

**PENGEMBANGAN APE DADU RAKSASA UNTUK  
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI TK IT HAFIZUL 'ILMI**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh**

**AINUN**

**NIM. 180210042**

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



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2023 M / 1445 H**

**PENGEMBANGAN APE DADU RAKSASA  
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA  
5-6 TAHUN DI TK IT HAFIZUL 'ILMU**

**SKRIPSI**

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

**Oleh:**

**AINUN**

**NIM.180210042**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

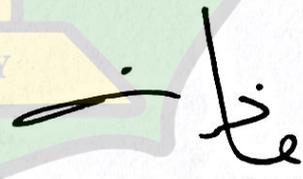
**Disetujui Oleh:**

Pembimbing I,

Pembimbing II,

  
Dra. Jamaliah Hasbullah, MA

NIP. 196010061992032001

  
Faizatul Faridy, S.Pd.I, M.Pd

NIP. 199011252019032019

**PENGEMBANGAN APE DADU RAKSASA UNTUK  
MENGEMBANGKAN KEMAMUPAN BAHASA ANAK USIA  
5-6 TAHUN DI TK IT HAFIZUL 'ILMI**

**SKRIPSI**

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

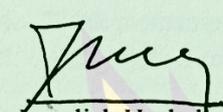
Pada Hari/Tanggal:

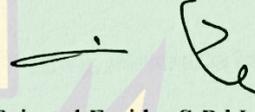
Rabu, 26 Juli 2023  
7 Muharram 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

  
Dra. Jamaliah Hasbalah, M.A.  
NIP. 196010061992032001

  
Faizatul Faridy, S.Pd.I, M.Pd.  
NIP. 199011252019032019

Penguji I,

Penguji II

  
Rani Puspa Juwita, M.Pd.  
NIP. 199006182019032016

  
Hijriati, M.Pd.I.  
NIP. 199107132019032013

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



  
Prof. Safrudin, S.Ag, M.A., M.Ed., Ph.D  
NIP. 195701021997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ainun  
NIM : 180210042  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengembangan APE dadu raksasa untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK IT Hafizul 'Ilmi

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

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

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

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



Banda Aceh, 5 Juli 2023  
Yang menyatakan,

Ainun  
NIM. 180210042

## ABSTRAK

Nama : Ainun  
NIM : 180210042  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengembangan APE dadu raksasa untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK IT Hafizul 'Ilmi  
Tanggal Sidang : 26 Juli 2023  
Tebal Skripsi : 63  
Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, MA  
Pembimbing II : Faizatul Faridy, S. Pd.I, M.Pd  
Kata Kunci : APE Dadu Raksasa, Kemampuan Bahasa

Bahasa merupakan alat berkomunikasi guna mengungkapkan ide dan isi hati. Apabila tidak mengembangkan kemampuan bahasa anak, maka akan sulit bagi anak berinteraksi dengan orang lain karena bahasa merupakan alat komunikasi. Berdasarkan observasi pada usia 5-6 tahun di TK IT Hafizul 'Ilmi terlihat masih terbatasnya perbendaharaan kosa-kata dan kurang mengenal simbol huruf. Hal tersebut terjadi karena kurangnya media pembelajaran, menggunakan media pembelajaran yang sama, dan media kurang tepat, hal tersebut menyebabkan lemahnya daya tarik anak untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan APE dadu raksasa untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan lembar validasi dari validator dan lembar observasi anak. Hasil validasi ahli media maka memperoleh persentase skor 92,5% dengan simpulan sangat layak dan persentase skor dari ahli materi memperoleh hasil 95% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan. Hasil penilaian lembar observasi anak berdasarkan persentase 75% dengan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Dengan demikian berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dan disimpulkan penggunaan APE dadu raksasa terhadap mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun layak digunakan untuk pengembangan kemampuan bahasa.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur Penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahuwata'ala yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Pengembangan APE Dadu Raksasa untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Hafizul ‘Ilmi”. Shalawat berangkaian salam disanjung sajikan kepangkuan Nabi Muhammad Salallahu'alaihi Wassalam beserta para sahabat yang telah membimbing kita umat manusia menuju alam yang berilmu pengetahuan seperti sekarang ini. Penyusunan dan penulisan dalam menyelesaikan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, pada kesempatan kali ini izinkan Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah banyak meluangkan waktu membantu dan mengarahkan Penulis dalam bimbingan selama pembuatan Skripsi.
2. Ibu Faizatul Faridy M.Pd selaku Dosen Pembimbing kedua yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan bimbingan serta motivasi kepada Penulis selama pembuatan Skripsi.

3. Ibu Dr. Heliati Fajriah MA, selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan pembimbing akademik memberikan nasehat serta motivasi hingga tugas akhir ini terselesaikan
4. Kepada seluruh Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini serta semua staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah banyak memberi motivasi dan arahan dalam penyusunan Skripsi ini.
5. Bapak Prof. Safrul Muluk, S. Ag., M. A., M. Ed., Ph. D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberikan izin dalam penyusunan Skripsi ini.
6. Ibu Sri Astuti S.Pd selaku kepala sekolah TK IT Hafizul ‘Ilmi Aceh Besar beserta dewan guru yang telah banyak membantu penelitian dan memberi izin kepada Penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka penyelesaian Skripsi.
7. Dan semua pihak terlibat yang tidak bisa Penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan Skripsi ini baik dalam penyajian data maupun materi. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin namun kesempurnaan bukanlah milik manusia, melainkan hanya milik Allah semata. Jika terdapat kesalahan dan kekurangan maka Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna untuk memperbaiki dimasa yang akan datang. Akhir kata kepada Allah jualah Penulis berserah diri karena tidak ada sesuatu apapun yang akan terjadi jika tidak atas kehendak-Nya.

Penulis sangat berharap semoga Skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak lainnya. Ammiin ya Rabbal 'alamin.

Banda Aceh, 10 Februari 2023



## DAFTAR ISI

**LEMBAR SAMPUL JUDUL**

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING**

**LEMBAR PENGESAHAN PERNYATAAN KEASLIAN**

**ABSTRAK**

**KATA PENGANTAR ..... i**

**DAFTAR ISI ..... iv**

**DAFTAR TABEL ..... vi**

**DAFTAR GAMBAR ..... vii**

**DAFTAR LAMPIRAN ..... vii**

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Rumusan Masalah ..... 4

C. Tujuan Penelitian ..... 4

D. Manfaat Penelitian ..... 5

E. Definisi Operasional..... 6

F. Penelitian Relevan ..... 8

### **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Konsep Pengembangan model ..... 11

1. Jenis-jenis Pengembangan Model ..... 13

2. Konsep Model Yang Dikembangkan ..... 16

B. Alat Permainan Edukatif (APE)..... 17

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE) Dadu Raksasa ..... 19

2. Prinsip dalam Membuat Alat Permainan Edukatif (APE) ..... 21

3. Tujuan dan Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE) ..... 22

C. Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun..... 23

1. Pengertian Perkembangan Bahasa ..... 23

2. Teori Bahasa Anak Usia Dini ..... 25

3. Keterampilan Bahasa Anak Usia Dini ..... 26

4. Komponen-Komponen dalam Bahasa ..... 28

5. Indikator Perkembangan Bahasa ..... 29

D. Hubungan Kemampuan Bahasa dengan APE Dadu Raksasa ..... 30

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian ..... 32

B. Model Yang Dikembangkan ..... 33

C. Waktu dan Tempat Penelitian ..... 35

D. Instrumen Penelitian ..... 36

E. Teknik Analisis Data ..... 39

|   |           |
|---|-----------|
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> |           |
| A. Deskripsi Hasil Penelitian.....            | 41        |
| B. Pembahasan .....                           | 55        |
| <b>BAB V PENUTUP</b>                          |           |
| A. Kesimpulan .....                           | 57        |
| B. Saran .....                                | 58        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                   | <b>60</b> |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>                      |           |



## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 2.1 : Indikator Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Dari Lingkup Kemampuan Bahasa .....           | 29 |
| Tabel 3.1 : Kriteria Penilaian Untuk Validasi Ahli Materi .....                                      | 36 |
| Tabel 3.2 : Kriteria Penilaian Untuk Validasi Ahli Media .....                                       | 37 |
| Tabel 3.3 : Lembar Penilaian Observasi Kemampuan Bahasa Anak .....                                   | 38 |
| Tabel 3.4 : Pedoman Penskoran Lembar Penilaian Ahli Materi Dan Ahli Media                            | 22 |
| Tabel 3.5 : Kriteria Kepraktisan Berdasarkan Lembar Observasi Anak .....                             | 40 |
| Tabel 4.1 : Alat Dan Bahan Dalam Pembuatan APE Dadu Raksasa .....                                    | 42 |
| Tabel 4.2 : Pembuatan APE Dadu Raksasa .....   | 42 |
| Tabel 4.3 : Hasil Validasi Dari Validator Ahli Media .....   | 44 |
| Tabel 4.4 : Saran Ahli Media Terhadap APE Dadu Raksasa .....   | 46 |
| Tabel 4.5 : Hasil Revisi Sebelum Dan Sesudah APE Dadu Raksasa .....                                  | 46 |
| Tabel 4.6 : Hasil Validasi Dari Validator Ahli Media Setelah Revisi .....                            | 48 |
| Tabel 4.7 : Hasil Validasi Dari Ahli Materi .....  | 49 |
| Tabel 4.8 : Hasil Validasi Lembar Observasi Kemampuan Bahasa .....                                   | 50 |
| Tabel 4.9 : Saran Validasi Lembar Observasi .....  | 51 |
| Tabel 4.10: Hasil Sebelum Dan Sesudah Revisi Lembar Obsevasi Anak .....                              | 51 |
| Tabel 4.11: Validasi Lembar Observasi Kemampuan Bahasa Setelah Revisi.....                           | 52 |
| Tabel 4.12: Hasil Lembar Observasi Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Hafizul ‘Ilmi ..... | 53 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1.1 : APE Dadu Raksasa .....             | 7  |
| Gambar 3.1 : Bagan Penelitian Model ADDIE ..... | 33 |



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Permohonan Izin Validasi Ke Ahli Media
- Lampiran 3 : Surat Permohonan Izin Validasi Ke Ahlli Materi dan Instrumen  
Observasi Anak
- Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian Dari Dekan Fakultas Tarbiyah Dan  
keguruan UIN
- Lampiran 5 : Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 8 : Lembar Validasi Instrumen Observasi Anak
- Lampiran 9 : Lembar Observasi Anak
- Lampiran 10 : Dokumentasi



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa sangatlah penting dalam kehidupan karena bahasa merupakan alat komunikasi guna mengungkapkan gagasan, pikiran dan perasaan. Bahasa ialah sebagai simbol visual maupun verbal, guna mentransfer berbagai ide dan informasi. Simbol visual berbentuk seperti bisa dilihat, ditulis, dan dibaca. Adapun simbol verbal dengan diucap dan didengar.<sup>1</sup> Bahasa bukan semata-mata hanya simbol verbal atau berbentuk komunikasi secara lisan dan dapat didengar, akan tetapi bahasa juga dapat berbentuk simbol visual atau ditulis, dilihat, dan dibaca.

Perkembangan yang sangat vital bagi anak adalah perkembangann bahasa, sebab bahasa merupakan faktor awal yang menentukan anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan kemampuan berbahasa anak akan memudahkan anak untuk menjalani komunikasi dan mengungkapkan perasaannya baik itu kepada orang tua ataupun guru. Sayangnya, tidak sedikit orang tua yang luput perhatian terhadap kemampuan bahasa anak dan hanya mengharapkan pengembangan kemampuan bahasa anak dari sekolah saja.<sup>2</sup>

Kecakapan berbahasa yaitu suatu aspek penting untuk dikuasai, namun tidak semua anak mampu, disebabkan terbatasnya menangkap pembicaraan atau

---

<sup>1</sup> Farid Helmi Seyawan, *Meningkatkan kemampuan bebahasa anak usia dini melalui model pembelajaran audio visual berbasis Amdroid*, (2016), h. 2.

<sup>2</sup> Anik Lestaringrum, dkk. *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Madium: CV. Bayfa Cendekia Indonesia. 2021.) h. 14

belum bisa menjawab dengan benar. Selain itu, anak tidak mampu berbahasa, sehubungan dengan minimnya perbendaharaan kata yang dimiliki anak, dan sulit mengucapkan huruf g, r, s, l, q, atau z.<sup>1</sup>

Mengingat Pentingnya kemampuan berbahasa pada anak, maka sebagai orang tua hendaknya konsisten dalam mengajak anak untuk berkomunikasi dalam hal apapun guna menambah kosa kata anak. Tindakan tersebut dilakukan sejak dini akan semakin baik. Dalam menambah kosa kata anak juga bisa dengan cara menyediakan alat permainan edukatif yang mendukung untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak.

Kemampuan bahasa anak perlu dikembangkan agar anak dapat mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati kepada orang lain, perbendaharaan kosa kata dan mampu menyebutkan simbol-simbol huruf untuk memasuki jenjang selanjutnya. Oleh karena itu perlu adanya fasilitas yang mendukung untuk mengembangkan bahasa anak.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 137 Tahun 2013 bahwa kemajuan berbahasa anak usia 5-6 tahun dimulai adanya pertanyaan yang dijawab oleh anak, menyebutkan kelompok gambar yang sama, berbicara dengan jelas, hingga mengenal simbol guna persiapan calistung, menyusun kalimat sederhana pada struktur lengkap, kaya akan kata dalam mengutarakan ide.<sup>2</sup>

Berdasarkan hasil observasi di TK IT Hafizul 'Ilmi, pada tanggal 17 Maret 2023, ditemukan permasalahan terkait pengembangan bahasa anak seperti terbatasnya perbendaharaan kosa-kata dan kurang mengenal simbol-simbol huruf.

