Depdiknas, dalam Ahmad Susanto, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2000).



berbicara di depan kelas serta belum mampu menyampaikan (ide, pikiran, gagasan dan perasaan) dalam komunikasi lisan satu anak mengalami cadel. Kemudian, anak juga belum mampu menyusun kalimat dalam bahasa lisan dengan baik dan benar, dalam penelitian tersebut dijelaskan terdapat beberapa penyebabnya salah satu diantaranya hal ini dikarenakan belum adanya media yang menarik dan berupaya untuk melatih keterampilan berbicara pada anak di TK tersebut.<sup>4</sup> Daerah kedua yang juga mengalami permasalahan yang sama yaitu Meduran Manyar Gresik, di TK Dharma Wanita Persatuan Meduran. Permasalahan yang ditemui yaitu anak kesulitan menjawab pertanyaan guru sehingga lebih banyak diam, anak belum maksimal sepenuhnya dalam bercerita tentang pengalaman yang pernah dialami, dalam penelitian tersebut dijelaskan salah satu penyebabnya yaitu kurang menariknya media yang digunakan.<sup>5</sup> Daerah lainnya yang juga mengalami permasalahan mengenai perkembangan bahasa terjadi di Surabaya, yaitu di TK Assalam 2 Pulau Singkep Bandar Lampung dijelaskan dalam penelitian tersebut bahwa belum berkembang dan harus ditingkatkan mengenai perkembangan bahasa pada anak tersebut.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Bella Dina Arifa, "Peningkatan Keterampilan Bercerita Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun Dengan *Role Playing* di TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul," *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), h. 110.

<sup>5</sup> Ma'rifatul Firdaus, "Pengaruh Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Taman kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Meduran Manyar Gresik" *Skripsi* (Surabaya: Universitas Negeri Sunan Ampel, 2019), h.6.

<sup>6</sup> Melisa Eka Susanti, "Upaya Dalam Pengembangan Bahasa Ekspresif Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia Dini Di TK Assalam 2 Pulau Singkep Bandar Lampung", *Skripsi*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung : 2018), h. 64.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan menggunakan indikator Permendikbud 137 tentang perkembangan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun sebagai acuan pada beberapa orangtua yang memiliki anak usia 4-5 tahun pada hari Senin, 7 September 2020 di Desa Apha, Kecamatan Labuhanhaji peneliti menemukan indikator yang mampu dilalui anak hanya 1 indikator, yakni indikator no. 2 yang berisi “Bertanya dengan kalimat yang benar” anak bertanya kepada teman sebaya. Pada hari Selasa, 8 September 2020 peneliti melakukan kembali wawancara dengan orangtua anak yang berbeda yang juga memiliki anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan hasil wawancara, terdapat 2 indikator yang mampu dicapai anak yakni indikator yang pertama no. 5 yang berisi “kata-kata yang di kenal” anak menyebutkan kata-kata dari benda-benda yang terdapat dilingkungan sekitar dan indikator yang terakhir no. 7 yakni “menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan” namun pada indikator ini anak hanya mampu menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan, dan belum mampu menyatakan alasan terhadap ketidaksetujuannya. Isi wawancara terdapat pada lampiran. Hasil wawancara tersebut menunjukkan keseluruhan indikator yang mampu dilalui anak hanya 3 dari 10 indikator tugas perkembangan bahasa ekspresif yang harus dilalui anak.

Berdasarkan PERMENDIKBUD 137 tentang bahasa ekspresif, ada 10 indikator tugas perkembangan anak usia 4-5 tahun. Namun, pada saat wawancara peneliti menemukan hanya 3 dari 10 indikator tugas perkembangan bahasa ekspresif anak yang terlalui. Maka dari itu, berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan orang tua anak dan permasalahan yang juga dialami dari beberapa daerah

lainnya di Indonesia serta riset tentang manfaat dari media boneka tangan diharapkan dapat menciptakan proses yang menyenangkan untuk menstimulus kemampuan mengekspresikan bahasa. Mampu lebih berani berekspresi serta melalui ke 10 tugas perkembangan bahasa ekspresif anak. Maka dari itu penulis melakukan penelitian tentang **“Pengembangan media Boneka Tangan Karakter Ganda untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak.”**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media boneka tangan karakter ganda yang dikembangkan untuk menstimulus perkembangan bahasa ekspresif?
2. Bagaimana respon anak terhadap media boneka tangan karakter ganda untuk dapat menstimulus perkembangan bahasa ekspresif anak?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana kelayakan media boneka tangan karakter ganda yang dikembangkan untuk menstimulus perkembangan bahasa ekspresif anak.
2. Mengetahui bagaimana respon anak terhadap media boneka tangan karakter ganda untuk dapat menstimulus perkembangan bahasa ekspresif anak.

## **D. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara Teoritis maupun Praktis, adapun manfaatnya antara lain:

### **1. Manfaat Teoritis**

Sebagai bahan kajian bagi peneliti lebih lanjut untuk meneliti lebih mendalam mengenai media pengembangan boneka tangan karakter ganda dan perkembangan bahasa ekspresif anak.

### **2. Manfaat praktis**

#### **a. Bagi anak**

- 1) Mendapatkan media bermain baru yang menyenangkan.
- 2) Meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak

#### **b. Bagi guru**

Mendapat acuan untuk memperbaiki media pembelajaran dikelas untuk mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak.

#### **c. Bagi kepala sekolah**

Menjadi masukan yang positif bagi kepala sekolah, untuk pengadaan media yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak.

## **E. Defenisi Operasional**

Untuk memudahkan pemahaman tentang isi tulisan, maka perlu adanya defenisi operasional atau defenisi dari istilah-istilah penting yang terdapat dalam

tulisan ini yang menjadi pokok pembahasan utama, adapun istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

### 1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada.<sup>7</sup>

### 2. Boneka Tangan

Boneka tangan adalah boneka yang terbuat dari kain yang dibentuk menyerupai wajah dan bentuk tubuh dari berbagai bentuk dengan berbagai macam jenis sifat yang dimainkan dengan menggunakan tangan dan digerakan menggunakan jari-jari tangan.<sup>8</sup> Boneka Tangan adalah salah satu alat bantu dalam pembelajaran secara visual, yang ukurannya berbeda-beda. Boneka Tangan dalam penelitian ini adalah boneka tangan biasa yang telah dikembangkan, yakni memiliki dua sisi depan belakang yang berbeda karakter, yang kemudian disebut dengan boneka tangan karakter ganda.

### 3. Bahasa Ekspresif

Bahasa ekspresif adalah bahasa lisan dimana mimik, intonasi dan gerakan tubuh dapat bercampur menjadi satu untuk mendukung komunikasi yang

---

<sup>7</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), h. 164.

<sup>8</sup> Takdiroatun Musfiroh, *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan dan Ketenaga Perguruan Tinggi, 2005), h. 115.



dilakukan.<sup>9</sup> Berbahasa ekspresif adalah bahasa yang mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatic, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan.<sup>10</sup> Dalam penelitian ini peneliti fokus pada perkembangan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun.

#### 4. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya.<sup>11</sup> Penelitian ini fokus pada anak usia 4-5 tahun, yang masuk dalam kategori masa *golden age*.

---

<sup>9</sup> Sri Widayati, *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Melalui Kegiatan Bermain Peran Makro Pada Kelompok A*, Vol. 5. No. 1. 2016. Diakses pada tanggal 02 September 2019 dari situs: <https://www.google.com/search?q=jurnal+pengertian+bahasa+ekspresif>.

<sup>10</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Dan kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, Bab IV Standar Isi.

<sup>11</sup> Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Kelas Awal SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm.14.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media salah satu alat penyampai pesan yang memiliki banyak manfaa jika mampu diimplementasikan dengan baik, media yang diimplementasikan untuk pembelajaran disebut dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media juga merupakan alat komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengan termaksud teknologi perangkat keras. Hakikatnya media pembelajaran sebagai alat penyampai informasi dari sumber pesan diteruskan kepada yang menerima pesan. Pesan atau informasi yang disampaikan adalah bahan ajar mengenai pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran atau sejumlah masalah yang telah dirumuskan sehingga dalam proses pembelajarannya diperlukan media sebagai subsistem pembelajarannya.<sup>1</sup>

Media pembelajaran adalah segala yang menyangkut dengan *software* dan *hardware* yang digunakan untuk menyampaikan isi materi dari sumber

---

<sup>1</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia, 2017), h. 214-215.

pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajaran sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif dan menyenangkan.<sup>2</sup>

Adapun defenisi lain mengenai media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Peralatan tersebut dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kemampuan tingkat perkembangannya serta tujuan pembelajaran.<sup>3</sup>

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi atau penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indra juga terhadap pemahaman isi pembelajaran. Pembelajaran yang belajar lewat mendengarkan saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya ingatan bertahan tentang pembelajaran, dibandingkan dengan pelajaran yang belajar lewat melihat, atauppp melihat sekaligus mendengarkan. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa pelajar kedalam suasana senang maupun

---

<sup>2</sup> Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 4.

<sup>3</sup> Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), h.7.

gembira, dimana ada keterlibatan emosional dan mental.<sup>4</sup> Adapun fungsi media diantaranya:

- a. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. media merupakan alat bantu yang dapat mempermudah, memperjelas dan mepercepat penyampaian pesan kepada para siswa sehingga inti dari materi pembelajaran dapat secara utuh disampaikan kepada siswa.
- b. Sebagai komponen dari subsistem pembelajaran.
- c. Sebagai pengarah dalam pembelajaran.
- d. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa.
- e. Membangkitkan hasil dan proses pembelajaran.
- f. Mengurangi terjadinya verbalisme.
- g. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.<sup>5</sup>

### 3. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Terdapat tiga ciri-ciri dari media pembelajaran, diantaranya:

#### a. Ciri Fiktasif

Ciri ini seperti kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, merekomendasikan dan mengkonstruksi suatu peristiwa atau objek.

#### b. Ciri Manipulatif

---

<sup>4</sup> Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 7.

<sup>5</sup> Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran...*, h. 216-217.



Transpormasi suatu objek atau kejadian dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian lebih karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan atau pemotongan bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran, sehingga dapat mengubah sikap siswa ke arah yang tidak diinginkan.

c. Ciri Distributif

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenal kejadian itu.<sup>6</sup>

Selain ketiga ciri-ciri media diatas, pendapat lain mengenai ciri-ciri media, adalah sebagai berikut:

- a. Bersifat material. Media selalu memiliki bentuk fisik atau elemen visual, audio, atau karakteristik yang mempermudah anak untuk belajar.
- b. Bersifat interaktif. Media pembelajaran bersifat interaktif jika media tersebut memberi peluang kepada anak untuk terlibat secara fisik, intelektual, dan mental dalam mempelajari materi dengan lebih mudah dan cepat.

---

<sup>6</sup> Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran...*, h. 220-221. Dikutip dari Gerlach dan Ely, 1971.

- c. Bersifat *reusable*. Media pembelajaran yang bersifat *reusable* atau dapat digunakan kembali. Media tersebut dapat terus digunakan beberapa lama, selama belum terjadi perubahan yang signifikan terhadap proses pembelajaran.
- d. Bersifat edukatif. Media tersebut berfungsi membantu anak memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Media berciri edukatif mampu membantu pengajar menyampaikan materi pembelajaran dan menunjang kualitas dan efektivitas pembelajaran.
- e. Bersifat eksploratif. Media berciri eksploratif membantu anak mengeksplorasi materi pembelajaran yang sedang dipelajari dengan mengoptimalkan panca inderanya.
- f. Bersifat replikatif. Media pembelajaran juga bisa dari replica suatu objek. Misalnya media foto sawah untuk pembelajaran mengenai padi. Foto tersebut disebut media replika karena anak-anak tidak langsung datang ke sawah, namun dengan media foto tersebut anak diajarkan mengenali tanaman padi.<sup>7</sup>

#### 4. Prinsip Media Pembelajaran

Dalam menentukan media pembelajaran, terdapat beberapa prinsip sebagai acuan untuk mengoptimalkan pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran, diantaranya:

---

<sup>7</sup> Putri Kumala Dewi dan Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*, (Malang: UB pres, 2018), h.16-17.

- a. Efektivitas. Ketepatangunaan dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.
- b. Relevansi. Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi, potensi perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia dalam pembelajaran.
- c. Efisien. Memperhatikan bahan media pembelajaran tersebut murah atau hemat biaya namun dapat menyampaikan inti dari pembelajaran atau pesan yang ingin disampaikan.
- d. Dapat digunakan. Media pembelajaran yang dipilih harus dapat digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran.
- e. Kontekstual. Media yang digunakan harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa.

Selain prinsip-prinsip diatas, terdapat 7 prinsip lainnya yang juga perlu dipertimbangkan dalam media pembelajaran, diantaranya; a. *visible* (mudah dilihat), b. *interesting* (menarik), c. *simple* (sederhana), d. *useful* (bermanfaat bagi pelajar), e. *Accurate* (benar dan tepat sasaran), f. *Legitimate* (sah dan masuk akal), g. *structured* (tersusun secara baik dan runtun).<sup>8</sup>

## 5. Pemilihan dan Pengembangan Media Pembelajaran

Ada beberapa tahap yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, diantaranya:

---

<sup>8</sup> Asrorul Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*, (Jember: Pustaka Abadi, 2016), h. 47.

- a. Menentukan media pembelajaran berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran atau kompetensi pembelajaran yang akan dicapai.
- b. Mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan anak.
- c. Mendesain penggunaannya dan tahapan penggunaan, sehingga menjadi proses yang utuh dalam pembelajaran.
- d. Mengevaluasi penggunaan media pembelajaran sebagai bahan umpan balik dari efektivitas dan efisiensi media pembelajaran.

Terdapat tiga komponen yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

- a. **Komponen Tujuan**  
Pemilihan penggunaan media pembelajaran mendapat prioritas pertama adalah mempertimbangkan aspek tujuan. Apakah tujuan untuk *audience* secara individual atau klasikal.
- b. **Komponen Karakteristik Media Pembelajaran**  
Setiap media memiliki karakteristik tertentu, baik dari segi keandalannya, cara pembuatannya dan cara penggunaannya.

c. Komponen kesesuaian

Komponen kesesuaian yang perlu diperhatikan ialah, kesesuaian rencana kegiatan, sasaran belajar, tingkat keterbacaan media, situasi serta kondisi dan objektivitas.<sup>9</sup>

Kriteria khusus lainnya dalam pemilihan media pembelajaran dapat dirumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dari *Acces, Cost, Technology, Interactivity, Organization, dan Novelty*. Kriteria tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut: a) akses, kemudahan akses mengenai ketersediaan media, mudah dan dapat dimanfaatkan oleh anak b) biaya, banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan, media pembelajaran yang canggih cenderung lebih mahal, namun biaya harus menjadi pertimbangan dengan aspek manfaat c) teknologi, banyak hal yang harus dipertimbangkan dalam penggunaan media teknologi seperti, apakah teknisnya tersedia, mudahkan penggunaannya, ketersediaan aliran listrik dan lainnya d) interaktif, media yang baik adalah media yang memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas e) organisasi, dukungan organisasi juga penting dalam mendukung ketersediaan sarana dan sumber belajar f) novelty, keterbaruan dari media yang dipilih sebab media yang lebih baru biasanya lebih baik dan menarik perhatian anak.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran...*, h.222-224.

