

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN RODA ANGKA ARAB UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI DI
MASYARAKAT DESA KOTA AGUNG KECAMATAN AIR BESI
KABUPATEN BENGKULU UTARA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



OLEH :

EFRI YANI
NIM. 1611250028

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
2021**



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276 Fax. (0736) 5117 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Prihal : Skripsi Sdri. Efri Yani

NIM : 1611250028

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tabriyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr.Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi sdiri :

Nama : Efri Yani

Nim : 1611250028

Judul : **Pengembangan Alat Permainan Roda Angka Arab Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di Masyarakat Desa Kota AgungKecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara**

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Bengkulu, 2021

Mengetahui

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd

NIP. 196903081996031005

FatricaSyafri, M.Pd.I

NIP. 197502042000032001



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276 Fax. (0736) 5117 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pembangunan Alat Permainan Roda Angka Arab Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di Masyarakat Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara” yang disusun oleh Efri Yani NIM.1611250028 telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Senin 11 Januari 2021 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Ketua

Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd

NIP.196903081996031005

Sekretaris

Fatrica Syafri, M.Pd I

NIP.197502042000032001

Penguji I

Nurlaili, M.Pd I

NIP.1975070200032002

Penguji II

Ahmad Svarifin, M.Ag

NIP.198006162015031003

Bengkulu, 2021

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd

NIP.196903081996031005

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamiin, dengan selalu mengharapkan Ridho Allah SWT serta sholawat dan salam kepada Nabi Allah Rasulullah Muhammad Solallahu'Alaihi Wassalam. Lembar-lembaran ini bersampul kuning menjadi sebuah bukti selesai sudah perjuanganku sebagai mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. Skripsi ini kupersembahkan untuk

1. Yang Maha Besar, Maha Kuasa, Maha Adil, Maha Bijaksana: Allah SWT. Tuhan semesta Alam.
2. Teruntuk kedua orang tuaku Bapak (Tamzir) dan Ibu (Hamsiah) terimakasih atas segala doa yang telah kalian panjatkan setiap waktu untukku, segala nasehat yang telah kalian curahkan kepadaku dari jauh, terimakasih telah memenuhi kebutuhanku selama ini, serta telah membesarkan dan mendidik dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
3. Kakakku (Lili, Nita, Yarmi, Nini, Jenzari, Muhardi dan Intan) terimakasih kalian telah mendukungku, ,membuatku bangkit dari berbagai masalah maupun kesedihan yang aku alami, mendoakanku dari kejauhan dan memberiku semangat yang tinggi.
4. Keluarga PIAUD B, yang selama ini selalu menjadi tempat untuk bergurau, berbagi suka dan duka, bersama-sama menempuh dan memperjuangkan pendidikan selama ini.
5. Dosen pembimbingku Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag.,M.Pd dan Bunda Fatrica Syafri M.Pd.I.
6. Seluruh Dosen dan Karyawan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, khususnya Fakultas Tarbiyah dan Tadris
7. Agama, Bangsa dan Almamaterku. Telah menjadi pijakan ku untuk menuju kesuksesan.

MOTTO

Bersyukurlah

*“Meskipun inginmu berbeda dengan jalan takdirmu
Tapi yang pasti takdir Allah adalah yang terbaik untukmu”*

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Efri Yani

Nim : 1611250028

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sehubungnya bahwa skripsi yang berjudul judul **“Pengembangan Alat Permainan Roda Angka Arab Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di Masyarakat Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara”** adalah asli hasil karya atau penelitian yang saya buat sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 2021

Yang menyatakan

Efri Yani
Nim.1611250028

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, Rabb sekalian alam. Dialah dzat yang melimpahkan rahmat dan karunia yang tiada tara, yang dengan perkenan-Nya juga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : **“Pengembangan Alat Permainan Roda Angka Arab Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Masyarakat Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara”**. Shalawat dan salam juga senantiasa dicurahkan bagi rasul junjungan tauladan umat, Nabi Muhammad SAW. juga bagi keluarga, para sahabat, dan seluruh umatnya berpegang di jalan Islam hingga akhir zaman.

Penulis menyadari dan mengakui Skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT semata. Karena itulah penulis mengharapkan adanya keritikan dan saran-saran perbaikan dari para pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin, M., M.Ag., MH, selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.
3. Nurlaili, M. Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah IAIN.
4. Fatrica Syafri, M.Pd.I selaku ketua program studi pendidikan guru PAUD
5. Pembimbing I Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd dan Pembimbing II Fatrica Syafri, M.Pd.I terima kasih yang telah banyak memberikan sumbangan pikiran, saran, motivasi, membimbing serta mengarahkan hingga selesainya skripsi ini.

Penulis hanya mampu berdo'a dan berharap semoga beliau-beliau yang telah berjasa selalu diberikan rahmat dan karunia oleh Allah SWT. Dengan segala kerendahan hati dan rasa sadar skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun izinkanlah penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu ilmu pengetahuan maupun kepentingan lainnya.

Bengkulu,2020

Peneliti

Efri Yani

NIM. 1611250028

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori.....	9
1. Alat Permainan Edukatif	9

2. Pengertian Alat Permainan Edukatif	9
a. Jenis Alat Permainan Edukatif	10
b. Fungsi dan Prinsip-prinsip Alat Permainan Edukatif	11
3. Kriteria dalam Pemilihan Media	14
4. Konsep Perkembangan Bahasa Pada Anak	15
a. Pengertian Bahasa.....	15
b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak.....	17
c. Prinsip-prinsip Perkembangan Bahasa Untuk Anak.....	19
d. Aspek Perkembangan Bahasa Anak	20
e. Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	21
f. Indikator Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun	22
5. Konsep Pembelajaran Bahasa Arab Anak Usia Dini.....	24
a. Pengenalan Bahasa Arab Anak Usia Dini	24
b. Proses Pemerolehan Bahasa Arab Anak.....	24
6. Permainan Roda Arab.....	25
a. Cara Membuat Permainan Roda Angka Arab	26
b. Cara bermain Permainan Roda Angka Arab.....	27
B. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	28
C. Kerangka Berfikir.....	30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	32
--------------------------	----

B. Tempat dan waktu Penelitian.....	33
C. Prosedur Pengembangan	33
D. Uji Coba Produk.....	35
E. Jenis Data	36
F. Teknik Pengumpulan Data.....	37
G. Pengembangan Instrumen Penelitian	39
H. Teknik Analisis Data.....	42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	45
B. Hasil Penelitian	50
C. Pembahasan.....	72

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	75
B. Saran.....	76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 tahun	23
Tabel 3.1 Kriteria Validator	38
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument Ahli Materi.....	40
Tabel 3.3 Kisi-kisi Ahli Media.....	41
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrument Pengamatan Uji Coba Lapangan.....	42
Tabel 4.1 Jumlah Penduduk Desa Kota Agung	46
Tabel 4.2 Tingkat Pendidikan	46
Tabel 4.3 Jenis Pekerjaan.....	47
Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana Desa Kota Agung.....	47
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi Media Roda Angka Arab.....	56
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media Bagian Tampilan Roda Angka Arab	58
Tabel 4.7 Hasil Validasi Guru Praktik TK.....	59
Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Observasi Pre-test	63
Tabel 4.9 Kemampuan Menyebut Kosa Kata Pre-test.....	64
Tabel 4.10 Hasil Persentase Kemampuan Mengenali Warna	65
Tabel 4.11 Hasil Persentase Kemampuan Memahami Bentuk	66
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Observasi Post-tes.....	68
Tabel 4.13 Kemampuan Menyebut Kosa Kata Post-test	70
Tabel 4.14 Hasil Persentase Kemampuan Mengenali Warna	71
Tabel 4.15 Hasil Persentase Kemampuan Memahami Bentuk	71
Tabel 4.16 Perbandingan Pre-test dan Post-test.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Permainan Roda Angka Arab	25
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan metode (R & D)	33
Gambar 3.2 <i>Desain Eksperimen</i>	36
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Pemerintah Desa Kota Agung.....	49
Gambar 4.2 Tahapan Pengembangan dan Pengenalan Media	54
Gambar 4.3 Perubahan Perbaikan Desain Produk	61
Gambar 4.4 Tahap Finishing.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Lampiran 2 Hasil Validasi

Lampiran 3 Hasil Penilaian Ahli dan Guru Sebelum Uji Coba Lapangan

Lampiran 4 Lembar Evaluasi *Pre-test* dan *Post-test*

Lampiran 5 Lembar Absensi Kegiatan Penelitian

Lampiran 6 Dokumentasi

Lampiran 7 Surat Izin Penelitian

Lampiran 8 Surat Keterangan Selesai Penelitian

Lampiran 9 Surat Saran Pembimbing

ABSTRAK

Efri Yani, NIM. 1611250028, Judul “*Pengembangan Alat Permainan Roda Angka Arab Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di Masyarakat Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara*”. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu. Pembimbing : 1. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd, 2. Fatrica Syafri, M.Pd.I

Kata Kunci : Media Roda Angka Arab, Kosa Kata, Mengenali Warna

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh realitas keterbatasan alat permainan edukatif pada pembelajaran Bahasa Arab anak usia. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Arab pada anak usia dini. Namun belum ada media roda angka arab yang peneliti temukan di berbagai sekolah taman kanak-kanak terutama di Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara. Jenis penelitian ini yang digunakan adalah *research and development (R&D)*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 6 orang anak usia dini dan 1 orang dewasa/guru. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Dari hasil penelitian terungkap bahwa alat permainan roda angka arab sebagai media kata Bahasa Arab untuk anak usia dini dapat disimpulkan bahwa terdapat hasil *pre-test* dengan nilai 37,33% dalam kategori mulai berkembang sedangkan hasil dari *post-test* anak mendapatkan nilai 52,77% dalam kategori berkembang sesuai harapan, maka media ini sudah layak digunakan pada anak usia dini.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab merupakan salah satu dari kunci ilmu pengetahuan, terlebih lagi yang berkaitan dengan ilmu-ilmu keislaman. Seorang anak yang menguasai bahasa dengan baik, terbuka untuk menggali khazanah islam dan mendalami ajaran-ajarannya. Bahasa Arab memiliki kedudukan istimewa dalam agama islam dan umatnya, karena dianggap sebagai bahasa yang menyimpan khazanah keilmuan islam, sendi persatuan kaum muslimin dan bahasa memelihara Al-Qur'an dan Sunnah Rasulullah. Dengan Bahasa Arab umat islam memelihara agamanya dari pemalsuan.¹

Kemampuan Bahasa Arab dikembangkan pada anak usia dini bertujuan agar anak didik dapat menulis huruf dan angka bahasa arab dengan mahir dan pintar. Dapat melatih semua panca indera anak didik menjadi aktif, baik itu perhatian, penglihatan, pendengaran maupun pengucapan dalam bahasa arab. Dan menumbuhkan agar menulis bahasa arab dengan tulisan indah dan rapi.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dipahami bahwa pengenalan Bahasa Arab pada anak usia dini sangat diperlukan, di samping sebagai sarana meningkatkan intelektualitas anak juga sebagai bentuk perjuangan generasi muslim dalam mempertahankan bahasa junjungan mereka yakni Rasulullah SAW.

¹ Lutfi Ulfah Faridah, *Pengenalan Bahasa Arab Untuk Anak Sejak Dini*, (Jurnal jurusan keguruan Bahasa Arab fakultas Pascasarjana Universitas Negeri Malang, 2010), h. 2

Salah satu bidang pengembangan dalam pertumbuhan kemampuan dasar di Taman Kanak-kanak adalah pengembangan bahasa. Bahasa memungkinkan anak untuk menterjemahkan pengalaman kedalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir. Bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori untuk berpikir.

Menurut Syaodih dalam Ahmad Susanto, bahwa aspek bahasa berkembang dimulai dengan peniruan bunyi dan meraban. Perkembangan selanjutnya berhubungan erat dengan perkembangan kemampuan intelektual dan sosial. Bahasa merupakan alat untuk berpikir. Berpikir merupakan suatu proses memahami dan melihat hubungan. Proses ini tidak mungkin dapat berlangsung dengan baik tanpa alat bantu yaitu bahasa.