---

<sup>1</sup> Anik Lestarininhrum, *Meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini melalui media panggung boneka tangan*, (UN PGRI Kediri: 2013), h. 13-14.

<sup>2</sup> Permendikbut, 2014..., h. 26-27

Hal tersebut terjadi karena kurangnya media pembelajaran, menggunakan media pembelajaran yang sama setiap hari, tingkat keantusiasan anak rendah, dan media yang kurang tepat, maka tujuannya pembelajaran tidak tergapai. Hal tersebut tampak di dalam proses pembelajaran guru menggunakan APE yang biasa digunakan seperti gambar-gambar, *puzzle* dan lainnya yang membuat anak bosan dengan kegiatan belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukannya pengembangan APE dadu raksasa sebagai variasi dalam kebutuhan belajar anak.

Prinsip pengajaran anak usia dini meliputi bermain sambil belajar, tertuju pada progres perkembangannya, kebutuhannya, terpusat padanya, didukung lingkungan yang kondusif, demokratis, dan pembelajaran yang bermakna. Apabila dipadukan dengan metode dan teknik lain, seperti APE, maka prinsip tersebut bisa memperoleh hasil yang sebaik-baiknya. Kemudian, dapat membatu proses pembelajaran secara optimal dan membuat suasana yang anak senangi.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sarana penyalur informasi. Dalam proses pembelajaran, penggunaan APE sangat penting karena APE memudahkan pendidik memberi materi. Dengan menggunakan APE mudah mempengaruhi peningkatan kualitas pembelajaran, guna lebih efisien atau efektif. Dalam proses pengajaran adanya APE sangat penting karena dalam kegiatan mudah menyampaikan hal yang sulit. Dengan menggunakan APE murid dapat jauh lebih mudah pahami materi yang diberikan.<sup>3</sup>

APE dadu raksasa adalah sebuah objek yang berbentuk kubus dan dipakai mengenal huruf abjad dan kosa kata. Setiap sisi dadu raksasa akan direkatkan

---

<sup>3</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi belajar mengajar*, (Jakarta:Rineka cipta, 2010), h. 120.

gambar dan huruf-huruf abjad yang berbentuk kosa kata. Keunggulan dari APE dadu raksasa yaitu dengan menggunakan APE dadu raksasa dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak dan dapat membantu mempermudah anak mengenal huruf abjad dan kosa kata baru. Menggunakan APE dadu raksasa pada saat belajar membuat anak lebih senang dan nyaman dikarenakan anak tidak merasakan bahwasanya mereka sedang melakukan aktivitas belajar.

Dari latar belakang masalah di atas penulis tertarik melakukan penelitian berjudul “Pengembangan APE Dadu Raksasa untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Hafizul ‘Ilmi”.

### **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Pengembangan APE Dadu Raksasa Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Hafizul ‘Ilmi?
2. Bagaimana Kelayakan APE Dadu Raksasa Yang Dikembangkan Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Hafizul ‘Ilmi?

### **C. Tujuan penelitian**

Berdasarkan permasalahan diatas yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Pengembangan APE Dadu Raksasa Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Hafizul 'Ilmi
2. Untuk Mengetahui Kelayakan Dari APE Dadu Raksasa Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Hafizul 'Ilmi.

#### **D. Manfaat penelitian**

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk dunia pendidikan anak usia dini yang akan mengembangkan kemampuan bahasa. Serta di harapkan penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan APE terhadap kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat praktis

- a. Siswa

Dengan adanya APE dadu raksasa dapat menambahkan minat mengenal huruf dan kosa kata untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak, serta meningkatkan motivasi anak untuk belajar.

- b. Guru

Menyediakan APE baru untuk tujuan pendidikan, serta membantu menangani masalah belajar anak ketika bosan pada proses pembelajaran. Dengan ada penelitian ini diharapkan sebagai tambahan informasi. Guru bisa mengembangkan APE lebih kreatif dan menciptakan media yang bagus, yang disukai oleh anak.

### c. Peneliti

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai suatu sumbangan informasi, menjadi suatu pemikiran baru, dan pengalaman khususnya dalam pengembangan APE terhadap perkembangan berbahasa anak usia 5-6 tahun.

## E. Definisi Operasional

### 1. APE Dadu Raksasa

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sarana atau peralatan bermain yang memiliki kandungan nilai edukatif dan bisa mengembangkan potensi anak. Secara umum APE merupakan instrumen permainan khusus sebagai sumber belajarnya anak usia dini, supaya memperoleh pengalaman belajar. Pengalaman tersebut dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.<sup>4</sup> Dadu asalnya dari kata latin *datum* diberikan dan dimainkan. Berdasarkan Sovia dalam Friska, dadu ialah sebuah objek kecil yang berbentuk kubus serta dipakai dalam memperoleh simbol acak dan angka. Dadu juga sering dimanfaatkan pada permainan anak. Sedangkan Depdiknas dalam Friska menyatakan bahwasanya dadu suatu kubus yang enam sisi, di keenam sisi diberikan permata yang diatur sedemikian rupa, dan digunakan dalam permainan.<sup>5</sup>

Alat Permainan Edukatif (APE) pada penelitian ini ialah permainan dadu besar (raksasa) dan terdapat huruf-huruf abjad yang direkatkan disetiap sisi dadu. Fungsinya agar anak dapat mengembangkan kemampuan bahasa melalui huruf abjad dan kosa kata sederhana.

---

<sup>4</sup> Tasya Cahaya Kususma, dkk, *Pengembangan pembuatan APE bagi anak usia dini*, (Jakarta:Kencana, 2021), h. 10.

<sup>5</sup> Friska Apriyani, *Pengembangan media dadu dan papan flanel untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep geometrid an konsep berhitung pada anak kelompok A RA Perwanida I Cluring*. (Universitas Jember:2018), h. 34.



**Gambar 1.1 APE Dadu Raksasa**

## 2. Kemampuan Bahasa

Kemampuan bahasa anak usia dini adalah salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang diekspresikan melalui pemikiran anak dengan menggunakan kata-kata yang menandai meningkatnya kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi, dapat digunakan untuk berpikir, mengekspresikan perasaan dan melalui bahasa, anak dapat menerima pikiran dan perasaan orang lain.<sup>6</sup>

Kemampuan bahasa merupakan peran penting bagi anak-anak dalam berkomunikasi baik dengan teman-teman, guru, adapun kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun ada beberapa indikator yang harus dicapai salah satunya membaca.

---

<sup>6</sup> Muhammad Guntur, dkk. *Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Selat Media Patners. 2022). h. 83

Indikator kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun meliputi aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.<sup>7</sup>

Indikator yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu membaca, anak-anak sebelum bisa membaca harus mengerti terlebih dahulu huruf. Sesudah mengenal huruf, selanjutnya belajar merangkai huruf menjadi kata. Kemampuan bahasa anak dalam penelitian ini juga mengembangkan bahasa ekspresif, dibagian menyebutkan huruf abjad, membaca susunan huruf abjad menjadi kata, mengenal kosa kata dan aturan dalam APE Dadu Raksasa. Observasi dilakukan di TK IT Hafizul ‘Ilmi. Anak akan bermain sambil belajar menggunakan APE Dadu Raksasa.

#### **F. Penelitian Relavan**

Penelitian relavan merupakan penelitian yang sudah dilakukan dan sudah pernah membahas seputaran masalah yang diteliti. Oleh karena itu peneliti bisa melakukan perkembangan dari penelitian sebelumnya. Tujuan dari penelitian relavan adalah untuk referensi penelitian sebagai bahan acuan dalam melakukan penelitian. Adapun penelitian terdahulu untuk menjadi rujukan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tatik Rahayu yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Media Kartu Huruf Bergambar, di TK Pelangi Tenggara Seberang”. Penelitian ini menjelaskan tentang penerapan media kartu huruf bergambar dalam

---

<sup>7</sup> Itah Sensualita, dkk. *Meningkat kualitas pembelajaran guru TK dan SD melalui penelitian tindakan kelas*. (Jawa Tengah: Pustaka Rumah Cinta. 2020). h. 140

peningkatan potensi berbahasa anak di TK Pelangi Tenggara Seberang.<sup>8</sup> Perbedaannya dengan penelitian yang dilaksanakan yakni, peneliti terdahulu memakai kartu huruf bergambar, guna menambah kecakapan berbahasa anak 5-6 tahun. Adapun penelitian yang Peneliti sekarang lakukan yaitu mengembangkan media dadu raksasa untuk pengembangan kemampuan bahasanya di anak umur 5-6 tahun.

2. Penelitian dilakukan oleh Ainur Rochmah yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Media Dadu Kura-Kura Pintar pada Kelompok A di TK Mamba’ul Ulum Panjunan Waru Sidoarjo” dapat dikategorikan baik karena dengan menggunakan dadu kura-kura pintar membantu merangsang imajinasi, maka anak dengan sederhana paham akan sebuah konsep berbicara.<sup>9</sup> Perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya yakni, penelitiannya ini mengembangkan media Dadu Raksasa guna untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak, melalui huruf-huruf abjad yang ada pada Dadu Raksasa. Sedangkan penelitian sebelumnya meningkatkan kemampuan berbicara anak menggunakan media dadu kura-kura pintar melalui interaksi dalam merangsang imajinasi anak, supaya bisa dituangkan pada pembicaraan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mardhiyatunnisa yang berjudul “Peningkatan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Gambar Di TK Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung”. Penelitian ini menjelaskan dapat

---

<sup>8</sup> Tatik Rahayu, *Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Media Kartu Huruf Bergambar Di TK Pelangi Tenggara Seberang*. (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 2019. Vol 04. No. 01)

<sup>9</sup> Ainur Rochman, *Peningkatan keterampilan berbicara melalui media dadu kura-kura pintar pada kelompok A di TK Mamba’ul ulom panjunan waru sidoarjo*. (2019), h. 25.

meningkatkan kemampuan bahasa anak dari media gambar pada TK.<sup>10</sup> Perbedaannya dengan yang peneliti lakukan yakni, penelitian ini memanfaatkan media dadu raksasa untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak. Persamaannya dengan yang peneliti lakukan yakni sama-sama berhubungan pada pengembangan kemampuan bahasa anak usia dini.



---

<sup>10</sup> Mardhiyatunnisa, *Peningkatan Bahasa anak usia dini melalui media gambar di TK Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung*, (2019), h. 8.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Konsep Pengembangan Model

Secara ilmiah penelitian merupakan suatu upaya untuk mencari jawaban berdasarkan masalah yang dihadapi secara cermat, terukur dan terarah. Berdasarkan Tuckman penelitian atau research adalah suatu upaya secara sistematis untuk memberikan jawaban terhadap permasalahan atau fenomena yang dihadapi. Penelitian pengembangan adalah menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan kemudian direvisi dan seterusnya. Pengembangan merupakan proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Pengembangan adalah proses penulisan dan pembuatan atau produksi bahan-bahan pembelajaran.<sup>1</sup>

Metode penelitian *Research & Development* yang biasa disingkat (*R&D*) sama maknanya dengan metode penelitian pengembangan. *Research & Development* adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Menurut Sugiyono metode *Research & Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Yudi Hari Rayanto, dkk, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 : Teori Dan Praktek*. (Pasuruan:Lembaga Academic & Research Institute, 2020) h.18-22

<sup>2</sup> Budiyono Saputro. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. (Yogyakarta:Aswaja Pressindo, 2011) h.8-9

Menurut Bong and Gall (1983) mendefinisikan penelitian pengembangan merupakan sebuah prose yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau mengembangkan produk baru, bisa juga penelitian pengembangan digunakan untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan yang sedang dihadapi. Pendapat lain juga mendefinisikan penelitian dan pengembangan adalah usaha mengembangkan suatu produk untuk dimanfaatkan atau digunakan bukan untuk menguji teori. Sedangkan Seals dan Richey mendefinisikan penelitian pengembangan merupakan prosedur atau langkah-langkah pengkajian secara sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, praktis dan efektif.<sup>1</sup>

Berdasarkan pengertian di atas penelitian pengembangan atau *Research & Development* merupakan metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada dalam bidang keahlian tertentu, yang memiliki efektifitas dari sebuah produk. Jadi metode penelitian *Research & Development* sesuai digunakan untuk penelitian dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada.