<sup>10</sup> Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 18-20.

## B. Boneka Tangan

### 1. Pengertian Boneka Tangan

Boneka tangan adalah boneka yang digerakkan oleh tangan. Media boneka tangan cukup populer untuk kalangan anak-anak karena anak-anak terbiasa bermain boneka. Boneka tangan dimainkan dengan menggunakan tangan dan biasa digunakan oleh anak-anak sebagai mainan.<sup>11</sup>

Boneka tangan adalah boneka yang terbuat dari kain yang dibentuk menyerupai wajah dan bentuk tubuh dari berbagai bentuk dengan berbagai macam jenis sifat, yang dimainkan dengan menggunakan tangan dan digerakkan menggunakan jari-jari tangan.<sup>12</sup>

Media Boneka Tangan adalah suatu media tiruan binatang yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan dari bawah boneka tersebut.<sup>13</sup>

Ahli lainnya mengemukakan bahwa boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala.<sup>14</sup>

<sup>11</sup> Sudjana N dan Rivai, *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), h. 188.

<sup>12</sup> Takdiroatun Musfiroh, *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*, ( Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan dan Ketenaga Perguruan Tinggi, 2005), h. 115.

<sup>13</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002), h. 188.

<sup>14</sup> Gunarti, Winda, dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h.15.



Boneka tangan adalah boneka yang sering digunakan oleh anak-anak sebagai mainan, digerakan menggunakan tangan yang didukung jari-jari tangan dan terbuat dari kain yang dibentuk mewakili dari tokoh dan sifat dalam cerita.

## 2. Jenis-jenis Boneka

Boneka dapat diklasifikasikan menjadi lima jenis yaitu:

- a. Boneka Jari, merupakan boneka yang dimainkan dengan menggunakan jari tangan.
- b. Boneka tangan, merupakan boneka yang dimainkan menggunakan tangan.
- c. Boneka tali (marionet) digerakan melalui tali yang menghubungkan tangan, kepala dan kaki.
- d. Boneka bayang-bayang (shadow puppet) merupakan boneka yang dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayangnya.<sup>15</sup>

## 3. Manfaat Boneka Tangan

Terdapat beberapa manfaat media boneka tangan yang diantaranya:

- a. Tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya, dan persiapan yang terlalu rumit.
- b. Tidak banyak memakan tempat, panggung sandiwara boneka dapat dibuat cukup kecil dan sederhana.
- c. Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi pemakainya.

---

<sup>15</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), h.33.

- d. Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira.<sup>16</sup>

Selain manfaat boneka tangan yang telah disebutkan diatas, manfaat lain mengenai boneka tangan diantaranya; a) melatih komunikasi anak b) membantu anak untuk bersosialisasi c) mengasah daya imajinasi anak d) menumbuhkan kecerdasan bahasa anak dan e) melatih konsentrasi anak.<sup>17</sup>

#### 4. Langkah-Langkah Menggunakan Media Boneka Tangan

Langkah-langkah yang perlu dipersiapkan dalam menggunakan boneka tangan saat bercerita dalam pembelajaran, agar tercapainya tujuan dengan baik diantaranya; a) rumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, dengan demikian akan dapat diketahui apakah tepat penggunaan boneka tangan untuk kegiatan pembelajaran b) buatlah naskah atau scenario sandiwara boneka tangan dengan jelas dan terarah c) hendaknya diselingi nyanyian agar menarik perhatian penonton dan penonton diajak untuk ikut bernyanyi bersama-sama d) permainan boneka ini hendaknya jangan lama-lama e) isi cerita sesuai dengan umur dan daya imajinasi anak f) selesai permainan hendaknya berdiskusi tentang peran yang telah dilaksanakan.<sup>18</sup>

Langkah-langkah lainnya yang perlu diperhatikan saat bercerita dengan boneka tangan, diantaranya:

<sup>16</sup> Takdiroatun Musfiroh, *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*, ( Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan dan Ketenaga Perguruan Tinggi, 2005), h. 22.

<sup>17</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), h. 73.

<sup>18</sup> Resti Lupita Sari, Skripsi, dalam (Kurniatai,2005 : 78) h.34.

- a. Pilihlah boneka tangan yang ukurannya sesuai dengan tangan pembawa cerita. Ukuran besar kecilnya boneka akan mempengaruhi cerita.
- b. Mulailah dengan lagu atau permainan pembuka. Boneka tidak perlu digunakan terlebih dahulu saat pembukaan.
- c. Sebutkan judul cerita dan perkenalkan tokoh, sembari menggunakan boneka tangan bergatian.
- d. Lebih baik hanya menggunakan dua boneka tangan dalam satu cerita, agar anak fokus dan penyampai cerita juga tidak terlihat sibuk mengganti boneka.
- e. Sesekali boneka yang sedang berdialog, diarahkan ke anak yang terlihat sangat tertarik. Ini memberikan kesan anda menghargai anak yang sangat antusias dengan cerita yang dibawakan.
- f. Akhiri cerita dengan boneka tangan ini, sembari memberikan kesempatan anak untuk berinteraksi langsung dengan boneka yang anda gunakan (disentuh, dibelai, digunakan sebentar oleh anak).<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Wiwik Puspita, *Ayah Bunda Bacakan Aku Cerita*, (Surabaya: Cipta Media Edukasi, 2017), h.91.

## C. Metode Bercerita

### 1. Pengertian Bercerita

Bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang rekaan belaka dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain.<sup>20</sup>

Kegiatan bercerita sering disebut dengan istilah *storytelling* atau *narration* yang berarti menyampaikan cerita secara lisan kepada pendengar tapi terkadang tanpa kegiatan membaca ataupun menggunakan buku cerita. Sebaliknya *story reading* atau membaca cerita menggunakan buku, kadang tanpa mempertimbangkan interaksi ekstratekstual selama membaca, dalam bahasa Indonesia dikenal juga istilah penceritaan yaitu penyampaian cerita kepada pendengar atau membacakannya kepada pendengar.<sup>21</sup>

Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng untuk didengarkan dengan rasa tertarik dan senang.<sup>22</sup> Pendapat lain mengatakan bahwa

“ Storytelling is a child-centered activity that meets the entertainment needs of

---

<sup>20</sup> Siti Kasinah, “Interaksi Ekstratekstual Dalam Proses Bercerita Kepada Anak Usia Dini”. *International Journal of Child and Gender Studies*, Vol. 1, No.1, Maret 2015, h. 99. Dikutip dari Bahtiar S Bachir, 2005:10

<sup>21</sup> Siti Kasinah, *Interaksi Ekstratekstual...*, h. 100. Dikutip dari Abdul Aziz A.M, 2008, 9.

<sup>22</sup> Siti Kasinah, *Interaksi Ekstratekstual...*, h. 100. Dikutip dari Sabil Risaldy, 2014, 74.

the child.” Menurut mereka bercerita adalah suatu kegiatan yang berpusat pada anak untuk memenuhi kebutuhan anak akan hiburan dan kesenangan.<sup>23</sup>

Bercerita menjadi satu media untuk menyampaikan nilai-nilai yang terdapat dalam masyarakat. Seorang pendongeng yang baik akan menjadikan cerita menjadi suatu hal yang menarik dan hidup untuk dapat dinikmati oleh anak-anak.<sup>24</sup>

## 2. Manfaat Bercerita

*Storytelling* atau bercerita berfungsi dan bermanfaat bagi pengembangan anak terutama pengembangan kemampuan berbahasa. Pendapat lain dijelaskan bahwa penceritaan memiliki beberapa fungsi yaitu; a) Melatih daya konsentrasi anak, b) Melatih mengungkapkan daya pikir, c) Menambah pengetahuan dan keterampilan anak dalam mengkomunikasikan isi gambar atau cerita, d) Melatih menghubungkan isi gambar sesuai dengan imajinasi anak, e) Melatih mengungkapkan imajinasi anak, g) Melatih anak berkomunikasi secara lisan, dan h) Menambah kosa kata dalam berbahasa.<sup>25</sup>

Pendapat lain yang dikemukakan oleh ahli lainnya, kegiatan bercerita memiliki banyak fungsi atau manfaat, di antaranya; a) Meningkatkan keterampilan berbicara anak, b) Meningkatkan kemampuan berbahasa anak, dengan

<sup>23</sup> Siti Kasinah, “Interaksi Ekstratekstual Dalam Proses Bercerita Kepada Anak Usia Dini”. *International Journal of Child and Gender Studies*, Vol. 1, No.1, Maret 2015, h. 100. Dikutip dari Triantafillia Natsiopoulou, Mimis Souliotis & Argyris G. Kyridis, 2006.

<sup>24</sup> Moeslichaton, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 26.

<sup>25</sup> Siti Kasinah, “Interaksi Ekstratekstual Dalam Proses Bercerita Kepada Anak Usia Dini”. *International Journal of Child and Gender Studies*, Vol. 1, No.1, Maret 2015, h. 101. Dikutip dari Moeslichatoen 2004: 45.

mendengarkan struktur kalimat, c) Membantu menenangkan jiwa anak, d) Meningkatkan minat baca, e) Mengembangkan keterampilan berpikir, f) Meningkatkan keterampilan problem solving, g) Merangsang imajinasi dan kreativitas, h) Mengembangkan kecerdasan emosional anak, i) Memperkenalkan nilai-nilai moral, J) Memperkenalkan ide-ide baru, k) Mengalami budaya lain, l) Meningkatkan relaksasi jiwa dan raga, dan m) Meningkatkan ikatan emosi dengan orangtua, guru, atau penutur.<sup>26</sup>

Mendongeng, membacakan cerita dapat menjadi langkah awal untuk menumbuhkan minat baca anak. Setelah tertarik pada berbagai dongeng, diharapkan anak mulai menumbuhkan ketertarikannya pada buku. Diawali dengan buku-buku dongeng yang sering didengarkannya, kemudian meluas pada buku-buku sains, agama dan sebagainya.<sup>27</sup>

Bercerita dapat memberi pengaruh yang baik bagi perkembangan anak, adapun pengaruh tersebut antara lain:

- a. Mengomunikasikan nilai-nilai budaya.
- b. Mengomunikasikan nilai-nilai sosial.
- c. Mengomunikasikan nilai-nilai keagamaan.
- d. Menanamkan etos kerja, etos waktu, etos alam.
- e. Membantu mengembangkan fantasi anak.

---

<sup>26</sup> Siti Kasinah, Siti Kasinah, "Interaksi Ekstratekstual Dalam Proses Bercerita Kepada Anak Usia Dini". *International Journal of Child and Gender Studies*, Vol. 1, No.1, Maret 2015, h. 101.

<sup>27</sup> Wiwik Puspita, *Ayah Bunda Bacakan Aku Cerita*, (Surabaya: Cipta Media Edukasi, 2017), h. 82.



f. Membantu mengembangkan dimensi kognitif anak.

g. Membantu mengembangkan dimensi bahasa anak.<sup>28</sup>

Manfaat lain dari bercerita, diantaranya; a) membangun kelekatan emosi antara orangtua (pendidik) dengan ana. b) media penyampai pesan moral dan keagamaan tanpa kesan menggurui. c) meningkatkan imajinasi dan kreatifitas anak. d) mengembangkan kemampuan berfikir kritis pada anak. e) meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak. f) mendengarkan cerita mampu menjadi wahana rekreasi jiwa yang sangat indah bagi anak. g) memperkaya wawasan anak tentang tokoh cerita, dan pengetahuan suatu tempat yang ada dalam cerita. h) menambah kepercayaan diri dan keberanian anak untuk tampil. i) menjadi metode yang ampuh untuk menarik perhatian anak didik, dan menambah semangat belajar. j) membantu orangtua (pendidik) meletakkan dasar watak dan karakter mulia anak.<sup>29</sup>

### 3. Teknik Bercerita

Ada beberapa cara dalam menyampaikan sebuah cerita, yaitu:

- a. Secara lisan dengan memperhatikan gerakan setiap tokoh dalam sebuah cerita dan mempraktekkannya ketika sedang memaparkan cerita tersebut. Cara ini dianjurkan untuk anak di bawah 4 tahun.
- b. Dengan menggunakan kaset . cara ini cocok untuk anak usia 5-13.
- c. Dengan menggunakan video atau film. Cara ini cocok untuk anak usia di atas

<sup>28</sup> Moeslichaton, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 26.

<sup>29</sup> Wiwik Puspita, *Ayah Bund...*, h. 86.

8 tahun.

- d. Cerita-cerita dalam bentuk tulisan dan gambar, untuk anak yang sudah bisa membaca.<sup>30</sup>

Sejalan dengan pendapat di atas, ahli lain mengemukakan beberapa macam teknik dalam membawakan cerita, diantaranya; a) Membaca langsung dari buku cerita, b) Bercerita menggunakan ilustrasi gambar dari buku, c) Menceritakan dongeng, d) Bercerita dengan menggunakan papan panel , e) Bercerita dengan menggunakan boneka, f) Dramatisasi suatu cerita, g) Bercerita sambil memainkan jari-jari tangan.<sup>31</sup>

Ada berbagai macam teknik mendongeng antara lain; membaca langsung dari buku cerita, menggunakan ilustrasi suatu buku sambil meneruskan bercerita, menceritakan dongeng, bercerita dengan menggunakan papan flannel, bercerita dengan menggunakan boneka, bercerita melalui permainan peran, bercerita dari majalah bergambar, bercerita melalui filmstrip, cerita melalui lagu, cerita melalui rekaman audio.<sup>32</sup>

#### 4. Metode Penyampaian Cerita

- a. Tempat Bercerita

Bercerita tidak hanya dilakukan didalam kelas, guru bisa melakukan kegiatan bercerita diluar kelas yang dianggap baik oleh guru, agar siswa dapat

---

<sup>30</sup> Siti kasinah , “Interaksi Ekstratekstual Dalam Proses Bercerita Kepada Anak Usia Dini”. *International Journal of Child and Gender Studies*, Vol. 1, No.1, Maret 2015, h. 118. Dikutip dari Muhammad Said Mursi,2006.