Belajar bahasa yang sangat krusial terjadi pada anak sebelum enam tahun. Oleh karena itu, Taman Kanak-kanak atau pendidikan pra sekolah merupakan wahana yang sangat penting dalam mengembangkan bahasa anak. Dengan bahasa yang mereka miliki perkembangan kosakata akan berkembang dengan cepat sebagaimana dikemukakan Sroufe. "*Children vocabularies grew quite quickly after they begin to speak*". Pertambahan kosakata anak akan sangat dipahami karena anak akan menggunakan arti bahasa yang konteks yang digunakannya.²

Guru sebagai sosok yang kreatif adalah guru yang mampu melaksanakan tugasnya sebagai guru yang kreatif, yaitu guru yang mampu melaksanakan

² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2011), h. 72.

tugasnya dalam penyelenggaraan pembelajaran disekolah dengan kreatif. Guru bisa membuat perencanaan-perencanaan dan persiapan pembelajaran yang kreatif. Guru yang bisa melaksanakan penilaian pembelajaran yang kreatif. Dengan kreativitasnya ini, guru bisa menjadi sosok guru yang bisa berhasil dan sukses dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran.³ Sesuai dengan anjuran di dalam Al-Qur'an Surah Asy-Syura ayat 23 :

ذَٰلِكَ الَّذِي يُبَشِّرُ اللَّهَ عِبَادَهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ قُلْ لَا أَسْءَلُكُمْ عَلَيْهِ أَجْرًا إِلَّا الْمَوَدَّةَ فِي الْقُرْبَىٰ وَمَن يَقْتَرِفْ حَسَنَةً نَّزِدْ لَهُ فِيهَا حُسْنًا إِنَّ اللَّهَ غَفُورٌ شَكُورٌ

Artinya : *Itulah (karunia) yang (dengan itu) Allah menggembirakan hamba-hamba-Nya yang beriman dan mengerjakan amal yang saleh. Katakanlah: "Aku tidak meminta kepadamu sesuatu upahpun atas seruanku kecuali kasih sayang dalam kekeluargaan". Dan siapa yang mengerjakan kebaikan akan Kami tambahkan baginya kebaikan pada kebaikannya itu. Sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Mensyukuri"* (Q.S Asy-Syura : 23)

Dalam inovasi pembelajaran dapat digunakan produk kreativitas yang berupa alat permainan edukatif. Bermain dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik, mereka dapat bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Alat bagi peserta didik untuk menjelajahi dunia, dari apa yang tidak dikenali sampai apa yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukannya.

Sebagai pendukung dalam permainan, maka dibutuhkan Alat Permainan Edukatif (APE). Alat permainan edukatif adalah semua alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak. Berbeda dengan

³ Heru Kurianawan, *Sekolah Kreatif* (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2016), h. 141.

alat permainan pada umumnya alat permainan edukatif banyak ditemukan dilembaga-lembaga penyelenggara program pendidikan pra sekolah/PAUD.⁴

Alat permainan roda angka Arab adalah alat permainan yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan bahasa peserta didik, karena didalam roda angka Arab terdapat kalimat bahasa Arab serta angka Arab. Alat permainan ini dipilih karena memiliki keunggulan, yaitu dapat merangsang peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan dapat memberikan umpan balik langsung guna proses belajar lebih efektif.

Fungsi alat permainan edukatif adalah untuk membantu dan mendukung proses pembelajaran anak TK agar lebih baik, menarik dan jelas, dapat mengembangkan seluruh aspek, memberikan kesempatan pada anak TK memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan, dan memberikan kesempatan pada anak TK untuk mengenali lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.⁵

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh informasi bahwa pembelajaran Bahasa Arab anak usia dini di masyarakat desa Kota Agung sudah berjalan dengan baik, namun pemahaman kemampuan anak mengenai kosakata bahasa arab memang masih sangat kurang. Ini dibuktikan dengan adanya respon belajar anak yang masih kurang dalam belajar bahasa Arab, anak masih tampak kebingungan dalam belajar kosakata. Selain itu salah satu faktor lainnya adalah guru bahasa Arab yang

⁴ Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif* (Jakarta: Kampus STIT Insida, 2014), h. 161.

⁵ Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, h. 174

dilakukan oleh guru di TK Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara Bengkulu Utara belum begitu menarik, dan cenderung hanya menggunakan papan tulis dan spidol. Sebagai contoh misalnya pada pembelajaran bahasa arab atau hijaiyah guru hanya cukup menuliskan di papan tulis huruf-huruf hijaiyah tersebut tanpa menggunakan media, padahal seharusnya di usia paud tersebut sangat rentan terhadap media-media yang menarik serta konkret agar pembelajaran semakin mudah dipahami dan menarik minat ingin tahu anak. Selain masalah tersebut, permasalahan lain yang ditemukan adalah anak-anak terlihat terlalu pasif bahkan tidak jarang anak asik sibuk bermain sendiri ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu pula media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik bagi anak, dan tidak divariasikan dengan media yang lain, hanya itu-itu saja yang ditampilkan kepada anak, sehingga mengakibatkan anak merasa bosan dan kurang tertarik. Hal ini diperkuat karena adanya media pembelajaran yang digunakan ketika kegiatan belajar masih sedikit, bahkan terkadang guru tidak memakai media, namun langsung melalui majalah apalagi ketika proses penerapan kosa kata Arab yang bertujuan untuk kemampuan anak dalam berbahasa. Sedangkan tuntutan orang tua murid meminta agar anak-anaknya pandai dalam menguasai berbagai bahasa asing (Bahasa Arab) namun menurut anak itu sangat sulit. Diketahui lebih lanjut media dalam penguasaan bahasa Arab yang digunakan oleh guru adalah media yang berasal dari

majalah dan kartu angka Arab saja, sehingga mengakibatkan anak cukup kesulitan untuk mencerna dan memahami apa yang disampaikan oleh guru.⁶

Berdasarkan hasil observasi tentang proses pembelajaran bahasa arab yang akan dikembangkan melalui media roda angka Arab. Sebab media roda angka arab ini belum pernah peneliti temukan dari berbagai sekolah Taman Kanak-kanak, maka peneliti mengangkat masalah berdasarkan permasalahan yang ada di TK tersebut yakni **Pengembangan Alat Permainan Roda Angka Arab Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Masyarakat Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran masih terbatas dan kurang
2. Penggunaan media pembelajaran kurang dioptimalkan oleh guru
3. Metode pembelajaran yang disampaikan guru tidak divariasikan, sehingga mengakibatkan anak cepat bosan.
4. Alat Permainan Edukatif (APE) mengenai materi mengenalkan angka arab di Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara masih terbatas.

⁶ Hasil observasi penulis, pada 24 Februari 2020 di TK Pembina Bengkulu Utara

5. Belum dikembangkannya media angka berupa alat permainan edukatif (APE) roda angka arab di Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara.
6. Perlunya pengembangan permainan roda angka arab sebagai media pengenalan bahasa arab untuk anak di Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi pada usia 5-6 tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Bagaimana Langkah-langkah Pengembangan Alat Permainan Roda Angka Arab untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di Masyarakat Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara?
2. Bagaimana hasil Pengembangan Alat Permainan Roda Angka Arab untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di Masyarakat Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui proses Pengembangan Alat Permainan Roda Angka Arab untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di

Masyarakat Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara.

2. Untuk mengetahui hasil Pengembangan Alat Permainan Roda Angka Arab untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di Masyarakat Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis
 - a. Menambah pengetahuan anak usia dini dalam permainan roda angka arab untuk meningkatkan bahasa anak.
 - b. Memberi pengetahuan baru bagi guru atau pendidik dalam mengembangkan permainan roda angka arab untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok B di Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara.
2. Manfaat praktis
 - a. Meningkatkan keleluasaan anak untuk terlibat dalam proses pembelajaran
 - b. Bagi peneliti, manfaat yang didapatkan yakni bisa lebih mengembangkan permainan roda angka arab untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Alat Permainan Edukatif Roda Angka Arab

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menterampilan anggota badan si anak, mengembangkan keperibadian, mendekatkan hubungan antara pendidik dengan peserta didik, kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya. Seperti halnya dalam permainan roda angka arab ini, anak dapat mengetahui dan meamahami kosa kata bahasa asing yaitu Bahasa Arab.⁷

Menurut Ahmad Izzan dalam Mahasiswa Bidik Misi IAIN Bengkulu tujuan utama pengajaran bahasa arab adalah agar siswa mampu bercakap-cakap (berbicara) dalam pembicaraan sehari-hari dengan berbahasa arab dan membaca Al-quran alam sholat dan doa-doa. Maksud dari berbahasa yaitu cara menyajikan pelajaran bahasa arab melalui percakapan, dalam percakapan itu dapat terjadi antara guru dan murid dan antara, murid dengan murid, sambil menambah

⁷ Hijriati, *Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jurnal FKIP Unsyiah Banda Aceh, Volume III. Nomor 2. Juli – Desember 2017),h. 63

dan terus memperkaya perbendaharaan kata-kata yang semakin banyak.⁸

Berdasarkan penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang khususnya untuk menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan, serta sebagai sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya dan yang dirancang secara multiguna sehingga anak dapat melatih berbagai motorik halus, mengenal konsep warna, bentuk dan ukuran.

b. Jenis Alat Permainan Edukatif

1) Boneka jari

Boneka jari terbuat dari kain yang tidak mudah bertiras, kain dibentuk sesuai dengan figure cerita, satu narasi cerita dapat memerlukan hingga 10 boneka. Sebagai langkah penyelesaian, boneka dijahit dengan tusuk feston. Tujuan permainan boneka jari untuk mengembangkan Bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, mengajak anak belajar bersosialisasi, dan bergotong royong di samping melatih keterampilan jari jemari tangan.

⁸ Mahasiswa Bidik Misi IAIN Bengkulu. 2019. Bunga Rampai Pendidikan Dan Pengajaran Islam. Bengkulu: Vanda, h7

2) Puzzle besar

Leg puzzle atau teka-teki, ini dimainkan untuk anak usia 5 tahun, permainan ini dari tripleks yang terdiri dari dua bagian dengan ukuran yang sama, satu bagian dibuat lukisan sederhana, misalnya seekor bebek sedang berenang atau gambar lainnya. Tripleks yang dilukis dipotong menjadi 10-12 keping. Tujuan permainan ini adalah agar anak mengenal bentuk, melatih daya pengamatan dan daya konsentrasi serta kereampilan jari-jari anak.

3) Kartu lambang bilangan

Kartu berisikan tulisan angka dari 1-50, 1-100, dan lain-lain. Kartu ini terbuat dari bahan kertas dupleks berukuran 5x5 cm, biasanya permainan ini dimanfaatkan oleh anak berumur 5-6 tahun. Tujuan permainan ini adalah agar anak mengenal lambang bilangan dan belajar berhitung.

4) Kartu pasangan

Kartu ini dimainkan anak usia 4-6 tahun. Permainan ini terbuat dari bahan kertas dupleks berukuran 10-8cm, setiap kartu diberi gambar secara berpasangan, misalnya: ayah-ibu, daun-bunga, baju-celana, meja-kursi, sendok-garpu, sepatu-kaus, gelas-piring, buku-pensil, dan lain-lain.⁹

c. Fungsi dan Prinsip-prinsip Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif (APE) berfungsi sebagai berikut :

⁹ Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, h. 168

1. Alat untuk membantu dan mendukung proses pembelajaran anak TK agar lebih baik, menarik dan jelas.
2. Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak
3. Memberikan kesempatan pada anak TK memperoleh puengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan
4. Memberikan kesempatan pada anak TK untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.

Melalui bermain, anak tidak merasa di paksa untuk belajar. Saat bermain, otak anak berada dalam keadaan yang tenang. Saat tenang itu, pendidikan pun bisa masuk dan tertanam. Tentunya cara bermain pun tidak bisa asal, harus yang diarahkan dan ini di butuh tenaga yang memiliki kemampuan dan cara mengajarkan yang tepat.

Kelas harusnya berisi kesenangan, antusiasme dan rasa penarasan. Bukan menjadi ajang tarik-ulur kekuatan murid-guru. Seharusnya terbangun sikap anak yang semangat untuk belajar. Anak-anak usia dini belum bisa berpikir dengan sempurna seperti orang dewasa. Anak-anak usia tersebut harus dipandu cara berpikir secara besar, cara mencerna, dan berdaya nalar.¹⁰

Adapun prinsip-prinsip yang harus diperhatikan guru dalam penggunaan alat permainan edukatif untuk TK adalah:

¹⁰ Hasnida, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kampus STIT Insida, 2014), h.200

1. Guru hendaknya memberikan kebebasan sebanyak mungkin pada anak untuk bereksperisi menggunakan berbagai alat permainan edukatif.
2. Merencana waktu, mengatur tempat, dan menyajikan beraneka alat permainan edukatif sedemikian rupa sehingga merangsang anak untuk melakukan kegiatan bermain yang sifatnya kreatif.
3. Memupuk keberanian anak dalam menciptakan dan menghindari hal-hal yang dapat mengurangi keberanian dan perkembangan anak.
4. Memberikan bimbingan dan pembinaan sesuai dengan kemampuan dan taraf perkembangan anak (tingkat-tingkatan perkembangan anak dalam menggunakan APE).
5. Melakukan pengawasan menyeluruh terhadap pelaksanaan kegiatan bermain dengan menggunakan APE ini.
6. Pada waktu pelaksanaan guru memperoleh kesempatan yang sebaik-baiknya untuk melihat minat dan bakat anak sehingga bimbingan dan pembinaan dapat diberikan secara individual, tepat guna, sesuai dengan minat, bakat dan kemampuan anak.¹¹

Praktek penggunaan alat permainan edukatif dapat dilakukan secara bervariasi asalkan selalu ingat prinsip penggunaan dan tujuannya. Uraian ini tidak mungkin memberikan pedoman alat permainan edukatif secara lengkap karena itu guru sangat diharapkan

¹¹ Lara Fridani, dkk., *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*(Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h.4.17

berdaya kreasi menciptakan dan menggunakan alat permainan edukatif sendiri sesuai dengan ciri-ciri perkembangan anak TK serta situasi dan kondisi masing-masing.¹²

2. Kriteria dalam Pemilihan Media

Arsyad mengemukakan bahwa terdapat enam kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yaitu :

- a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang ditetapkan.
- b. Tepat untuk mendukung isi pembelajaran dapat berlangsung secara afektif, maka media yang dipilih harus sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran serta kemampuan siswa.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan. Kriteria ini menuntut guru agar memilih media yang telah tersedia disekitarnya, mudah diperoleh, mudah dibuat, serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.
- d. Guru terampil menggunakannya. Guru harus terampil dalam menggunakan berbagai jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- e. Pengelompokan sasaran. Media pembelajaran yang efektif untuk kelompok besar belum tentu efektif untuk kelompok kecil. Oleh karena itu, guru harus menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan dengan sasaran siswa dalam proses pembelajaran.

