

**PENGEMBANGAN MEDIA *MAGIC CAR* TERHADAP
KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK USIA DINI DI PAUD
ISLAM UMMU FATHIMAH BENGKULU**



TESIS

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Magister (M.Pd)
Pendidikan Anak Usia Dini

Di susun Oleh :
YUSSI SUSILAWATI
1911750009

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BENGKULU
2021/1442**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

PENGESAHAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS

Tesis yang berjudul ;
“**Pengembangan Media *Magic Car* Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di
PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu**”

Penulis

Yussi Susilawati
NIM. 191 175 0009

Dipertahankan didepan Tim Penguji Tesis Program Pascasarjana (S2) Institut Agama Islam
Negeri (IAIN) Bengkulu yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 26 Juli 2021.

NO	NAMA	TANGGAL	TANDA TANGAN
1	Andang Sunarto, Ph.D (Ketua)	27/7/21	1.
2	Dr. Zulkafnain, M.Si (Sekretaris)	27/7/21	2.
3	Dr. Irwan Satria, M.Pd (Anggota)	27/7/21	3.
4	Dr. Husnul Bahri, M.Pd (Anggota)	27/7/21	4.



Mengertahi
Rektor IAIN Bengkulu

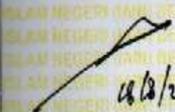
Prof. Dr. H. Sirajuddin M. M.Ag., MH
NIP. 19600307 199202 1 001

Bengkulu, Juli 2021
Direktur PPs IAIN Bengkulu

Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag
NIP. 19640531 199103 1 001

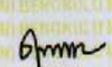
**PERSETUJUAN PEMBIMBING
SETELAH UJIAN TESIS**

PEMBIMBING I,



Andang Sunarto, Ph.D
NIP. 197611242006041002

PEMBIMBING II,



Dr. Syamsul Rizal, M.Pd
NIP. 196901291999031001

Mengetahui
Ketua Prodi PLAUD,



Dr. Husnul Bahri, M.Pd
NIP. 196209051990021001

Nama : Yussi Susilawati
NIM : 1911750009
Tanggal Lahir : Sekunyit, 30 Mei 1997



MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

"Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan"
(Q.S. Al-Insyirah ayat : 5)

"Bekerjalah Untuk Duniamu, Dan Beribadahlah Untuk Akhiratmu"
(Yussi Susilawati)

PERSEMBAHAN

Hari ini setitik kebahagiaan telah ku nikmati, sekeping cita-cita telah kuraih tetapi perjuanganku belum selesai sampai disini. Kebahagiaanku hari ini telah mewakili impian yang aku harapkan selama ini dimana kebahagiaan yang memberiku motivasi untuk selalu berjuang mewujudkan mimpi, harapan dan keinginan menjadi kenyataan, karena aku yakin Allah akan selalu mendengarkan do'aku karena Dialah yang mengatur semuanya. Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT., kupersembahkan tesis ini untuk :

- 1. Kedua orang tuaku Bapak (Kasman) dan Ibu (Yanaliah) yang senantiasa mencurahkan kasih sayang, dukungan dan do'a yang tak pernah putus untuk anak-anaknya.*
- 2. Kakak semata wayangku (Helda Apriyanti,Amd), kakak iparku (Helmi Aprizal), keponakanku (Muhammad Khasyi Ar-Rayyan) serta semua sanak saudaraku, terima kasih banyak sampai detik ini saya mencapai puncak keberhasilan adalah berkat dukungan dan do'a dari kalian.*
- 3. Dwintan Ali Denson orang yang selalu memberi dukungan, semangat, dorongan, dan selalu ada saat dalam kondisi apapun sejak perjuang mendapat gelar Sarjana (SI) sampai mendapat gelar Magister (M.Pd).*
- 4. Sahabatku Zumrotun Nisa, Yuyun Sundari, Suci Suhesti yang selalu memberikan dorongan, semangat untuk terus maju dan pantang menyerah.*
- 5. Keluarga besar PIAUD angkatan 2019, keluarga besar PAUD Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu, dan sahabat-sahabat di IAIN Bengkulu yang tak dapat aku sebutkan satu persatu. Sahabat yang telah memberiku cerita dan pengalaman hidup yang takkan aku lupakan. Semoga persahabatan kita tetap terjaga walaupun tak bisa bersama-sama lagi.*
- 6. Agama, Bangsa dan Almamaterku IAIN Bengkulu yang telah menjadi lampu penerang dalam kehidupanku dan yang selalu aku banggakan.*

SURAT PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister (M.Pd) dari Program Pascasarjana (S2) IAIN Bengkulu seluruhnya merupakan karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Tesis yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Tesis ini bukan hasil karya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Bengkulu, Juli 2021



Yussi Susilawati
NIM. 1911750009

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. H. Zulkarnain S, M. Ag
NIP. : 19600525 198703 1 001
Jabatan : Wakil Direktur Program Pascasarjana IAIN Bengkulu

Telah dilakukan Verifikasi plagiasi melalui *Aplikasi Turnitin* Terhadap Tesis Mahasiswa di Bawah ini :

Nama : Yussi Susilawati
NIM : 1911750009
Program Studi : PIAUD
Judul Tesis :
Pengembangan Media Magic Car Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini di PAUD Islam Ummu Fatimah Bengkulu

Yang bersangkutan dapat diterima dengan indikasi plagiasi sebesar 19%. Demikian surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan tinjau ulang kembali.

Bengkulu, Juli 2021
Mengetahui Ketua Verifikasi,


Dr. H. Zulkarnain S, M. Ag
NIP. 19600525 198703 1 001

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kekuasaan fisik dan mental sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini yang berjudul “Pengembangan Media *Magic Car* Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Di PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu”. Shalawat dan salam penulis sampaikan pada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW yang telah mengobarkan obor-obor kemenangan dan mengibarkan panji-panji kemenangan di tengah dunia saat ini.