<sup>31</sup> Siti kasinah , *Interaksi Ekstratekstual...*, h. 103. Dikutip dari Moeslichatoen, 1996.

<sup>32</sup> Moeslichaton , *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 27.

duduk dan mendengarkan cerita. Jika kondisi memungkinkan dianjurkan kepada guru agar membawa anak keluar kelas. Bisa di halaman sekolah, teras kelas, bawah pohon, sebelah dinding, atau tempat lainnya yang memungkinkan untuk menjadi tempat guru bercerita selain hanya membatsi anak didalam kelas.

b. Posisi Duduk

Sebelum guru memulai bercerita, hendaknya memposisikan anak didik pada posisi yang tepat untuk mendengarkan cerita. Selanjutnya guru tidak langsung duduk pada awal bercerita tetapi memulainya dengan berdiri, lalu berjalan ke tempat duduk setelah sedikit bercerita. Kemudian guru bercerita, selama bercerita guru hendaknya tidak hanya duduk di tempat duduknya, namun terus bergerak, berdiri, mengubah posisi gerakan sesuai isi dan alur dan jalannya cerita.

c. Bahasa cerita

Bahasa dalam bercerita menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak. Menggunakan bahasa yang lebih tinggi dari gaya bahasa anak sehari-hari, namun tetap lebih ringan dibandingkan gaya bahasa cerita dalam buku, namun tetap dengan catatan mudah dipahami anak, dalam bercerita guru hendaknya menggunakan kata-kata dan ungkapan yang pendek dan baru tapi mudah diingat dan dekat dengan anak. Seperti ungkapan Kelinci 'keras kepala'. Guru dapat menjelaskannya dengan kata 'yang kepalanya gunduk'. Ia akan mengatakan, 'kelinci yang keras kepala yang kepalanya gundul' dengan memberi kata baru

yang disertai penjelasan arti akan memberikan makna yang jelas pada anak untuk mudah dipahami yang membuat berkesan membekas pada anak.<sup>33</sup>

#### d. Intonasi Guru

Permulaan bercerita guru hendaknya memulai dengan suara tenang, dilanjutkan dengan mulai mengeraskan sedikit demi sedikit. Perubahan naik turunnya suara harus sesuai dengan cerita. Ketika cerita yang disampaikan guru mulai sampai pada konflik cerita ia harus menyampaikan cerita dengan suara ditekan yang bertujuan dapat menarik perhatian anak-anak. Hal ini juga akan memberikan gambaran pada anak-anak untuk menemukan klimaksnya. Para ahli pendidikan berpendapat bahwa besarnya perhatian anak akan bertambah pada saat konflik dalam cerita mulai berkembang dan mereka akan merasa lega ketika cerita mulai sampai pada klimaksnya. Maka hendaknya guru menyampaikan setiap peristiwa dalam cerita dengan cara yang meyakinkan yang dapat membuat siswa penasaran hingga tiba saat klimaks. Ketika guru menyampaikan klimaks, ia harus menjiwai setiap ungkapan dan intonasi suara sampai akhir cerita.<sup>34</sup>

#### e. Pemunculan Tokoh-Tokoh

Ketika mempersiapkan cerita, guru harus mempelajari atau mendalami dulu tokoh-tokohnya, agar dapat memunculkannya secara hidup didepan keluarga, dengan demikian diharapkan guru dapat menjelaskan peristiwanya dengan jelas tanpa gemeteran atau ragu-ragu. Dalam bercerita guru juga harus dapat menggambarkan setiap tokoh dengan gambaran yang sesungguhnya dan

<sup>33</sup> Abdul Aziz Abdul Majid, *Mendidik dengan Cerita*, (Bandung: Remaja Rosdakrya, 2002), h.47.

<sup>34</sup> Abdul Aziz Abdul Majid, *Mendidik dengan...*, h.48-49.

memperlihatkan karakternya dalam cerita. Jangan sampai ia menggambarkan seorang raja dengan gambaran pelayan, tokoh tentara yang pemberani dengan tentara penakut, atau orang yang baik dan bersungguh-sungguh dengan orang yang malas dan susah. Atau ayah yang penyayang dengan yang angkuh. Atau singa yang buas dengan singa jinak. Boleh jadi, satu cerita disampaikan oleh dua orang yang berbeda, tapi hanya salah satunya yang berhasil.

f. Penampakan Emosi

Jika situasi menunjukkan rasa kasihan, marah, kecewaan, protes dan lainnya guru hendaknya menunjukkan rasa emosi tersebut melalui intonasi dan kerut wajah. Jika guru ingin memperlihatkan emosi yang sebaliknya, maka guru hendaknya menunjukkan ekspresi yang sebaliknya juga, bahagia, tersenyum dan lain sebagainya. Namun jika guru menunjukkan ekspresi yang yang tidak sesuai dengan emosi dari cerita, maka itu ialah kesalah yang besar.

g. Peniruan Suara

Sebagian orang ada yang mampu menirukan beberapa jenis suara hewan tertentu, seperti suara harimau, kucing, ayam, anjing, kelinci, jangkrik. Juga beberapa suara alam tertentu, seperti angin, sungai dan lainnya. Tetapi, kebanyakan guru merasa malu melakukan hal tersebut merupakan perbuatan tercela. Padahal seorang guru dengan tugas yang diembannya harusnya mampu melakukan hal tersebut untuk dapat menyampaikan isi cerita lebih baik.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Abdul Aziz Abdul Majid, *Mendidik dengan...*, h. 50-52.

#### h. Penguasaan terhadap Siswa yang tidak Serius

Ketika proses bercerita berlangsung, mungkin guru akan menukan anak yang mengabaikan cerita, atau mulai terlihat bosan dengan isi cerita. Pada saat hal tersebut terjadi, guru tidak boleh memotong atau memberhentikan proses bercerita yang berlangsung untuk memperingati anak tersebut, tetapi guru dapat dengan menghampirinya, menarik tangannya dan menduduki kembali anak di tempat duduknya, atau membiarkannya berdiri disamping guru. Bias juga dengan menyebut nama siswa misalnya Ibrahim dan melihatnya dengan pandangan tajam. Penyebutan nama anak atau memandangnya dengan pandangan tajam saat bercerita hal tersebut cukup memperlihatkan kepada anak bahwa guru sedang memperhatikannya dan mengetahui hal yang sedang ia lakukan, biasanya hal ini bisa menarik perhatian anak untuk kembali ke cerita.

#### i. Menghindari Ucapan Spontan

Guru seringkali mengucapkan kalimat-kalimat spontan ketika sedang menbercerita suatu peristiwa. Seperti, seseorang mengucapkan sesuatu dalam sebuah kisah, terus menanyakan ditengah cerita “Apa namanya? Lalu...” dan seterusnya. Kebiasaan ini tidak baik karena bisa memutuskan rangkaian isi yang ada dalam cerita.<sup>36</sup>

### D. Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak

#### 1. Pengertian Perkembangan Bahasa

Perkembangan Bahasa seiring dengan perkembangan kognitif dan saling melengkapi. Bahasa terdiri dari system aturan, seperti morfologi, sintaksis,

<sup>36</sup> Abdul Aziz Abdul Majid, *Mendidik Dengan...*, h. 50-54.



semantik, fonologi, leksikal, dan pragmatik, sehingga bisa mengetahui perubahan-perubahan apa saja yang terjadi pada sistem aturan tersebut pada usia tahap/usia tertentu. Sangat sedikit yang bisa diketahui mengenai perkembangan kemampuan sintaksis anak, lebih-lebih mengenai perkembangan semantisnya.<sup>37</sup>

Perkembangan bahasa meliputi :

- a. Perkembangan fonologis, berkaitan dengan penguasaan system suara/bunyi.
- b. Perkembangan morfologis, berkaitan dengan penguasaan pembentukan kata-kata.
- c. Perkembangan sintaksis, berkaitan dengan penguasaan tata bahasa.
- d. Perkembangan leksikal, berkaitan dengan penguasaan dan perluasan kekayaan kata-kata serta pengetahuan mengenai arti kata-kata.
- e. Perkembangan semantis, berkaitan dengan penguasaan arti bahasa.
- f. Perkembangan pragmatik, berkaitan dengan penguasaan aturan-aturan berbicara.<sup>38</sup>

## 2. Defenisi Bahasa Ekspresif

Berbicara termasuk dalam kemampuan bahasa ekspresif. Bromley menyatakan kemampuan berbicara merupakan suatu ungkapan dalam bentuk kata-kata, ada yang bersifat reseptif (dimengerti dan diterima) maupun ekspresif (dinyatakan). Contoh bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan dengan orang lain. Gordon dan Browne dalam Dhieni

<sup>37</sup> Christiana Hari Soetjningsih, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Prenada, 2012), h. 203.

<sup>38</sup> Christiana Hari Soetjningsih, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Prenada, 2012) dalam (Monks dkk : 2001), h. 203-204.

menambahkan bahwa penguasaan berbahasa ekspresif adalah semakin seringnya anak menyatakan keinginan, kebutuhan, pikiran dan perasaan kepada orang lain secara lisan.<sup>39</sup>

Kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun menurut Steinberg dan Gleason termasuk dalam perkembangan kombinatori dimana anak sudah mampu berbicara secara teratur dan terstruktur, pembicaraannya dapat dipahami oleh orang lain dan anak sanggup merespon baik positif maupun negatif atas pembicaraan lawan bicaranya. Hal ini sesuai dengan Sugono yang menyatakan bahwa bahasa lisan atau bahasa ekspresif adalah bahasa yang dihasilkan dengan menggunakan alat ucap (*Organ Of Speech*) dengan fonem sebagai unsur dasarnya. Bahasa lisan mencakup aspek lafal, tata bahasa (bentuk kata dan susunan kalimat), dan kosakata.<sup>40</sup>

Menurut Vygotsky mulanya bahasa dan pikiran anak berbeda, kemudian perlahan sesuai tahap perkembangan mentalnya, bahasa dan pikiran menyatu sehingga bahasa merupakan ungkapan dari pikiran. Anak secara alami belajar bahasa dari interaksinya dengan orang lain untuk berkomunikasi, yaitu menyatakan pikiran dan inginnnya dan memahami pikiran dan keinginan orang lain. Oleh karena itu belajar bahasa yang paling efektif ialah dengan bergaul dan berkomunikasi dengan orang lain.<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup> Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2006), h.19.

<sup>40</sup> Suhartono, *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), h.53.

<sup>41</sup> Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), h.171.

Ditambahkan oleh Montessori dalam Suyadi ketika anak “belajar” bahasa melalui interaksi orang dewasa, anak-anak tidak hanya “mempelajari” redaksi kata dan kalimat, melainkan juga struktur kata dan kalimat itu sendiri.

Pola perkembangan bahasa anak sebagian besar hanya bisa diperoleh anak melalui interaksi juga percakapan maupun dialog dengan orang dewasa. Pengembangan bahasa yang terbaik adalah ketika anak bertindak sebagai rekan percakapan dan masuk kedalam pembicaraan atau dialog yang sebenarnya. Bahasa merupakan sarana yang sangat penting dalam kehidupan anak maka perlu dikembangkan pada anak didik sejak usia Taman Kanak-Kanak.<sup>42</sup>

Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, sesuai dengan tahapan usia dan karakteristik perkembangannya. Bahasa merupakan alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain yang sekaligus berfungsi untuk memahami pikiran dan perasaan orang lain. Menggunakan bahasa anak dapat mengomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran, maupun perasaannya pada orang lain.<sup>43</sup>

Bahasa sebagai sarana kegiatan berkomunikasi memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai ungkapan hasil pemikiran seseorang kepada orang lain agar dapat dipahami. Departemen Pendidikan Nasional mengenai fungsi pengembangan kemampuan bahasa pada anak usia 4-5 tahun antara lain sebagai berikut:

---

<sup>42</sup> Suyadi, *Psikologi Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2010), h.97

<sup>43</sup> Ni Komang Utariani, I Komang Sudarma, Mutiara Magta, “Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Jari untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak TK Kelompok A”, *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 2 No. 1 Tahun 2014.

- a. Sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungannya.
- b. Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak.
- c. Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak.
- d. Sebagai alat untuk mengembangkan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain.
- e. Bahasa dapat berupa bahasa lisan, yaitu bahasa yang dihasilkan dengan menggunakan alat ucap (*organ of speech*) dengan ponom sebagai unsur dasarnya.<sup>44</sup>

### 3. Fungsi Bahasa

Fungsi bahasa antara lain sebagai berikut:

- a. Fungsi instrumental, bahasa dapat memperlancarkan anak untuk memenuhi kepuasan dari apa yang diinginkan dan untuk mengekspresikan keinginan, atau disebut juga dengan fungsi “saya ingin”
- b. Fungsi pengatur, bahasa membuat anak dapat mengontrol perilaku orang lain, atau sering disebut dengan fungsi “kerjakan itu”
- c. Fungsi interpersonal, bahasa digunakan untuk berinteraksi dengan yang lainnya dalam dunia sosial anak, yang disebut juga dengan fungsi “saya dan kamu”
- d. Fungsi pribadi, anak mengekspresikan pandangannya yang unik, sikap dan perasaan melalui bahasa.
- e. Fungsi heuristic, anak menggunakan bahasa untuk menjelajahi dan memahami lingkungannya atau fungsi “ceritakan padaku mengapa”

---

<sup>44</sup> Depdiknas, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Universitas Terbuka), h.75.

- f. Fungsi imaginasi, bahasa memperlancar anak untuk lari dari realitas dan masuk dalam dunia yang dibuatnya atau disebut fungsi “mari pura-pura”
- g. Fungsi informative, anak mengkombinasikan informasi baru melalui bahasa, karena itu disebut dengan “saya mempunyai sesuatu untuk diceritakan padamu”.<sup>45</sup>

#### 4. Perkembangan Bahasa Ekspresif Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun

Perkembangan bahasa anak usia dini berada pada fase praoperasional. Pada fase ini bahasa anak mulai tumbuh dan berkembang mengikuti pola berpikir menggunakan simbol-simbol yang mewakili suatu objek dan simbol-simbol itu dapat berupa mimik, gambar, citra atau bahasa. Perkembangan bahasa pada fase ini anak telah mampu memikirkan sesuatu objek tanpa kehadiran objek itu, serta mampu memikirkan masa lampauya. Guru berperan untuk memotivasi anak untuk mengatur daya nalar anak agar terarah dengan baik. Saat pembelajaran bahasa guru dapat membangkitkan emosional dan daya estetika anak dengan gerak mimik, bermain boneka tangan, pantomime dan lain-lain.<sup>46</sup>

Berbicara bukanlah sekedar pengucapan kata atau bunyi, tetapi merupakan suatu alat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan atau mengkomunikasikan pikiran, ide maupun perasaan. Ada dua tipe perkembangan berbicara anak: 1) *Egocentric Speech* terjadi ketika anak berusia 2-3 tahun, dimana anak berbicara kepada dirinya sendiri (monologi). perkembangan

<sup>45</sup> Christiana Hari Soetjiningsih, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Prenada, 2014), h. 203-204. Dikutip dari Halliday, dalam Hetherington dan Parke:1998.