¹² Hasnida. *Media Pembelajaran Kreatif*, h. 175

- f. Mutu teknis. Pengembangan media pembelajaran harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.¹³

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media harus didasarkan pada kriteria tertentu guna memperoleh media pembelajaran yang tepat.

3. Konsep Perkembangan Bahasa Anak

a. Pengertian Bahasa

Bahasa adalah salah satu bidang pengembangan dalam pertumbuhan kemampuan dasar ditaman kanak-kanak adalah pengembangan bahasa. Bahasa memungkinkan anak untuk menterjemahkan pengalaman ke dalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir. Bahasa erat sekali hubungannya dengan perkembangan kognitif.¹⁴

Perkembangan bahasa terkait dengan perkembangan kognitif, yang berarti faktor intelek/kognisi sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan bahasa. Bayi, tingkat intelektualnya belum berkembang dan masih sangat sederhana. Semakin bayi itu tumbuh dan berkembang serta mulai mampu memahami lingkungan, maka bahasa mulai berkembang dari tingkat yang sangat sederhana menuju ke bahasa yang kompleks. Perkembangan bahasa dipengaruhi oleh

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016)., h.74

¹⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, h.72

lingkungan, karena bahasa pada dasarnya merupakan hasil belajar dari lingkungan.¹⁵

Sedangkan kecerdasan linguistik adalah kemampuan untuk menyusun pikiran dengan jelas dan mampu menggunakannya secara kompeten melalui kata-kata, seperti bicara, membaca, dan menulis. Orang yang mempunyai kecerdasan linguistic tinggi mampu mempengaruhi orang lain hanya dengan gaya bahasa dan retorika saja. Gaya bahasa, tutur kata, gerak verbal, mimik yang pas ketika bicara, semua mengandung daya pikat yang luar biasa.¹⁶

Adapun menurut depdiknas, mengemukakan bahwa tujuan bahasa di taman kanak-kanak ialah sesuai dengan Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar (GBPKB) taman kanak-kanak, pengembangan kemampuan berbahasa di taman kanak-kanak bertujuan agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan di sekitar anak antara lain: lingkungan teman sebaya, teman bermain, orang dewasa, baik yang di sekolah, di rumah, maupun dengan tetangga disekitar tempat tinggalnya.

Mencemati beberapa kutipan di atas tentang tujuan belajar bahasa di taman kanak-kanak, pada intinya anak harus mampu

¹⁵ Sunarto dan Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik.*, h.137

¹⁶ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 126.

berkomunikasi baik dengan bahasa lisan maupun dengan bahasa tulisan.¹⁷

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak

Adapun Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa sebagai berikut :

1) Umur Anak

Manusia bertambah umur akan semakin matang pertumbuhan fisiknya, bertambah pengalaman, dan meningkat kebutuhannya. Bahasa seseorang akan berkembang sejalan dengan penambahan pengalaman dan kebutuhannya. Faktor fisik akan ikut mempengaruhi sehubungan semakin sempurnanya pertumbuhan organ bicara, kerja otot-otot untuk melakukan gerakan-gerakan dan isyarat.

2) Kondisi lingkungan

Lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang member andil yang cukup besar dalam berbahasa. Perkembangan bahasa di lingkungan perkotaan akan berbeda dengan lingkungan pedesaan. Begitu pula perkembangan bahasa di daerah pantai, pegunungan, daerah-daerah terpencil dan di kelompok sosial yang lain.

3) Kecerdasan anak

Untuk meniru lingkungan tentang bunyi atau suara, gerakan, dan mengenal tanda-tanda, memerlukan kemampuan motorik yang baik. Kemampuan motorik seseorang berkorelasi positif dengan

¹⁷ Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, h. 79

kemampuan intelektual atau tingkat berpikir. Ketepatan meniru, memproduksi pendaharaan kata-kata yang diingat, kemampuan menyusun kalimat dengan baik, dan memahami atau menangkap maksud suatu pernyataan pihak lain, amat dipengaruhi oleh kerja pikir atau kecerdasan seseorang anak.¹⁸

4) Status sosial ekonomi keluarga

Keluarga yang berstatus sosial ekonomi baik, akan mampu menyediakan situasi yang baik bagi perkembangan bahasa anak-anak dan anggota keluarganya. Rangsangan untuk dapat ditiru oleh anak-anak dari anggota keluarga yang berstatus sosial tinggi berbeda dengan keluarga yang berstatus sosial rendah. Hal ini akan lebih tampak perbedaan perkembangan bahasa bagi anak hidup di dalam keluarga terdidik dan tidak terdidik. Dengan kata lain pendidikan keluarga berpengaruh pula terhadap perkembangan bahasa.

5) Kondisi fisik

Kondisi fisik di sini dimaksud kondisi kesehatan anak. Seseorang orang yang cacat terganggu kemampuannya untuk berkomunikasi seperti bisu, tuli, gagap, atau organ suara tidak sempurna akan mengganggu perkembangannya dalam berbahasa.¹⁹

¹⁸ Sunarto dan Hartono, *Perkembangan Peserta Didik.*, h.139

¹⁹ Sunarto dan Hartono, *Perkembangan Peserta Didik.*, h.140

Menurut Syaodih dalam Ahmad Susanto, bahwa bahasa berkembang dimulai dengan peniruan bunyi dan meraban. Perkembangan selanjutnya berhubungan erat dengan perkembangan kemampuan intelektual dan sosial. Bahasa merupakan alat untuk berpikir. Berpikir merupakan suatu proses memahami dan melihat hubungan. Proses ini tidak mungkin dapat berlangsung dengan baik tanpa alat bantu yaitu: Bahasa. Bahasa juga merupakan alat komunikasi dengan orang lain dan kemudian berlangsung dalam suatu interaksi sosial.²⁰

c. Prinsip-prinsip perkembangan bahasa untuk anak

Adapun beberapa prinsip-prinsip pengembangan bahasa, antara lain:

- 1) Sesuai dengan tema kegiatan dan lingkungan terdekat
- 2) Pembelajaran harus berorientasi pada kemampuan yang hendak dicapai sesuai potensi anak
- 3) Tumbuhkan kebebasan dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan dikaitkan dengan spontanitas
- 4) Diberikan alternatif pikiran dalam mengungkapkan isi hatinya
- 5) Komunikasi guru dan anak akrab dan menyenangkan
- 6) Guru menguasai pengembangan bahasa
- 7) Guru harus bersikap normative, model, contoh penggunaan bahasa yang baik dan benar

²⁰ Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, h. 74

Guru dan orang tua sebaiknya memahami prinsip-prinsip perkembangan di atas agar mengetahui anak didik yang dihadapi sedang menempuh perkembangan pada prinsip tertentu. Pengetahuan tersebut bermanfaat untuk mengubah pola perkembangan anak yang kurang baik sebelum menjadi kebiasaan. Jika pola perkembangan tertentu telah lewat masanya ia akan permanen dan tidak dapat diubah lagi.²¹

d. Aspek-aspek Perkembangan Bahasa Anak

Anak usia taman kanak-kanak berada dalam fase perkembangan bahasa secara ekspresif. Hal ini berarti bahwa anak telah dapat mengungkapkan keinginannya, penolakannya, maupun pendapatnya dengan menggunakan lisan. Bahasa lisan sudah dapat digunakan anak sebagai alat komunikasi. Beberapa aspek-aspek perkembangan bahasa anak, yaitu:

- 1) Kosakata, seiring dengan perkembangan anak dan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya, kosakata anak berkembang dengan pesat.
- 2) Sintaksis (tata bahasa), walaupun anak belum mempelajari tata bahasa, akan tetapi melalui contoh-contoh berbahasa yang didengar dan dilihat anak dilingkungannya, anak telah dapat menggunakan bahasa lisan dengan susunan kalimat yang baik.

²¹ Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h.50

Semantik, maksudnya penggunaan kata sesuai dengan tujuannya. Anak di taman kanak-kanak sudah dapat mengekspresikan keinginan, penolakan, dan pendapatannya dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang tepat.²²

e. Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Anak usia taman kanak-kanak berada dalam fase perkembangan bahasa secara ekspresif. Hal ini berarti bahwa anak telah dapat mengungkapkan keinginannya, penolakannya, maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan. Bahasa lisan sudah dapat digunakan anak sebagai alat berkomunikasi. Aspek-aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak dapat dibagi ke dalam tiga aspek, yaitu:

- 1) Kosakata. Seiring dengan perkembangan anak dan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya, kosakata anak berkembang dengan pesat.
- 2) Sintaksis (tata bahasa). Walaupun anak belum mempelajari tata bahasa, akan tetapi melalui contoh-contoh berbahasa yang didengar dan dilihat anak dilingkungannya, anak telah dapat menggunakan bahasa lisan dengan susunan kalimat yang baik.
- 3) Semantik. Semantik maksudnya penggunaan kata sesuai dengan tujuannya. Anak di taman kanak-kanak sudah dapat

²² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2011), h. 77

mengekspresikan keinginan, penolakan, dan pendapatnya dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang tepat.²³

f. Indikator Perkembangan Bahasa Anak usia Dini Usia 5-6 tahun

Berikut merupakan indikator perkembangan bahasa anak usia 5-6 Tahun sebagai berikut :

1. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya).
2. Mendengar dan membedakan bunyi-bunyian dalam Bahasa Arab (contoh, bunyi dan ucapan harus sama).
3. Mengenal dan memahami kata Bahasa arab.
4. Menyebut kata Bahasa Arab.
5. Memahami bentuk media roda angka arab.
6. Mengenali warna pada media .²⁴

Berdasarkan beberapa indikator perkembangan bahasa di atas peneliti memfokuskan kepada beberapa indikator yang akan dilihat untuk permainan roda angka arab yaitu sebagai berikut :

1. Menyebutkan, dalam hal indikator yang dinilai ketika anak mampu menyebutkan nama kata dan angka arab.
2. Mendengar dan membedakan, dalam indikator ini yang dinilai berupa kemampuan anak membedakan bentuk-bentuk angka arab 1-10.

²³ Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini. Pengantar Dalam Berbagai aspeknya.* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h.77

²⁴ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 43-44

3. Mengutarakan, dalam indikator ini yang dinilai berupa anak mampu mengutarakan pendapat dalam permainan dan menyelesaikan dengan baik secara individu maupun kelompok.

Tabel 2.1
Indikator Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 tahun

Lingkup perkembangan	Tingkat perkembangan bahasa
Memahami bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan 2. Mengulangi kata yang lebih kompleks 3. Memahami aturan dalam suatu permainan 4. Senang dan menghargai bacaan
Mengungkapkan bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks 2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama 3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaraan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung 4. Menyusun kata sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat keterangan) 5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain 6. Memahami dan menyebutkan kosa kata yang telah dijelaskan
Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal 2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya 3. Merespon dengan tepat saat mendengar penjelasan yang telah disampaikan guru

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Menyebutkan kembali apa yang disebutkan oleh guru 5. Membaca nama sendiri 6. Mengeja huruf 7. Memahami arti kata dalam sebuah media
--	---

4. Konsep Pembelajaran Bahasa Arab Anak Usia Dini

a. Pengenalan Bahasa Arab Pada Anak Usia Dini

Pembelajaran yang dimulai sejak dini akan memberikan hasil yang lebih optimal dibanding memulainya ketika usia telah beranjak dewasa atau bahkan lansia. Hal ini karena ingatan anak-anak usia dini yang masih sangat tajam sehingga mereka mudah mengingat apapun yang mereka pelajari. Di samping itu, jika belajar dimulai sejak usia dini, rentang waktu pembelajaran akan sangat panjang. Jadi, ada banyak waktu untuk terus mengulang dan mendalami apa yang dipelajari tersebut.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengenalan Bahasa Arab pada anak usia dini sangat diperlukan, disamping sebagai sarana meningkatkan intelektualitas anak juga sebagai bentuk perjuangan generasi muslim dalam mempertahankan bahasa junjungan mereka yakni Rasulullah SAW.

b. Proses Pemerolehan Bahasa Arab pada Anak

Sebagaimana proses pemerolehan bahasa ibu, proses pemerolehan Bahasa Asing juga mendapat kompetensi semantik, kompetensi sintaksi, dan kompetensi fonologis. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa ketiga kompetensi tersebut merupakan substansi

dari kompetensi linguistik. Untuk dapat berbahasa dengan baik, baik bahasa ibu maupun Bahasa Asing, seseorang harus menguasai tiga kompetensi tersebut. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan substansi antara proses yang terjadi pada kemampuan bahasa pertama dan kedua.