---

<sup>1</sup> Muh. Fahryrozi, dkk. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoretis dan Praktik*. (Lombok: Universitas Hamzanwadi Press, 2020) h.3

## 1. Jenis-jenis Pengembangan Model

Model penelitian pengembangan merupakan model penelitian yang tertuju pada pengembangan produk dan menghasilkan sebuah produk. Adapun beberapa jenis model pengembangan diantaranya sebagai berikut:

### a. Model Borg & Gall

Model pengembangan Borg & Gall merupakan model dalam metode R&D. Model Borg & Gall muncul pada tahun 1983, tahap penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall terdiri dari 10 langkah, yaitu: *Research And Information* (studi pendahuluan), *Planning* (Perencanaan penelitian), *Develop Preliminary From Of Product* (pengembangan produk awal), *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal), *Main Product Revision* (revisi hasil lapangan awal), *Main Field Testing* (uji lapangan lebih luas), *Operational Product Revision* (revisi hasil uji lapangan lebih luas), *Operational Field Testing* (uji kelayakan), *Final Product Revision* (revisi hasil uji kelayakan), dan *Dissemination And Implementation* (diseminasi dan sosialisasi).<sup>2</sup>

### b. Model 4D

Model 4D merupakan kepanjangan dari *Define, Design, Develop dan Dessimination*. Model ini diperkenalkan oleh Thiagerajan pada 1974. Melihat dari pemberian nama model ini, nampak jelas bahwa dalam

---

<sup>2</sup> Khairunnisa, dkk. *Multimedia Teori dan Aplikasi Dalam Dunia Pendidikan*. (Jambi:PT. Sonpedia Publishing Indonesia. 2023) h.70-72

penelitian pengembangan dengan model 4D menggunakan 4 langkah utama. *Define* memiliki makna melakukan identifikasi, menganalisis kondisi atau mengenali permasalahan yang harus dipecahkan atau situasi yang mendorong kegiatan pengembangan. Tahap kedua yakni *design*, merupakan kegiatan pembelajaran, membuat rancangan atau tindakan untuk menyelesaikan permasalahan ataupun menjawab tantangan atas realitas yang dihadapi. Tahap ketiga merupakan *develop*, merupakan upaya mewujudkan rancangan, menguji coba rancangan atau produk yang sudah dibuat, penyempurnaan dan pengujian dari hasil yang didapat. Tahap keempat merupakan penyebarluasan atas hasil pengembangan yang telah dilaksanakan.<sup>3</sup>

c. Model ADDIE

Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D. Inti kegiatan pada setiap tahap pengembangan juga hampir sama. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Eko Prasetyo. *Ternyata Penelitian Itu Mudah Panduan Melaksanakan Penelitian Bidang Pendidikan*. (Penerbit Edu Nomi. 2015) h.43

<sup>4</sup> Emy Sohilait. *Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika*. (Bandung:CV. Cakra. 2020) h.112

d. Model Kemp

Model Kemp diciptakan oleh Kemp *et. Al.*, berbentuk lingkaran yang berorientasi pada kegiatan individu dan klasikal. Model ini dikembangkan dengan sembilan langkah, yaitu kesatu mengidentifikasi masalah dan menetapkan tujuan pembelajaran baik tujuan umum dan khusus, kedua menganalisis karakteristik anak. Ketiga mengidentifikasi materi dan menganalisis komponen-komponen tugas belajar yang terkait dengan pencapaian tujuan pembelajaran, keempat menetapkan tujuan pembelajaran khusus, kelima membuat sistematika penyampaian materi secara logis, keenam merancang strategi pembelajaran, ketujuh menetapkan metode untuk menyampaikan materi pelajaran, kedelapan mengembangkan instrumen evaluasi, dan kesembilan memilih sumber-sumber yang dapat mendukung aktifitas pembelajaran. Dari langkah-langkah tersebut dapat dimulai dari mana saja tergantung situasi dan kondisi.<sup>5</sup>

e. Model ASSURE

Sharon E Smaldino, James D. Russel, Robert Heinich, dan Michael Molenda (2005) mengemukakan sebuah model desain sistem pembelajaran yang diberi nama ASSURE. Sama seperti model desain sistem pembelajaran yang lain, model ini dikembangkan untuk

---

<sup>5</sup> Abdul Salam Hidayat, dkk. *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar*. (Jawa Tengah: CV Sarnu Untung, 2021) h. 20

menciptakan aktivitas pembelajaran efisien dan efektif, khususnya pada kegiatan yang menggunakan media.<sup>6</sup>

f. Model Allesi & Trollip

Model pengembangan yang dirumuskan oleh Allesi & Trollip terdiri dari tiga tahap dan tiga atribut yang selalu ada dalam setiap tahap. Tiga tahap yang ada dalam model pengembangan tersebut, adalah *planning*, *design*, dan *development*, sedangkan komponen atribut mencakup standar, evaluasi berkelanjutan, dan manajemen proyek yang menjadi pelengkap dan bahan pertimbangan dalam mengembangkan produk.<sup>7</sup>

## 2. Konsep Model Yang Dikembangkan

Model penelitian ADDIE lebih efektif dan lebih lengkap untuk digunakan dalam penelitian ini. Model ADDIE lebih cocok digunakan dengan produk yang diproduksi. Pengembangan model ADDIE memiliki lima tahapan *analizy*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.<sup>8</sup> Tahap pertama adalah tahap analisis, pada tahap ini peneliti akan mengumpulkan informasi tentang kebutuhan ataupun masalah yang melatarbelakangi dikembangkannya suatu produk. Tahap kedua tahap *design* (perancangan), pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah membuat rancangan media yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak. Tahap ketiga adalah *development* (pengembangan), dalam tahapan ini melakukan validasi produk oleh ahli media dan ahli materi. Tahap keempat

---

<sup>6</sup> Ina Magdalena, dkk. *Desain Pembelajaran Interaksi SD*. (Jawa Barat: CV Jejak. 2021) h. 27

<sup>7</sup> Khairunnisa, dkk. *Multimedia Teori dan...*

<sup>8</sup> Andi Ika Prasati Abrar. *Model Pembelajaran E-Split Classroom Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dan Kemandirian Belajar*. (Jawa Tengah:PT. Nasya Expanding Management, 2022) h.71-72

adalah *implementation* (implementasi) yaitu tahap uji coba produk yang dilakukan pada peserta didik untuk melihat kepraktisan produk. Tahap kelima *evaluation* (evaluasi) merupakan tahap untuk menganalisis respon peserta didik terhadap APE dadu raksasa yang digunakan.

## **B. Alat Permainan Edukatif (APE)**

Sebagian besar anak usia dini belajar dengan bermain, karena ruang belajar PAUD pada hakikatnya adalah arena bermain. Seorang anak dengan mendapatkan berbagai pengalaman akan mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangannya. Sejalan dengan Anita yang menyatakan jika anak belajar dengan mainan memberi peluang memanipulasi, mengulangi, menemukan sendiri, mengeksplorasi, berlatih, dan memahami berbagai ide dan makna melalui bermain.<sup>9</sup>

Alat bermain sebagai sumber daya pendidikan khusus, digunakan anak usia dini. Bermain adalah cara utama bagi anak-anak untuk belajar. Oleh sebabnya, bermain menurut anak-anak ialah kegiatan pendidikan atau pembelajaran. Karena kegiatan bermain membawa kegembiraan dan kebahagiaan, maka dibuat mudah dengan berbagai media yang dirancang untuk membantu anak berkembang dalam berbagai aspek perkembangan.<sup>10</sup>

Perkembangan berbagai aspek pada anak usia dini akan optimal jika didukung penggunaan media yang as dan sesuai. Alat permainan edukatif (APE) adalah salah satu bentuk media yang dikenal dan digunakan oleh guru dalam

---

<sup>9</sup> Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta:Kencana, 2011), h. 134-136.

<sup>10</sup> Badrul Zaman, dkk, *Media Dan Sumber Belajar TK*, (Universitas terbuka : Banten), h. 127-128.

pembelajaran anak usia dini. Tidak semua alat bisa masuk dalam kategori ini, jika alat yang ditemukan memiliki unsur edukatif (mendidik) dalam sebuah permainan maka alat tersebut masuk kategori APE. Alat permainan edukatif menurut Intan Pratiwi adalah alat peraga yang dirancang dalam upaya mengembangkan tumbuh-kembang anak yang mengandung nilai pendidikan. Kegiatan bermain APE membuat anak-anak menjadi bersemangat karena mereka mendapatkan pengalaman baru berinteraksi dengan banyak macam alat yang didesain semenarik mungkin yang bersifat mendidik.<sup>11</sup>

Selain media dan sumber belajar pada pembelajaran anak usia dini juga diperlukan alat permainan (APE). Walaupun alat permainan merupakan bagian dari sumber belajar. Sesuai dengan prinsip belajar anak usia dini yaitu bermain sambil belajar, karena bermainnya anak usia dini sama dengan tahap belajar. Dalam bermain anak akan mendapatkan pengalaman-pengalaman baru yang dapat mengasah pertumbuhan dan perkembangan anak. Untuk itu perlu adanya alat permainan edukatif yang dapat dipergunakan untuk kegiatan belajar anak.<sup>12</sup>

Menggunakan APE pada saat melaksanakan proses pembelajaran dapat membantu dan memudahkan dalam proses pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan APE pada saat pembelajaran dapat menarik perhatian anak dan dapat memudahkan mencapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>11</sup> Oka Irmade. *Model Pembelajaran Anak Usia dini*. (Sukoharjo: Pradina Pustaka. 2022) h. 67.

<sup>12</sup> Guslinda, dkk. *Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. (Surabaya: CV. Jakad Publishing. 2018) h.26.

## 1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE) Dadu Raksasa

Alat Permainan Edukatif ialah media bermain untuk memberi pendidikan atau pengalaman belajar anak usia dini. Permainan yang disebut, bisa berupa permainan tradisional atau modern, tergantung pada materi pelajarannya. Alat Permainan Edukatif (APE) ialah instrumen bermain bagi anak usia dini yang bisa membantu anak berkembang secara maksimal, juga dapat digunakan pada tingkatan usia anak dan sesuai pada setiap tahap perkembangan anak.<sup>13</sup> APE merupakan sarana bermain anak bernilai edukatif, dan berpotensi meningkatkan kecakapan anak. Oleh karena itu bisa dipakai oleh guru sebagai sarana belajar yang menyenangkan.<sup>14</sup>

APE pada umumnya didefinisikan sebagai alat, metode atau teknik yang dipakai untuk mempermudah komunikasi, interaksi dengan peserta didik dan proses pembelajaran yang lebih efektif. Menurut Gagne dan Briggs dalam Mustofa Abi Hamid APE dipakai guna merangsang anak belajar.<sup>15</sup> Berdasarkan teori yang telah dijelaskan bahwa APE adalah instrumen bantu yang dimanfaatkan bagi pendidik saat penyampaian materi pembelajarannya untuk murid-murid yang bisa mengembangkan aspek perkembangan anak diantaranya perkembangan berbahasa.

---

<sup>13</sup> Baik Nilawati Astini, dkk, *Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*, (Jurnal pendidikan anak, Volume 6, 2017), h. 33

<sup>14</sup> Dwi Prasetyawati, *Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader Paud Di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)*, Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1(2011), h. 63.

<sup>15</sup> Mustofa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran*, (yayasan kita menulis, 2020), h. 4

Anak usia 5-6 tahun perkembangan bahasanya meliputi berbicara, menyimak, menulis, dan membaca, kemudian menterjemahkan simbol yang digunakan oleh anak untuk perkembangan bahasa.<sup>16</sup>

Dadu menurut kamus bahasa Indonesia adalah kubus kecil yang pada setiap bidang sisinya beri mata. Kata dadu berasal dari bahasa *datum* yang memiliki arti diberikan atau dimainkan. Menurut Manan media dadu adalah media yang bisa dimanfaatkan pendidik ataupun orang tua dalam hal membantu dan mempermudah anak dalam kaitannya dengan memahami serta mengenal huruf, dikarenakan cara menggunakan media dadu sembari bermain sehingga membuat anak merasa lebih senang dan nyaman dikarenakan anak tidak merasa bahwasanya mereka sedang melakukan aktivitas belajar.<sup>17</sup>

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dadu adalah media visual yang berbentuk kubus serta terdiri dari enam bidang sisi yang dimana setiap sisinya terdapat huruf yang berbeda. Penggunaan APE dadu dalam pembelajaran guna meningkatkan kemampuan bahasa anak. Oleh karena itu APE dadu raksasa sangat cocok digunakan usia tersebut untuk perkembangan bahasa. APE dadu raksasa adalah alat permainan yang digunakan pada anak usia dini, dalam mengembangkan kemampuan bahasa.

APE dadu raksasa yang dimaksud dalam penelitian ini ialah sebuah objek berbentuk kubus dan dipakai mengenal huruf abjad dan kosa kata. Media dadu raksasa digunakan untuk mengenalkan huruf abjad dan kosa kata bagi pada anak

---

<sup>16</sup> Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*, (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1.1, 2017)

<sup>17</sup> Fatimah. *Efektivitas Penggunaan Media Dadu Terhadap Kemampuan Mengenal Alfabet Anak di TK Melati Taipabu Kabupaten Wakatobi Sulawesi Tenggara*. (Makasar: UIN Alauddin, 2023), h. 22-23

usia dini, terkhusus bagi anak usia 5-6 tahun. Di setiap sisi media dadu raksasa akan ditempel atau direkatkan gambar dan huruf-huruf abjad yang berbentuk kosa kata.