<sup>46</sup>Mustakim, *Peranan Cerita dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK*, (Jakarta: Depdiknas,2005), h.29.

berbicara anak dalam hal ini sangat berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya, 2) *Socializeed Speech*, perkembangan berbicara tipe ini terjadi ketika anak berinteraksi dengan temannya ataupun lingkungannya, hal ini berfungsi untuk mengembangkan adaptasi sosial anak. Berkenaan dengan hal tersebut, terdapat 5 bentuk *socialized speech* yaitu a) saling tukar informasi untuk tujuan bersama, b) penilaian terhadap ucapan atau tingkah laku orang lain, c) perintah, permintaan, ancaman, d) pertanyaan dan e) jawaban.<sup>47</sup>

Pengembangan bahasa mencakup perwujudan suasana untuk mengembangkan kematangan bahasa dalam konteks bermain.<sup>48</sup>

**Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan kemampuan bahasa ekspresif usia 4-5 Tahun.**<sup>49</sup>

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator
Mengekspresikan bahasa	Berkomunikasi yang mencakup kemampuan bertanya, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulang kalimat sederhana.</li> <li>2. Bertanya dengan kalimat yang benar.</li> <li>3. Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan.</li> <li>4. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb).</li> <li>5. Menyebutkan kata-kata yang dikenal.</li> <li>6. Mengutarakan pendapat kepada orang lain.</li> <li>7. Menyatakan alasan terhadap</li> </ol>

<sup>47</sup>Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2006), h.3.

<sup>48</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, No. 146 Tahun, *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, Struktur Kurikulum.

<sup>49</sup> Peraturan Menteri Dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014., *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Standar Isi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.



	bentuk coretan.	sesuatu yang diinginkan atau tidak setuju. 8. Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar. 9. Memperkaya pembendaharaan kata. 10. Berpartisipasi dalam percakapan.
--	-----------------	--

(sumber: Peraturan Menteri Dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014,, Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Standar Isi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.)



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian Pengembangan

##### 1. Jenis Penelitian

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah jenis penelitian model *Research and Development* (R & D). Metode penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>1</sup>

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat digunakan di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Metode Penelitian dan Pengembangan banyak digunakan pada bidang-bidang Ilmu Alam dan Teknik. Namun demikian metode penelitian dan pengembangan bisa juga digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen dan lain-lain.<sup>2</sup>

---

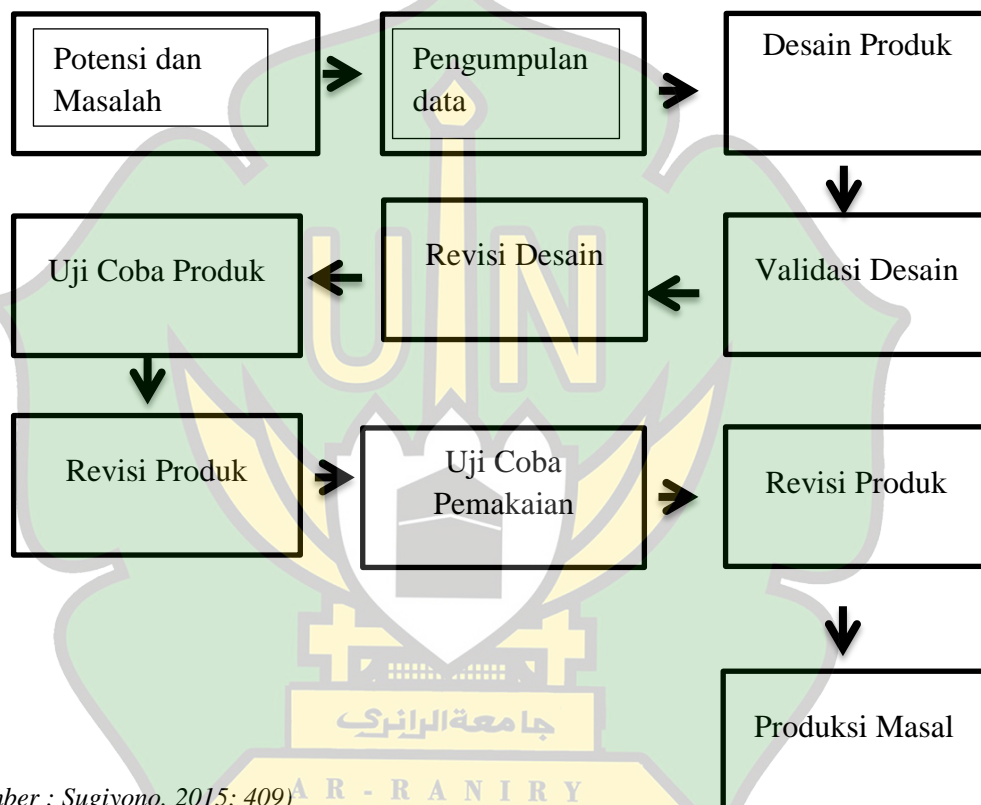
<sup>1</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 407.

<sup>2</sup> Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan...*, h. 407-408.

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan dalam model Borg and Gall terdiri dari 10 tahap.<sup>3</sup> Sebagaimana pada gambar 3.1 dibawah.

**Gambar 3.1** Langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development* (R&D)



(Sumber : Sugiyono, 2015: 409)

Prosedur penelitian dan pengembangan produk media boneka tangan karakter ganda dibatasi hanya sampai 7 dari 10 tahap, karena keterbatasan waktu dan biaya dari pada saat proses penelitian. Pembatasan ini dilakukan mengacu pada pernyataan Borg and Gall : *“if you plan to do an R&D project for a thesis or dissertation, you should keep these caution in mind. It is best to undertake a small*

<sup>3</sup> Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan...*, h. 409.

*scale project that involves a limited amount of original instructional design also, unless you have substantial financial resource, you will need to avoid instructional media, such as film and synchronised slide tape. Another way to scale down the project is to limit development to just a few steps of the R&D cycle.* Jika anda berencana menggunakan projek R&D untuk tesis atau disertasi, anda harus mengingatnya, yang terbaik untuk melakukan projek kecil yang rumit melibatkan sejumlah terbatas desain pembelajaran asli juga, kecuali jika anda memiliki sumber daya keuangan yang besar, anda akan perlu menghindari media pembelajaran, seperti film dan pita slide yang disinkronkan. Cara lain untuk mengurangi proyek adalah dengan membatasi pengembangan hanya beberapa langkah dari siklus penelitian dan pengembangan”.<sup>4</sup> Prosedur penelitian dan pengembangan menurut Bord and Gall dapat dilakukan dengan langkah yang lebih sederhana menjadi 5 langkah utama atau 7.<sup>5</sup> Dalam penelitian ini, hanya mengambil 7 tahap yang digunakan dalam penelitian. Adapun tahap-tahap prosedur yang dilakukan peneliti yaitu:

### **1. Potensi dan Masalah**

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah ialah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Masalah juga

---

<sup>4</sup>Meredith D. Gall, Joyce P. Gall, Walter R. Borg, *Educational Research An Introduction*, (New York: Longman), h. 572.

<sup>5</sup>Tim Puslitjaknov, *Metode Penelitian Pengembangan*, (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h.1.

dapat dijadikan potensi apabila kita dapat mendayagunakannya.<sup>6</sup> Peneliti melihat adanya potensi terhadap perkembangan media boneka yang sangat pesat untuk anak-anak. Perkembangan boneka dengan beragam jenis dan ukuran tidak asing lagi bagi anak-anak. Perkembangan tersebut merupakan potensi yang bisa kita manfaatkan untuk dunia pendidikan. Karena boneka bisa menjadi media untuk bermain sambil belajar bagi anak-anak. Salah satu jenis boneka yang disenangi dan bisa dimainkan anak ialah boneka tangan. Boneka tangan bisa menjadi media bagi orang dewasa untuk menstimulus perkembangan bahasa ekspresif anak melalui bercerita.

Berdasarkan potensi diatas, peneliti menemukan suatu masalah, yaitu penggunaan media dalam kehidupan sehari hari bagi anak masih kurang bervariasi, terutama kurangnya pemanfaatan boneka tangan sebagai media pembelajaran. Orang dewasa mengalami kesulitan saat bercerita menggunakan boneka tangan karena mereka merasa direpotkan pada saat proses pergantian dari boneka satu ke boneka lainnya yang karakternya terdapat dalam cerita. Sehingga media pembelajaran yang sering digunakan masih sederhana seperti krayon untuk mewarnai, origami, dan media sederhana lainnya. Media-media tersebut kurang efektif dalam menstimulus perkembangan anak terutama perkembangan bahasa ekspresif. Masalah yang sama tidak hanya peneliti temukan pada satu tempat, namun juga tempat-tempat lain dari berbagai kota yang berbeda seperti yang peneliti jelaskan pada bagian penelitian terdahulu.

---

<sup>6</sup> Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan...*, h. 409.

## 2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara factual dan *up to date*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan data atau informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk tahap selanjutnya yaitu rancangan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Peneliti melakukan pengumpulan data dan informasi secara bertahap sebagai berikut:

- a. Mencari buku serta referensi lainnya terkait dengan media pembelajaran.
- b. Mencari buku dan referensi lainnya mengenai boneka tangan.
- c. Mengumpulkan informasi mengenai perkembangan bahasa ekspresif anak.
- d. Mencari penelitian-penelitian yang berhubungan dengan materi perkembangan bahasa ekspresif anak serta media terkait yang dapat dikembangkan untuk menjadi solusi permasalahan.
- e. Kisi-kisi mengenai instrumen penelitian tentang media yang akan dikembangkan dalam bentuk tabel.

## 3. Desain Produk Awal

Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R & D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan yang relevan dengan kebutuhan. Terdapat banyak produk-produk dalam pendidikan misalnya, metode mengajar, media pembelajaran, buku ajar, modul dan lainnya. Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan adalah berupa desain produk baru, yang lengkap dengan spesifikasinya.<sup>7</sup>

---



Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media boneka tangan karakter ganda ini adalah memodifikasi dari media boneka tangan yang sudah ada bukan membuat membuat boneka tangan baru, karena keterbatasan waktu dan biaya dalam penelitian. Adapun langkah-langkahnya yaitu: 1). Menentukan karakter boneka sesuai cerita, 2). Memilih 4 boneka tangan berbeda, 3). Memilih pasangan boneka yang digabungkan 4). Menggabungkan 2 boneka menjadi satu.

#### **4. Validasi Desain**

Validasi desain produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai produk, sehingga untuk selanjutnya diketahui kelemahan dan kekuatannya.<sup>8</sup> Penelitian ini melakukan validasi terhadap tenaga ahli yaitu dosen, yang terdiri dari ahli media dan materi.

#### **5. Revisi Desain**

Setelah desain produk, divalidasi oleh tenaga ahli dalam penelitian ini yaitu dosen, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba dengan cara memperbaiki produk. Yang bertugas memperbaiki produk adalah peneliti yang akan menghasilkan produk tersebut.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan...*, h. 413.

<sup>8</sup> Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan...*, h. 414.

<sup>9</sup> Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan...*, h. 414.

## 6. Uji Coba Produk

Dalam bidang pendidikan, desain produk bisa langsung diuji coba, setelah validasi dan revisi. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah produk tersebut efektif dan layak untuk digunakan.<sup>10</sup> Langkah yang dilakukan dalam uji coba produk boneka tangan yaitu: 1). Bercerita dengan menarik dan interaktif kepada anak-anak usia 4-5 tahun menggunakan boneka tangan, 2). Anak-anak mendengarkan cerita 3). peneliti melakukan *recalling* kepada anak tentang isi cerita 4). proses *recalling* direkam menggunakan alat bantu berupa *handphone* dari awal sampai akhir cerita untuk mengobservasi kemampuan perkembangan bahasa ekspresif anak.

## 7. Produk akhir

Tahap terakhir dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu produk akhir. Bila produk berupa media telah dinyatakan efektif dengan pengujian, maka produk tersebut dapat diterapkan.<sup>11</sup> Apabila produk media boneka tangan karakter ganda telah dinyatakan efektif dari hasil validasi dan uji coba, maka media boneka tangan karakter ganda dapat dipakai dalam proses belajar mengajar.

## C. Instrumen Pengumpulan Data

---

<sup>10</sup> Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan...*, h. 414-415.

<sup>11</sup> Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan...*, h. 426.

Instrumen pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui pengembangan produk yang berkualitas dan menggali apa yang dibutuhkan dari produk. Sebagai produk media yang memerlukan waktu dan biaya dalam pembuatan pengembangan produknya, peneliti membuat instrument pengumpulan data seperti yang sering digunakan peneliti lainnya yang terdapat dalam literature-literatur yang ada serta divalidasi oleh ahli dibidangnya.<sup>12</sup> Instrument pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan produk ini terdapat 3 tahap, yaitu:

### 1. Lembar validasi penilaian media pembelajaran

Lembar validasi penilaian media pembelajaran diisi oleh ahli media. Lembar penilaian digunakan untuk memvalidasi atau mengukur dan memperoleh data penelitian dari ahli media terhadap kualitas produk pengembangan media.

**Tabel 3.1 Lembar validasi desain media**

No	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Kualitas media boneka tangan karakter ganda sudah sesuai dengan kategori media AUD.					
2.	Kualitas daya tarik desain media boneka tangan karakter ganda menarik.					
3.	Kesesuaian media boneka tangan karakter ganda dengan tujuan pembelajaran.					
4.	Kesesuaian media boneka tangan karakter ganda dengan					

<sup>12</sup> Ahmad Rajafi, *Khazanah Islam (Perjumpaan kajian dengan ilmu sosial)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2012), h. 205.

	karakteristik anak.					
5.	Kesesuaian media boneka tangan karakter ganda dengan sumber belajar.					
6.	Media sesuai dengan kemampuan dan tahap usia anak.					
7.	Media boneka tangan karakter ganda sesuai dengan fungsi media					
8.	Bahan pembuatan media boneka tangan karakter ganda aman dan tidak berbahaya bagi anak					
9.	Media boneka tangan karakter ganda dapat digunakan dalam waktu relatif lama.					
10.	Jenis, ukuran dan warna sesuai dengan karakteristik anak usia dini.					
11.	Keserasian ukuran media, warna tulisan dan gambar bagi anak usia dini.					