5. Permainan Roda Angka Arab

Permainan roda angka arab adalah suatu media pembelajaran bahasa Arab yang berbentuk lingkaran dan dapat diputar yang di dalamnya terdapat angka Indonesia dan kalimat bahasa Arab serta latinnya. Di lingkaran roda angka arab ini terdapat 10 kolom yang berisikan angka 1 sampai 10 dalam angka Indonesia dan di sampingnya kalimat bahasa Arab serta latin.²⁵



Gambar 2.1
Media Permainan Roda Angka Arab

²⁵ Wardah Khairunnisa, "Pengembangan Media Roda Berputar Berbasis *Website* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA". (Skripsi S1 Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), h.38

Roda angka arab ini dimainkan 6 orang siswa terbagi menjadi 2 kelompok. Proses permainan roda angka arab ini adalah dengan cara setiap kelompok akan mendapatkan giliran untuk memutar sebuah roda yang terbuat dari kayu dan di samping roda ini terdapat kayu berbentuk segi panjang yang di dalamnya terdapat angka arab yang bisa dibuka pasang. Penggunaan media ini menuntut siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran serta belajar untuk bekerjasama dalam kelompok. Selain itu belajar untuk menerima hasil dari orang lain, karena disini peserta didik akan berkompetensi. Hal tersebut sebagai penunjang supaya peserta didik lebih semangat dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan tidak membosankan.

Berikut ini penjelasan tentang cara membuat, cara bermain, dan pengembangan yang didapatkan pada permainan ini :

a. Cara Membuat Permainan Roda Angka Arab

Roda angka arab dibuat menggunakan kayu, dimana kayu merupakan bahan yang mudah diperoleh bahkan dengan harga terjangkau. Adapun bahan baku lainnya seperti cat, paku, lem, penggaris, toner dan kuas. Cara membuatnya adalah sebagai berikut :

- 1) Buatlah sketsa gambar berbentuk lingkaran dan segi panjang menggunakan kayu yang ringan dan tidak terlalu tebal.
- 2) Buatlah sebuah lingkaran dengan ukuran 40 cm dan kayu bentuk segi panjang berukuran $3 \text{ cm} \times 4 \text{ cm}$ sebanyak 10 potongan serta tiangnya ukuran 35 cm.

- 3) Buat garis diagonal pada kayu yang telah lingkaran dan jarum penunjuk angka.
 - 4) Setelah selesai buat garis diagonal pada lingkaran, buatlah huruf arab dan angka pada lingkaran. Buat angka arab pada potongan kayu yang berbentuk segi panjang guna untuk pengenalan angka arab 1-10.
 - 5) Kemudian buat 2 tiang dengan 1 kaki dan pada tiang sebelah kanan terdapat 10 pembatas sebagai tempat angka arab. Di samping bawah kanan tiang terdapat 1 box tempat potongan angka arab.
 - 6) Selesai membuat semua kerangkanya maka lanjut pengecatan dengan pilihan warna yang telah tersedia. Pada kolom lingkaran bertuliskan huruf arab dan potongan persegi panjang arab telah diwarnai berbagai warna.
 - 7) Keringkan cat pada suhu yang rendah supaya warnanya tidak pudar.
- b. Cara bermain Permainan Roda Angka Arab

Permainan ini dapat dimainkan 6 anak terbagi menjadi 2 kelompok yang satu anak memutar roda dan satunya memasang angka pada tiang roda. Langkah-langkah bermain permainan roda angka arab ini sebagai berikut.

Cara Bermain :

- 1) Permainan ini dimainkan oleh 6 orang anak terbagi menjadi 2 kelompok dan 1 orang dewasa/guru untuk mendampingi anak.
- 2) Sebelum memulai permainan anak harus berdoa terlebih dahulu.

- 3) Selesai berdoa anak diperbolehkan memutar roda, dan menempelkan angka pada tiang roda angka arab secara bergantian pada setiap kelompok.
- 4) Anak dipersilahkan untuk menyebutkan angka arab yang telah ditempel.
- 5) Anak yang benar dalam penyebutan kosa kata akan diberikan bintang
- 6) Anak juga dipersilahkan untuk memahami bentuk dan mengenali warna pada media.

Penilaian kelayakan permainan roda angka arab sebagai media pengembangan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak didasarkan pada kajian teori tentang kriteria pemilihan media menurut beberapa ahli. Penilaian kelayakan dilaksanakan pada tahap validator yang ahli dibidangnya. Adapun kriteria pemilihan media yang dimaksud adalah sebagai berikut: kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan kebutuhan, tahan lama, penyajian rapi, media menarik, didukung dengan ketersediaan bahan/ bahan mudah diperoleh, mudah digunakan, dan penggunaan media sesuai dengan alokasi waktu.

B. Penelitian Relevan

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan analisis beberapa hasil penelitian yang terkait yaitu penelitian yang dilakukan Nuranti Adiningtyas (2017), Muhammad Zulfiki Fahrizal Ardiansyah (2018), Ersya Yunniartien (2017).

1. Nuranti Adiningtyas (2017) melakukan penelitian yang berjudul “meningkatkan kosakata bahasa inggris anak melalui media permainan rotar (roda putar) kata”. Hasil menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca dengan menggunakan permainan bahasa yaitu permainan “kata-kata asing”. Perbedaan ini dengan penelitian yang akan saya teliti yaitu: tujuan dan materi.²⁶
2. Muhammad Zulfiki Fahrizal Ardiansyah (2018) melakukan penelitian yang berjudul “pengembangan media permainan roda putar materi pokok ekosistem dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam bagi peserta didik kelas V sekolah dasar”. Hasil menunjukkan adanya peningkatan dalam memahami tentang ekosistem alam dengan menggunakan media roda putar. Perbedaan ini dengan penelitian yang akan saya teliti yaitu: tujuan dan materi.²⁷
3. Ersya Yunniartien (2017) melakukan penelitian yang berjudul “penggunaan media roda pintar untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling dan luas segitiga kelas IV SDN 1 Dasan Tereng tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan menggunakan roda angka arab.

²⁶ Nuranti Adiningtyas, “Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Media Permainan Rotar (roda putar) Kata”, (*skripsi* Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Departemen Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, 2017)

²⁷ Muhammad Zulfiki Fahrizal Ardiansyah. “Pengembangan Media Permainan Roda Putar Materi Pokok Ekosistem Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”, *jurnal Mahapeserta didik Teknologi Pendidikan*, Vol. 9 No. 2, (2018).

Perbedaan penelitian ini dengan yang saya teliti yaitu: tujuan, metode, dan materi.²⁸

Penelitian-penelitian tersebut menjadi pendukung peneliti untuk mengembangkan produk permainan roda angka Arab sebagai media pembelajaran yang menarik dan tepat dan juga membuat anak-anak tidak terlalu bosan karena roda angka Arab ini bisa meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini di Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara .

C. Kerangka Berpikir

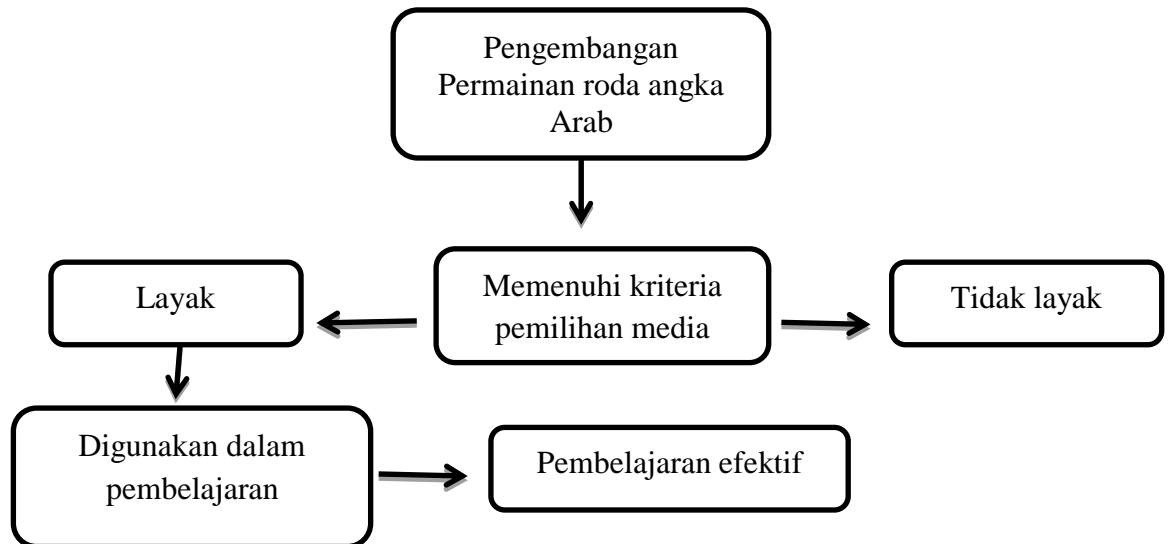
Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara, peneliti menemukan beberapa kendala atau masalah dalam kemampuan bahasa arab, seperti: penggunaan media yang kurang menarik perhatian, minat dan motivasi anak, anak cenderung mengarti kata demi kata pada kegiatan membaca, serta kurangnya pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran baru guna mengatasi kendala atau masalah tersebut.

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka peneliti mengembangkan media permainan roda angka arab. Media ini dipilih karena didalamnya terdapat teks dan angka guna melatih kosa kata bahasa asing (bahasa arab) serta mengukur pemahaman anak terhadap materi. Selain itu, media ini

²⁸ Ersya Yunnartien “ Penggunaan Media Roda Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas segitiga Kelas IV SDN 1 Dasan Tereng tahun ajaran 2017/2018”, (*skripsi* pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Mataram, 2017).

memiliki konsep belajar sambil bermain, sehingga dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman, serta proses pembelajaran berlangsung menyenangkan.

Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian riset dalam rangka R & D (*Research and Development*). Secara umum metode penelitian ini diartikan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji suatu teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah. Produk-produk yang dihasilkan penelitian dan pengembangan mencakup materi pelatihan guru, materi ajar, seperangkat tujuan perilaku, materi media, dan system-sistem manajemen. Oleh karena itu penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.²⁹

Dalam penelitian ini cangkupan pengembangan produk berupa pengembangan alat permainan roda angka arab untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara. Sehingga produk baru dari pengembangan produk berupa pengembangan alat permainan roda angka arab untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak.

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Reseach and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h.12

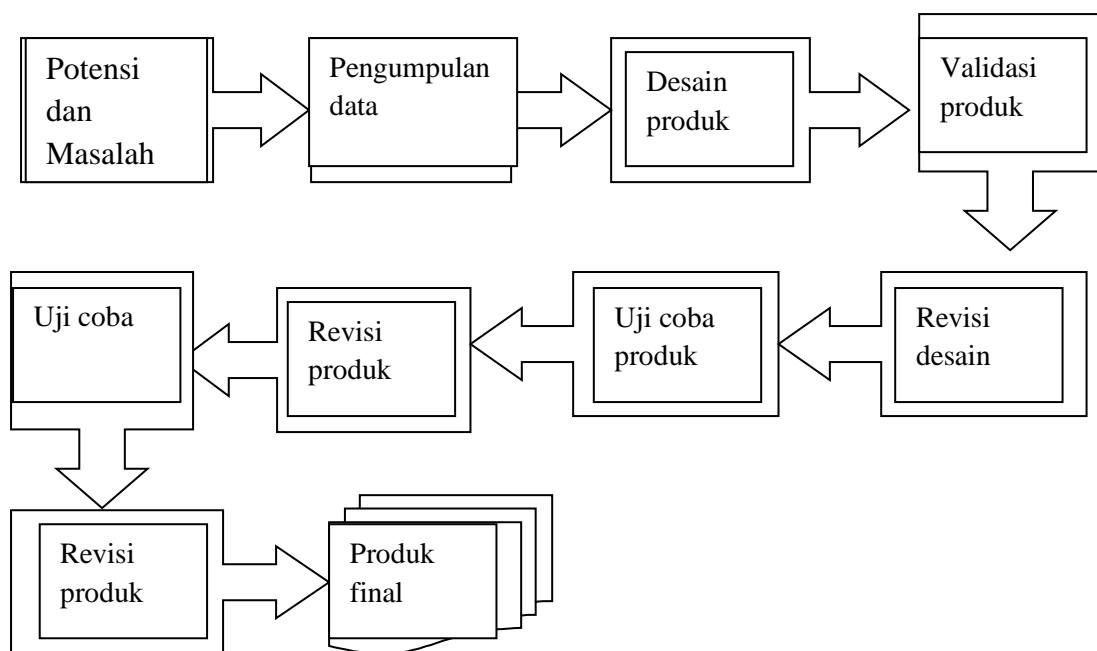
B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara. Adapun pelaksanaannya setelah Izin Penelitian diterbitkan oleh pihak fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.

C. Prosedur Pengembangan

Adapun langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada langkah-langkah yang dikembangkan oleh Borg & Gall menurut sugiono sebagai berikut.