Dengan segala ketekunan, kemauan dan bantuan dari berbagai pihak maka penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan sebaik-baiknya dan penulis juga dapat mengatasi permasalahan, kesulitan, hambatan dan rintangan yang terjadi pada siri penulis.

Penulis juga menyadari bahwa tesis ini memiliki banyak kekurangan, baik dari segi bahasa, maupun metodologinya. Untuk itu, segala kritik, saran dan perbaikan dari semua pihak akan penulis terima dengan lapang dada dan senang hati.

Kepada semua pihak yang telah sudi membantu demi kelancaran penyusunan tesis, ini penulis hanay dapat menyampaikan ungkapan terimakasih, terkhusus penulis ucapkan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin, M. M.Ag., MH selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, yang telah memberikan izin, dorong, dan bantuan kepala pelis selama mengikuti nasihat dan dorongan dalam menyelesaikan penulisan tesis ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag selaku Direktur Program Pascasarjana IAIN Bengkulu.
3. Bapak Dr. Husnul Bahri, M.Pd selaku Ketua Program Studi PIAUD Program Pascasarjana IAIN Bengkulu
4. Bapak Andang Sunarto, Ph. D selaku pembimbing I yang telah banyak telah banyak memberikan nasihat dan dorongan dalam menyelesaikan penulisan tesis ini.

5. Bapak Dr. Syamsul Rizal, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak membimbing, mengarahkan dan meluangkan waktu serta pikiran guna membimbing penulis dalam penyelesaian tesis ini.
6. Kepala PAUD Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.
7. Guru-guru dan staf Tata Usaha yang telah memberikan bantuan dalam rangka penyusunan tesis ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu dalam kata pengantar ini.

Harapan dan doa penulis semoga amal dan jasa baik semua pihak yang telah membantu penulis diterima Allah SWT dan dicatat sebagai amal baik serta diberikan balasan yang berlipat ganda.

Akhirnya semua tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya maupun para pembaca umumnya. Amin

Bengkulu, Juli 2021

Yussi Susilawati
Nim: 1516240035

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA *MAGIC CAR* TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI DI PAUD ISLAM UMMU FATHIMAH BENGGKULU

Penulis:

Yussi Susilawati
NIM. 1911750009

Pembimbing:

1. Andanga Sunarto, Ph. D
2. Dr. Syamsul Rizal, M.Pd

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *magic car* terhadap kemampuan bahasa anak usia dini di PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu. Subjek penelitian yaitu 8 orang anak, 3 dosen, 4 guru, dan peneliti sendiri, sedangkan objek penelitian adalah media *magic car*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Dan menggunakan model pengembangan dengan prosedur 4-D. Model pengembangan 4-D, ada 4 tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk pengembangan pembelajaran. Adapun tahapan tersebut meliputi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebarluasan (*disseminate*). Namun, pada pengembangan media *magic car* dilakukan sampai tahap pengembangan. Instrumen yang digunakan adalah angket dan pedoman wawancara untuk analisis kebutuhan, lembar validasi ahli, lembar uji keterbacaan dan lembar uji kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan media *magic car* yang dikembangkan valid, praktis dan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa khususnya dalam berbahasa anak usia dini di PAUD Islam Ummu Fathimah.

Kata Kunci : *Media Magic Car, Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini, PAUD Islam Ummu Fathimah*

**DEVELOPMENT OF MAGIC CAR MEDIA ON LANGUAGE
CAPABILITIES OF EARLY CHILDREN IN PAUD ISLAM UMMU
FATHIMAH BENGKULU**

ABSTRACT

Author:

Yussi Susilawati

NIM. 1911750009

Supervisor:

1. Andanga Sunarto, Ph. D 2. Dr. Syamsul Rizal, M.Pd

The purpose of this study was to develop a magic car media on the language skills of early childhood in PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu. The research subjects were 8 children, 3 lecturers, 4 teachers, and the researcher himself, while the object of the research was the magic car media. This study uses the Research and Development (R&D) research method. And using a development model with 4-D procedures recommended by Triagarajan (1974). In the 4-D development model, there are 4 stages carried out to produce a learning development product. The stages include defining, designing, developing, and disseminating. However, the magic car media development is carried out until the development stage. The instruments used were questionnaires and interview guidelines for needs analysis, expert validation sheets, readability test sheets and practicality test sheets. The results showed that the magic car media developed was valid, practical and feasible to use to improve language skills, especially in early childhood language at Umm Fatimah Islamic Early Childhood Education.

Keywords: *Media Magic Car, Early Childhood Language Skills, Ummu Fathimah Islamic PAUD*

التجريد

تطوير وسائط سيارات سحرية حول القدرات اللغوية للطفولة المبكرة في تعليم الطفولة المبكرة في أم فطيمة

بنغولو

بوغا واتي :

يوسي سوسيلواتي: ٩٠٠٠٥٧١١٩١

كان الغرض من هذه الدراسة هو تطوير وسائط سيارات سحرية حول المهارات اللغوية للطفولة المبكرة في تعليم الطفولة المبكرة الإسلامية أم فاطمة بنجولو. اشتملت موضوعات البحث على ٨ أطفال ، ٣ محاضرين ، ٤ مدرسين ، والباحث نفسه ، وكان الهدف من البحث وسائط السيارة السحرية. تستخدم هذه الدراسة طريقة البحث في البحث والتطوير. وباستخدام نموذج تطوير بإجراءات رباعية الأبعاد. في نموذج التطوير رباعي الأبعاد ، يتم تنفيذ ٤ مراحل لإنتاج منتج تطوير التعلم. تشمل المراحل التعريف والتصميم والتطوير والنشر. ومع ذلك ، يتم تنفيذ تطوير وسائط السيارة السحرية حتى مرحلة التطوير. الأدوات المستخدمة هي الاستبيانات وإرشادات المقابلة لتحليل الاحتياجات ، وأوراق التحقق من صحة الخبراء ، وأوراق اختبار قابلية القراءة ، وأوراق الاختبار العملية. أظهرت النتائج أن وسائط السيارة السحرية التي تم تطويرها كانت صالحة وعملية ومجدية لاستخدامها في تحسين المهارات اللغوية ، خاصة في لغة الطفولة المبكرة في التربية الإسلامية للطفولة المبكرة بأم فاطمة.