(Sumber: disadur Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, 2016)

## 2. Lembar validasi penilaian materi

Lembar validasi materi dinilai oleh dosen ahli materi. Tanggapan/ penilaian terhadap materi yang menyangkut media pembelajaran.

**Tabel 3.2 Lembar validasi materi**

No	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Materi yang disajikan dalam media boneka tangan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu menstimulus perkembangan bahasa ekspresif pada anak.*					
2.	Kesesuaian materi media boneka tangan karakter ganda dengan tingkat usia perkembangan anak (4-5).					
3.	Materi yang ditampilkan dalam media boneka tangan karakter ganda					

	sesuai dengan judul cerita.					
4.	Materi ditampilkan dengan tampilan yang menarik.					
5.	Mampu melatih anak dalam berbahasa ekspresif dengan baik dan benar khususnya usia 4-5 tahun.					
6.	Materi yang disajikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari.					
7.	Materi dapat meningkatkan perkembangan bicara awal anak usia 4-5 tahun.					
8.	Level bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan bahasa awal anak.**					

(Sumber: disadur dari \*Wiwik Puspita, Ayah Bunda Bacakan Aku Cerita dan \*\*Siti Kasinah Interaksi Ekstratekstual Dalam Proses Bercerita Kepada Anak Usia Dini". *International Journal of Child and Gender Studies*, 2004)

### 3. Lembar observasi anak

Lembar observasi pada anak digunakan untuk mengetahui perkembangan bahasa ekspresif anak pada saat penggunaan media.

**Tabel 3.3 Lembar Observasi Penilaian perkembangan Bahasa Ekspresif anak**

No.	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Menceritakan kembali cerita/ dongeng yang pernah didengar					
2.	Menceritakan kembali peran dan watak tokoh dalam cerita					
3.	Menceritakan kembali isi cerita sesuai alur cerita.					
4.	Menceritakan makna dari cerita					
5.	Mengucapkan kata-kata baru dari cerita					
6.	Memberi pertanyaan sesuai isi diskusi dalam cerita					
7.	Menjawab pertanyaan sesuai isi cerita					
8.	Membantu menjawab pertanyaan teman					

(sumber: Disadur dari Permendikbud No.137)

#### D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber lainnya terkumpul.<sup>13</sup> Teknik analisis data dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang ditanyakan sebelumnya. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh peneliti dari penilaian dan masukan tim ahli validasi mengenai lembar validasi materi dan media, juga validasi instrument observasi untuk mengukur respon anak terhadap media. Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan yang digunakan untuk teknik analisis data dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Rumusan menghitung presentase kelayakan dengan skala likert

Lembar validasi dinilai oleh tim ahli dengan menggunakan skor penilaian sesuai kategori yang telah ditentukan.

**Tabel 3.4 Skala Penilaian Likert**

Skor	Kriteria
5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Kurang setuju
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

(sumber: Sugiono,2015)

<sup>13</sup> Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan...*, h. 207.



Data yang diperoleh dari lembar validasi yang telah dinilai oleh tim ahli, kemudian dihitung menggunakan rumusan sebagai berikut;

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

(sumber: Sugiono, 2012)

Keterangan :

Mmax = Skor maksimal tiap aspek penilaian

$\sum M$  = Jumlah skor tiap aspek penilaian

X = Presentase

Interpretasi hasil analisis penilaian dapat dilihat pada dibawah ini yaitu, sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Skala Kelayakan Validasi Tim Ahli<sup>14</sup>**

Presentase	Kriteria	Nilai Konversi
81-100%	Tidak Layak	5
61-80%	Kurang Layak	4
41-60%	Layak	3
21-40%	Sangat Layak	2
0-20%		1

(Sumber: Ajat Rukajat, 2018)<sup>15</sup>

## 2. Rumusan menghitung presentase respon anak dengan Skala Guttman

<sup>14</sup> Mulia Diana, Netriwati, Fraulein Intan Sari, *Modul Pembelajaran Matematika Bernuansa Islami dengan Pendekatan Inkuiri*, *Jurnal Matematika*, 2018. Diakses 2 Maret 2018 dari situs: <http://ejournal.raden.ac.id/index.php/desimal/index>.

<sup>15</sup> Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kualitatif (quantitative research approach)*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2018), h. 10.

Skala Guttman digunakan untuk menghitung presentasi respon anak terhadap media untuk menstimulus perkembangan bahasa ekspresif dengan menggunakan lembar observasi yang telah divalidasi sebelumnya oleh tim ahli. Penilaian respon anak diukur menggunakan skor penilaian sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Skala Penilaian Guttman**

Skor	Kriteria
0	Setuju
1	Tidak setuju

(Sumber: Sugiono, 2015)

Data yang diperoleh dari penilaian lembar observasi kemudian dianalisis menggunakan rumusan berikut:

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

(Sumber: Sugiono, 2012)<sup>16</sup>

Keterangan:

P = Presentase skor yang dicari

F = Jumlah jawaban yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

**Tabel 3.6 Skala Penilaian Lembar Observasi Respon Anak Terhadap Media Untuk Menstimulus Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Tahun**

Skor	Kriteria
$P > 75 \%$	Layak
$P \leq 75 \%$	Tidak Layak

(sumber: Hamid Darmaji, 2011)<sup>17</sup>

<sup>16</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 305.

<sup>17</sup> Hamid Darmaji, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 109.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dalam penelitian ini mengadaptasi model *Borg and Gall* untuk menghasilkan produk baru berupa media yaitu boneka tangan karakter ganda sebagai media baru dalam pembelajaran untuk menstimulus perkembangan bahasa ekspresif pada anak. Keefektifan produk diuji melalui uji validasi kepada tim ahli yang kemudian dilanjutkan dengan dilakukan uji coba kepada anak usia 4-5 tahun. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menghasilkan produk baru berupa media boneka tangan karakter ganda ialah menggunakan langkah- langkah yang diadaptasi dari model *Bord and Gall*, adapun langkahnya sebagai berikut :

##### 1. Potensi dan Masalah

Penelitian ini memiliki potensi terhadap pengembangan media pembelajaran, yang berdasarkan informasi yang dikumpulkan masih kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi anak, terutama media yang dapat menstimulus perkembangan bahasa ekspresif anak. Kurangnya media yang dapat menstimulus tersebut membuat kurang optimalnya perkembangan bahasa anak terutama bahasa ekspresif. Berdasarkan potensi dan masalah tersebut memberikan ide baru bagi peneliti untuk melakukan pengembangan terhadap media

pembelajaran boneka tangan menjadi media yang lebih menarik dan bervariasi yaitu media boneka tangan karakter ganda.

## **2. Pengumpulan Data**

Peneliti melakukan pengumpulan data mengenai perkembangan bahasa ekspresif anak, media yang sering digunakan di sekolah maupun orang dewasa dirumah. Peneliti juga melakukan pengumpulan data berupa studi pustaka terkait media pembelajaran juga proses perkembangan bahasa ekspresif anak.

Pengumpulan data pada penelitian ini memiliki dua langkah, yaitu: studi lapangan yang dilakukan dengan cara mengobservasi awal untuk mengetahui perkembangan bahasa anak juga media yang digunakan sehari-hari untuk kebutuhan pengembangan media. Selanjutnya, peneliti juga melakukan pengumpulan data dengan cara mengumpulkan informasi berupa teori dan materi-materi yang berkaitan dengan media pembelajaran, perkembangan bahasa ekspresif pada anak, data-data tersebut diperoleh dari berbagai sumber seperti buku dan jurnal.

## **3. Desain Produk Awal**

Pada tahap ini, peneliti merancang produk awal media boneka tangan karakter ganda. Proses perancangan media memiliki keterkaitan dengan rancangan materi yang terdapat pada cerita. Proses pada rancangan media, ialah memilih boneka sesuai dengan cerita, boneka yang digunakan ialah boneka yang sudah pernah ada namun dikembangkan dengan menjadikannya model baru, yakni menjadi media boneka tangan karakter ganda.

Pada proses rancangan cerita, isi cerita disesuaikan dengan media serta tahap perkembangan bahasa dan usia anak. Cerita yang dirancang juga memiliki pesan moral yang dapat diajarkan untuk anak-anak. Media boneka tangan karakter ganda dikembangkan oleh peneliti sendiri, begitu juga dengan cerita dirancang sendiri oleh peneliti. Desain produk awal media boneka tangan karakter ganda dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1 Desain Produk Awal Media Boneka Tangan Karakter Ganda**

Media Boneka Tangan Karakter Ganda	Keterangan
	Boneka tangan kodok sebelum digabungkan.
	Boneka tangan monyet dan bebek setelah digabungkan

#### 4. Validasi Desain

Validasi desain ada tahap untuk melakukan uji validasi dari produk yang dirancang kepada tim ahli. Validasi pada proses penelitian ini tidak hanya validasi untuk media dan materi, namun juga validasi instrument yang akan digunakan pada saat melakukan uji coba produk pada anak. Validasi instrument lembar observasi penelitian dilakukan satu kali kepada satu orang ahli. Pada validasi media dan materi dilakukan sebanyak dua kali kepada dua tim ahli, setelah

melakukan revisi dan penyempurnaan dari tahap validasi pertama dilanjutkan dengan tahap validasi kedua. Hasil validasi oleh tim ahli diantaranya :

**a. Validasi Produk Ahli Materi**

Produk yang telah diselesaikan kemudian divalidasi oleh tim ahli. Hasil validasi produk oleh tim ahli materi dituangkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Hasil Validasi oleh Ahli Materi**

No.	Indikator Penelitian	Validator		$\Sigma$	Rata-rata
		V1	V2		
1.	Materi yang disajikan dalam media boneka tangan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu menstimulus perkembangan bahasa ekspresif pada anak.	5	5	10	5
2.	Kesesuaian materi media boneka tangan karakter ganda dengan tingkat usia perkembangan anak (4-5).	5	5	10	5
3.	Materi yang ditampilkan dalam media boneka tangan karakter ganda sesuai dengan judul cerita.	4	5	9	4,5
4.	Materi ditampilkan dengan tampilan yang menarik.	5	5	9	4,5
5.	Mampu melatih anak dalam berbahasa ekspresif dengan baik dan benar khususnya usia 4-5 tahun.	4	4	9	4,5
6.	Materi yang disajikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari.	5	5	10	5
7.	Materi dapat meningkatkan perkembangan bicara awal anak usia 4-5 tahun.	5	4	9	4,5
8.	Level bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan bahasa awal anak.	5	4	9	4,5



<b>Total</b>	38	37	75	37,5
<b>Presentase</b>	93,7%			

$$x = \frac{37,5}{40} \times 100\% = 93,7\%$$

Berdasarkan hasil rata-rata validasi materi diperoleh nilai 93,7%. Nilai tersebut berdasarkan tabel kriteria penilaian menunjukkan bahwa materi sudah sangat layak untuk digunakan.

### b. Validasi Produk Ahli Media

Produk awal yang telah diselesaikan kemudian divalidasi oleh tim ahli media. Hasil validasi produk oleh tim ahli media dituangkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Validasi oleh Ahli Materi**

No.	Indikator Penelitian	Validator		Σ	Rata-rata
		V1	V2		
1.	Kualitas media boneka tangan karakter ganda sudah sesuai dengan kategori media AUD.	5	5	10	5
2.	Kualitas daya tarik desain media boneka tangan karakter ganda menarik.	5	5	10	5
3.	Kesesuaian media boneka tangan karakter ganda dengan tujuan pembelajaran.	5	5	10	5
4.	Kesesuaian media boneka tangan karakter ganda dengan karakteristik anak.	5	5	10	5
5.	Kesesuaian media boneka tangan karakter ganda dengan sumber belajar.	5	5	10	5
6.	Media sesuai dengan kemampuan dan tahap usia anak.	5	5	10	5
7.	Media boneka tangan karakter ganda sesuai dengan fungsi media	5	5	10	5
8.	Bahan pembuatan media boneka tangan karakter ganda aman dan	4	4	8	4

	tidak berbahaya bagi anak				
9.	Media boneka tangan karakter ganda dapat digunakan dalam waktu relatif lama.	5	4	10	5
10.	Jenis, ukuran dan warna sesuai dengan karakteristik anak usia dini.	4	5	8	4
11.	Keserasian ukuran media, warna tulisan dan gambar bagi anak usia dini.	4	4	8	4
<b>Total</b>		52	52	104	52
<b>Presentase</b>					94,5%

$$x = \frac{52}{55} \times 100\% = 94,5\%$$

Berdasarkan hasil rata-rata validasi media diperoleh nilai 94,5%. Nilai tersebut berdasarkan tabel kriteria penilaian menunjukkan bahwa materi sudah sangat layak untuk digunakan.

### c. Validasi Instrument Penelitian

Setelah produk selesai divalidasi oleh tim ahli kemudian produk diuji coba, namun sebelum dilakukan uji coba produk instrument yang akan digunakan pada saat uji coba hendanyak divalidasi terlebih dahulu oleh tim ahli. Hasil validasi instrument penilaian dituangkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Validasi oleh Ahli Materi**

No.	Indikator Penelitian	Validator	$\Sigma$	Rata-rata
1.	Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar	5	5	5
2.	Menceritakan kembali peran dan watak tokoh dalam cerita	5	5	5
3.	Menceritakan kembali isi cerita sesuai alur cerita.	5	5	5
4.	Menceritakan makna dari cerita	5	5	5
5.	Mengucapkan kata-kata baru dari cerita	4	4	4
6.	Memberi pertanyaan sesuai isi	4	4	4

	diskusi dalam cerita			
7.	Menjawab pertanyaan sesuai isi cerita	5	5	5
8.	Membantu menjawab pertanyaan teman	5	5	5
<b>Total</b>		38	38	38
<b>Presentase</b>		95%		

$$x = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

Berdasarkan hasil rata-rata validasi instrument penilaian diperoleh nilai 95%. Nilai tersebut berdasarkan tabel kriteria penilaian menunjukkan bahwa instrument sangat layak untuk digunakan.