Alur Pengembangan



Gambar 3.1.
Langkah-langkah penggunaan metode (R & D)

Dari gambar tersebut, sugiyono mengemukakan 10 langkah-langkah dalam pengembangan media, tetapi penelitian ini hanya menggunakan 6 langkah yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi, 6) uji coba produk. Hal ini dikarenakan produk di uji

coba dalam skala kecil yaitu uji coba pada anak usia dini di Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara. Adapun 6 langkah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Potensi dan Masalah

Langkah ini merupakan langkah awal dalam penelitian. Hal ini disebabkan sebuah penelitian terjadi karena adanya potensi dan masalah. Pada langkah ini, peneliti ingin melakukan analisis potensi dan masalah di Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara Bengkulu Utara. Masalah yang terjadi yaitu kurangnya media pembelajaran angka arab, sehingga kurang menarik perhatian anak. Oleh karena itu, peneliti ingin membuat pengembangan alat permainan roda angka arab untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak yang sudah diujikan ke para ahli dan valid.

2. Pengumpulan Informasi

Setelah potensi masalah selesai sudah ditemukan di lapangan maka langkah atau tahapan selanjutnya adalah peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang dapat dijadikan dan digunakan sebagai bahan perencanaan produk tertentu yang diharapkan bisa mengatasi permasalahan tersebut.

3. Desain Produk

Setelah mengumpulkan informasi, tahapan selanjutnya peneliti merancang produk yang akan dihasilkan. Desain atau rancangan produk bertujuan untuk menentukan isi produk yang akan ditunjukkan dalam bentuk gambar atau bagan sehingga bisa menjadi pedoman atau pegangan

untuk mendapat hasil yang diinginkan dan menilainya. Pada tahap ini peneliti sudah harus merencanakan desain bentuk produk yang akan dibuat menyiapkan peralatan dan menentukan kegiatan yang akan dilakukan di tahap selanjutnya. Hasil akhir dari kegiatan ini adalah berupa desain produk baru yang lengkap dan valid.

4. Validasi Desain

Tahapan validasi desain adalah kegiatan untuk menguji atau menilai kelayakan suatu produk sebelum di ujicoba. Validasi dalam penelitian ini di nilai oleh beberapa pakar atau ahli bidang produk yang akan dikembangkan yang sudah memiliki pengalaman.

5. Revisi Produk

Setelah produk divalidasi, maka peneliti melakukan revisi atau perbaiki produk sesuai hasil penilaian yang diberikan oleh pakar dan ahli bidangnya untuk pengembangan desain baru.

6. Uji Coba Produk

Setelah produk direvisi, maka peneliti dapat melakukan uji coba produk untuk kelayakan produk tersebut. Uji coba produk dilakukan pada anak usia dini di Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara.

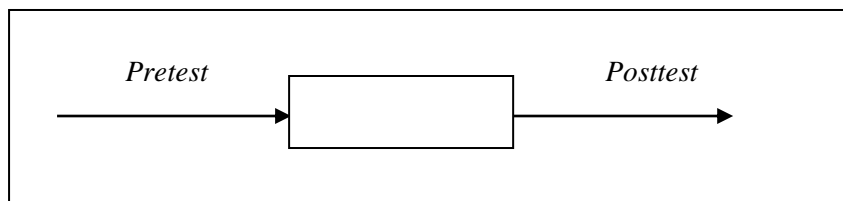
D. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen desain *pre-test*

dan *post-test* yaitu membandingkan pengembangan permainan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk ini.

Adapun *desain eksperimen* sebagai berikut:



Gambar 3.2.
Desain Eksperimen

Pada gambar di atas dapat dijelaskan bahwa desain eksperimen dilakukan dengan membandingkan kegiatan sebelum menggunakan roda angka arab dan sesudah menggunakan roda angka arab.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dari produk dikembangkan dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia dini di Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara. Dimana subjek tersebut berjumlah 6 orang untuk yang diberikan perlakuan sebelum dan sesudah.

E. Jenis Data

1. Data Kualitatif

Data kualitatif ini diperoleh dari hasil analisis kebutuhan produk dari guru-guru terkait media yang akan dikembangkan serta hasil tanggapan ahli materi atau media yang berisi masukan, tanggapan dan saran yang nantinya akan analisis. Hasil analisis ini kemudian digunakan

untuk melakukan perbaikan atau merevisi media pengembangan alat permainan roda angka arab untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di masyarakat Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah berupa penilaian, yang dihimpun melalui angket penilaian produk kepada para ahli yang kemudian peneliti perhitungkan kelayakan produk tersebut.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut sistematis dan dipermudah olehnya Suharsimi Arikunto dalam Riduwan. Selanjutnya instrument yang diartikan sebagai alat bantu merupakan saran yang dapat diwujudkan dalam benda.³⁰

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan roda angka arab:

a. Observasi

Pengembangan produk berupa pengembangan alat permainan roda angka arab untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di masyarakat Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara.

³⁰ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian* (Bandung: Aflabeta, 2015), h. 24

Observasi merupakan suatu kegiatan mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyajikan gambaran riil suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian. Adapun alat untuk observasi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dengan menggunakan *catatan anecdote*.

Dalam penelitian dan pengembangan produk berupa pengembangan alat permainan roda angka arab untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara dengan pengembangan produk.

b. Angket

Angket pada penelitian ini terdiri dari angket validasi. Yang mana angket validasi ini ditunjukkan untuk ahli media, ahli materi pembelajaran, ahli materi guna menentukan kelayakan produk dikembangkan dengan kriteria ahli sebagai berikut:

Tabel 3.1
Tabel Kriteria Validator

Ahli Validasi	Bidang
Dosen Ahli Materi Pembelajaran	Ahli Materi Pembelajaran
Dosen Ahli Media Pembelajaran	Ahli Media Pembelajaran
Guru TK Negeri Pembina Desa Kota Agung	Ahli materi pembelajaran di TK Negeri Pembina Desa Kota Agung

c. Dokumentasi

Studi dokumen merupakan teknik pengumpulan data sejumlah fakta dan data yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk

dokumentasi. Sebagian besar data berbentuk surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, cendramata, jurnal kegiatandan sebagainya.

G. Pengembangan Instrumen Penelitian

Dalam penelitian diperlukan instrument-instrumen penelitian yang telah memenuhi persyaratan tertentu. Persyaratan yang harus dipenuhi oleh suatu instrument penelitian minimal ada dua macam, yaitu validitas dan reliabilitas. Bagi intrumen tertentu tes belajar ditambahkan persyaratan daya pembeda dan tingkat kesulitan butir soal, bagi skala deskriptif ditambahkan persyaratan daya pembeda dan normalitas sebaran respon.³¹

Analisis instrument dalam penelitian ini meliputi validitas Instrumen. Validitas adalah ketepatan atau kecermatan suatu instrument dalam pengukuran. Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variable. Validasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendapat para ahli, yaitu dengan mengkonsultasikan instrumen kepada dosen ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun, sehingga peneliti tidak melakukan uji coba instrumen dilapangan terhadap populasi atau sampel.

Kisi-kisi instrument tertera pada tabel berikut :

³¹ Nana S, Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2005), h.228

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrument Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan
1	Isi Materi	Model permainan ini sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun
2	Kesesuaian	Permainan sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun
		Mengembangkan bahasa anak
		Mengulangi kata yang lebih kompleks
		Memahami hubungan antara bentuk dan bunyi
3	Saran dan prasarana	Bahan alat permainan tidak berbahaya bagi anak
4	Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak
5	Format Penulisan	Tampilan permainan menarik
		Tampilan permainan mudah dipahami

Berdasarkan kisi-kisi instrument di atas akan menjadi pertanyaan penilaian untuk ahli materi. Hal ini dilakukan supaya isi materi yang disajikan

dalam permainan roda angka arab untuk menyebut dan memahami kosa kata bahasa sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini di masyarakat Desa Kota Agung.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrument Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Segi Fisik Kesesuaian	Kemenarikan bentuk media
		Jenis bahan yang digunakan dari bahan kayu ringan
		Ukuran roda angka arab sesuai yang diinginkan
		Keawetan roda angka arab tahan lama
2	Segi Pemanfaatan	Kesesuaian permainan roda angka arab digunakan anak TK/RA
3	Segi Warna	Komposisi warna yang digunakan dalam permainan roda angka arab
		Kesesuaian warna yang digunakan dengan karakteristik anak TK/RA usia 5-6 tahun
		Warna yang digunakan dapat menarik perhatian anak
4	Segi Ilustri	Kejelasan gambar dan bentuk
		Kesesuaian gambar dengan anak usia 5-6 tahun
5	Segi Desain	Jenis bentuk yang digunakan
		Jenis warna yang digunakan
		Ukuran bentuk yang digunakan
6	Segi Penjelasan	Skenario langkah-langkah permainan roda angka arab

Berdasarkan kisi-kisi instrument di atas akan menjadi pertanyaan penilaian untuk ahli media. Hal ini dilakukan supaya media yang disajikan dalam permainan roda angka arab untuk menyebut dan memahami kosa kata bahasa sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini di masyarakat Desa Kota Agung.

Pengambilan data dengan bantuan lisan oleh peneliti, dilakukan saat uji coba produk hasil pengembangan. Kisi-kisi angket:

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrument Pengamatan Uji Coba Lapangan

No	Indikator yang dinilai
1	Kemenarikan media
2	Ketepatan penggunaan warna
3	Kemudahan penggunaan media
4	Kejelasan gambar angka arab
5	Kejelasan bentuk tulisan arab
6	Kemudahan memahami materi

H. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi analisis deskriptif data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif dinyatakan dalam kata-kata dan simbol. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang berupa penilaian yang dihimpun melalui angket penilaian

atau tanggapan uji coba produk pengembangan kemampuan bahasa anak yang kemudian dianalisis dengan analisis kuantitatif deskriptif persentase.

Untuk lebih jelasnya dalam penelitian pengembangan ini peneliti membagi analisis data kedalam dua proses, hal ini sesuai dengan rumusan masalah yaitu:

1. Analisis data secara kualitatif dalam penelitian ini menerangkan bagaimana pengembangan alat permainan roda angka arab untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara sehingga menjadi suatu produk baru yaitu berupa cara alat permainan menjadi lebih menarik. Dalam analisis ini diperoleh berdasarkan hasil catatan lapangan dan penyebaran angket terhadap validator.
2. Analisis untuk mengetahui apakah alat permainan roda angka arab untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara. Melalui metode cara bermain lebih menarik dapat meningkatkan kemampuan perkembangan bahasa pada anak. Dalam analisis ini peneliti menggunakan analisis kuantitatif deskriptif presentase terhadap empat katagori perkembangan nilai anak seperti yang telah dibahas pada BAB sebelumnya. Selanjutnya akan terlihat tingkat perubahan kelas *pre-tes* dan *post tes* yang terjadi. Adapun tes ini kemudian diukur dengan persen melalui rumus berikut:

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

N

Keterangan :

P = Persentase Tingkat Perubahan

F= Frekuensi Nilai Yang Diperoleh Anak

N= Jumlah Anak

Dengan rumus tersebut, maka di dapatkan hasil persentasi perkembangan fisik bahasa pada anak. Selanjutnya peneliti membandingkan hasil persentasi kelas *pre-test* dan *post-test* apakah berbeda atau tidak. Jika hasil *post-test* lebih tinggi dibanding *pre-test*, maka dapat dinyatakan bahwa produk hasil pengembangan efektif digunakan untuk pengembangan alat permainan roda angka arab untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak anak usia dini di Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara, namun jika tidak maka hasilnya akan sebaliknya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

Desa Kota Agung terletak di wilayah Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara Provinsi Bengkulu dengan posisi di bagian barat pulau Sumatera dan berbatas langsung dengan Samudera Indonesia dengan panjang pantai 5 KM. Luas wilayah Desa Kota Agung adalah 3.600 M² dimana 65% berupa daratan yang bertopografi berbukit-bukit dimanfaatkan sebagai lahan pertanian dan perkebunan, dan 25 % untuk lahan persawahan dan tidak digarap dan 10% digunakan untuk perumahan masyarakat.³²

Iklim Desa Kota Agung, sebagaimana Desa-Desa lain di wilayah Indonesia mempunyai iklim Kemarau dan Penghujan, hal tersebut mempunyai pengaruh langsung terhadap pola tanam pada lahan pertanian yang ada di Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi.

1. Profil Desa

Desa Kota Agung mayoritas penduduknya dari masyarakat Rejang Pesisir sehingga tradisi-tradisi musyawarah untuk mufakat, gotong royong dan kearifan lokal yang lain sudah dilakukan oleh masyarakat sejak adanya Desa Kota Agung. Hal-hal ini efektif menghindarkan adanya benturan-benturan antar kelompok masyarakat.