الكلمات المفتاحية: ميديا ماجيك كار ، مهارات اللغة في الطفولة المبكرة ، التربية الإسلامية للطفولة المبكرة

، أم فاطمة

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PENGESAHAN PENGUJI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT KETERANGAN PLAGIASI	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT.....	xi
TAJRD	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Kegunaan Penelitian.....	10
G. Spesifikasi Produk.....	11
BAB II KERANGKA TEORI	
A. Tinjauan Pustaka	12
B. Penelitian Yang Relevan.....	28
C. Kerangka Pikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Prosedur Penelitian.....	36
C. Sumber Data Penelitian.....	39
D. Teknik Pengumpulan Data.....	39
E. Instrumen Penelitian.....	40
F. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	51
B. Hasil Penelitian	55
C. Pembahasan Hasil Penelitian Dan Pengembangan	70
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen.....	41
Tabel 3.2 Nilai Kualitas Materi Dan Media.....	42
Tabel 3.3 Nilai Tanggapan Siswa	42
Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Media	43
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validitas Ahli Materi.....	44
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validitas Ahli Bahasa.....	45
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Validitas Ahli Media.....	46
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini.....	47
Tabel 3.9 Interpretasi Kemampuan Berbahasa Anak.....	47
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Instrumen Uji Kepraktisan Media <i>Magic Car</i> Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini ...	49
Tabel 3.11 Kisi-Kisi Instrumen Uji Kepraktisan Media <i>Magic Car</i> Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini ...	50
Tabel 3.12 Interpretasi Kepraktisan Media <i>Magic Car</i>	50
Tabel 4.1 Masa Kepemimpinan PAUD Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu.....	51
Tabel 4.2 Daftar Nama Guru Dan Staf Administrasi PAUD Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2020/2021.....	52
Tabel 4.3 Daftar Jumlah Siswa/Siswa PAUD Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2020/2021.....	52
Tabel 4.4 Data Sarana Dan Prasarana PAUD Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2020/2021.....	52
Tabel 4.5 Hasil Dari Kemampuan Berbahasa Anak	59
Tabel 4.6 Hasil Analisis Validasi Ahli Media	61
Tabel 4.7 Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa	63
Tabel 4.8 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi	64
Tabel 4.9 Hasil Analisis Uji Kepraktisan Media <i>Magic Car</i> Respon Anak	65
Tabel 4.9 Hasil Analisis Uji Kepraktisan Media <i>Magic Car</i> Respon Guru.....	67

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	32
Bagan 3.1 Prosedur Penelitian Dan Pengembangan Menurut <i>Borg And Gall</i>	37
Bagan 4.1 Struktur Organisasi Kepeguruan PAUD Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2020/2021	54

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Hasil Wawancara
- Lampiran 2 Hasil Uji Respon Dosen
- Lampiran 3 Hasil Uji Respon Anak
- Lampiran 4 Hasil Uji Validitas Ahli Media *Magic Car*
- Lampiran 5 Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa
- Lampiran 6 Hasil Uji Validitas Ahli Materi *Magic Car*
- Lampiran 7 Kisi-Kisi Kemampuan Berbahasa Anak
- Lampiran 8 Menentukan Batas Interval
- Lampiran 9 Hasil Analisis Kemampuan Berbahasa Anak
- Lampiran 10 Foto Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media *Magic Car*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk fasilitas atau wadah untuk penanaman pondasi dasar sehingga seluruh aspek perkembangan anak harus distimulasi secara optimal. Pendidikan Anak Usia Dini adalah lembaga pendidikan untuk anak usia 0-6 tahun. Salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur formal adalah Taman Kanak-kanak (TK).

Anak usia dini di Taman Kanak-Kanak merupakan individu yang berada pada rentang usia 4 sampai 6 tahun. Pada usia ini merupakan masa keemasan atau *golden age*. Tujuan TK yaitu untuk menstimulasi seluruh potensi anak dan mempersiapkan anak ke jenjang pendidikan selanjutnya serta menjadi wahana bagi anak untuk belajar bersosialisasi.¹ Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya yaitu pertumbuhan dan

¹ Wendy Erste Sohn Chandra dan Delfi Eliza. 2020. *Pengaruh Permainan Magic Card terhadap Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini*. Jurnal Vol 4.

perkembangan fisik, daya pikir, daya cipta, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang seimbang sebagai dasar pembentukan pribadi yang utuh.

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa dengan menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran adalah suatu proses eksperimentasi yang selalu harus ada dan yang dipelajari di arena adanya pengalaman-pengalaman baru. Pembelajaran guru yang utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.² Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran juga merupakan kegiatan belajar siswa melalui usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar. Salah satu komponen penting dalam mengelola pembelajaran adalah guru, oleh karena itu guru harus berperan aktif dalam membimbing peserta didik untuk belajar.

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media merupakan teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca.³ Media yang digunakan di pendidikan anak usia dini biasanya

² Martoyo Martoyo dan Samsi Haryanto. 2018. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Magic Paper Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Dan Keterampilan Bahasa Inggris Lisan*. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan 109-116

³ Martoyo Martoyo dan Samsi Haryanto. 2018. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Magic Paper Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Dan Keterampilan Bahasa Inggris Lisan*. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan 109-116

hanya media yang berupa gambar, sehingga membuat anak-anak cepat bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran. Hal ini bisa dilihat dari siswa itu senang atau bosan saat belajar, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mencerna materi yang sedang dipelajari, dan siswa kurang mendapatkan pembelajaran yang bermakna.