## 2. Prinsip dalam Membuat Alat Permainan Edukatif (APE)

Kegiatan pembuatan APE memerlukan keterampilan yang memadai. agar permainan edukatif yang dihasilkan sungguh-sungguh efektif pada pengembangan aspek perkembangan anak. Untuk membuat APE harus memperhatikan beberapa persyaratan yaitu;<sup>18</sup>

- a. Kesesuaiannya usia dan tingkatan perkembangan murid maka bisa mengembangkan potensinya
- b. Pembuatan APE bertujuan edukatif, standar atau kurikulum yang ada, hingga mendorong kegiatan dan kreativitas siswa sesuai tahapannya.
- c. Membantu keberhasilan kegiatan pendidikan
- d. Bahan yang digunakan tidak membahayakan misalnya tajam, kasar, runcing, beracun dan lainnya, serta mudah digunakan, menambah kesenangan peserta didik dalam bereksperimen dan bereksplorasi
- e. APE hendak awet, kuat dan tahan lama
- f. warna (kombinasi warna) serasi dan menarik

APE dadu raksasa pada penelitian ini dibuat dengan menggunakan bahan kain flanel, kapas, dan huruf abjad yang *dipres*. Bahan yang digunakan aman dan tahan lama. Dengan mengikuti prinsip dalam membuat APE dadu raksasa dapat

---

<sup>18</sup> Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, *Pembuatan dan Penyelenggaraan Alat Permainan Edukatif Anak Usia 3-6 tahun*. (Jakarta:Depdiknas, 2003).

menghasilkan produk yang efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak.

### 3. Tujuan dan Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan edukatif mempunyai tujuan dan manfaat, antara lain:<sup>19</sup>

- a. Tujuan alat permainan edukatif dadu raksasa bagi anak usia dini:
  - 1) Mengenalkan huruf-huruf
  - 2) Melatih untuk mengubah huruf-huruf menjadi kata
  - 3) Pengetahuan abjad dan keterampilan
- b. Manfaat dari alat permainan edukatif dadu raksasa sebagai berikut:
  - 1) Peningkatan potensi anak saat berfikir dan konsentrasi
  - 2) Melatih koordinasi mata dan tangannya yang caranya memutar dadu menjadi suatu suku kata
  - 3) Melatih kesabaran
  - 4) Meningkatkan bahasa dalam mengenali macam huruf dan kata.

Dari berbagai tujuan dan manfaat di atas bisa disimpulkan bahwasanya APE dadu raksasa ialah APE yang memiliki dampak yang besar terhadap pengembangan kemampuan bahasa anak usia dini, salah satunya dalam bidang mengenal kosa kata, huruf dan kepercayaan diri anak dalam kegiatan pembelajaran.

---

<sup>19</sup> Rofiqoh Agustini, dkk. *Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B.* (Jurnal PAUD Teratai Volume 9 Nomor 1 Tahun 2020), h. 15-16.

### **C. Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun**

Bahasa ialah kemampuannya berbicara terhadap orang lain adapun segala sarana berkomunikasi yang di dalamnya terdapat pikiran dan perasaan yang diungkapkan melalui lambang atau simbol dalam menyampaikan pemahaman, seperti melalui tulisan, lisan, atau ekspresi wajah.

Bahasa adalah alat komunikasi yang sangat penting sehingga harus diajarkan kepada anak sejak dini. Proses pemerolehan bahasa beserta pengalamannya sangat unik dan berbeda bagi tiap individu. Setiap tahapan perkembangan adalah penting dan berpengaruh pada penguasaan bahasa mereka. Banyak faktor yang ikut berperan baik internal maupun eksternal. Untuk mengetahui bagaimana cara memaksimalkan potensi bahasa anak, kita perlu mengenal berbagai temuan dan teori yang sudah dirumuskan oleh ahli di bidang bahasa.

Menurut Doherty anak usia 5-6 tahun tahap kesadaran metalinguistik, anak usai 5-6 tahun sudah menyadari bahwa bahasa merupakan sistem berkomunikasi, maupun membentuk kalimat kompleks serta pronominal dan verbal secara tepat dan penguasaan dalam kosa kata.<sup>20</sup>

#### **1. Pengertian Perkembangan Bahasa**

Bahasa digunakan sebagai sarana sosialisasi dan sarana menanggapi orang lain, keterampilan bahasa dipelajari dan diperoleh oleh anak-anak di lingkungannya. Menurut Bromley, bahasa ialah sistem terorganisir dari simbol visual dan verbal yang digunakan untuk menyampaikan berbagai ide dan

---

<sup>20</sup> Rita Kurnia. *Bahasa Anak Usia Dini*. (Yogyakarta:CV Budi Utama, 2019) h.1

informasi. Simbol-simbol visual ini dapat terlihat, tertulis, dan dapat dipahami. Sedangkan simbol yang diucapkan dan didengar adalah verbal. Menurut Skinner dalam Farid, sudah menjadi tanggung jawab orang tua dan orang dewasa lain, yang ada di sekeliling dengan anak, dalam memberi stimulasi bahasa kepada anak, diantaranya adalah dengan cara memberikan fasilitas bermain yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa kepada mereka. Hal ini dikarenakan perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh rangsangan lingkungan terdekat anak.<sup>21</sup>

Dalam Depdikbud (1996), fungsi bahasa ini dijelaskan sebagai berikut: Tujuan perkembangan bahasa di taman kanak-kanak ialah supaya murid bisa berinteraksi secara verbal dengan lingkungannya. Selain itu disebutkan bahwa lingkungan sekitar anak meliputi teman sebayanya, teman bermain, dan orang dewasa, baik di rumah, di sekolah, atau dengan tetangga di lingkungan mereka. Maka sebabnya, guru tidak boleh mengabaikan pengetahuan mereka tentang bagaimana anak-anak mengembangkan keterampilan bahasa mereka.<sup>22</sup>

Dari uraiannya di atas bisa disimpulkan bahwasanya bahasa ialah kemampuannya untuk berkomunikasi baik dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat dan ekspresi muka. Kemampuan berbahasa anak diperoleh melalui rangsangan lingkungan terdekat dan juga dengan memfasilitasi kebutuhan anak untuk mengembangkan kemampuan berbahasa.

---

<sup>21</sup> Farid Helmi Setyawan, *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android*. (Jurnal PG- - PAUD Trunojoyo, Volume 3, Nomor 2, Oktober 2016), h. 93.

<sup>22</sup> Enny Zubaidah. *Perkembangan Bahasa anak Usia-Dini Dan Teknik Pengembangannya Disekolah*. (Cakrawala Pendidikan, 2004, Th. XXIII, No. 3), h. 461

## 2. Teori Bahasa Anak Usia Dini

Ada empat teori yang umum beredar dan digunakan dalam mempelajari pemerolehan bahasa pada anak yaitu:

### a. Teori Behaviorisme

Behaviorisme selalu berkenaan dengan tingkah laku. Pada awal kemunculannya, aliran ini banyak meneliti tingkah laku dengan memanfaatkan pengamatan pada perilaku hewan. Kaum behavioris mengkaji banyak hal termasuk didalamnya dalam bidang pendidikan dan bahasa.

### b. Teori Nativisme

Nativisme memiliki pandangan yang berbeda dengan teori behaviorisme. Penganut teori ini tidak meyakini bahwa bahasa dapat dipelajari secara singkat dari kebiasaan-kebiasaan yang muncul di lingkungan sekitar anak. Menurut mereka bahasa terlalu kompleks untuk dapat dipelajari lewat proses peniruan, ada hal lain yang memengaruhi tingkat perkembangan bahasa pada manusia, yaitu faktor genetik atau bawaan.

### c. Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme beranggapan bahwa belajar tidak selalu berkaitan dengan perilaku yang dapat diamati oleh pancaindra. Perubahan pola pikir atau persepsi yang berbeda di dalam otak merupakan salah satu ciri seseorang telah mengalami proses pembelajaran. Proses belajar lebih penting daripada hasilnya itu sendiri.

Kemampuan bahasa anak akan lebih baik ketika mereka belajar sesuatu yang berada pada zona kematangan kognisinya atau bisa juga pada zona *of proximal development* (ZPD) mereka dengan bimbingan orang lain. ZPD didefinisikan sebagai kemampuan yang menuju pada proses matang dengan bantuan dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih berkompeten.

d. Teori Interaksionisme

Pemerolehan bahasa menurut teori interaksionisme merupakan percampuran dari kemampuan kognisi bawaan dengan interaksi yang terjadi di lingkungan sekitar. Menurut teori ini, bahasa diperoleh anak karena adanya kesiapan kognitif dan rangsangan yang ada pada masyarakat di sekelilingnya. Ada setidaknya sembilan macam kecerdasan yang diwariskan dalam diri manusia, di antaranya adalah kecerdasan musikal, bahasa, logika matematika, spasial, interpersonal, intrapersonal, alam, kinestetik, dan eksistensial.<sup>23</sup>

### 3. Keterampilan Bahasa Anak Usia Dini

a. Reseptif

Menurut Taubah kemampuan reseptif merupakan kemampuan berbahasa yang digunakan untuk memahami, menangkap atau menerima informasi dari orang lain baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan reseptif yang dimiliki seseorang untuk memahami sebuah informasi dengan baik dan jelas merupakan salah satu bentuk

---

<sup>23</sup> Vit Ardhyantama, dkk. *Perkembangan Bahasa Anak*. (Yogyakarta: Stiletto Indie Book. 2020) h. 7-22

pencapaian seseorang dalam memahami maksud dan tujuan informasi. Dengan memiliki keterampilan reseptif tentunya seseorang akan lebih mudah dalam memahami informasi yang disampaikan. Keterlambatan dalam perkembangan bahasa reseptif meliputi kesulitan memahami kata, kalimat, atau kata-kata khusus.<sup>24</sup>

Kemampuan bahasa reseptif anak usia dini sangat dibutuhkan untuk memahami kalimat yang didengar dan dibacanya. Secara umum, seorang anak mampu memahami bahasa sebelum mereka mampu berbicara.

b. Ekspresif

Bahasa ekspresif adalah kemampuan mengungkapkan keinginan dan kebutuhan anak melalui komunikasi verbal atau nonverbal. Komunikasi ekspresif adalah kemampuan menyampaikan pikiran dengan menggunakan bahasa yang masuk akal dengan tat bahasa yang benar.<sup>25</sup> Bahasa ekspresif merupakan bahasa yang diekspresikan anak-anak, mengutarakan keinginan atau pendapatnya, bertanya atau menjawab pertanyaan.<sup>26</sup>

Maka berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bahasa ekspresif merupakan cara seorang anak dalam mengungkapkan perasaan, kata-kata, pertanyaan dan keinginan secara sederhana namun

---

<sup>24</sup> Laili Etika Rahmawati, dkk. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. (Jawa Tengah: Muhammadiyah University Press, 2022). h.144

<sup>25</sup> Fidela Asa. *Bahasa Ekspresif dan Reseptif Dalam Perkembangan Anak*. (Elementa Media:2023). h. 6

<sup>26</sup> Etty Indrianti. *Kesulitan Bicara & Berbahasa Pada Anak*. (Jakarta: PT Adhitya Andrebina Agung, 2015), h. 46

bermakna. Oleh karena itu perlunya mengembangkan kemampuan bahasa anak terutama bahasa ekspresif.

#### 4. Komponen-komponen Dalam Bahasa

Komponen-komponen perkembangan bahasa meliputi:<sup>27</sup>

a. Perkembangan pragmatik

Perkembangan komunikasi anak diawali sejak usia dini, saat bayi mulai menangis saat merasa tidak nyaman, seperti saat lapar atau saat popok basah. Dengan cara menangis dia meminta orang dewasa untuk melakukan sesuatu.

b. Perkembangan semantik

Faktor lingkungan memainkan peran penting terhadap perkembangannya semantik, mengenal orang dan benda di lingkungan terdekat mereka pada usia enam hingga sembilan bulan.

c. Perkembangan sintaksis

Susunan sintaksis pertama sekali dapat dilihat sekitar usia 18 bulan, tetapi beberapa anak dapat terlihat sejak berusia 1 tahun atau juga lebih awal dari 2 tahun. Pada awalnya, itu adalah kalimat dari dua kata. Periode holofrastik adalah rangkaian dua kata yang berbeda dari periode “kalimat satu kata” sebelumnya. Konteks kalimat satu kata digunakan dapat membantu menafsirkannya.

---

<sup>27</sup> Heny Friantary. *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 1 No. 2, 2020), h. 131.

Perkembangan bahasa anak dilalui dengan caranya yang sistematis dan berkembang seiring dengan bertambahnya usia. Setiap anak akan melalui tahapan perkembangan yang serupa walaupun berasal dari latar belakang yang berbeda dalam kehidupan, seperti dari segi sosial keluarga, kecerdasan, kesehatan, hubungan dengan teman namun semuanya itu ikut serta untuk membentuk bagaimana anak berbahasa. Oleh karena itu semua anak memiliki komponen pemerolehan bahasa yang sebanding, adapun perkembangan pragmatiknya, semantiknya, maupun sintaksis.

### 5. Indikator Perkembangan Bahasa

Pentingnya perkembangan bahasa untuk anak usia dini dikarenakan perkembangan bahasa dapat digunakan untuk mengungkapkan perasaan dan pikirannya, berkomunikasi baik itu berupa lisan maupun tulisan, menyebutkan simbol dan mengenal bunyi huruf.<sup>28</sup> Dalam konteks ini progres berbahasa mencakup mengenal suara huruf awal pada benda, menyatakan kelompok gambar yang mempunyai bunyi huruf awal yang sama, dan mengerti kaitan bunyi dan bentuk huruf. Sebagaimana dalam Permendikbud indikator perkembangan bahasa anak ialah sebagai berikut:

**Tabel: 2.1 Indikator Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun dari Lingkup Kemampuan Bahasa<sup>29</sup>**

| No | Indikator Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun |
|----|--|
| 1  | Mengenal simbol-simbol huruf                   |

<sup>28</sup> Afifah Fatihakun dkk, *Penntingnya mengetahui perkembangan bahasa anak usia dini dan stimulasinya*, (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal, Volume 4, Nomor 1, 2021), h. 46

<sup>29</sup> Permendikbud, 2014..., h. 27.

|   |  |
|---|--|
| 2 | Menyebut simbol huruf yang dikenal                       |
| 3 | Mengenali suara huruf awal dari nama benda sekelilingnya |
| 4 | Menyebut kelompok gambar yang bunyi huruf awalnya sama   |

Submer: Permendikbud, 2014.