### 5. Revisi Desain

Tahap revisi desain dalam penelitian ini ialah melakukan perbaikan berdasarkan komentar dan saran dari tim ahli mengenai materi cerita maupun media boneka tangan karakter ganda. Berdasarkan komentar dan saran tersebut peneliti melakukan perbaikan pada materi maupun produk. Adapun komentar dan saran yang diterima dari tim ahli sebagai berikut:

#### a. Ahli Materi

Saran dari ahli materi untuk revisi atau penambahan pada materi yaitu:

**Tabel. 4.5 Komentar dan Saran Ahli Materi Terhadap Cerita**

Nama Validator	Komentar dan Saran
Yuli Yana, S.Pd	Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan EYD
Rani Puspa Juwita, M.Pd	Tambah sinopsis cerita diawal dan tambahkan cover berdasarkan cerita.

## b. Ahli Media

Saran dari ahli media untuk revisi atau penambahan pada produk yaitu:

**Tabel 4.6 Komentar dan Saran Ahli Media Pembelajaran Boneka Tangan Karakter Ganda**

Nama Validator	Komentar dan Saran
Yuli Yana, S.Pd	Mengubah posisi boneka yang digabungkan sesuai isi cerita yang telah diperbaiki.

## 6. Uji Coba Produk

Penelitian ini melakukan uji coba produk pada anak usia 4-5 tahun dengan bercerita menggunakan produk media boneka tangan karakter ganda untuk melihat pengaruh produk dalam menstimulus perkembangan bahasa ekspresif anak. Uji coba produk dilakukan dua kali di dua tempat yang berbeda. Uji coba produk pertama dilakukan di desa Apha, Kecamatan Labuhanhaji, Kabupaten Aceh Selatan, dengan jumlah anak usia 4-5 tahun sebanyak 5 anak, adapun hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Hasil Penilaian Lembar Observasi Untuk Mengetahui Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak Pada Saat Bercerita Menggunakan Boneka Tangan Karakter Ganda di Desa Apha**

No.	Aspek yang Ingin Dikembangkan	Nilai Pengamatan	
		Tidak	Ya
		0	1
1.	Menceritakan kembali cerita/ dongeng yang pernah didengar	0	5
2.	Menceritakan kembali peran dan watak tokoh dalam cerita	1	4
3.	Menceritakan kembali isi cerita sesuai alur cerita.	1	4
4.	Menceritakan makna dari cerita	0	5
5.	Mengucapkan kata-kata baru dari cerita	1	4
6.	Memberi pertanyaan sesuai isi diskusi dalam cerita	2	3
7.	Menjawab pertanyaan sesuai isi cerita	0	5

8.	Membantu menjawab pertanyaan teman	0	5
<b>Frekuensi</b>		5	35
<b>Jumlah Skor</b>		0	35
<b>Total Skor</b>		35	
<b>Rata-rata</b>		4,3	
<b>Presentase</b>		87,5	
<b>Kriteria</b>		Layak	

$$P = \frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\%$$

Berdasarkan penelitian yang dilakukan kepada anak usia dini yang dijelaskan pada tabel diatas maka memperoleh hasil presentase dengan nilai 87,5% yang terdapat dalam kategori “layak”. Hasil uji coba menunjukkan anak-anak mampu menceritakan kembali cerita yang telah dibawakan, anak-anak mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita, mampu menceritakan cerita sesuai alur tanpa tertukar, dapat memahami dan mengambil pelajaran dari makna cerita, mampu mengucapkan ulang kata-kata baru yang ada dalam cerita, kemudian ketika diberi pertanyaan, anak-anak mampu menjawabnya sesuai isi pertanyaan, serta anak mampu membantu menjawab pertanyaan dari teman sebaya.

Uji coba produk selanjutnya dilakukan pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Safiatuddin Aceh Besar, dengan jumlah 8 orang anak, adapun hasil uji coba produk tersebut sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Hasil Penilaian Lembar Observasi Untuk Mengetahui Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak Pada Saat Bercerita Menggunakan Boneka Tangan Karakter Ganda di PAUD Safiatuddin**

No.	Aspek yang Ingin Dikembangkan	Nilai Pengamatan	
		Tidak	Ya
		0	1
1.	Menceritakan kembali cerita/ dongeng yang pernah	3	6

	didengar		
2.	Menceritakan kembali peran dan watak tokoh dalam cerita	0	8
3.	Menceritakan kembali isi cerita sesuai alur cerita.	3	5
4.	Menceritakan makna dari cerita	0	8
5.	Mengucapkan kata-kata baru dari cerita	4	4
6.	Memberi pertanyaan sesuai isi diskusi dalam cerita	0	8
7.	Menjawab pertanyaan sesuai isi cerita	0	8
8.	Membantu menjawab pertanyaan teman	0	8
<b>Frekuensi</b>		7	55
<b>Jumlah Skor</b>		0	55
<b>Total Skor</b>		55	
<b>Rata-rata</b>		6,8	
<b>Presentase</b>		85%	
<b>Kriteria</b>		Layak	

$$P = \frac{55}{64} \times 100\% = 85\%$$

Berdasarkan penelitian yang dilakukan kepada anak usia dini yang dijelaskan pada tabel diatas maka memperoleh hasil presentase dengan nilai 85% yang terdapat dalam kategori “layak”. Hasil uji coba menunjukkan, ketika peneliti meminta anak menceritakan cerita ulang anak-anak mampu menceritakan kembali cerita yang telah diceritakan, anak-anak mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita, mampu menceritakan cerita sesuai alur tanpa tertukar, dapat memahami dan mengambil pelajaran dari makna cerita, mampu mengucapkan ulang kata-kata baru yang ada dalam cerita, kemudian ketika peneliti memberi pertanyaan, anak-anak mampu menjawabnya sesuai isi pertanyaan, serta anak mampu membantu menjawab pertanyaan dari teman sebaya.

Hasil uji coba yang dilakukan pada dua tembat ini disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan dari produk media boneka tangan karakter ganda ini







layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media belajar yang dapat menstimulus perkembangan bahasa ekspresif anak.

### 7. Revisi Produk Awal

Setelah komentar dan saran dari tim ahli diterima, selanjutnya saran tersebut dijadikan acuan oleh peneliti untuk merevisi produk awal agar mendapat hasil yang lebih baik. Saran yang diterima merupakan masukan yang terkait dengan media untuk mengasilkan produk boneka tangan karakter ganda yang lebih baik. Hasil revisi produk awal ini menjadi ukuran bahwa produk dikatakan valid maupun sangat layak untuk digunakan, setelah sebelumnya melalui rangkaian uji coba. Gambar dibawah merupakan media boneka tangan karakter ganda sebelum dan sesudah revisi.

**Tabel 4.9 Media Boneka Tangan Karakter Ganda Sebelum dan Sesudah Revisi**

No.	Poin yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Mengganti pasangan boneka yang digabungkan (sapi dipasangkan dengan bebek)		
2.	Mengganti pasangan boneka yang digabungkan (monyet dipasangkan dengan bebek)		

## B. Pembahasan

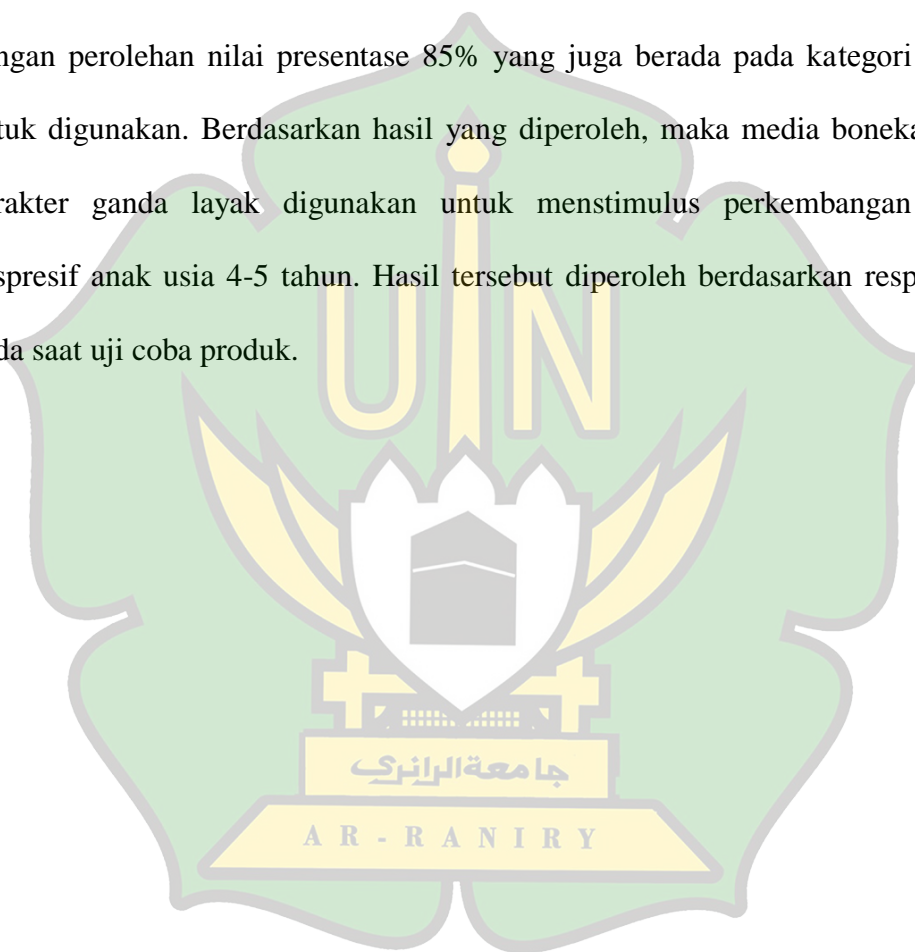
Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran yaitu media boneka tangan karakter ganda yang diharapkan dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh guru maupun orang dewasa lainnya untuk menstimulus perkembangan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang lebih dikenal dengan R&D (*Research & Development*) dengan model *Borg and Gall* yang diadaptasi menjadi tujuh tahap. Salah satu bagian dari tahap penelitian ini adalah melakukan validasi kepada tim ahli sebelum uji coba produk dilakukan. Berikut merupakan hasil validasi oleh tim ahli:

- a. Hasil validasi materi memperoleh nilai rata-rata 37,5 dengan hasil nilai presentase 93,7% dan berdasarkan kriteria penilaian masuk dalam kategori “sangat layak”
- b. Hasil validasi media memperoleh nilai rata-rata 52 dengan hasil nilai presentase 94,5% dan berdasarkan kriteria penilaian masuk dalam kategori “sangat layak”
- c. Hasil Validasi Lembar Instrument Observasi memperoleh nilai rata-rata 38 dengan hasil nilai presentase 95% dan berdasarkan kriteria penilaian masuk dalam kategori “sangat layak”

Berdasarkan rumusan kelayakan hasil penelitian dari keseluruhan lembar validasi diatas telah diperoleh nilai  $X > 84\%$  yang menunjukkan kriteria sangat layak

untuk digunakan.<sup>1</sup> Tahap selanjutnya uji coba produk, setelah desain direvisi atau perbaikan, peneliti selanjutnya melakukan uji coba produk kepada anak 4-5 tahun di dua tempat, yaitu di Desa Apha, Kecamatan Labuhanhaji, Kabupaten Aceh Selatan dengan perolehan nilai presentase 87,5% yang berada pada kategori “layak” untuk digunakan dan uji coba kedua di PAUD Safiatuddin Aceh Besar dengan perolehan nilai presentase 85% yang juga berada pada kategori “layak” untuk digunakan. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka media boneka tangan karakter ganda layak digunakan untuk menstimulus perkembangan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun. Hasil tersebut diperoleh berdasarkan respon anak pada saat uji coba produk.



---

<sup>1</sup> Mulia Diana, Netriwati, Fraulein Intan Sari, *Modul Pembelajaran Matematika Bernuansa Islami dengan Pendekatan Inkuiri*, *Jurnal Matematika*, (2018) <http://ejournal.raden.ac.id/index.php/desimal/index>. (diakses 2 Maret 2018).

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan boneka tangan karakter ganda untuk menstimulus perkembangan bahasa ekspresif anak usia dini, dapat diperoleh kesimpulan bahwasannya:

1. Pengembangan media boneka tangan karakter ganda untuk menstimulus perkembangan bahasa ekspresif anak usia dini memiliki nilai hasil uji kalayakan oleh tim ahli validasi. Berdasarkan ahli materi, mendapatkan nilai dengan skor presentase 93,7% yang terdapat dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan. Hasil selanjutnya, berdasarkan ahli media memperoleh nilai dengan skor 94,5% yang terdapat dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan. Hasil validasi terakhir yaitu lembar instrument observasi yang juga memperoleh nilai dengan skor 95% yang terdapat dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan. Hasil validasi menunjukkan ketiga produk sangat layak untuk digunakan pada anak.
2. Penelitian dan pengembangan terhadap media boneka tangan karakter ganda setelah dilakukan uji coba sebanyak dua kali pada dua tempat yang berbeda yang pertama, pada anak usia 4-5 tahun didesa Apha, Kecamatan Labuhanhaji, Kabupaten Aceh Selatan, memperoleh hasil presentase dengan nilai 87,5%. Selanjutnya pada tempat kedua, uji coba dilakukan di PAUD Safiatuddin Aceh Besar dengan hasil nilai presentase 85%. Kedua hasil nilai tersebut berada pada kategori “layak” untuk digunakan. Kedua

hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk media boneka tangan karakter ganda adalah media pembelajaran yang dapat menstimulus perkembangan bahasa ekspresif anak.

## **B. Saran**

Terdapat beberapa saran sebagai upaya lebih lanjut mengenai penelitian dan pengembangan media boneka tangan karakter ganda agar dapat digunakan, sebagai upaya untuk menstimulus perkembangan bahasa ekspresif anak usia dini, adapun saran tersebut antara lain:

### **1. Bagi penulis**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian berikutnya. Penulis juga dapat mengembangkan media boneka tangan karakter ganda dengan jenis hewan-hewan lainnya dan cerita yang berbeda.

### **2. Bagi guru dan orang dewasa lainnya**

Dapat menjadikan media alternatif untuk menstimulus perkembangan bahasa ekspresif anak disekolah bagi guru maupun dirumah bagi orang dewasa lainnya.