Penggunaan metode, model dan media pembelajaran sangatlah penting, karena hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar. Media pembelajaran *Magic Car* akan memberi nuansa baru yang menarik pada proses pembelajaran. Karena media pembelajaran ini lebih melibatkan siswa secara langsung dan membuat siswa mengalami langsung, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa khususnya dalam berbahasa.

Berbicara merupakan salah satu aspek yang harus distimulasi pada anak usia dini. Berbicara akan menjadi kemampuan yang dibutuhkan untuk mampu menyesuaikan diri sesuai dengan norma-norma yang ada di lingkungan masyarakat. Bicara memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Anak-anak menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi dan media untuk mengungkapkan emosi baik positif ataupun emosi negatif.

Kemampuan berbicara bagi anak usia dini sangatlah penting, karena dengan kegiatan bercerita anak bisa mengungkapkan tentang kisah-kisah tertentu yang pernah dialaminya, serta perasaannya yang dialami kepada orang yang lebih dewasa. Bicara mempunyai peranan yang sangat penting

bagi kehidupan manusia untuk berinteraksi dengan sesamanya, oleh karenanya perkembangan bahasa harus dirangsang sejak dini. Pembelajaran bahasa pada anak usia dini meliputi mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Berbicara dengan bercerita mengartikan bahwa anak sedang mengembangkan perkembangannya, melatih anak dalam pembendaharaan kosakata sehingga lebih luas dalam mengenal bahasa dan mempersiapkan anak untuk melanjutkan ke tahap menulis dan membaca diakhiri dengan menyimak/mendengar.⁴

Berkembangannya ilmu pengetahuan tentang perkembangan anak, maka orang semakin menyadari pentingnya berbahasa bagi anak usia dini, khususnya anak usia 5-6 tahun agar memperoleh kosakata secara mengagumkan dan sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosakata, sehingga dapat memudahkan anak untuk memasuki pendidikan sekolah dasar. Anak usia tersebut memperkaya kosakatanya melalui pengulangan. Mereka sering mengulangi kosakata yang baru sekalipun belum mereka pahami artinya, dalam memperoleh kosakata tersebut anak menggunakan suatu proses dimana anak menyerap arti baru setelah mereka mendengar sekali atau dua kali dalam percakapan dalam.

Semakin sering anak berbicara dengan orang sekelilingnya maka semakin banyak juga pemerolehan kosakata yang anak miliki. Pada masa kanak-kanak, anak mulai mengkombinasi suku kata menjadi kata, dan menjadi kalimat. Oleh sebab itu, bahasa merupakan salah satu dari

⁴ Wendy Erste Sohn Chandra dan Delfi Eliza. 2020. *Pengaruh Permainan Magic Card terhadap Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini*. Jurnal Vol 4.

kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak dan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, anak perlu melalui beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Salah satu kelemahan yang ada di TK adalah kurangnya pemanfaatan media di taman kanak-kanak, untuk itu guru diharapkan mampu mengadakan inovasi dalam penggunaan media.⁵

Salah satu media yang dapat digunakan dalam mengembangkan perkembangan bicara pada anak usia dini adalah media *magic car*, karena dengan menggunakan media *magic car* anak dapat sering berkomunikasi dalam menebak kata yang terdapat di dalam sebuah kartu, sehingga dapat lebih mudah mengembangkan perkembangan bahasa pada anak usia dini. Media *magic car* akan lebih meningkatkan perkembangan bahasa anak yang optimal dibanding dengan media gambar.

Media *magic car* ini hampir sama dengan media *magic box*. Tetapi media *magic car* berbentuk mobil dan dibagian atas *capnya* terdapat beberapa lobang yang berfungsi untuk menyimpan kartu tema pembelajaran. Media *magic car* ini terinspirasi dari *bilkum* atau yang di sebut mobil kurikulum. *Bilkum* atau mobil kurikulum ini bukan media pembelajara, akan tetapi tempat meletakkan dokumen-dokumen pembelajaran seperti Prota, Prosem, RPPM dan RPPH. Dan di bagian atas *bilkum* atau mobil kurikulum tidak ada lobangnya, tertutup dengan rapat.

Media *magic car* memiliki beberapa kelebihan antara lain yaitu media *magic car* ini dapat membangkitkan semangat yang ada dalam diri anak usia

⁵ Dian Utami Dewi, Muhamad Ali, dan Sutarmanto. *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Perolehan Kosakata Bahasa Indonesia Anak*. Jurnal: Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP UNTAN, Pontianak

dini dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran, media ini akan menciptakan pembelajaran yang hidup karena anak akan dibuat lebih aktif dalam kegiatan proses pembelajaran, mendapatkan pengetahuan yang baru dan wawasan tentang pembelajaran itu. Dan membantu anak dalam mengingat pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari dan meningkatkan kemampuan bahasa anak terutama dalam bahasa Indonesia, karena dalam proses pembelajaran berlangsung anak menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Dan saat menebak kartu tema anak juga harus menggunakan bahasa Indonesia.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 5 Oktober 2020 di PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu, Media *magic car* ini sudah ada di PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu, tetapi belum dikembangkan oleh gurugurunya dalam meningkatkan perkembangan anak usia dini terutama perkembangan bahasa anak. Media *magic car* ini hanya sebagai media bermain anak-anak saat pembelajaran. Belum terfokus dalam meningkatkan perkembangan anak tersebut.

Di sini peneliti akan mengembangkan media *magic car* tersebut agar bisa digunakan untuk mengembangkan perkembangan anak terutama diperkembangan bahasanya. Peneliti akan membuat permainan yang lebih menarik dengan menggunakan media *magic car* agar anak lebih terdorong dalam berkomunikasi. Selain mengajak anak bermain, disini tidak lepas dari konteks yaitu dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak.