³² Dokumentasi: Profil Desa Kota Agung, tahun 2020

Desa Kota Agung mempunyai jumlah penduduk 1.464 jiwa, yang terdiri dari laki-laki 752 jiwa, perempuan 712 jiwa dan 432 KK, yang terbagi dalam 4 (Empat) wilayah dusun, dengan rincian sebagai berikut:³³

Tabel 4.1
Jumlah Penduduk

Penduduk	Jumlah
Dusun I	328
Dusun II	488
Dusun III	388
Dusun IV	260

Dokumentasi: Profil Desa Kota Agung Tahun 2020

Tingkat Pendidikan Masyarakat Desa Kota Agung sebagai berikut :

Tabel 4.2
Tingkat Pendidikan

Jenis	Jumlah
Pra Sekolah	209
SD	715
SLTP	194
SLTA	296
Sarjana	50

Dokumentasi: Profil Desa Kota Agung Tahun 2020

Sedangkan untuk mata pencaharian masyarakat Desa Kota Agung merupakan Desa pertanian maka sebagian besar penduduknya bermata pencaharian sebagai petani, selengkapnya sebagai berikut:³⁴

³³ Dokumentasi: Profil Desa Kota Agung, tahun 2020

³⁴ Dokumentasi: Profil Desa Kota Agung, tahun 2020

Tabel 4.3
Pekerjaan

Jenis Pekerjaan	Jumlah
Petani	280
Pedagang	38
PNS	20
Buruh	94

Dokumentasi: Profil Desa Kota Agung Tahun 2020

Di dalam penggunaan Tanah di Desa Kota Agung sebagian besar diperuntukkan untuk tanah pertanian sawah dan perkebunan sedangkan sisanya untuk Tanah Kering yang merupakan bangunan dan fasilitas-fasilitas lainnya. Sedangkan untuk sarana dan prasarana umum Desa Kota Agung secara garis besar seperti dirincikan tabel dibawah ini:

Tabel 4.4
Sarana dan Prasarana Desa

No	Sarana/Prasarana	Jumlah/Volume
1.	Kantor Kepala Desa	1 Unit
2.	Puskesmas Pembantu	1 Unit
3.	Masjid	4 Unit
4.	SD	2 Unit
5.	TK	1 Unit
6.	Gedung PAUD	1 Unit
7.	TPU	4 Lokasi
8.	Poskamling	4 Lokasi
9.	Sungai	4.000 M2
10.	Jalan Tanah	10.000 M2
11.	Lapangan Bola Kaki	1 Lokasi

12.	Jembatan Gantung	3 Unit
13.	Kantor UPKD	1 Unit
14.	Tambak Udang	50 Ha

Dokumentasi: Profil Desa Kota Agung Tahun 2020

2. Keadaan Ekonomi

Kondisi ekonomi masyarakat Desa Kota Agung secara kasat mata terlihat jelas perbedaannya antara Rumah Tangga yang berkategori miskin, sangat miskin, sedang dan kaya. Hal ini disebabkan karena mata pencahariannya di sektor-sektor usaha yang berbeda-beda pula, sebagian besar di sektor non formal seperti buruh bangunan, buruh tani, petani sawah tadah hujan, perkebunan karet dan sawit dan sebagian kecil di sektor formal seperti PNS pemda, Honorer, guru, tenaga medis, TNI/Polri, dll.

3. Kondisi Pemerintahan Desa

a. Pembagian Wilayah Desa

Pembagian wilayah Desa Kota Agung dibagi menjadi 4 (Empat) dusun, dan masing-masing dusun tidak ada pembagian wilayah secara khusus, jadi di setiap dusun ada yang mempunyai wilayah pertanian dan perkebunan, sementara pusat Desa berada di dusun I (Satu), setiap dusun dipimpin oleh seorang Kepala Dusun (Kadun).³⁵

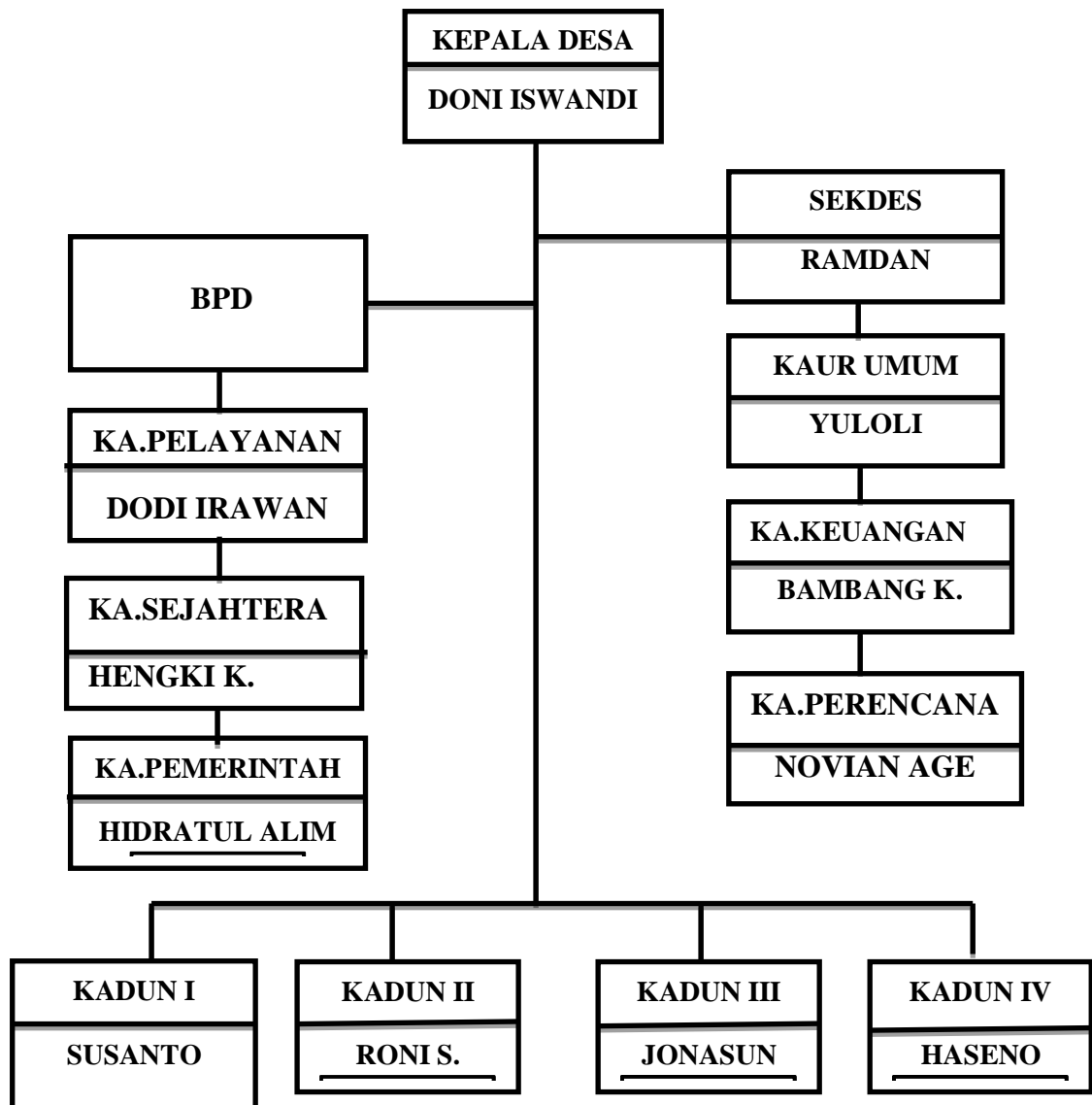
³⁵ Dokumentasi: Profil Desa Kota Agung, tahun 2020

b. Organisasi Pemerintahan Desa

Struktur Organisasi Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi menganut Sistem Kelembagaan Pemerintahan Desa dengan Pola Minimal, selengkapnya disajikan dalam gambar sebagai berikut:

Gambar 4.1

Struktur Organisasi Pemerintahan
Desa Kota Agung



B. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Tindakan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan 3 kali tindakan *pre test* dan *post test*. Yang terdiri dari: pertemuan ke-1 dilaksanakan pada tanggal 03 Agustus 2020, pertemuan ke-2 dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2020, dan pertemuan ke-3 dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus 2020.

2. Prosedur Pengembangan Media Alat Permainan Roda Angka Arab

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan yang dijelaskan di BAB sebelumnya maka proses pengembangan media Roda Angka Arab sebagai media Kosakata untuk anak usia dini melalui pengembangan-pengembangan sebagai berikut:

a. Identifikasi Masalah

Langkah pertama di dalam penelitian *Research & Development* atau yang dikenal R&D ini adalah mengidentifikasi masalah di lapangan. Penelitian bisa berangkat dengan menemukan potensi masalah yang ada. Masalah yang akan ditemukan berupa penyimpangan antara yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi.³⁶

Masalah yang ditemukan adalah kurang adanya media permainan dan pembelajaran yang mengarah ke bahasa asing atau pengenalan kosakata dengan menarik. Karena adanya masalah

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h 410

tersebutlah hasil belajar anak pada kemampuan mengenal bentuk dan warna Roda Angka Arab kurang maksimal. Untuk itu penelitian ini ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran Roda Angka Arab terhadap kemampuan Bahasa anak usia 5-6 tahun dalam menanggulangi permasalahan tersebut.

b. Pengumpulan informasi

Beberapa masalah yang ditemukan dilapangan, maka selanjutnya peneliti mengumpulkan informasi terkait dengan media yang akan dikembangkan, apakah dibutuhkan atau tidak untuk guru sekitar sebagai pemakai produk hasil pengembangan penelitian ini. Dan adapun teknik pengumpulan informasi dalam penelitian ini adalah melakukan wawancara pada guru TK di Desa Kota Agung.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru TK di Desa Kota Agung dapat ditarik kesimpulan bahwa banyak guru TK belum memahami kurikulum K13. Kebanyakan para guru menggunakan majalah atau mengandalkan buku paket pembelajaran baru lebih kreatif dan aktif agar anak-anak lebih semangat dalam belajar.

c. Desain Produk

Adapun desain produk media pembelajaran Roda Angka Arab yang peneliti akan kembangkan melalui tahap prosedur yang didasarkan pada masukan dan saran pada kegiatan analisis kebutuhan sebelumnya sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengenalkan kosa kata terhadap kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun.
2. Media yang dikembangkan tidak menonton dari guru melainkan terdapat komunikasi antara anak dan guru maka, perlu adanya permainan yang menarik.

Hasil analisis kebutuhan tersebut peneliti jadikan sumber masukan dalam mencari kajian pustaka berupa gambaran, buku, dan sumber lainnya yang mendukung pengembangan media tersebut. Dan adapun proses pengembangan media Roda Angka Arab yang peneliti gunakan adalah dengan menggunakan roda yang tertulis kosa kata bahasa arab dan potongan angka arab dengan menggunakan bahan kayu yang bertulisan angka arab. Dengan kegiatan ini pembelajaran mengembangkan aspek terhadap kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun.

Penelitian pengembangan ini menggunakan terhadap berikut:

1) Define (Pendefinisian), 2) Design (perancangan), 3) Develop (pengembangan). Berikut beberapa tahap proses pengembangan desain media Roda Angka Arab terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun yang peneliti akan lakukan.

a. Define (Pendefinisian)

Define adalah tahapan untuk menganalisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi untuk merumuskan tujuan penelitian. Hal ini dilakukan dengan cara

observasi dan bertanya. Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran pengenalan warna anak usia 5-6 tahun di Desa Kota Agung.

Observasi ini dilakukan peneliti sebelum mengembangkan media yang akan dibuat terkait kemampuan peserta didik dalam mengenal warna bentuk dalam kerjasama dan berkelompok. Sedangkan observasi dilakukan kepada guru TK di Desa Kota Agung untuk mengetahui jenis kebutuhan media yang akan dibutuhkan dalam kegiatan mengenal memahami kosa kata bahasa asing, warna, bentuk dan Kendala penerapan pembelajaran terhadap kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun.

Dalam kegiatan observasi ini diketahui kegiatan materi yang dibutuhkan dalam pengembangan produk peneliti ini yaitu berupa kegiatan pengenalan kosa kata bahasa asing, warna dan bentuk dengan menggunakan waktu untuk anak dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun.

b. Tahap design (Perancangan)

Pada tahap ini atau perancangan langkah yang pertama dilakukan adalah menyusun media *roda angka arab* dan menyusun angka yang bertulisan angka arab pada tiang menggunakan dilepaskan dengan cara membongkar angka pada tiang kemudian dipasangkan kembali sesuai urutan angka. Dan memberi suatu arahan sebelum anak melakukan tindakan

memainkan sebuah permainan *roda angka arab* untuk memudahkan pengerjaan saat masuk kedalam tahap pengembangan. Untuk jelasnya Roda Angka Arab dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Pembukaan

1. Pengenalan permainan
2. Guru memperagakan
3. Bermain dengan roda angka arab
4. Bermain dengan waktu dan rekan kelompok/individu
5. Dan melakukan penilaian sesuai dengan aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun yang diamati

c. Tahap Develop (Pengembangan) Media

Pada tahap ini media dikembangkan semenarik mungkin yang didasarkan pada kegiatan yang bersifat dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun, dimana anak-anak aktif dalam bertanya mengamati dan menjawab sebuah pertanyaan dari guru dengan baik.