#### **D. Hubungan Kemampuan Bahasa Dengan APE Dadu Raksasa**

Vygotsky dalam Rusniah, menyatakan bahwa bahasa ialah instrumen dalam mengungkapkan ide dan mengajukan pertanyaan, serta untuk mengembangkan konsep dan pemikiran. Bahasa juga merupakan peran komunikasi manusia guna mengekspresikan pikiran dan perasaan dan dipakai guna memahami orang lain. Masa kanak-kanak yakni usia tepat dalam pengembangan bahasa. Secara fisik dan mental, pertumbuhan dan perkembangan paling cepat terjadi pada anak usia dini. Oleh karena itu, tepat jika disebut bahwasanya usia dini ialah masa emas (*golden age*).<sup>30</sup> Sedangkan Dadu adalah alat penghasil angka atau simbol secara acak. Biasanya berbentuk kubus. Permainan ini didasarkan pada permainan ular tangga. Di ular tangga, setiap pemain melempar dadu dan harus mengikuti jalur yang ditentukan oleh jumlah goyangan. Proses ini harus diulang sampai pemenang dipilih.<sup>31</sup>

Hawi dan Surpida menyatakan bahwa permainan dadu dapat meningkatkan perilaku prasosial anak usia dini. Dadu adalah sebuah benda yang

---

<sup>30</sup> Rusniah. *Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Metode Bercerita Pada Kelompok A Di Tk Malahayati Neuhen Tahun Pelajaran 2015/2016*. (Jurnal Edukasi), h. 115

<sup>31</sup> Raisatun Nisak, *Seabrek Games Asyik- Edukatif untuk mengajar PAUD/TK*, (Jogjakarta: Diva Press, 2013), h. 129

berbentuk kubus.<sup>32</sup> Pada keenam sisinya dadu biasanya terletak gambar lubang-lubang yang berbeda jumlahnya. Gambar lubang atau lingkaran satu pada satu sisi, lingkaran atau lubang dua pada sisi demikian seterusnya pada sisi-sisi lainnya. Sebuah kubus yang homogen memiliki peluang yang sama pada masing-masing sisinya jika terhadapnya dilakukan sebuah lemparan sehingga dikatakan adil.

Dari uraian di atas maka kaitan APE dadu raksasa dengan kemampuan bahasa ialah dengan adanya alat yang menarik maka anak akan belajar sambil bermain. Peneliti menggunakan dadu yang dirancang dengan berbentuk raksasa (lebih besar dari dadu yang biasa dimainkan anak) dan disetiap sisinya terdapat huruf abjad. APE dadu raksasa dimainkan dengan melempar dadu, kemudian menyebutkan huruf abjad yang ada di sisi dadu. Dengan demikian kemampuan bahasa (keaksaraan) anak dapat berkembang dengan menyebutkan huruf abjad, dan mengenal huruf abjad sesuai dengan kosa kata yang telah disiapkan. Bermain merupakan salah satu metode untuk memperkenalkan pembelajaran kepada anak. Oleh karena itu, untuk mencegah kebosanan pada anak, pendidikan harus disampaikan dalam suasana yang menyenangkan.

---

<sup>32</sup> La Hewi. *Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Dadu Di RA An-Nur Kota Kendari*. (Jurnal, Volume 9, No. 1, Tahun:2020), h. 76

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

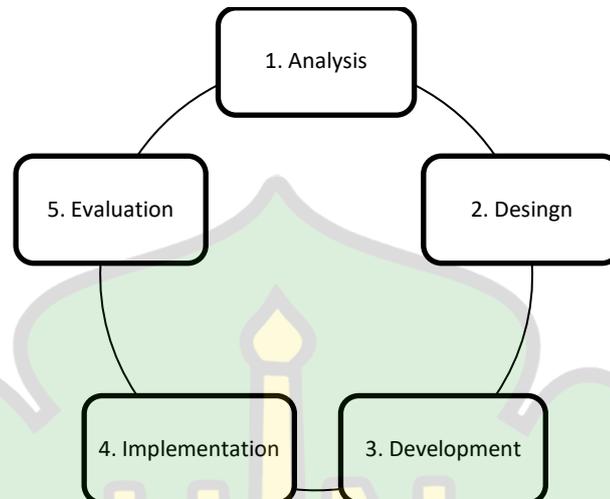
Metode pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Ialah yang dipakai pada observasi ini. Menurut Sukmadinata penelitian dan pengembangan ialah suatu proses mengembangkan produk baru, dan penyempurnaan produk tersedia yang bisa dipertanggung jawabkan. Menurut Sugiyono metode penelitian adalah guna memperoleh produk tertentu, dan menguji keefektifannya produk itu. Aktivitas utamanya pada penelitian pengembangan yakni membuat penelitian dan mengkaji literatur rencana produk tertentu, dan aktivitas kedua ialah pengembangan yakni pengujian efektivitas, validitas, dan manfaatnya sebuah produk itu sendiri atau pada pembelajaran mempunyai nilai kepraktisan.<sup>1</sup>

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengembangan atau R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Model penelitian ADDIE lebih efektif dan lebih cocok untuk digunakan dalam penelitian ini. Model ADDIE lebih cocok digunakan dikarenakan setiap tahapanya cocok untuk mengembangkan sebuah produk dan mendapatkan produk yang valid, praktis dan evektif. Ada lima tahap dalam pengembangan model ADDIE yaitu:

---

<sup>1</sup> Aprilia Nur Fajar Jihan, dkk. *Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. (Jurnal PGSD Undiksha, Vol: 7 No: 2 Tahun:2019), h. 110

### Bagan tahap-tahapan pelaksanaan model ADDIE



**Gambar 3.1 Bagan Penelitian Model ADDIE**

Produk dari penelitian ini berbentuk APE dadu raksasa dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak dengan fokus pengenalan huruf abjad dan kosa kata bagi anak usia dini. APE dadu raksasa ini dikembangkan sebuah media pembelajaran dalam peningkatan potensi pengenalan huruf abjad dan kosa kata kepada anak usia 5-6 tahun.

#### **B. Model Yang Dikembangkan**

Model ADDIE ialah singkatannya *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ini dipilih sebab memiliki kaitan antara satu sama lain sehingga perlu bertahap dan keseluruhan gunanya menjamin tercipta produk pembelajaran yang efektif.<sup>1</sup> Adapun prosedur pengembangan produk dengan model ADDIE sebagai berikut:

<sup>1</sup> Nurma L. Purnamasari. *Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK*. (Jurnal Pena Volume 05 No:01), h. 25

### 1. *Analysis* (Analisis)

Dalam tahap analisis ini, aktivitas utama yakni menganalisis kebutuhan lapangan seperti kurangnya media pembelajaran dan menggunakan media yang sama setiap harinya. Berdasarkan studi literature yang telah saya lakukan, terdapat beberapa jurnal, dan buku yang terkait dalam permasalahan mengenai kemampuan bahasa anak usia dini. Minimnya media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak, sering menggunakan media yang sama pada saat pembelajaran. Oleh karena itu perlunya media pembelajaran yang baru agar lebih menarik untuk proses pembelajaran. Selain itu berdasarkan hasil analisis kurikulum PAUD 2014 indikator perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun yaitu: (1) Mengenal simbol-simbol huruf, (2) Menyebut simbol huruf yang dikenal, (3) Mengenal suara huruf awal dari nama benda sekelilingnya, (4) Menyebut kelompok gambar yang bunyi awalnya sama. Berdasarkan analisis pasar yang saya lakukan terkait alat permainan edukatif dadu untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak yaitu “Dadu kura-kura” pintar yang dibuat oleh Ainur Rochmah, APE dadu kura-kura ini dibuat untuk merangsang imajinasi anak agar dituangkan pada pembicaraan.<sup>2</sup> Selanjutnya sama halnya dengan APE yang dibuat oleh Dwi Rofiqoh Agustini yang bernama “Dadu putar” APE ini dibuat untuk kemampuan keaksaraan anak usia dini dalam kemampuan membaca huruf, membaca dua suku kata dan membaca kata.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Ainur Rochman, *Peningkatan keterampilan berbicara...*

<sup>3</sup> Dwi Rofiqoh Agustini. *Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B*. Jurnal PAUD Teratai Vol 9 No. 1. 2020.

## 2. *Desingn* (Desain)

Setelah menganalisis permasalahan serta kebutuhan yang terdapat di TK IT Hafizul 'Ilmi. Selanjutnya tahap rancangan produk ini akan membuat desain atau rancangan sebuah produk yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini. Peneliti memilih elemen APE dengan menyatukan bahan penunjang seperti gambar, dan membuat media sendiri. Pada tahap ini membuat rancangan atau desain berupa sebuah produk yang berupa alat permainan edukatif dadu raksasa. Lalu ada tahap validasi terhadap produk yang dibuat, baik itu dari segi kelayakan, isi materi dan kemudahan penggunaan. Selanjutnya ada tahap menyusun lembar observasi anak untuk melihat kelayakan produk pada saat digunakan dilapangan. Dimana dengan menggunakan APE dadu raksasa dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian anak untuk belajar sambil bermain menggunakan APE dadu raksasa dan dapat mengembangkan kemampuan bahasa.

## 3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap produk disusun sesuai dengan rancangan. Tahapan ini merupakan sesi pembuatan produk APE dadu raksasa. Elemen disatukan dengan desain dirangkai menjadi kesatuan produk utuh sesuai pada unsur interface tahap desain. Selanjutnya melakukan validasi pada dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Setelah melakukan validasi pada kedua validator selanjutnya melakukan revisi terhadap masukan atau saran yang diberikan oleh validator agar produk APE dadu raksasa yang dibuat dapat digunakan. Data yang telah diperoleh dari validasi, dianalisis dan dipersentase agar diketahui kelayakan dari produk APE dadu raksasa untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini.

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

Tahapan ini ialah uji coba produk atau fungsionalnya. Uji coba produk APE dadu raksasa dilakukan pada anak TK IT Hafizul 'Ilmi usia 5-6 tahun. Selanjutnya melakukan pertanyaan berupa lebah observasi kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun. Hal ini dilakukan agar mengetahui kemampuan bahasa anak melalui produk yang dikembangkan.

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

Evaluasi ialah tahapan produk APE dadu raksasa yang berhasil sesuai keinginan berdasarkan kebutuhan. Manakala ada yang ingin dibenahi sehingga harus dicari tahu dan disempurnakan supaya menjadi produk yang berkualitas.

### **C. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di TK IT Hafizul 'Ilmi Aceh besar. Pemilihan tempat penelitian ini berdasarkan hasil observasi permasalahan yang terdapat TK IT Hafizul Ilmu Aceh Besar, terdapat permasalahan pada kemampuan bahasa anak karena kurangnya media pembelajaran untuk mendukung perkembangan bahasa anak dan sering menggunakan media yang sama setiap hari, oleh karena itu tingkat keantusiassan anak renda. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023.

### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau unsur yang penting digunakan penelitian agar mudah untuk mengumpulkan, mengukur, dan menganalisis data

yang berhubungan dengan penelitian.<sup>4</sup> Instrumen yang dipakai guna pengumpulan data pada kajian ini berbentuk lembaran validasi dan observasi yang bisa dikelompokkan menjadi beberapa jenis. Tiap-tiapnya dipakai dalam pemenuhan kriteria kelayakan dan kepraktisan. Adapun instrumen penelitian seperti berikut:

1. Lembar validasi

Pada kajian ini lembar validasi terdiri dari validasi ahli materi dan ahli media guna mengukur aspek kelayakannya. Dalam lembaran validasi, validator dimintai sebagai mengomentari aspek kebutuhan revisi produk. Lembar ini menentukan apakah APE dadu raksasa layak digunakan tanpa revisi, dengan revisi, atau tidak layak di produksi. Lembar ini berbentuk skala bertingkat 4 kategori penilaian dari yang tertinggi yaitu 1,2,3, dan 4. Kriteria lembar validasi ahli materi dan ahli APE sebagaimana tabel di bawah ini:

**Tabel 3.1 Kriteria Penilaian untuk Validasi Ahli Materi<sup>5</sup>**

| No | Kriteria Penilaian   |
|----|--|
| 1  | Kelengkapan materi yang diberi sesuai dengan tujuan pembelajaran |
| 2  | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan     |
| 3  | Materi dengan tampilan berkesan                                  |
| 4  | Kecocokan materi dengan aspek kecakapan berbahasa anak           |
| 5  | Mampu mendorong rasa keingintahuan belajar mengenal huruf abjad  |

Sumber: Euis Sri Mulyati, 2021

<sup>4</sup> Rahmiaty, dkk. *Buku Ajar Instrumen Penelitian: Panduan Penelitian di Bidang Pendidikan*. (Yogyakarta: Jejak Pustaka. 2022. h. 1

<sup>5</sup> Euis Sri Mulyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Padlet Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pengujian Mutu Uji Kimia*, (Universitas Pendidikan Indonesia:2021)

**Tabel 3.2 Kriteria Penilaian untuk Validasi Ahli Media<sup>6</sup>**

| No | Aspek    | Kriteria penilaian  |
|----|----------|---|
| 1  | Edukatif | 1. Kecocokan APE dadu raksasa dengan visi kemajuan berbahasa anak                       |
|    |          | 2. Pemakaian APE dadu raksasa sesuai dengan kemampuan dan fase usia anak                |
|    |          | 3. Mampu mendorong rasa ingin tahu anak   |
| 2  | Teknis   | 1. Bahan APE aman   |
|    |          | 2. APE dadu raksasa bisa dipakai dengan masa yang lama                                  |
|    |          | 3. serasinya ukuran APE dadu raksasa bagi anak (tidak terlalu besar atau terlalu kecil) |
|    |          | 4. Penggunaan APE dadu raksasa digunakannya mudah                                       |
| 3  | Estetik  | 1. Kesesuaian APE dadu raksasa dengan karakteristik anak                                |
|    |          | 2. Kesesuaian pemilihan warna dan tulisan pada APE dadu raksasa                         |
|    |          | 3. Mempunyai minat ketertarikan melalui tampilan  |

<sup>6</sup> Puji Wayuni, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Mengenalkan Kosakata Bahasa Jawa Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak*. (Yogyakarta:2017), h. 78

|  |  |                  |
|--|--|------------------|
|  |  | APE dadu raksasa |
|--|--|------------------|

*Sumber: : Puji Wayuni, 2017*

## 2. Lembar observasi kamampuan bahasa anak

Lembar observasi anak digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan anak terhadap perkembangan bahasa melalui penggunaan APE dadu raksasa yang dikembangkan. Penilaian dilakukan melalui observasi langsung dengan pembobotan nilai berdasarkan kriteria belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

**Tabel 3.3 Lembar Penilaian Observasi Kemampuan Bahasa Anak**

| No | Indikator Kamampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun            |
|----|---|
| 1. | Mengenal simbol-simbol huruf                              |
| 2. | Menyebutkan simbol huruf yang dikenal                     |
| 3. | Mengenal suara huruf awal dari nama benda sekitarnya      |
| 4. | Menyebutkan kelompok gambar yang bunyi huruf awalnya sama |

*Submer: Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014*

## E. Teknik Analisis Data

Teknik ini dipakai guna mendapatkan produk APE dadu raksasa berkualitas dengan aspek kelayakan dan kepraktisan. Tahapan dalam menganalisis kriteria kualitas produk yang dikembangkan ialah sebagai berikut:

### 1. Analisis kelayakan

Validasi penilaian dipergunakan untuk menganalisa kelayakan yang caranya menghitung nilai dari validator memakai rumus:

$$P = \frac{\text{skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

**Tabel 3.9 Pedoman Penskoran Lembar Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media<sup>7</sup>**

| Persentase Penilaian | Katagori       |
|----------------------|----------------|
| 81-100%              | Sangat Praktis |
| 61-80%               | Praktis        |
| 41-60%               | Kurang Praktis |
| 21-40%               | Tidak Praktis  |

Suber: Suharsimi Arikunto, 2010.

Nilai rata-rata dari lembar penilaian APE dadu raksasa kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan produk pengembangan berdasarkan penilaian ahli media dan materi.

<sup>7</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2010), h. 276

## 2. Analisis kepraktisan

Lembar observasi dipakai guna menganalisa potensi bahasa anak 5-6 tahun. Datanya terkait dengan pembelajaran dengan APE dadu raksasa dihitung dan dipersentasekan sebagaimana rumus berikut ini:

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

Keterangan:

P = Presentasi mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini

F = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor maksimum

**Tabel 3.5 Kriteria Kepraktisan Berdasarkan Lembar Observasi Anak.<sup>8</sup>**

| Persentase | Katagori                        | Skor |
|------------|---------------------------------|------|
| 81-100%    | Berkembang Sangat Baik (BSB)    | 4    |
| 61-80%     | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 3    |
| 41-60%     | Mulai Berkembang (MB)           | 2    |
| 21-40%     | Belum Berkembang (BB)           | 1    |

Suber: Suharsimi Arikunto, 2010

<sup>8</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, h. 276.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Terdapat beberapa tahapan yang dilaksanakan pada pengembangan APE dadu raksasa untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada AUD, dengan menurut prosedurnya pengembangan model ADDIE. Tujuan utama dari model pengembangan dipakai dalam membentuk desain dan mengembangkan suatu produk yang efektif dan efisien. Adapun prosedur pengembangan model ADDIE yakni:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahapan sebagai tahapan analisis persoalan. Ditahapan ini Peneliti mengarahkan kepada analisis kebutuhan anak lewat observasi di TK IT Hafizul 'Ilmi. Oleh hasil observasi awal yang dilaksanakan, ditemukan keterangan bahwasanya kekurangan APE yang mendukung proses belajar, penggunaan APE yang sama pada saat pembelajaran menjadikan anak merasa cepat bosan di waktu proses pembelajaran berjalan, sehingga proses pembelajaran kurang tercapai khususnya pada kemampuan bahasa anak, serta penggunaan APE yang kurang tepat. Maka sebabnya dibutuhkan pengembangan APE yang tepat dan menarik sesuai akan kebutuhannya belajar anak.

2. *Design* (Perancangan)

Sesudah dilaksanakan analisis kebutuhan, tahap berikutnya Peneliti merancang APE dadu raksasa yang dikembangkan. Langkah awal yang dilakukan

dalam merancang APE dadu raksasa yaitu mempersiapkan alat dan bahan yang bisa diperhatikan dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 4.1 Alat dan Bahan dalam Pembuatan APE Dadu Raksasa**

| Alat dan Bahan  | Gambar  |
|---|---|
| Alat dan bahan: kain flanel, kapas, perekat, benang, jarum, gambar yang sudah <i>diprint</i> , gunting, pisau, lem lilin, lem buku, gambar yang <i>dipres</i> , pensil, rol dan meteran baju. |  |

**Tabel 4.2 Pembuatan APE Dadu Raksasa**

| No | Gambar  | Keterangan   |
|----|---|--|
| 1  |  | Tahap 1<br>Potong kain flanel dengan ukuran 30 cm dan potong juga perekat dengan ukuran 25 cm. |

|   |   |   |
|---|---|---|
| 2 |    | <p>Tahap 2</p> <p>Jahit perekat di setiap sisi kain flanel, setelah itu jahit kain flanel dengan cara di satukan antara kain flanel yang satu dengan kain flanel yang lain.</p> |
| 3 |   | <p>Tahap 3</p> <p>Masukkan kapas ke dalam kain flanel yang sudah dijahit berbentuk persegi empat.</p>   |
| 4 |  | <p>Tahap 4</p> <p>Gunting gambar yang sudah diprint, setelah itu tempelkan pada kertas jeruk.</p>   |
| 5 |  | <p>Tahap 5</p> <p>Setelah itu <i>pres</i> gambar yang sudah di tempelkan pada kertas jeruk.</p>   |

### 3. *Development* (Pengembangan)

Produk awal yang sudah selesai kemudian dilakukannya validasi oleh validator dalam menentukan kualitas produk. Validasi mempunyai tujuan agar mendapatkan informasi dan perbaikan APE dadu raksasa yang sudah direncanakan. Selain itu, koreksi dilakukan berdasarkan masukan dari validator. Validasi ini juga berencana untuk melihat apakah APE dadu raksasa layak digunakan sebelum dilaksanakan di TK IT Hafizul 'Ilmi. Validasi APE dadu raksasa dilakukannya dengan 2 validator. APE dadu raksasa yang sudah dibuat, dievaluasi kelayakan dari kedua validator. Adapun langka-langkannya sebagai berikut:

#### a. Validasi Ahli Media

Setelah produk awal APE dadu raksasa di rancang, selanjutnya di validasi oleh validator ahli media. Adapun hasil dari validasi ahli media di produk awal disajikan di tabel dibawah ini yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Dari Validator Ahli Media**

| No | Aspek    | Kriteria penilaian   | Penilaian |   |   |   |
|----|----------|--|-----------|---|---|---|
|    |          |  | 1         | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Edukatif | 1. Kecocokan APE dadu raksasa dengan visi kemajuan berbahasa anak        |           | ✓ |   |   |
|    |          | 2. Pemakaian APE dadu raksasa sesuai dengan kemampuan dan fase usia anak |           | ✓ |   |   |

|                         |         |   |              |    |   |  |
|-------------------------|---------|---|--------------|----|---|--|
|                         |         | 3. APE dadu raksasa mampu mendorong rasa ingin tahu anak                                |              | ✓  |   |  |
| 2.                      | Teknis  | 1. Bahan pembuatan APE dadu raksasa aman  |              | ✓  |   |  |
|                         |         | 2. APE dadu raksasa bisa dipakai dengan masa yang lama                                  |              |    | ✓ |  |
|                         |         | 3. Serasinya ukuran APE dadu raksasa bagi anak (tidak terlalu besar atau terlalu kecil) | ✓            |    |   |  |
|                         |         | 4. Penggunaan APE dadu raksasa digunakannya mudah                                       | ✓            |    |   |  |
| 3.                      | Estetik | 1. Kesesuaian APE dadu raksasa dengan karakteristik anak                                | ✓            |    |   |  |
|                         |         | 2. Kesesuaian pemilihan warna dan tulisan pada APE dadu raksasa                         |              | ✓  |   |  |
|                         |         | 3. Mempunyai minat ketertarikan melalui tampilan APE dadu raksasa                       |              | ✓  |   |  |
| <b>Jumlah Frekuensi</b> |         |   | 3            | 6  | 1 |  |
| <b>Jumlah Skor</b>      |         |   | 3            | 12 | 3 |  |
| <b>Total Skor</b>       |         |   | 18           |    |   |  |
| <b>Presentase</b>       |         |   | 45%          |    |   |  |
| <b>Kriteria</b>         |         |   | Kurang layak |    |   |  |

(Sumber: hasil pengolahan data ahli media pada APE dadu raksasa)

Dari persentase skor dari validator ahli media mendapati hasil 45% dengan kriteria kurang layak, dengan simpulannya oleh validator bisa dipakai dengan melakukan revisi. Sehingga APE dadu raksasa yang dikembangkan disimpulkan bisa dimanfaatkan sesuai pada saran dan arahan revisinya yang sudah

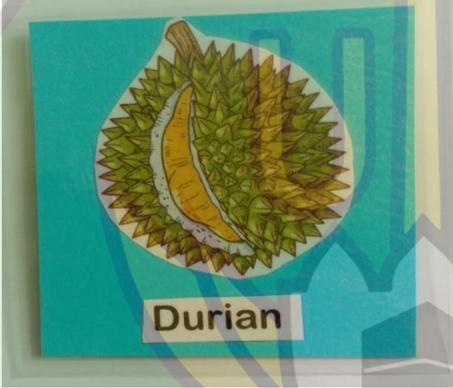
validator berikan. Adapun saran dan arahan revisi dari validator ahli media yakni bisa diperhatikan di tabel berikut:

**Tabel 4.4 Saran Ahli Media Terhadap APE Dadu Raksasa**

| Nama Validator         | Saran   |
|------------------------|---|
| Rani Puspa Juwita M.Pd | Buat ukuran perekat lebih panjang agar lebih muat huruf-huruf abjad direkatkan pada APE dadu raksasa, huruf abjad kecil dan besar harus dibedakan ukurannya agar anak bisa membedakannya, awalan huruf pada gambar diberikan warna agar mudah digunakan oleh anak serta tepat penyimpanan kartu harus lebih menarik dan juga harus menyediakan buka panduan bermain APE dadu raksasa. |

**Tabel 4.5 Hasil Revisi Sebelum Dan Sesudah APE Dadu Raksasa**

| No | Sebelum revisi  | Setelah revisi  |
|----|---|---|
| 1  |  <p data-bbox="373 1877 791 1910">Perekat hanya berukuran 10 cm.</p> |  <p data-bbox="868 1877 1324 1966">Perekat berukuran 25 cm, agar bisa menempel huruf abjad yang lebih</p> |

|   |   |  |
|---|---|--|
|   |   | banyak.  |
| 2 |  <p>Huruf besar dan kecil berukuran sama.</p>                            |  <p>Huruf besar dan kecil memiliki bentuk yang berbeda sehingga mempermudah anak untuk membedakannya.</p>                          |
| 3 |  <p>Huruf awal pada gambar tidak memiliki warna.</p>                    |  <p>Huruf awal pada gambar sudah memiliki warna, sehingga lebih memunahkan anak.</p>  |
| 4 |  <p>Tempat penyimpanan kartu huruf abjad dan gambar tidak menarik.</p> |  <p>Tempat penyimpanan kartu huruf abjad dan gambar lebih menarik untuk anak, karena ditempelkan stiker yang berwarna-warni.</p> |

|   |   |  |
|---|---|--|
| 5 | Tidak ada buku panduan bermain APE dadu raksasa |  |
|---|---|--|

Setelah menyelesaikan revisi produk APE dadu raksasa dan melaksanakan saran dari validator ahli media, oleh karena itu Peneliti mevalidasikan kembali oleh validatornya. Adapun hasil validasi dari validator ahli media sesudah revisi yakni:

**Tabel 4.6 Hasil Validasi Dari Validator Ahli Media Setelah Revisi**

| No | Aspek    | Kriteria penilaian   | Penilaian |   |   |   |
|----|----------|--|-----------|---|---|---|
|    |          |  | 1         | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Edukatif | 1. Kecocokan APE dadu raksasa dengan visi kemajuan berbahasa anak        |           |   | ✓ |   |
|    |          | 2. Pemakaian APE dadu raksasa sesuai dengan kemampuan dan fase usia anak |           |   |   | ✓ |
|    |          | 3. APE dadu raksasa mampu mendorong rasa ingin tahu anak                 |           |   |   | ✓ |
| 2. | Teknis   | 1. Bahan pembuatan APE dadu raksasa aman                                 |           |   |   | ✓ |
|    |          | 2. APE dadu raksasa bisa dipakai dengan masa yang lama                   |           |   | ✓ |   |
|    |          | 3. Serasinya ukuran APE dadu raksasa bagi anak (tidak terlalu            |           |   |   | ✓ |

|                         |         |   |              |  |   |    |
|-------------------------|---------|---|--------------|--|---|----|
|                         |         | besar atau terlalu kecil)   |              |  |   |    |
|                         |         | 4. Penggunaan APE dadu raksasa mudah digunakannya                 |              |  |   | ✓  |
| 3.                      | Estetik | 1. Kesesuaian APE dadu raksasa dengan karakteristik anak          |              |  |   | ✓  |
|                         |         | 2. Kesesuaian pemilihan warna dan tulisan pada APE dadu raksasa   |              |  |   | ✓  |
|                         |         | 3. Mempunyai minat ketertarikan melalui tampilan APE dadu raksasa |              |  | ✓ |    |
| <b>Jumlah Frekuensi</b> |         |   |              |  | 3 | 7  |
| <b>Jumlah Skor</b>      |         |   |              |  | 9 | 28 |
| <b>Total Skor</b>       |         |   | 37           |  |   |    |
| <b>Presentase</b>       |         |   | 92,5%        |  |   |    |
| <b>Kriteria</b>         |         |   | Sangat layak |  |   |    |

Setelah melakukan revisi dan perbaikan APE dadu raksasa dari saran dari validator ahli media, sehingga didapati persentase skor 92,5% dengan simpulan validator bisa dipakai.

#### b. Validasi ahli materi

Produk APE dadu raksasa dibuat untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini dan berikutnya divalidasi oleh ahli materi. Hasil validasi oleh ahli materi disajikan di tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Hasil Validasi Dari Ahli Materi**

| No | Kriteria Penilaian   | Penilaian |   |   |   |
|----|--|-----------|---|---|---|
|    |  | 1         | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Kelengkapan materi yang diberi sesuai dengan tujuan pembelajaran (mengembangkan kemampuan bahasa |           |   |   | ✓ |

|                         |   |              |  |   |    |
|-------------------------|---|--------------|--|---|----|
|                         | AUD)  |              |  |   |    |
| 2.                      | Kesesuaian materi APE dadu raksasa dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan |              |  |   | ✓  |
| 3.                      | Materi dengan tampilan berkesan   |              |  |   | ✓  |
| 4.                      | Kecocokan materi APE dadu raksasa dengan aspek kecakapan berbahasa anak       |              |  |   | ✓  |
| 5.                      | Mampu mendorong rasa keingintahuan belajar mengenal huruf abjad               |              |  | ✓ |    |
| <b>Jumlah Frekuensi</b> |   |              |  | 1 | 4  |
| <b>Jumlah Skor</b>      |   |              |  |   | 19 |
| <b>Total Skor</b>       |   | 19           |  |   |    |
| <b>Persentasi</b>       |   | 95%          |  |   |    |
| <b>Kriteria</b>         |   | Sangat layak |  |   |    |

(Sumber: pengolahan data validasi ahli materi)

Dari persentase skor yang didapati dari validator ahli materi mendapati hasil 95% dengan kriteria penilaian sangat layak untuk digunakan.

#### c. Validasi lembar observasi

Lembar observasi kemampuan bahasa anak yang telah disiapkan kemudian dilakukan validasi oleh validator instrumen lembar observasi. Hasil validasi yang dilakukan oleh validator lembar observasi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.8 Hasil Validasi Lembar Observasi Kemampuan Bahasa**

| No | Indikator Kamampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun            | Penilaian |   |   |   |
|----|---|-----------|---|---|---|
|    |   | 1         | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Mengenal simbol-simbol huruf untuk persiapan              |           | ✓ |   |   |
| 2. | Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama | ✓         |   |   |   |
| 3. | Menyebutkan simbol huruf yang dikenal                     |           |   |   | ✓ |

|                         |   |       |   |   |   |
|-------------------------|---|-------|---|---|---|
| 4.                      | Mengenal suara huruf awal dari nama benda sekitarnya      |       |   | ✓ |   |
| 5.                      | Menyebutkan kelompok gambar yang bunyi huruf awalnya sama |       |   | ✓ |   |
| 6.                      | Memahami kaitan bunyi dan bentuk huruf                    |       |   | ✓ |   |
| <b>Jumlah Frekuensi</b> |   | 1     | 1 | 3 | 1 |
| <b>Jumlah Skor</b>      |   | 1     | 2 | 9 | 4 |
| <b>Total Skor</b>       |   | 16    |   |   |   |
| <b>Persentasi</b>       |   | 66,6% |   |   |   |
| <b>Kriteria</b>         |   | Layak |   |   |   |

Berdasarkan persentase skor yang didapatkan dari validator lembar observasi memperoleh persentase 66,6% dengan kategori layak. Adapun simpulan dari validator dapat digunakan setelah revisi, saran yang diberikan oleh validator ada pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.9 Saran Validasi Lembar Observasi**

| <b>Nama Validator</b> | <b>Saran</b>  |
|-----------------------|---|
| Munawwarah, M.Pd      | Ada beberapa pertanyaan pada lembar observasi yang seharusnya tidak perlu dimasukkan karena tidak ada hubungannya dengan mengembangkan kemampuan bahasa anak melalui APE dadu raksasa |

**Tabel 4.10 Hasil Sebelum Dan Sesudah Revisi Lembar Observasi Anak**

| <b>Sebelum Revisi</b>                            | <b>Sesudah Revisi</b>        |
|--|------------------------------|
| 1. Mengenal simbol-simbol huruf untuk persiapan. | Mengenal simbol-simbol huruf |

|  |   |
|--|---|
| 2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama | Hilangkan saja karena tidak ada hubungan dengan lembar observasi anak untuk mengembangkan kemampuan bahasa melalui APE dadu raksasa |
|--|---|

Setelah melakukan revisi pada lembar observasi anak dan melaksanakan saran dari validator, oleh karena itu peneliti mevalidasi kembali oleh validator. Adapun hasil validasi dari validator ahli lembar observasi sesudah revisi yakni:

**Tabel 4.11 Validasi Lembar Observasi Kemampuan Bahasa Seterlah Revisi**

| No                      | Indikator Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun            | Penilaian    |   |   |   |
|-------------------------|---|--------------|---|---|---|
|                         |   | 1            | 2 | 3 | 4 |
| 1.                      | Mengenal simbol-simbol huruf                              |              |   |   | ✓ |
| 3.                      | Menyebutkan simbol huruf yang dikenal                     |              |   |   | ✓ |
| 4.                      | Mengenal suara huruf awal dari nama benda sekitarnya      |              |   | ✓ |   |
| 5.                      | Menyebutkan kelompok gambar yang bunyi huruf awalnya sama |              |   | ✓ |   |
| 6.                      | Memahami kaitan bunyi dan bentuk huruf                    |              |   | ✓ |   |
| <b>Jumlah Frekuensi</b> |   |              |   | 3 | 2 |
| <b>Jumlah Skor</b>      |   |              |   | 9 | 8 |
| <b>Total Skor</b>       |   | 17           |   |   |   |
| <b>Persentasi</b>       |   | 80%          |   |   |   |
| <b>Kriteria</b>         |   | Sangat Layak |   |   |   |

Setelah melakukan revisi lembar observasi anak dari saran validator, sehingga didapatkan hasil persentase 80% dengan simpulan sangat layak digunakan untuk lembar observasi kemampuan bahasa anak.

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

Tahap implementasi ialah tahapan berikutnya sesudah tahap pengembangan, sesudah pembaruan produk, ditahapan ini peneliti membuat upaya uji coba dengan anak umur 5-6 tahun di TK IT Hafizul 'Ilmi. Anak dimintai agar memainkan APE dadu raksasa dengan sedikit arahan oleh peneliti. Pada melaksanakan uji coba dengan anak, peneliti mengikutsertakan guru kelas TK IT Hafizul 'Ilmi untuk mengisikan lembaran observasi anak, saat anak bermain memakai APE dadu raksasa. Tujuannya dari lembar observasi anak ialah sebagai mengidentifikasi kelayakan dan kepraktisa produk saat digunakan oleh anak dengan memanfaatkan APE dadu raksasa. Layak dan praktis yang dimaksud pada penelitian ini ialah terlaksana pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan guru bisa mengembangkan aspek perkembangan bahasa dengan menggunakan APE dadu raksasa. Adapun hasil lembar observasi anak terhadap penggunaan APE dadu raksasa dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.12 Hasil Lembar Observasi Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Hafizul 'Ilmi**

| No | Indikator Kamampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun | Hasil |    |     |     |
|----|--|-------|----|-----|-----|
|    |  | BB    | MB | BSH | BSB |
| 1. | Mengenal simbol-simbol huruf                   |       |    |     | ✓   |

|                         |   |                                 |  |   |   |
|-------------------------|---|---------------------------------|--|---|---|
| 2.                      | Menyebutkan simbol huruf yang dikenal                     |                                 |  |   | ✓ |
| 3.                      | Mengenal suara huruf awal dari nama benda sekitarnya      |                                 |  | ✓ |   |
| 4.                      | Menyebutkan kelompok gambar yang bunyi huruf awalnya sama |                                 |  | ✓ |   |
| 5.                      | Memahami kaitan bunyi dan bentuk huruf                    |                                 |  |   | ✓ |
| <b>Jumlah Frekuensi</b> |   |                                 |  | 2 | 3 |
| <b>Jumlah Skor</b>      |   |                                 |  | 6 | 9 |
| <b>Total Skor</b>       |   | 15                              |  |   |   |
| <b>Persentasi</b>       |   | 75 %                            |  |   |   |
| <b>Kriteria</b>         |   | BSH (Berkembang Sesuai Harapan) |  |   |   |

(Sumber: Hasil pengolahan data kemampuan bahasa anak melalui APE dadu raksasa)

Hasil lembar observasi anak untuk penilaian sangat praktis. Berdasarkan persentase keseluruhan produk diperoleh hasil 75% dengan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Maka dapat disimpulkan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dan disimpulkan bahwa penggunaan APE dadu raksasa terhadap mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun sangat praktis dan layak digunakan.

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

Tahap evaluasi adalah tahap akhir dari penelitian *ADDIE*. Pada tahap ini peneliti melihat sejauh mana keberhasilan dari penggunaan APE dadu raksasa yang dikembangkan terhadap anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan bahasa. Hasil yang didapatkan dari penelitian di TK IT Hafizul 'Ilmi kelas B usia

5-6 tahun yaitu secara keseluruhan memasuki kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian APE dadu raksasa yang peneliti kembangkan layak untuk digunakan.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini merupakan penelitian yang membuat atau menghasilkan sebuah produk berupa APE dadu raksasa yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan R&D (*Reserch & Development*) dengan model ADDIE, adapun tahapannya sebagai berikut:

1. Tahap *analysis*, yaitu digunakan mengidentifikasi masalah yang dialami, pada tahap ini menganalisis permasalahan dan kebutuhan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dari analisis permasalahan yang temukan kekurangannya APE yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun, menggunakan media pembelajaran yang sama setiap hari yang menyebabkan keantusiasan anak rendah. Oleh karena itu perlu pembaharuan APE yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun.
2. Tahap *design*, merupakan tahap perancangan produk APE yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Pada tahap ini peneliti merancang APE dadu raksasa mejadi produk yang dapat digunakan oleh anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan bahasa.