Selain mengenai media pembelajaran, guru berpendapat bahwa pengembangan bahasa pada anak memang sangat kurang. Perkembangan berbicara anak belum terstimulasi optimal dikarenakan tema belajar bahasa di kelas kurang mendorongnya untuk mengoptimalkan kemampuan berbahasanya. Disisi lain, suatu pembelajaran akan menumbuhkan minat dan motivasi belajar anak, jika seorang guru dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran dapat menarik perhatian anak sehingga anak terfokus pada penjelasan guru dan juga media pembelajaran akan memudahkan anak untuk bertanya sehingga rasa ingin tahu anak menjadi lebih tinggi dan pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan.

Peneliti yang juga sebagai guru PAUD Islam Ummu Fathimah, mengalami permasalahan dalam mengajarkan kemampuan berbahasa, khususnya dalam berkomunikasi. Pada awalnya anak belajar dengan menggunakan simbol-simbol atau gambar saja, dan mereka kurang memahami dan tidak menunjukkan sikap tertarik sehingga anak kurang banyak bertanya kepada guru, dan kurangnya komunikasi antara guru dan anak saat pembelajaran.

Faktor lain guru juga berpendapat bahwa tidak ada dorongan atau motivasi dari orang tuanya untuk mengajak anak untuk bercerita tentang kegiatan anak sehari-hari. Mereka lebih memilih untuk asyik sendiri dengan temannya di sekeliling rumah. Begitupun ketika malam hari, orang tua acuh terhadap anak sehingga anak banyak main sendiri tanpa ada dorongan orang

tua untuk membuat anak lebih terbuka terhadap apa yang dilakukan anak sehari-hari.⁶

Berdasarkan beberapa faktor yang telah dikemukakan di atas, dapat digaris bahwa faktor yang dominan menjadi permasalahan terletak pada media pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang merangsang anak untuk berbicara, media pembelajaran merupakan salah satu pendukung dalam proses pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran dapat membantu anak dalam belajar dan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi. Jadi dengan media pembelajaran tidak hanya akan mempermudah guru, namun juga akan membantu anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu yang tinggi dan mengembangkan perkembangan bahasa anak ketika bertanya. Selain itu, disini guru juga kurang mengoptimalkan media yang ada disekolah dalam meningkatkan perkembangan anak usia dini. Seperti media *magic car*.

Berdasarkan urain di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang meningkatkan perkembangan bahasa anak. Oleh karena itu peneliti mengajukan judul **Pengembangan Media *Magic Car* Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Di PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

⁶ Observasi awal, tanggal 5 Oktober 2020

1. Dalam proses pembelajaran, guru menggunakan media gambar yang kurang efektif.
2. Anak masih kurang menanggapi guru.
3. Minat belajar anak masih kurang, siswa takut dan kurang percaya diri saat disuruh ke depan untuk menjawab pertanyaan ataupun bertanya.
4. Masih kurangnya motivasi dari orang tua dalam mengembangkan bahasa anak.
5. Masih kurangnya penerapan media pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada :

1. Media *magic car* adalah media media yang berbentuk mobil, dan bisa mengembangkan perkembangan anak usia dini terutama di perkembangan berbahasa.
2. Perkembangan bahasa anak, dilihat dari rasa percaya diri anak dalam bertanya ataupun menjawab pertanyaan guru. Bahasa anak yang dimaksudkan di dalam penelitian ini adalah bahasa berbicara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *magic car* untuk kemampuan berbahasa anak usia dini di PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu?

2. Bagaimana kelayakan isi/materi, bahasa dan desain media *magic car* untuk kemampuan berbahasa anak usia dini di PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu?
3. Bagaimana kepraktisan media *magic car* untuk kemampuan berbahasa anak usia dini di PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media *magic car* untuk kemampuan berbahasa anak usia dini di PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu.
2. Untuk menguji kelayakan isi/materi, bahasa dan desain media *magic car* untuk kemampuan berbahasa anak usia dini di PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu?
3. Untuk menguji kepraktisan media *magic car* untuk kemampuan berbahasa anak usia dini di PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah :

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Untuk menjadi bahan pertimbangan atau referensi bagi penelitian lebih lanjut sebagai acuan atau panduan.
 - b. Dapat menambah ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran dan perkembangan bahasa khususnya pada anak usia dini.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi guru

Menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman tentang mengembangkan perkembangan bahasa anak dengan menggunakan media *magic car*.

b. Bagi Sekolah

Dijadikan contoh bentuk peningkatan yang berbasis sekolah dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini, sehingga mutu atau kualitas sekolah akan meningkat.

c. Bagi Siswa

- 1) Menarik rasa ingin tahu anak.
- 2) Meningkatkan perkembangan bahasa pada anak usia dini.

d. Bagi Penelitian

Memberikan motivasi agar dapat menerapkan dan menggunakan media *magic car* dengan baik dan optimal serta memacu peneliti untuk dapat menerapkan media-media yang lain.

G. Spesifikasi Produk

Kelebihan dari produk ini dari produk sebelumnya yaitu untuk meningkatkan rasa percaya diri anak saat berkomunikasi ataupun berdiskusi dalam menebak kartu tema yang di dapat. Selain itu kelebihan produk media *magic car* ini bisa digunakan untuk setiap tema pembelajaran yang ada di pendidikan anak usia dini (PAUD). Jadi bisa digunakan dengan waktu yang panjang dan tidak terfokus dengan satu tema pembelajaran saja.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Media pembelajaran juga adalah sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.⁷

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta

⁷ Rusman. *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana 2017). Hal. 214

sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).⁸

Dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat ditemukan dalam Al-Qur'an firman Allah SWT, dalam surah Al-Nahl (16): (44), yaitu:

بِالْيَقِينِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya : *Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan kepadamu al quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.*

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Seringkali terjadi banyaknya siswa yang tidak atau kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan guru atau kurang optimalnya pemberdayaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai pengarah pesan atau materi apa yang akan disampaikan, atau kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki anak. Banyak pembelajaran tidak mencapai hasil prestasi belajar peserta didik dengan baik karena tidak memiliki atau hasil prestasi belajar peserta