### **3. Bagi Sekolah**

Media pembelajaran menjadi salah satu hal penting dalam proses belajar, sehingga diharapkan pihak sekolah dapat memfasilitasi dan mendukung pengembangan media pembelajaran terutama untuk menstimulus perkembangan bahasa ekspresif anak agar dapat berkembang sesuai tahapan usianya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz Abdul Majid. 2002. *Mendidik Dengan Cerita*. Bandung: Remaja Rosdakrya.
- Ahmad Rajafi. 2012. *Khazanah Islam (Perjumpaan kajian dengan ilmu sosial)*, Yogyakarta: Deepublish.
- Ajat Rukajat. 2010. *Pendekatan Penelitian Kualitatif (quantitative research approach)*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Annisa Wilis Cahyaningtyas. 2018. “Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Berbasis *Quantum Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri Depok”, *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Bella Dina Arifa. 2014. *Peningkatan Keterampilan Bercerita Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Role Playing Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Chris Dukes dan Maggie Smith. 2010. *Cara Mengembangkan Keterampilan Berkomunikasi Dan Bahasa Pada Anak Prasekolah*. London: Indeks.
- Cristiana Hari Soetjiningsih. 2012. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenada
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Diah Ayu Widowati. 2016. *Pengaruh penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas II B SDN Margoyasan Yogyakarta. Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Melisa Eka Susanti. 2018. “Upaya Dalam Pengembangan Bahasa Ekspresif Melalui Metode Bercerita Pada AUD di TK Assalam 2 Pulau Singkep Bandar Lampung”. *Skripsi*. Lampung: Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung.
- Meredith D. Gall, dkk. *Educational Research An Introduction*,. New York: Longman.
- Tim Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional,
- Moeslichaton. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.



- Mulia Diana, Netriwati, Fraulein Intan Sari. 2018. *Modul Pembelajaran Matematika Bernuansa Islami dengan Pendekatan Inkuiri*, *Jurnal Matematika*, <http://ejournal.raden.ac.id/index.php/desimal/index>.
- Mustakim. 2005. *Peran Cerita dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurbiana Dheini. 2006. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ni Komang Utariani dkk. 2004. "Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Jari untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak TK Kelompok A". *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesa*. Vol.2. No. 1.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.146 Tahun 2014. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Struktur Kurikulum.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014, Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Bab IV Standar Isi.
- Pudi. 2014. "Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Peserta Didik Kelas III MIS Awaluddin". *Skripsi*. Pontianak: Universitas Tanjungpura. I R Y
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia.
- Resi Lupita Sari. 2005. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok B1 di TK Aba Dukuh Gedongkiwo". *Skripsi*. Yogyakarta.
- Siti Kasinah. 2015. "Interaksi Ekstratekstual Dalam Proses Bercerita Kepada Anak Usia Dini". *International Journal of Child and Gender Studies*. Vol.1. No.1.
- Sri Widayati. 2016. "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Melalui Kegiatan Bermain Peran Makro pada Kelompok A". *Jurnal*. Vol.5. No.1.

- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suhartono. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Dasar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Wiwik Puspita. 2017. *Ayah Bunda Bacakan Aku Cerita*. Surabaya: Cipta Media Edukasi.



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**NOMOR: 6260/Un.08/FTK/Kp.07.6/08/2020**

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

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

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan. 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/Krnk.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 : 21 Juli 2020
- MEMUTUSKAN**
- PERTAMA** : Menunjukkan Saudara :  
 1. Dra. Jamaliah Hasballah, MA  
 2. Dewi Fitriani, M.Ed  
 Sebagai Pembimbing Pertama  
 Sebagai Pembimbing Kedua
- Untuk membimbing Skripsi  
 Nama : Diana Putri  
 NIM : 160210023  
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Boneka Tangan Karakter Ganda Untuk Menstimulus Perkembangan Bahasa Ekspresif.
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2019 No. 025.04.2.423925/2019 Tanggal 12 November 2019;
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil 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  
 Pada tanggal : 06 Agustus 2020  
 An. Rektor  
 Dekan,

  
**Muslim 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.



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

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

Nomor : B-66/Un.08/FTK.1/TL.00/01/2021

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,  
Kepala PAUD Al-Ikhlas

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

Nama/NIM : **DIANA PUTRI / 160210023**  
Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Alamat sekarang : Gampoeng Rukoh Kecamatan Syiah Kuala Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Boneka Tangan Karakter Ganda untuk Menstimulus Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak**

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

Banda Aceh, 04 Januari 2021  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan,

A R - R A N I R Y



Berlaku sampai : 04 Juni 2021

Dr. M. Chalis, M.Ag.





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**  
 Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
 Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-966/Un.08/Kp.PIAUD/01/2021  
 Lamp : 1 Lembar  
 Hal : *Permohonan Uji Coba Pengembangan Media*

Kepada Yth,  
 Bapak/Ibu Kepala Sekolah PAUD Safiatuddin

di-  
 Aceh Besar

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswa, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Bapak/Ibu Kepala Sekolah PAUD Safiatuddin Aceh Besar untuk memberi izin kepada mahasiswi:

Nama : Diana Putri  
 NIM : 160210023  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Boneka Tangan Karakter Ganda untuk Menstimulus Bahasa Ekspresif  
 Kegiatan : Uji Coba Pengembangan Media Boneka Tangan Karakter Ganda  
 Tempat : Sekolah: PAUD Safiatuddin

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan Kerjasama Bapak/Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 06 Januari 2021  
 Ketua Prodi PIAUD

*Jamaliah Hasballah*  
 Jamaliah Hasballah



YAYASAN PEUDONG ACEH  
PAUD SAFIATUDDIN

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

**SURAT KETERANGAN SUDAH MELAKUKAN PENELITIAN**

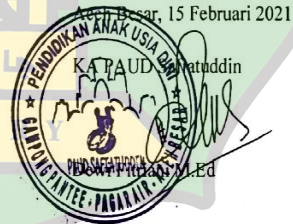
No: YPA.16/15/02/2021

Kepala sekolah PAUD Safiatuddin menerangkan bahwa :

Nama : Diana Putri  
NIM : 160210023  
Semester : IX  
Prodi : PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Benar nama tersebut diatas telah melakukan penelitian di PAUD Safiatuddin Aceh Besar pada tanggal 12 Februari 2021, kami memberikan izin untuk mengadakan penelitian /pengumpulan data untuk menyusun karya ilmiah (skripsi) dengan judul "Pengembangan Media Boneka Tangan Karakter Ganda Untuk Menstimulus Bahasa Ekspresif".

Demikian surat ini kami keluarkan agar dapat dipergunakan semestinya.







**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**  
 Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
 Telp. 0651 8553020 : [www.tariyah.ar-raniry.ac.id](http://www.tariyah.ar-raniry.ac.id)

Nomor : B-937/Un.08/Kp.PIAUD/01/2021  
 Lamp : 1 Lembar  
 Hal : *Validasi Materi dan Media Dongeng*

Kepada Yth,  
 Validator

Yuli Yana, S. Pd

di-

Aceh Besar

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Dengan hormat, Ketua Prodi PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN AR-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Bapak/Ibu untuk melakukan validasi Materi dan Media Dongeng pada penelitian, Mahasiswi berikut:

Nama : Diana Putri  
 NIM : 160210023  
 Judul : Pengembangan Media Boneka Tangan Karakter  
 Ganda untuk Mestimulus Bahasa Expresif  
 Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, MA  
 Pembimbing II : Dewi Fitriani, M. Ed

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, Atas Kerjasama Bapak/Ibu kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 06 Januari 2021  
 An. Ketua Prodi PIAUD  
 Sekretaris Prodi PIAUD  
  
 Heliani Fajriah



KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
 Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
 Telp. 0651 8553020 : www.tariyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-935/Un.08/Kp.PIAUD/01/2021  
 Lamp : 1 Lembar  
 Hal : *Validasi Materi dan Media Dongeng*

Kepada Yth,  
 Validator

Siti Nurhidayah, S. Pd., M. Sc

di-

Banda Aceh

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Dengan hormat, Ketua Prodi PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN AR-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Bapak/Ibu untuk melakukan validasi Materi dan Media Dongeng pada penelitian, Mahasiswi berikut:

Nama : Diana Putri  
 NIM : 160210023  
 Judul : Pengembangan Media Boneka Tangan Karakter  
 Ganda untuk Mestimulus Bahasa Expresif  
 Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, MA  
 Pembimbing II : Dewi Fitriani, M. Ed

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, Atas Kerjasama Bapak/Ibu kami haturkan terima kasih.

Banda Aceh, 06 Januari 2021  
 An. Ketua Prodi PIAUD  
 Sekretaris Prodi PIAUD

Heliati Rajriah



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**  
 Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
 Telp. 0651 8553020 : [www.tariyah.ar-raniry.ac.id](http://www.tariyah.ar-raniry.ac.id)

Nomor : B-934/Un.08/Kp.PIAUD/01/2021  
 Lamp : 1 Lembar  
 Hal : *Validasi Materi Observasi*

Kepada Yth,  
 Validator

Rani Puspa Juwita M. Pd

di-

Banda Aceh

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Dengan hormat, Ketua Prodi PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN AR-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Bapak/Ibu untuk melakukan validasi materi observasi pada penelitian, Mahasiswi berikut:


Nama : Diana Putri  
 NIM : 160210023  
 Judul : Pengembangan Media Boneka Tangan Karakter  
 Ganda untuk Mestimulus Bahasa Ekspresif

Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, MA

Pembimbing II : Dewi Fitriani, M. Ed

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, Atas Kerjasama Bapak/Ibu kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 06 Januari 2021  
 An. Ketua Prodi PIAUD  
 Sekretaris Prodi PIAUD

  
 Heliati Fajriah

### LEMBAR VALIDASI DESAIN MEDIA

Judul Penulisan : Pengembangan Media Boneka Tangan Karakter Ganda Untuk Menstimulus Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak

Penulis : Diana Putri (160210023)

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Nama Validator : Siti Nurhidayah, S.Pd, M.Sc

Pekerjaan : CEO Kampung Dongeng Aceh

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan Bapak/Ibu terhadap penilaian media boneka tangan karakter ganda dengan nilai kriteria sebagai berikut:

- |                              |                       |
|------------------------------|-----------------------|
| 1. Sangat Tidak Setuju (STS) | 4. Setuju (S)         |
| 2. Tidak Setuju (TS)         | 5. Sangat Setuju (SS) |
| 3. Kurang Setuju (KS)        |                       |

No.	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Kualitas media boneka tangan karakter ganda sudah sesuai dengan kategori media AUD.					√
2.	Kualitas daya tarik desain media boneka tangan karakter ganda menarik.					√
3.	Kesesuaian media boneka tangan karakter ganda dengan tujuan pembelajaran.					√
4.	Kesesuaian media boneka tangan karakter ganda dengan karakteristik anak.					√
5.	Kesesuaian media boneka tangan karakter ganda dengan sumber belajar.					√

6.	Media sesuai dengan kemampuan dan tahap usia anak.					√
7.	Media boneka tangan karakter ganda sesuai dengan fungsi media					√
8.	Bahan pembuatan media boneka tangan karakter ganda aman dan tidak berbahaya bagi anak				√	
9.	Media boneka tangan karakter ganda dapat digunakan dalam waktu relatif lama.					√
10.	Jenis, ukuran dan warna sesuai dengan karakteristik anak usia dini.				√	
11.	Keserasian ukuran media, warna tulisan dan gambar bagi anak usia dini.				√	

Kesimpulan validasi/penilaian

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Media wayang tempel hijaiyah ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi.
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi.
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi.
4. Belum dapat digunakan.

Saran:

.....

.....

.....

A R - R A N I R Y

Banda Aceh, Januari 2021

Validator



(Siti Nurhidayah, S.Pd, M.Sc)



### LEMBAR VALIDASI MATERI

Judul Penulisan : Pengembangan Media Boneka Tangan Karakter Ganda Untuk Menstimulus Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak

Penulis : Diana Putri (160210023)

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Nama Validator : Siti Nurhidayah, S.Pd, M.Sc

Pekerjaan : Dosen

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan Bapak/Ibu terhadap penilaian media boneka tangan karakter ganda dengan nilai kriteria sebagai berikut:

- |                              |                       |
|------------------------------|-----------------------|
| 1. Sangat Tidak Setuju (STS) | 4. Setuju (S)         |
| 2. Tidak Setuju (TS)         | 5. Sangat Setuju (SS) |
| 3. Kurang Setuju (KS)        |                       |

No.	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Materi yang disajikan dalam media boneka tangan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu menstimulus perkembangan bahasa ekspresif pada anak.					√
2.	Kesesuaian materi media boneka tangan karakter ganda dengan tingkat usia perkembangan anak (4-5).					√
3.	Materi yang ditampilkan dalam media boneka tangan karakter ganda sesuai dengan judul cerita.				√	
4.	Materi ditampilkan dengan tampilan yang menarik.					√



5.	Mampu melatih anak dalam berbahasa eksprerif dengan baik dan benar khususnya usia 4-5 tahun.				√	
6.	Materi yang disajikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari.					√
7.	Materi dapat meningkatkan perkembangan bicara awal anak usia 4-5 tahun.					√
8.	Level bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan bahasa awal anak.					√

Kesimpulan validasi/penilaian

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

B. Media wayang tempel hijaiyah ini:

- ①. Dapat digunakan tanpa revisi.
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi.
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi.
4. Belum dapat digunakan.

Saran:

.....

.....

.....

Banda Aceh, Januari 2021

Validator



(Siti Nurhidayah, S.Pd, M.Sc)

### LEMBAR VALIDASI DESAIN MEDIA

Judul Penulisan : Pengembangan Media Boneka Tangan Karakter Ganda Untuk Menstimulus Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak

Penulis : Diana Putri (160210023)

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Nama Validator : Yuli Yana, S.Pd.

Pekerjaan : Guru PAUD dan Pendongeng

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan Bapak/Ibu terhadap penilaian media boneka tangan karakter ganda dengan nilai kriteria sebagai berikut:

- |                              |                       |
|------------------------------|-----------------------|
| 4. Sangat Tidak Setuju (STS) | 4. Setuju (S)         |
| 5. Tidak Setuju (TS)         | 5. Sangat Setuju (SS) |
| 6. Kurang Setuju (KS)        |                       |

No.	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Kualitas media boneka tangan karakter ganda sudah sesuai dengan kategori media AUD.					√
2.	Kualitas daya tarik desain media boneka tangan karakter ganda menarik.					√
3.	Kesesuaian media boneka tangan karakter ganda dengan tujuan pembelajaran.					√
4.	Kesesuaian media boneka tangan karakter ganda dengan karakteristik anak.					√
5.	Kesesuaian media boneka tangan karakter ganda dengan sumber belajar.				√	
6.	Media sesuai dengan kemampuan dan tahap usia anak.					√

7.	Media boneka tangan karakter ganda sesuai dengan fungsi media					√
8.	Bahan pembuatan media boneka tangan karakter ganda aman dan tidak berbahaya bagi anak				√	
9.	Media boneka tangan karakter ganda dapat digunakan dalam waktu relatif lama.				√	
10.	Jenis, ukuran dan warna sesuai dengan karakteristik anak usia dini.				√	
11.	Keserasian ukuran media, warna tulisan dan gambar bagi anak usia dini.				√	

### Kesimpulan validasi/penilaian

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

C. Media wayang tempel hijaiyah ini:

5. Dapat digunakan tanpa revisi.
6. Dapat digunakan dengan sedikit revisi.
7. Dapat digunakan dengan banyak revisi.
8. Belum dapat digunakan.