3. Tahap *development*, merupakan tahap pengembangan yang meliputi validasi, dengan menggunakan lembar validasi oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Produk yang telah melewati proses validasi dan revisi sesuai saran dan masukan dari validator dapat langsung di uji coba di lapangan.
  - a. Hasil validator ahli media  
Hasil validasi yang diperoleh dari validator ahli media dengan persentase adalah 92% dengan kategori sangat layak.
  - b. Hasil validator ahli materi  
Hasil validasi yang diperoleh dari validator ahli materi dengan persentase adalah 95% dengan kategori sangat layak.
4. Tahap *implementation*, yaitu tahap uji coba yang dilakukan secara langsung pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Hafizul 'Ilmi, penilaian yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang di isi oleh guru kelas. Hasil persentase yang diperoleh yaitu 75% dengan kategori berkembang sesuai harapan.
5. Tahap *evaluation*, yaitu hasil evaluasi yang didapatkan selama melakukan penelitian apakah APE yang dikembangkan layak atau tidak. Hasil evaluasi yang di peroleh oleh peneliti dari pengembamngan produk APE dadu raksasa terhadap mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun yaitu kategori sangat layak.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil pembahasan dan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Rancangan APE dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini yang dikembangkan pada penelitian ini adalah alat permainan edukatif berbentuk dadu raksasa. Pada APE dadu raksasa ini menggunakan dadu sebagai pengenalan huruf abjad dan kosa-kata, seperti huruf abjad yang sudah dibuat berbentuk kartu dan kosa-kata yang dibuat berbentuk kartu disertakan dengan gambar. Terdapat materi pembelajaran yang membedakan dengan APE dadu lainnya yaitu dadu yang berukuran lebih besar dari pada dadu lainnya, selain itu APE dadu raksasa juga dapat membantu anak untuk mengenal simbol-simbol huruf dan kosa-kata dengan cara bermain melempar APE dadu raksasa dan menyebutkan huruf yang ada pada dadu - raksasa. Rancangan APE dadu raksasa yang dikembangkan melalui penelitian pengembangan pada model ADDIE dengan melalui 5 tahapan penelitian.
2. Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang dilakukan, pengembangan APE dadu raksasa terhadap kemampuan bahasa anak dikembangkan melalui metode penelitian pengembangan model ADDIE yang memiliki 5 tahap, *analysis* yaitu menganalisis permasalahan dan

3. mencari kebutuhan anak untuk menyelesaikan masalah tersebut. Tahap *desingn* membuat rancangan untuk APE dadu raksasa. *Development* yaitu tahap validasi kepada ahli media dan ahli materi, dengan hasil persentase dari ahli media 92,5% dan hasil persentase dari ahli materi 95% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya *implementation* yaitu uji coba APE dadu raksasa di sekolah TK IT Hafizul 'Ilm dengan perolehan persentase 75% dengan kategori berkembang sesuai harapan. Tahap *evaluasi* yaitu melihat keberhasilan dari APE dadu raksasa yang dikembangkan dan memperoleh peningkatan anak berkembang sangat baik, oleh karena itu APE dadu raksasa yang dikembangkan layak untuk digunakan.

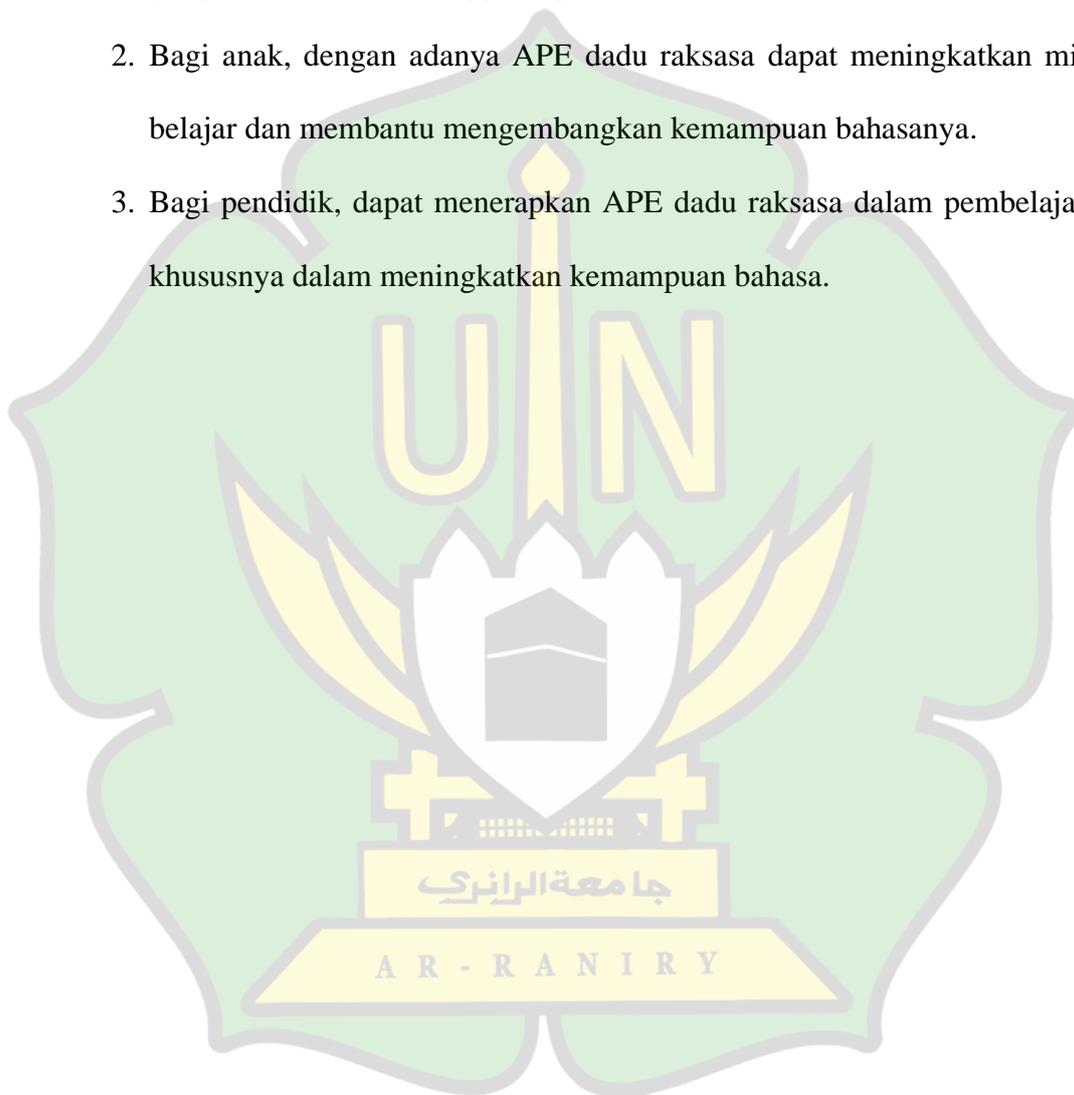
#### **B. Saran**

Penelitian dan pengembangan APE dadu raksasa masih banyak terdapat kekurangan. Oleh sebab itu, agar dapat diperoleh APE pembelajaran yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran, untuk itu peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

1. Bagi penulis, dapat dijadikan sebagai bahan atau sumber referensi dalam melakukan pengembangan APE dadu raksasa yang lebih menarik dan banyak dapat ide-ide baru terkait dengan pembelajaran sehingga produk yang dihasilkan lebih unggul lagi.
2. Bagi anak, dengan adanya APE dadu raksasa dapat meningkatkan minat belajar dan membantu mengembangkan kemampuan bahasanya.
3. Bagi pendidik, dapat menerapkan APE dadu raksasa dalam pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan bahasa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Salam Hidayat, dkk. 2021. *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jawa Tengah: CV Sarnu Untung.
- Afifah Fatihakun dkk. 2021. *Penntingnya mengetahui perkembangan bahasa anak usia dini dan stimulasinya*, Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal, Volume 4, Nomor 1.
- Ainur Rochman. 2019. *Peningkatan keterampilan berbicara melalui media dadu kura-kura pintar pada kelompok A di TK Mamba'ul ulom panjunan waru sidoarjo*.
- Andi Ika Prasati Abrar. 2022. *Model Pembelajaran E-Split Classroom Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dan Kemandirian Belajar*. Jawa Tengah:PT. Nasya Expanding Management.
- Anik Lestarinigrum, dkk. 2021. *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Madium: CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Anik Lestarininhrum. 2013. *Meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini melalui media panggung boneka tangan*. UN PGRI Kediri.
- Anita Yus. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, Jakarta:Kencana.
- Aprilia Nur Fajar Jihan, dkk. 2019. *Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD Undiksha, Vol: 7 No: 2.
- Badrul Zaman, dkk. *Media Dan Sumber Belajar TK*, Universitas terbuka : Banten.
- Baik Nilawati Astini, dkk. 2017. *Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*, Jurnal pendidikan anak, Volume 6.
- Budiyono Saputro. 2011. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Yogyakarta:Aswaja Pressindo.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. 2003. *Pembuatan dan Penyelenggaraan Alat Permainan Edukatif Anak Usia 3-6 tahun*. Jakarta:Depdiknas.

- Dwi Prasetyawati. 2011. *Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader Paud Di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)*, Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1.
- Dwi Rofiqoh Agustini. 2020. *Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B*. Jurnal PAUD Teratai Vol 9 No. 1.
- Eko Prasetyo. 2015. *Ternyata Penelitian Itu Mudah Panduan Melaksanakan Penelitian Bidang Pendidikan*. Penerbit Edu Nomi.
- Emy Sohilait. 2020. *Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung:CV. Cakra.
- Enny Zubaidah. *Perkembangan Bahasa anak Usia Dini Dan Teknik Pengembangannya Disekolah*. Cakrawala Pendidikan, 2004, Th. XXIII, No. 3.
- Etty Indrianti. 2015. *Kusulitan Bicara & Berbahasa Pada Anak*. Jakarta: PT Adhitya Andrebina Agung.
- Euis Sri Mulyati. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Padlet Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pengujian Mutu Uji Kimia*, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Farid Helmi Setyawan. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android*. Jurnal PG- - PAUD Trunojoyo, Volume 3, Nomor 2.
- Farid Helmi Seyawan. 2016. *Meningkatkan kemampuan bebahasa anak usia dini melalui model pembelajaran audio visual bebasis Amdroid*.
- Fatimah. 2023. *Efektivitas Penggunaan Media Dadu Terhadap Kemampuan Mengenal Alfabet Anak di TK Melati Taipabu Kabupaten Wakatobi Sulawesi Tenggara*. Makasar: UIN Alauddin, 2023.
- Fidela Asa. 2023. *Bahasa Ekspresif dan Reseptif Dalam Perkembangan Anak*. Elementa Media.
- Friska Apriyani. 2018. *Pengembangan media dadu dan papan flanel untuk meningkatkan kemapuan mengenal konsep geometrid an konsep berhitung pada anak kelompok A RA Perwanida I Cluring*. Universitas Jember.
- Guslinda, dkk. 2018. *Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing.

- Heny Friantary. 2020. *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 1 No. 2).
- Ina Magdalena, dkk. 2021. *Desain Pembelajaran Interaksi SD*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Itah Sensualita, dkk. 2020. *Meningkat kualitas pembelajaran guru TK dan SD melalui penelitian tindakan kelas*. Jawa Tengah: Pustaka Rumah Cinta.
- Khairunnisa, dkk. 2023. *Multimedia Teori dan Aplikasi Dalam Dunia Pendidikan*. Jambi:PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- La Hewi. 2020. *Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Dadu Di RA An-Nur Kota Kendari*. Jurnal, Volume 9, No. 1.
- Laili Etika Rahmawati, dkk. 2022. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jawa Tengah:Muhammadiyah University Press.
- Mardhiyatunnisa. 2019. *Peningkatan Bahasa anak usia dini melalui media gambar di TK Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung*.
- Muh. Fahryrrozi, dkk. 2020. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoretis dan Praktik*. Lombok:Universitas Hamzanwadi Press.
- Muhammad Guntur, dkk. 2022. *Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Selat Media Patners.
- Mustofa Abi Hamid, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan kita menulis.
- Nurma L. Purnamasari. *Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK*. Jurnal Pena Volume 05 No:01.
- Oka Irmade. 2022. *Model Pembelajaran Anak Usia dini*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Permendikbud, 2014.
- Puji Wayuni. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Mengenalkan Kosa Kata Bahasa Jawa Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak*. (Yogyakarta:2017).
- Putri Hana Pebriana. 2017. *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1.1.
- Rahmiaty, dkk. 2022. *Buku Ajar Instrumen Penelitian: Panduan Penelitian di Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.

Raisatun Nisak. 2013. *Seabrek Games Asyik- Edukatif untuk mengajar PAUD/TK*, Jogjakarta: Diva Press.

Rita Kurnia. 2019. *Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta:CV Budi Utama.

Rofiqoh Agustini, dkk. 2020. *Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B*. Jurnal PAUD Teratai Volume 9 Nomor 1.

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

Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta:Rineka Cipta.

Syaiful Bahri Djamarah. 2010. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta:Rineka cipta.

Tasya Cahaya Kususma, dkk. 2021. *Pengembangan pembuatan APE bagi anak usia dini*, Jakarta:Kencana.

Tatik Rahayu. 2019. *Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Media Kartu Huruf Bergambar Di TK Pelangi Tenggarong Seberang*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 04. No. 01.

Vit Ardhyantama, dkk. 2020. *Perkembangan Bahasa Anak*. Yogyakarta: Stiletto Indie Book.

Yudi Hari Rayanto, dkk. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 : Teori Dan Praktek*. Pasuruan:Lembaga Academic & Research Institute.



## Lampiran Dokumentasi Kegiatan







## RIWAYAT HIDUP

Nama : Ainun  
Nim : 180210042  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat, Tanggal Lahir : Krueng Luas, 22 Juli 1999  
Kebangsaan : Indonesia  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Agama : Islam  
Alamat : Aceh Selatan  
No Telpn/Ponsel : 0852-6157-0794  
Email : [ainunmursika99@gmail.com](mailto:ainunmursika99@gmail.com)

Pendidikan  
SD : SD Negeri Krueng Luas 2005-2011  
SMP : SMP Negeri 1 Bakongan 2011-2014  
SMA : MAS Ashhabul Yamin Bakongan 2014-2017  
Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh 2018-2023

Nama Orang Tua  
Ayah : Kamaluddin  
Ibu : Mursila  
Alamat : Aceh Selatan