⁸ Nunuk Suryani, Dkk, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangan*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya 2018). Hal. 4

didik dengan baik karena tidak memiliki atau tidak optimalnya alay bantu yang digunakan dalam pembelajaran.⁹

c. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media yaitu untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran. Adapun tujuan media yang lain adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Komunikasi yang terjalin tnpa penggunaan media hanya mengandalkan verbal saja, menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam hanya 70%. Apabila menggunakan media tanpa komunikasi verbal, daya ingat peserta didik meningkat menjadi 72%.¹⁰

d. Kriteria Penggunaan Media Pembelajaran Yang Efektif

Maka beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang efektif adalah sebagai berikut:

1) Sesuai Dengan Tujuan

Media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan. Media pembelajaran juga bukan hanya mampu

⁹ Rusman. *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana 2017). Hal 216

¹⁰ Nunuk Suryani, Dkk, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangan*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya 2018). Hal.9

mempengaruhi aspek intelegensi siswa, namun juga aspek lain yaitu sikap dan perbuatan. Tepat Mendukung Materi yang Bersifat Fakta, Konsep, Prinsip, dan Generalisasi.

2) Praktis, Luwes, dan Bertahan

Media pembelajaran yang dipilih tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi. Pemanfaatan lingkungan dan sesuatu yang sederhana namun secara tepat guna akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang mahal dan rumit. Simpel dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.

3) Mampu dan Terampil

Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

4) Pengelompokan Sasaran

Siswa terdiri dari banyak kelompok belajar yang heterogen. Antara kelompok satu dengan yang lain tentu tidak akan sama. Untuk itu pemilihan media pembelajaran tidak dapat disamaratakan, memang untuk media pembelajaran tertentu yang bersifat universal masih dapat digunakan, namun untuk yang lebih khusus

masing-masing kelompok belajar harus dipertimbangkan pemilihan media pembelajaran untuk masing-masing kelompok.

5) Mutu Teknis

Pemilihan media yang akan digunakan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Guru tidak bisa asal begitu saja menentukan media pembelajaran meskipun sudah memenuhi kriteria sebelumnya. Tiap produk yang dijadikan media pembelajaran tentu memiliki standar tertentu agar produk tersebut layak digunakan, jika produk tersebut belum memiliki standar khusus guru harus mampu menentukan standar untuk produk tersebut agar dapat digunakan untuk media pembelajaran.

2. *Media Magic Car*

a. *Pengertian Media Magic Car*

Magic Car merupakan media yang berbentuk mobil, yang mempunyai lobang di bagian atasnya, disetiap lobang itu dapat kartu tema yang menurut tema pembelajaran. *Media magic car* merupakan jenis media konkret karena mengandalkan indera penglihatan yaitu mata. *Magic car* disebut juga dengan mobil ajaib. Mobil yang di bagian belakangnya berbentuk *box* mengandung arti petak, peti, untuk meletakkan barang-barang, dalam arti kotak ini mempunyai banyak materi yang disebut kartu tema sebagai solusi dalam kegiatan proses pembelajaran. Ajaib karena memiliki solusi untuk memecahkan masalah. *Media magic car* ini termasuk jenis media visual di mana

media ini hanya menggunakan kemampuan indera penglihatan atau mata. Dilihat dari segi jenis dimensinya media ini merupakan media tiga dimensi dimana media ini mempunyai tiga ukuran yaitu panjang, tinggi, dan lebar. Media *magic car* ini dibagian belakangnya menyerupai bangun ruang yaitu bangun balok.

Media *magic car* ini merupakan media yang membuat peserta didik tertarik untuk menebak apa saja isi dalam media *magic car* sehingga media ini sangat relevansi dalam kondisi perkembangan bahasa anak usia dini saat ini. Media *magic car* ini juga terdapat game yang dapat membuat siswa lebih aktif sehingga pembelajaran akan produktif. Media *magic car* ini memiliki tujuan yaitu menarik perhatian anak, membuat anak untuk lebih aktif di dalam proses pembelajaran, dan membantu anak memahami materi, serta meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini.

Peneliti memanfaatkannya sebagai salah satu media yang dapat membuat siswa memiliki motivasi dalam proses pembelajaran. Fungsi utamanya adalah untuk mengembangkan perkembangan yang terdapat pada anak usia dini, khususnya dalam perkembangan bahasa anak. Cara membuatnya relatif susah dan butuh waktu lama agar terlihat menari dan tahan lama. Membuat pola terlebih dulu, memotong dengan chatter/gunting, dan menempel menggunakan lem kayu.

b. Karakteristik Media *Magic Car*

Proses pembuatan dengan tangan menjadikan media ini unik karena dapat berbeda dari media yang lain. *Magic car* dapat berbeda satu sama lain bergantung kreativitas dan konsep yang akan disajikan. Karakteristik *Magic car* yakni terbuat dari kardus, berbentuk kotak, memiliki empat sisi. *Magic car* adalah media yang dapat menarik perhatian siswa karena memperlihatkan yang ada di dalam kotak tersebut.

Alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan *Magic car* cantik ini terdiri dari kardus, karton padi, karton warna, *Cup Pop* ES, kain panel, *cutter*, gunting, lem kayu, dan mistar besi. RAmenambahkan bahwa terdapat beberapa pola dasar dalam pembuatannya yang terdiri dari pola bentuk segi empat, pola bentuk segi enam, dan pola bentuk segi delapan. Namun, dalam proses pembuatan media ini peneliti menggunakan pola bentuk segi empat. Hal tersebut berdasarkan kemudahan pembuatan dan penggunaan media untuk dikelola dengan baik.

c. Kelebihan Dan Kekurangan Media *Magic Car*

1) Kelebihan

Media pembelajaran *Magic Car* memiliki kelebihan dibanding media lain:

- a) Meningkatkan antusias anak dalam melempar bola agar masuk ke dalam lobang yang terdapat pada media.