Saran:

Mengubah posisi boneka yang bergabung, boneka sapi dengan bebek. Tempelan kepala boneka kurang rekat.

Banda Aceh, Januari 2021

Validator



(Yuli Yana, S.Pd.)

### LEMBAR VALIDASI MATERI

Judul Penulisan : Pengembangan Media Boneka Tangan Karakter Ganda Untuk Menstimulus Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak

Penulis : Diana Putri (160210023)

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Nama Validator : Yuli Yana, S.Pd.

Pekerjaan : Guru PAUD dan Pendongeng

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan Bapak/Ibu terhadap penilaian media wayang temple hijaiyah dengan nilai kriteria sebagai berikut:

- |                              |                       |
|------------------------------|-----------------------|
| 4. Sangat Tidak Setuju (STS) | 4. Setuju (S)         |
| 5. Tidak Setuju (TS)         | 5. Sangat Setuju (SS) |
| 6. Kurang Setuju (KS)        |                       |

No.	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Materi yang disajikan dalam media boneka tangan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu menstimulus perkembangan bahasa ekspresif pada anak.					√
2.	Kesesuaian materi media boneka tangan karakter ganda dengan tingkat usia perkembangan anak (4-5).					√
3.	Materi yang ditampilkan dalam media boneka tangan karakter ganda sesuai dengan judul cerita.					√
4.	Materi ditampilkan dengan tampilan yang menarik.				√	

5.	Mampu melatih anak dalam berbahasa eksprerif dengan baik dan benar khususnya usia 4-5 tahun.				√	
6.	Materi yang disajikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari.					√
7.	Materi dapat meningkatkan perkembangan bicara awal anak usia 4-5 tahun.			√		
8.	Level bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan bahasa awal anak.				√	

### Kesimpulan validasi/penilaian

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

D. Media wayang tempel hijaiyah ini:

5. Dapat digunakan tanpa revisi.
- ⑥. Dapat digunakan dengan sedikit revisi.
7. Dapat digunakan dengan banyak revisi.
8. Belum dapat digunakan.

Saran:

Revisi bahasa yang digunakan dalam cerita , gunakan bahasa sesuai kaidah EYD.....

.....

.....

Banda Aceh, Januari 2021

Validator

(Yuli Yana, S.Pd.)

### LEMBAR VALIDASI MATERI

Judul Penulisan : Pengembangan Media Boneka Tangan Karakter Ganda Untuk Menstimulus Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak

Penulis : Diana Putri (160210023)

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Nama Validator : Rani Puspa Juwita M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan Bapak/Ibu terhadap penilaian media boneka tangan karakter ganda dengan nilai kriteria sebagai berikut:

- |                              |                       |
|------------------------------|-----------------------|
| 7. Sangat Tidak Setuju (STS) | 4. Setuju (S)         |
| 8. Tidak Setuju (TS)         | 5. Sangat Setuju (SS) |
| 9. Kurang Setuju (KS)        |                       |

No.	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Menceritakan kembali cerita/ dongeng yang pernah didengar					√
2.	Menceritakan kembali peran dan watak tokoh dalam cerita					√
3.	Menceritakan kembali isi cerita sesuai alur cerita.					√
4.	Menceritakan makna dari cerita					√
5.	Mengucapkan kata-kata baru dari cerita				√	
6.	Memberi pertanyaan sesuai isi diskusi dalam cerita				√	
7.	Menjawab pertanyaan sesuai isi cerita					√
8.	Membantu menjawab pertanyaan teman					√



Kesimpulan validasi/penilaian

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

E. Media wayang tempel hijaiyah ini:

9. Dapat digunakan tanpa revisi.
10. Dapat digunakan dengan sedikit revisi.
11. Dapat digunakan dengan banyak revisi.
12. Belum dapat digunakan.

Saran:

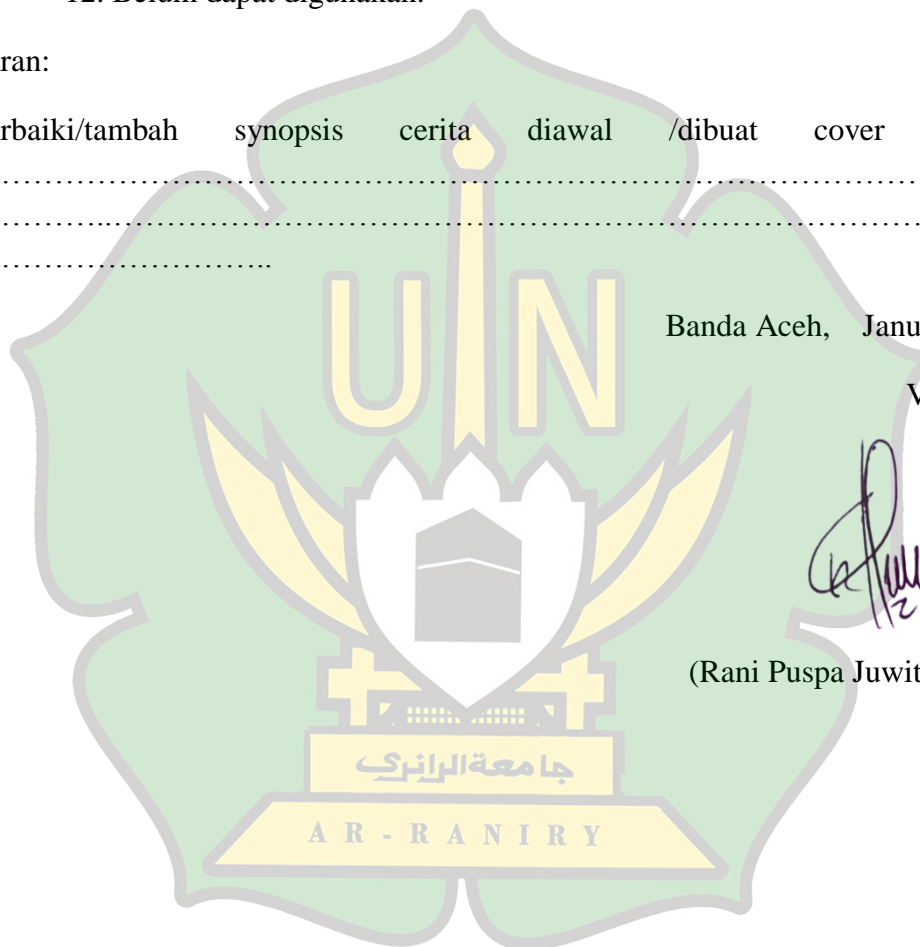
Perbaiki/tambah    synopsis    cerita    diawal    /dibuat    cover    sedikit

.....  
 .....  
 .....

Banda Aceh, Januari 2021

Validator

(Rani Puspa Juwita M.Pd)









جامعة الرابح

AR-RANIRY





## RIWAYAT HIDUP PENULIS

### Data Pribadi

Nama Lengkap : Diana Putri  
 Tempat/Tanggal Lahir : Desa Pasar Lama, 26 Juni 1998  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Kebangsaan/suku : Indonesia/ Aceh  
 Pekerjaan/ NIM : Mahasiswa/ 160210023  
 Alamat Sekarang : Desa Rukoh, Darussalam, Banda Aceh

### Riwayat Pendidikan

TK : TK Dharma Wanita Labuhanhaji  
 SD : SDN 1 Labuhanhaji  
 SMP : SMPN 1 Labuhanhaji  
 SMA : SMAN Unggul Darussalam Labuhanhaji  
 Perguruan Tinggi : UIN AR-Raniry

### Data Orang Tua

- a. Nama Ayah : Agussuddin  
 Pekerjaan : PNS
- b. Nama Ibu : Ermasuryani  
 Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
- c. Alamat : Labuhanhaji, Aceh Selatan

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Banda Aceh, 29 Januari 2021  
 Penulis

Diana Putri



## SINOPSIS

Cerita ini mengisahkan tentang pertemanan sekumpulan hewan yang tinggal disekitar pematang sawah, adapaun diantaranya sapi, monyet, bebek dan kelinci. Terdapat hikmah yang dapat dijadikan pelajaran dalam kisah ini yaitu saling membantu teman, mensyukuri nikmat sehat dan saling memaafkan.



## TEMAN-TEMAN PENOLONG

Di pinggir pematang sewah, hiduplah sekelompok kawan hewan. Terdapat berbagai jenis hewan, ada Bebek yang suka berenang dan mondar mandir di pinggir sungai, kodok yang suka melompat, Sapi yang memiliki warna kulit hitam dan putih, dan monyet yang senang melompat kesana kemari (uuu..akkk..uuu..aakk).

Pendongeng : ayo ada hewan apa aja tadi? (tunggu anak-anak menjawab) coba anak-anak ibuk tebak ini suara apa ya? (guru menirukan berbagai jenis suara hewan).

Pada suatu hari, sekor sapi mencari makan di pematang sawah yang baru saja selesai dipanen, di pinggir sawah ada sungai jernih yang mengalir, dipinggirannya ada seekor kodok yang suka melompat kesana kemari.

Sapi :mooo...mooo...mooo...(suara sapi), aku harus menemukan makanan yang banyak untuk bebek, kasihan bebek sedang sakit, pasti dia tidak sanggup mencari makan.

Dari atas pohon tedengar suara monyet

Monyet :uuaakk..uuuaaakk..uuaakk..sedang apa kamu sapi, dari tadi mondar mandir

Sapi :ada kamu monyet diatas, aku sedang mengumpulkan makanan untuk bebek, kasihan dia sedang sakit pasti dia tidak sanggup mencari makan hari ini, Bagaimana kalau kita bawakan makanan sama-sama untuk bebek?, kamu bisa bantu ambilkan buah yang diatas pohon

Monyet :aku tidak mau, capek tahu lompat-lompat dari satu ranting ke ranting yang lain dan buah diatas pohon ini hanya untukku (jawab monyet dengan sombong)

Sapi :tidak boleh begitu monyet, kita sebagai teman harus saling membantu teman yang sedang dalam kesusahan, apalagi sekarang monyet sedang sakit.

Monyet :huhhhh.. pokoknya aku tidak mau

Sapi :ya sudah kalau mau tidak mau bantu, biar aku saja yang mengumpulkan.

Sapi pun mengumpulkan makanan sendiri, dia juga telah mengajak kodok untuk melihat bebek bersama. Siang itu, Sapi mengajak kodok ke kandang bebek untuk melihat Bebek yang sedang sakit.

Sapi : mooo...(suara sapi) kodok, ayo kita ke kandang bebek bersama, Alhamdulillah ada banyak makan yang sudah terkumpul

Kodok :froogg..froogg..froogg..(suara sapi) ayo sapi

Setelah berjalan melewati pematangan sawah, merekapun tiba di kandang

Bebek

Kodok : Assalamualaikumm, bebek.. bebekk (panggil kodok)

Bebek :Waalaikumsalam (jawab bebek dengan nada lemah), silahkan masuk

Sapi :Kasihannya sekali kamu bebek, sekarang kamu makan dulu, ada makan yang kami bawakan untuk kamu, semoga kamu cepat sembuh ya bebek.

Kodok :Iya bebek, ayo makan yang banyak supaya kamu cepat sehat seperti semula

Bebek : Terimakasih teman-teman kalian baik sekali.

Keesoakan harinya, bebek terlihat ceria dan mulai bermain kembali bersama teman-temannya di pematang sawah, mereka mengumpulkan makanan dan minum bersama di pinggir sungai. Tetapi hari itu tidak terdengar suara monyet melompat-lompat.

Monyet :Aduhh, aku lapar sekali tapi badanku panas, aku tidak sanggup untuk mencari makan (gumam monyet sendirian di atas pohon) ,apa tidak ada

teman-teman yang datang melihatku untuk membawa makanan ya? Duhh mungkin ini yang kemaren dirasakan bebek, dia sakit dan kelaparan tapi aku tidak mau membantunya,, hiii...hhi.,, (monyet bersedih mengingat perbuatannya)

Setelah minum di pinggir sungai, bebek, sapi dan kodok kembali ke tengah pematang sawah untuk bermain bersama. Tiba-tiba, bebek melihat monyet yang sedang melamun di bawah pohon.

Bebek :Sapi, coba lihat disana monyet sedang melamun,ada apa dengan monyet ya? jangan-jangan monyet sedang sakit.

Sapi :iya, sepertinya dia sedang sakit. Sudahlah tidak usah dibantu, kemaren saja waktu kamu sakit monyet tidak mau bantu untuk mengumpulkan makan untuk kamu bebek.

Bebek :tapi kasihan dia sapi, ayo kita kesana

Kodok : yasudah ayok sapi..

Sapi : ayoo,

Tibanya di bwah pohon

Bebek : kamu kenapa monyet? Apa kamu sakit?

Monyet : iya bebek, kamu sudah sehat?

Bebek :iya, Alhamdulillah aku sudah sehat, kemaren teman-teman membawakan aku makanan

Monyet :iya bebek, aku minta maaf ya, kemaren waktu sapi mengajakku mengumpulkan makan untuk kamu, aku tidak mau, aku tidak membatu kamu padahal kamu sedang sakit.

Sapi :makanya monyet, harusnya kita sebagai teman yang diberikan kesehatan tidak boleh sombong, kita harusnya membantu teman yang dalam kesusahan.

Kodok :iya monyet, Allah SWT suka kepada hamba-Nya yang sedang membantu. Kalau kita senang membantu orang lain, suatu hari kalau kita dalam kesusahan pasti Allah bantu kita, mungkin lewat teman-teman yang baik, atau teman yang pernah kita bantu

Monyet :iya sapi, kodok, aku menyesal karna kemaren tidak membantumu bebek, aku minta maaf ya bebek. sekarang aku tahu bagaimana rasanya sakit dan kelaparan tapi tidak sanggup mencari makan.

Bebek :ya sudah, karena kamu telah mengakui kesalahanmu, sekarang kamu tunggu disini, kita bantu cari makanan untukmu monyet, tunggu disini ya.

Akhirnya, bebek, sapi dan kodok mencari makanan bersama untuk monyet.