Gambar 4.2 Tahap pengembangan dan pengenalan media

Berikut proses pengembangan media Roda Angka Arab dengan menarik

1. Permainan ini dimainkan oleh 6 orang anak terbagi menjadi 2 kelompok dan 1 orang dewasa/guru untuk mendampingi anak.
 2. Sebelum memulai permainan anak harus berdoa terlebih dahulu.
 3. Selesai berdoa anak diperbolehkan memutar roda dan dimana jarum roda berhenti maka anak menyebutkan kosa kata tersebut
 4. Kemudian menempelkan angka pada tiang roda angka arab secara bergantian pada setiap kelompok.
 5. Anak dipersilahkan untuk menyebutkan angka arab yang telah ditempel.
 6. Anak yang benar dalam penyebutan kosa kata akan diberikan bintang
- d. Tahap Finishing

Pada tahap ini jenis produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran Roda Angka Arab terhadap kemampuan memahami kosa kata yang guru sebutkan pada anak usia 5-6 tahun ini diajarkan untuk memutar roda yang bertuliskan kata bahasa arab, dimana mana jarumnya

terhenti maka anak dipersilahkan untuk menyebutkan kata tersebut.

d. Validasi Desain

Hasil produk yang sudah didesain kemudian penelitian validasi ini kepada para ahli. Terdapat tiga validator yang menilai produk yang peneliti kembangkan diantaranya dosen ahli media, dosen ahli materi dan guru praktik selaku pengguna media.

1) Data hasil validasi ahli materi

Validasi ahli materi yang dilakukan pada Selasa, 04 Agustus 2020 oleh ahli materi Ibu Septi Fitriana M.Pd. hasil validasi dari ahli materi terdapat jawaban YA= 4 dan TIDAK=1. Penilaian ahli materi ini meliputi bahan dan juga ketertarikan permainan. Hasil validasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Materi Media Roda Angka Arab

No Instrumen	Skor	Keterangan
1	4	Sangat baik
2	4	Sangat baik
3	4	Sangat baik
4	4	Sangat baik
5	4	Sangat baik
6	4	Sangat baik
7	4	Sangat baik

8	4	Sangat baik
9	4	Sangat baik
10	4	Sangat baik
11	4	Sangat baik
12	4	Sangat baik
13	4	Sangat baik
14	4	Sangat baik
Jumlah	56	Sangat baik
Rata-rata	4	Sangat baik

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa skor total yang diperoleh dalam validasi ahli materi adalah 56 dengan nilai rata-rata skor 4. Dengan demikian hasil validasi media pada ahli materi memperoleh kategori penilaian baik dan sudah sangat layak digunakan dengan merubah dan menambah beberapa saran dan komentar telah disampaikan.

2) Data hasil validasi ahli media

Validasi media dilakukan pada Rabu, 05 Agustus 2020 validasi dilakukan oleh seorang ahli dari dosen kampus IAIN Bengkulu oleh Ibu Noviyanti, M.Pd.I. Hasil validasi dari ahli media terdapat jawaban YA=4 dan TIDAK=1 penilaian ini dapat dilihat pada lampiran. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil validasi dosen ahli media.

Tabel 4.6
Hasil Validasi Ahli Media Bagian Tampilan Roda Angka Arab

No Instrumen	Skor	Keterangan
1	4	Sangat baik
2	4	Sangat baik
3	4	Sangat baik
4	4	Sangat baik
5	4	Sangat baik
6	4	Sangat baik
7	4	Sangat baik
8	4	Sangat baik
9	4	Sangat baik
10	4	Sangat baik
11	4	Sangat baik
12	4	Sangat baik
13	4	Sangat baik
14	4	Sangat baik
15	4	Sangat baik
Jumlah	60	Sangat baik
Rata-rata	4	Sangat baik

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa skor total yang diperoleh dalam validasi ahli media adalah 60 dengan nilai rata-rata skor 4. Dengan demikian hasil validasi ahli media memperoleh kategori penilaian baik dan sudah sangat layak

digunakan dengan merubah dan menambah beberapa saran dan komentar yang telah disampaikan.

3) Data hasil validasi Guru Praktik TK

Validasi guru praktik media untuk permainan roda angka arab dilaksanakan pada hari Senin 07 Agustus 2020 oleh Ibu Indah Gustina S.Pd selaku guru TK Pembina Desa Kota Agung. Hasil validasi dapat dilihat pada lampiran. Berikut adalah rekapitulasi hasil validasi dapat dilihat pada guru TK Pembina Desa Kota Agung dari hasil validasi ahli materi dan ahli media serta guru TK untuk mempraktikan media tersebut. Hasil dari saran dan komentar yang diperoleh dari para ahli media kemudian menjadi dasar perbaikan desain agar produk layak digunakan dalam masyarakat. Berikut terdapat beberapa perubahan pada pengembangan roda angka arab

Tabel 4.7
Hasil validasi guru praktik TK

No Instrumen	Skor	Keterangan
1	4	Sangat baik
2	4	Sangat baik
3	4	Sangat baik
4	4	Sangat baik
5	4	Sangat baik
6	4	Sangat baik
7	4	Sangat baik

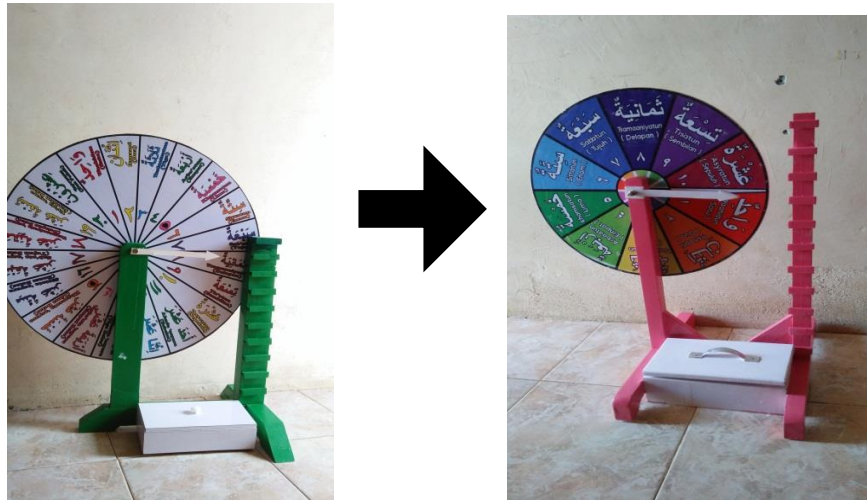
8	4	Sangat baik
9	4	Sangat baik
10	4	Sangat baik
11	4	Sangat baik
12	4	Sangat baik
13	4	Sangat baik
Jumlah	52	Sangat baik
Rata-rata	4	Sangat baik

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa skor total yang diperoleh dalam validasi ahli media adalah 52 dengan nilai rata-rata skor 4. Dengan demikian hasil validasi ahli media mempraktikan media tersebut. Hasil dari saran dan komentar yang diperoleh dari para ahli media kemudian menjadi dasar perbaikan desain agar produk layak digunakan dalam masyarakat.

e. Perbaikan Desain

Perbaikan desain dilakukan untuk mengurangi kekurangan dan kelemahan dari produk permainan roda angka arab yang telah analisis dari tabel hasil validasi para ahli. Kekurangan dan kelemahan didapatkan dari kritik, saran dan komentar dari masing-masing ahli. Komentar dan kritik inilah yang menjadi dasar perbaikan desain produk agar permainan layak untuk diberikan ke anak dan masyarakat. Berikut terdapat beberapa perubahan untuk permainan roda angka arab:

Gambar 4.3
Perubahan perbaikan desain produk



Perbaikan roda angka arab sebelumnya lebih besar dan jumlahnya terlalu banyak, namun pada tahap perbaikan jumlah yang tertera pada roda angka arab dikurangi.

Gambar Finishing 4.4



Pada tahap finishing diberikan *box* tempat penyimpanan media dan pada *box* juga tertulis nama media beserta gambarnya. Dengan tujuan agar roda angka arab menjadi lebih menarik untuk dilihat oleh anak-anak

Berdasarkan gambar diatas terdapat beberapa revisi produk pada pengembangan media Roda Angka Arab terhadap kemampuan kosa

kata anak usia 5-6 tahun tersebut, terdapat sedikit perbaikan angket penilaian ahli materi. Semua revisi sudah peneliti ubah sesuai saran dan komentar dari ketiga ahli/validator sehingga produk peneliti yang dikembangkan baik untuk dilanjutkan uji coba produk pada langkah selanjutnya (skala kecil).

3. Hasil Pengembangan Permainan Roda Angka Arab

A. Uji Coba Produk Skala Kecil

Pengujian dilakukan setelah perbaikan desain produk media dari para ahli. Dalam penelitian ini produk akan di uji cobakan di Desa Kota Agung kelompok B guna mengetahui kemampuan anak dalam menyebutkan kosa kata bahasa arab, warna dan bentuk pada media. Kegiatan uji coba dilakukan 10 Agustus 2020 untuk pre-test dan 21 Agustus untuk post-test.

Uji coba dilakukan dengan menggunakan beda kelompok yang dilakukan dengan menggunakan alat dan tidak menggunakan sebuah alat. Adapun dari tujuan tersebut dari uji coba produk ini adalah untuk mendapatkan informasi apakah produk baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan sebelumnya. Khususnya dalam kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun dengan menyebutkan kosa kata, warna dan bentuk media roda angka arab ini. Apabila produk ini yang peneliti kembangkan mengalami perbedaan pada hasil kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun pada penyebutan kosa kata, mengenali warna dan bentuk media roda angka arab semakin

meningkat maka produk tersebut sudah efektif untuk digunakan, begitupun sebaliknya. Berikut ini adalah hasil uji coba produk pengembangan alat permainan Roda Angka Arab untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Melakukan kegiatan dengan menggunakan bongkar pasang angka pada tiang roda angka arab mengetahui kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun dalam bekerjasama memutar roda dan menyusun angka pada tiang roda baik sebelum maupun sesudah.

1. Hasil Uji Coba Produk *Pre-test*

Adapun hasil penelitian yang dilakukan kepada 6 anak di Desa Kota Agung pada kegiatan *pre-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Menggunakan Rumus :

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

Tabel 4.8
Hasil Rekapitulasi Observasi *Pre-test*

Nama Anak	Skor			Total
	Menyebutkan Kosa kata	Mengenali Warna	Memahami Bentuk	
Arsen Sauqi	1	3	2	6
Aina Septiana	2	3	1	6
Fattan Al-azhar	2	3	2	7
Ozeliana J.	2	3	2	7

M. Adib	1	3	1	4
Alfarezal	3	2	3	8

Berdasarkan data diatas diperoleh hasil rekapitulasi skor dan perolehan persentasi kemampuan menyebutkan kosa kata, mengenali warna dan memahami bentuk roda angka arab pada anak kegiatan *pre-test* sebagai berikut :

a. Kemampuan menyebutkan kosa kata

Kemampuan menyebutkan kosa kata meliputi: menyebut angka dalam bahasa arab pada media permainan sebagai media pengembangan alat permainan roda angka arab untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di masyarakat Desa Kota Agung. Kemampuan menyebut dapat dilihat persentasinya sebagai berikut:

Tabel 4.9
Kemampuan Menyebut Kosa Kata *Pre-test*

Menyebut kosa kata	F	Jumlah siswa	%	Keterangan
1	2	6	33,33 %	Mulai Berkembang
2	1	6	16,66 %	Belum Berkembang
3	2	6	33,33 %	Mulai Berkembang
4	2	6	33,33 %	Mulai Berkembang

5	1	6	16,66 %	Belum Berkembang
6	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam hal menyebut pre-test sebanyak 16,66 % dalam kategori belum berkembang. 33,33 % dalam kategori mulai berkembang, 50 % berkembang sangat baik.

a. Kemampuan mengenali warna

Kemampuan bermain roda angka arab dalam hal mengenali warna pre-test pada anak meliputi kemampuan anak hingga 10 dan kemampuan anak mengenali warna media di dalam permainan roda angka arab dapat dilihat persentasenya sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Persentase Kemampuan Mengenali Warna

Mengenali warna	F	Jumlah siswa	%	Keterangan
1	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan
2	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan
3	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan
4	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan

5	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan
6	2	6	33,33 %	Mulai Berkembang

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam hal mengenali warna pre-test sebanyak 33,33 % dalam kategori mulai berkembang, 50 % berkembang sangat baik. Rata-rata kemampuan mengenali warna sesuai harapan.

b. Kemampuan memahami bentuk

Kemampuan bermain roda angka arab dalam hal memahami bentuk pre-test pada anak meliputi kemampuan anak hingga 10 dan kemampuan anak memahami bentuk media di dalam permainan roda angka arab dapat dilihat persentasenya sebagai berikut:

Tabel 4.11
Hasil Persentase Kemampuan Memahami Bentuk

Memahami bentuk	F	Jumlah siswa	%	Keterangan
1	2	6	33,33 %	Mulai Berkembang
2	1	6	16,66 %	Belum Berkembang
3	2	6	33,33 %	Mulai Berkembang
4	2	6	33,33 %	Mulai Berkembang

5	1	6	16,66 %	Belum Berkembang
6	3	6	50 %	Mulai Berkembang

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam hal memahami bentuk pre-test sebanyak 16,66 % dalam kategori belum berkembang. 33,33 % dalam kategori mulai berkembang, dan 50 % berkembang sangat baik.