- b) Meningkatkan rasa percaya diri anak saat berkomunikasi ataupun berdiskusi dalam menebak kartu tema yang di dapat.
- c) Meningkatkan rasa ingin tahu tingga saat menebak kartu tema.
- d) Adanya gambar dan tulisan menarik yang harus ditebak anak serta dapat memberi ketertarikan dalam tema pembelajaran tersebut.
- e) Dapat diisi dengan berbagai macam kartu tema dalam bentuk gambar atau tulisan sesuai kebutuhan.

2) Kekurangan

Adapun kekurangan dari *Magic Car* sebagai media pembelajaran yakni keanekaragaman proses pembuatan, masing-masing media pembelajaran mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda yang membutuhkan ide, kemampuan, dan kreativitas.

3. Keterampilan Berbicara

a) Pengertian Berbicara

Berbicara merupakan suatu proses berkomunikasi sebab di dalamnya terdapat pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat lain. Bahkan, telah disebutkan dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan. Berbicara adalah beromong, bercakap, berbahasa, mengutarakan isi pikiran, melisankan sesuatu yang dimaksudkan.

Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa dalam bentuk lisan. Keterampilan ini melatih siswa untuk mengeluarkan ide/pendapat melalui alat ucapnya. Dengan berbicara manusia dapat

berkomunikasi dengan manusia lainnya. Berbicara selalu tidak jauh-jauh dengan bahasa, karena bahasa merupakan unsur penting dalam berkomunikasi dengan manusia yang lain. Komunikasi dapat dilakukandengan berbagai cara, di antaranya komunikasi verbal dankomunikasi non verbal. Komunikasi verbal menggunakan bahasa sebagai sarana, sedangkan komunikasi non verbal menggunakan sarana gerak-gerik seperti warna, gambar, bunyi bel, dan sebagainya. Komunikasi verbal dianggap paling sempurna, efisien dan efektif.

Menurut *Tarigan* berbicara adalah kemampuan dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyatakan pikiran, gagasan, dan perasaan. Di dalam kegiatan berbicara terdapat lima unsur yang terlibat yaitu: pembicara, isi pembicara, saluran, penyimak (pendengar), dan tanggapan dari penyimak, berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan siswa dan di dahului dengan proses menyimak.¹¹

Suhartono juga berpendapat bahwa berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan factor-faktor fisik psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik. Pertama, faktor fisik yaitu alat ucap untuk menghasilkan bunyi bahasa, seperti kepala, 4 tangan dan roman muka yang dimanfaatkan dalam berbicara. Kedua,

¹¹ Hendra Ahmad, "*Jurnal Penelitian Kemampuan Siswa Berbicara Dengan Metode Diskusi*". No. 1 2013. Hal 20

faktor psikologis dapat mempengaruhi terhadap kelancaran berbicara. Oleh karena itu stabilitas emosi tidak hanya berpengaruh terhadap kualitas suara tetapi juga berpengaruh terhadap keruntuhan bahan pembicaraan.

Dalam berbicara yang baik juga dapat ditemukan dalam Al-Qur'an firman Allah SWT, dalam surah Al-Baqarah (2): (83), yaitu:

وَإِذْ أَخَذْنَا مِيثَاقَ بَنِي إِسْرَائِيلَ لَا تَعْبُدُونَ إِلَّا اللَّهَ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا وَذِي الْقُرْبَىٰ
وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَقُولُوا لِلنَّاسِ حُسْنًا وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ ثُمَّ
تَوَلَّيْتُمْ إِلَّا قَلِيلًا مِّنْكُمْ وَأَنتُمْ مُّعْرِضُونَ

Artinya: *Dan (ingatlah), ketika Kami mengambil janji dari Bani Israil (yaitu): janganlah kamu menyembah selain Allah, dan berbuat kebaikanlah kepada ibu bapa, kaum kerabat, anak-anak yatim, dan orang-orang miskin, serta ucapkanlah kata-kata yang baik kepada manusia, dirikanlah shalat dan tunaikanlah zakat. kemudian kamu tidak memenuhi janji itu, kecuali sebahagian kecil daripada kamu, dan kamu selalu berpaling.*

Dari beberapa definisi tersebut di atas, apapun definisi dan siapa pun yang mengemukakannya semua mengacu dan memberi penekanan kepada kemampuan menggunakan bahasa lisan (berbicara) yang baik dengan memberikan sentuhan gaya (seni) di dalam penyampaian dengan tujuan untuk memikat/menggugah hati pendengarnya dan mengerti dan memahami pesan yang disampaikan.

b) Hal-Hal Yang Diperhatikan Dalam Berbicara

Di dalam kegiatan berbicara ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebelum berbicara diantaranya:

- 1) Memilih pokok pembicaraan yang menarik hati.
- 2) Membatasi pokok pembicaraan.
- 3) Mengumpulkan bahan-bahan.
- 4) Menyusun bahan (pendahuluan, isi, kemampuan)
- 5) Melakukan presentasi

Kemampuan berbicara anak bervariasi, mulai dari taraf baik atau lancar, sedang gagap atau kurang. Kenyataan tersebut sebaiknya dijadikan landasan berbicara di sekolah. Pengajaran berbicarapun harus berlandaskan konsep dasar berbicara sebagai sarana berkomunikasi.

Menurut *Ozie Jaak Bah* di dalam kegiatan berbicara terdapat lima unsur yang terlibat yaitu:

- 1) Pembicara
- 2) Isi pembicaraan
- 3) Saluran
- 4) Penyimak
- 5) Tanggapan penyimak

c) Konsep Dasar Dalam Berbicara

Konsep dasar berbicara sebagai sarana berkomunikasi mencakup sembeilan hal yaitu:

- 1) Berbicara dan menyimak adalah suatu kegiatan resiprokal.