Berdasarkan beberapa uraian diatas, dapat di lihat data-data penelitian pre-test pengembangan alat permainan roda angka arab untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di Desa Kota Agung dalam menyebut kosa kata, mengenali warna dan memahami bentuk masih dalam penilaian dua bintang dengan nilai 2 dan dalam kategori mulai berkembang.

2. Hasil Uji Coba Produk *Post-test*

Adapun hasil penelitian yang dilakukan pada 6 anak di masyarakat Desa Kota Agung pada kegiatan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Menggunakan Rumus :

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

Tabel 4.12
Hasil Rekapitulasi Observasi *Post-test*

Nama Anak	Skor			Total
	Menyebutkan Kosa kata	Mengenali Warna	Memahami Bentuk	
Arsen Sauqi	2	3	3	8
Aina Septiana	3	3	2	8
Fattan Al- azhar	3	4	4	11
Ozeliana J.	3	4	4	11
M. Adib	2	4	2	8
Alfarezal	3	4	4	11

Berdasarkan data tabel diatas dapat diperoleh hasil rekapitulasi post-test dan diperoleh persentase kemampuan bermain permainan roda angka arab kegiatan *post-test* sebagai berikut:

a. Kemampuan menyebutkan kosa kata

Kemampuan menyebutkan kosa kata meliputi: menyebut angka dalam bahasa arab pada media permainan sebagai media pengembangan alat permainan roda angka arab untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di masyarakat Desa Kota Agung. Kemampuan menyebut dapat dilihat persentasinya sebagai berikut:

Tabel 4.13
Kemampuan Menyebut Kosa Kata *Post-test*

Menyebut kosa kata	F	Jumlah siswa	%	Keterangan
1	2	6	33,33 %	Mulai Berkembang
2	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan
3	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan
4	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan
5	2	6	33,33 %	Mulai Berkembang
6	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam hal menyebut *post-test* sebanyak 33,33 % dalam kategori mulai berkembang, dan rata-rata anak mendapat penilaian 50 % yaitu kategori berkembang sesuai harapan.

b. Kemampuan mengenali warna

Kemampuan bermain roda angka arab dalam hal mengenali warna *post-test* pada anak meliputi kemampuan anak hingga 10 dan kemampuan anak mengenali warna media di dalam permainan roda angka arab dapat dilihat persentasenya sebagai berikut:

Tabel 4.14
Hasil Persentase Kemampuan Mengenali Warna

Mengenali warna	F	Jumlah siswa	%	Keterangan
1	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan
2	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan
3	4	6	66,67 %	Berkembang Sangat Baik
4	4	6	66,67 %	Berkembang Sangat Baik
5	4	6	66,67 %	Berkembang Sangat Baik
6	4	6	66,67 %	Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam hal mengenali warna post-test sebanyak dalam kategori 50 % dalam kategori berkembang sesuai harapan dan 66,67 % dalam kategori berkembang sangat baik. Rata-rata kemampuan mengenali warna berkembang sangat baik.

c. Kemampuan memahami bentuk

Kemampuan bermain roda angka arab dalam hal memahami bentuk post-test pada anak meliputi kemampuan anak hingga 10 dan kemampuan anak memahami bentuk media di dalam permainan roda angka arab dapat dilihat persentasenya sebagai berikut:

Tabel 4.15
Hasil Persentase Kemampuan Memahami Bentuk

Memahami bentuk	F	Jumlah siswa	%	Keterangan
1	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan
2	2	6	33,33 %	Mulai Berkembang
3	4	6	66,67%	Berkembang Sangat Baik
4	4	6	66,67%	Berkembang Sangat Baik
5	2	6	33,33 %	Mulai Berkembang
6	4	6	66,67%	Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam hal memahami bentuk post-test sebanyak 33,33 % dalam kategori mulai berkembang, 50 % berkembang sesuai harapan 66,67 % dalam kategori berkembang sangat baik. Dalam hal mengetahui bentuk anak-anak sudah dalam berkembang sangat baik.

Berdasarkan beberapa uraian diatas, dapat di lihat data-data penelitian pre-test pengembangan alat permainan roda angka arab untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di Desa Kota Agung dalam menyebut kosa kata, mengenali warna dan memahami bentuk sudah menunjukkan penilaian tiga bintang dengan skor nilai 3 salam kategori berkembang sesuai harapan. Kesimpulan dari hasil-

hasil persentase menyatakan bahwa anak sudah berkembang dengan sangat baik.

C. Pembahasan

Berdasarkan proses pengembangan roda angka arab yang telah peneliti lakukan maka di dapatkanlah hasil pengembangan permainan yang sesuai dengan indikator, pengembangan dan juga harapan peneliti. Pembuatan permainan ini diawali dengan pembuatan dari ukuran besar yakni 60 cm menjadi 40 cm yang lebih minimalis tulisannya juga jelas terlihat.

Perubahan selanjutnya yaitu isi materi. Isi materi di ubah berdasarkan indikator dan juga pengenalan yang terdapat pada standar tingkat pencapaian perkembangan anak. Materi yang dimuat berupa pengenalan angka bahasa arab dengan penyebutan kosa kata bahasa arab dari angka 1-10, mengenal warna dan memahami bentuk dari media.

Perubahan terakhir yaitu bahan. Bahan yang digunakan awal yaitu terbuat dari kayu yang amat berat, kemudian peneliti mengubah menjadi bahan dari kayu yang ringan khusus pembuatan media.

Perubahan-perubahan diatas didasarkan dengan kritik, saran dan masukan dari para ahli validasi dan penguji serta pembimbing yang kemudian peneliti rangkum dan memperbaiki sesuai saran masukan.

Berdasarkan hasil peneliti uji coba produk yang telah dilakukan maka jelas terdapat perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*. Kegiatan *pre-test* dilakukan dengan pembelajaran pengenalan angka arab dengan menggunakan kartu angka dan kertas beserta spidol guna untuk

menulis bentuk angka arab 1-10. Sedangkan kegiatan post-test anak-anak di masyarakat Desa Kota Agung belajar menggunakan permainan roda angka arab sebagai media kosa kata yang telah peneliti kembangkan melalui media roda angka arab. Berikut adalah tabel hasil perbandingan kegiatan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui kemampuan anak dalam menyebut kosa kata, mengenali warna dan memahami bentuk dari permainan roda angka arab.

Tabel 4.16
Perbandingan *Pre-test* dan *Post-test*

Nama Anak	<i>Pre-test</i>			<i>Post-test</i>		
	Menyebut kosa kata	Mengenal warna	Memahami bentuk	Menyebut kosa kata	Mengenal warna	Memahami bentuk
Arsen Sauqi	16,66 %	50 %	33,33 %	33,33 %	50 %	50 %
Aina Septiana	33,33 %	50 %	16,66 %	50 %	50 %	33,33 %
Fattan Al-azhar	33,33 %	50 %	33,33 %	50 %	66,67 %	66,67 %
Ozeliana J.	50 %	50 %	33,33 %	50 %	66,67 %	66,67 %
M. Adib	33,33 %	33,33 %	16,66 %	33,33 %	66,67 %	33,33 %
Alfarezal	33,33 %	50 %	50 %	50 %	66,67 %	66,67 %
Jumlah	33,33 %	47,22 %	30,55 %	44,44 %	61,11 %	52,77%

Keterangan :**Belum Berkembang** = < 16,66 %**Mulai Berkembang** = 33,33 %**Berkembang Sesuai Harapan** = 50 %**Berkembang Sangat Baik** = 66,67 %

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa terdapat perbedaan yang jelas bahwa permainan roda angka arab sebagai media kosa kata untuk anak usia dini di masyarakat Desa Kota Agung pada kegiatan *pre-test* rata-rata persentasenya adalah 33,33 % dalam kategori mulai berkembang, sedangkan kegiatan *post-test* rata-rata persentase meningkat dengan menggunakan roda angka arab untuk media kosa kata adalah dalam persentase 52,77 % dengan kategori berkembang sesuai harapan. Dapat disimpulkan bahwa permainan roda angka arab bisa digunakan sebagai media bahasa untuk anak usia dini di masyarakat Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara dan permainan ini valid digunakan.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Proses penelitian dan pengembangan alat permainan roda angka arab untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di masyarakat Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara telah menghasilkan produk sangat baik oleh guru praktik. Dan sehingga dapat disimpulkan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah layak untuk digunakan.

Proses penelitian ini dalam pelaksanaan kegiatan diajarkan untuk membongkar pasangkan permainan roda angka arab ini dengan arahan dan petunjuk dulu sebelum bermain. Disini peneliti melatih kosa kata anak melalui media roda angka arab ini yang belum pernah peneliti temukan dari berbagai sekolah. Permainan roda angka arab ini dimainkan sebanyak 6 orang yang terbagi menjadi 2 kelompok.

Pengembangan roda angka arab ini bisa dikembangkan guna untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Peneliti dapat melihat melalui kosa kata yang diungkapkan oleh anak pada saat bermain dengan temannya dalam kekompakan, saling menolong dan menyebutkan kosa kata bahasa arab secara jelas. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan alat permainan roda angka arab ini dapat mengembangkan bahasa anak.

Pengembangan media ini sangat baik sesudah anak melakukan atau diberikan kegiatan bermain roda angka arab ini oleh peneliti anak-anak

diberikan sebuah media pembelajaran ini anak dapat menyebutkan kosa kata bahasa arab, mengetahui warna dan memahami bentuk pada media roda angka arab. Dan disana dapat kita lihat bahwa anak sudah terlihat jelas dalam penyebutan kosa kata bahasa arab, didalam *pre-test* anak mendapatkan pengembangan dengan nilai 37,33 % dalam kategori mulai berkembang sedangkan hasil dari *post-test* anak mendapatkan nilai 52,77 % dapat disimpulkan bahwasanya permainan ini sudah layak sekali digunakan dengan anak usia dini dalam pengembangan kosa kata.

B. SARAN

Dalam pembelajaran anak usia dini diperlukan pengembangan media-media pembelajaran khususnya media permainan roda angka arab, karena dengan media ini bisa mengenal dan melatih anak dalam kosa kata bahasa arab. Namun sebelumnya anak hanya dikenalkan melalui kartu dan majalah dengan adanya permainan ini membuat daya ketertarikan anak dalam mengenal kosa kata bahasa arab sudah meningkat.

Dalam pengembangan pembelajaran khususnya buat kampus anak-anak harus lebih dilatih dalam membuat sebuah media lebih bagus dari bahan bekas karena modal tidak terlalu mahal dan kebanyakan anak-anak memiliki suatu pikiran yang sangat kreatif untuk membuat suatu media yang bagus. Karena ape ini sendiri bisa membantu kita untuk bahan ajar ke sekolah dan anak-anak.

Khususnya buat peneliti lebih lagi dan kerapian terutama bahan agar anak usia dini tidak berbahaya dlam melakukan sebuah permainan. Anak usia

dini sangat mewaspadaai karena anak usia dini belum tahu mana yang berbahaya dan tidak berbahaya mohon sebelum dibuat medianya harus lebih dipikirkan terlebih dahulu.

DAFTAR PUSTAKA

SUMBER BUKU

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Bisri, Mustofa. 2016. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Yogyakarta: Parama Ilmu
- Hasnida. 2014. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kampus STIT Inside
- Hasnida. 2014. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Kampus STIT Inside
- Jamaris, Martinis. 2017. *Pengukuran Kecerdasan Jamak*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Kurniawan, Heru. 2016. *Sekolah Kreatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Lara Fridani, dkk. 2011. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mahasiswa Bidik Misi IAIN Bengkulu. 2019. *Bunga Rampai Pendidikan Dan Pengajaran Islam*. Bengkulu: Vanda
- Nana S, Sukmadinata. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Novan Ardy Wiyani. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media
- Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu-2015
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Sunarto dan Agung Hartono. 2013. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada

- Suyadi dan Maulidya Ulfah. 2015. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Remaja Rosdakarya
- Zen, Amiruddin,. 2010. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Teras

SUMBER JURNAL

- Ersa Yunniartien. 2017. “ Penggunaan Media Roda Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas segitiga Kelas IV SDN 1 Dasan Tereng tahun ajaran 2017/2018”, *skripsi* pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Mataram
- Hijriati. 2017. *Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jurnal FKIP Unsyiah Banda Aceh, Volume III. Nomor 2.
- Khairunnisa, Wardah. 2017. “Pengembangan Media Roda Berputar Berbasis *Website* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA”. Skripsi S1 Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
- Lutfi Ulfah Faridah, 2010 *Pengenalan Bahasa Arab Untuk Anak Sejak Dini*, (Jurnal jurusan keguruan Bahasa Arab fakultas Pascasarjana Universitas Negeri Malang).
- Muhammad Zulfiki Fahrizal Ardiansyah.2018. “Pengembangan Media Permainan Roda Putar Materi Pokok Ekosistem Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”, *jurnal Mahapeserta didik Teknologi Pendidikan*, Vol. 9 No. 2,
- Nuranti Adiningtyas. 2017. Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Media Permainan Rotar (roda putar) Kata”. *skripsi* Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Departemen Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

L

A

M

P

I

R

A

N