- 2) Berbicara adalah proses individu berkomunikasi.
- 3) Berbicara adalah ekspresi kreatif
- 4) Berbicara adalah tingkah laku.
- 5) Berbicara adalah tingkah laku yang dipelajari.
- 6) Berbicara dipengaruhi kekayaan pengalaman.
- 7) Berbicara sarana memperluas cakrawala.
- 8) Kemampuan linguistic dan lingkungan berkaitan erat.
- 9) Berbicara adalah pancaran kepribadian.¹²

d) Indikator Dalam Berbicara

Nurbiana mengemukakan ada beberapa factor yang dapat dijadikan ukuran kemampuan berbicara seseorang yang terdiri dari aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi:

- 1) Ketepatan ucapan.
- 2) Penempatan tekanan, nada, sendi dan durasi yang sesuai
- 3) Pilihan kata.
- 4) Ketepatan sasaran pembicaraan

Aspek non kebahasaan meliputi:

- 1) Sikap tubuh, pandangan, bahasa tubuh, dan mimik yang tepat.
- 2) Kesiediaan menghargai pembicaraan maupun gagasan orang lain.
- 3) Kenyaringan suara dan kelancaran dalam berbicara
- 4) Relevansi, penalaran penguasaan terhadap topic tertentu.

¹² Hendra Ahmad, "Jurnal Penelitian Kemampuan Siswa Berbicara Dengan Metode Diskusi". No. 1 2013. Hal 3-5

Djiwandono mengemukakan bahwa aspek yang terlibat dalam berbicara adalah:

- a) Kosakata
- b) Tata bahasa
- c) Pelafalan
- d) Isi

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa berbicara yang baik dan benar menurut penelitian ini adalah:

1. Pelafalan bahasa Indonesia dengan baik dan benar sesuai dengan ejaan EYD tidak tercampur-campur dengan bahasa daerah.
2. Kosakata yang digunakan adalah kosakata yang baku misal “aku” merupakan bahasa non baku dan “saya” merupakan bahasa baku. Jadi pemilihan kata yang diucapkan juga sangat penting.
3. Tata bahasa yang diucapkan tersusun tidak terbalik-balik dalam pengucapan bahasa Indonesia.
4. Kelancaran dalam berbicara bahasa Indonesia tidak terbatah-batah.
5. Pemahaman akan bahasa yang digunakan, artinya tidak asal sebut saja tetapi juga paham dengan bahasa yang diucapkan dan digunakan.

e) Prinsip Pengembangan Berbicara Anak Usia Dini

Beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan oleh guru dan orang dewasa dalam prinsip pengembangan bahasa anak antara lain:

1. Berbicaralah (dua arah – ada interaksi timbal balik) dengan anak, libatkan anak dalam percakapan sehari-hari.
2. Berbicara dua arah kepada anak tidak sama dengan orang dewasa berbicara dan anak lebih banyak menyimak apa yang orang dewasa katakan.
3. Bacakan dan ulangi bacaan cerita dengan teks yang dapat diprediksi oleh anak.
4. Semangati anak untuk menceritakan pengalaman dan mendeskripsikan ide dan kejadian yang penting bagi mereka. Anak prasekolah memiliki peningkatan pengalaman yang lebih luas dibandingkan pada masa sebelumnya.
5. Kunjungi perpustakaan secara teratur.
6. Sediakan kesempatan bagi anak untuk menggambar dan mencetak, menggunakan alat-alat menulis.

f) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Berbicara Anak Usia Dini

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia dini, antara lain:

- a. Anak harus menggunakan bahasa untuk berkomunikasi atau berbicara dengan orang lain. Kemampuan ini disebut kemampuan bahasa secara eksternal dan menjadi dasar bagi berkomunikasi kepada diri sendiri.

- b. Transisi dari kemampuan berkomunikasi secara eksternal kepada kemampuan berkomunikasi secara internal membutuhkan waktu yang cukup panjang. Transisi ini terjadi pada fase pra operasional, yaitu pada usia 2-7 tahun.
- c. Pada perkembangan selanjutnya anak akan bertindak tanpa berbicara. Apabila hal ini terjadi, maka anak telah mampu menginternalisasi percakapan egosentris.

Selain faktor di atas. Adapun faktor lain yang berkenaan pengaruh perkembangan bahasa anak usia dini, yaitu:

- a. Umur anak, yaitu faktor fisik akan ikut mempengaruhi sehubungan semakin sempurnanya pertumbuhan organ bicara, kerja otot-otot untuk melakukan gerakan-gerakan dan isyarat.
- b. Kondisi lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang memberi andil yang cukup besar dalam berbahasa. Perkembangan bahasa di lingkungan perkotaan akan berbeda dengan lingkungan pedesaan.
- c. Kecerdasan anak, yaitu kemampuan untuk meniru lingkungan tentang bunyi atau suara, gerakan, dan mengenal tanda-tanda, memerlukan kemampuan motorik yang baik. Kemampuan motorik seseorang berkorelasi positif dengan kemampuan intelektual atau tingkat berfikir.
- d. Status social ekonomi keluarga, yaitu keluarga yang berstatus social ekonomi yang baik, akan mampu menyediakan situasi yang

baik bagi perkembangan bagi perkembangan bahasa anak-anak dan anggota keluarganya.

- e. Kondisi fisik, dimaksudkan kondisi kesehatan anak. Seseorang yang cacat yang terganggu kemampuannya untuk berkomunikasi, seperti bisu, tuli, gagap, atau organ suara tidak sempurna akan mengganggu perkembangan berkomunikasi, dan tentu saja akan mengganggu perkembangan dalam berbahasa.

d. Faktor-Faktor Penghambat Anak Berbicara Dan Cara Menanggulangnya **Klasifikasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.**

Beberapa faktor penghambat perkembangan bahasa anak usia dini ialah :

1) Pola asuh orang tua

Anak yang sering diabaikan, memiliki dampak negative dari pengabaian orang tua tersebut, kemampuan berbahasa yang kurang dan juga masalah social dikemudian hari. Dalam hal ini dibutuhkan kesadaran dan perubahan pola asuh dari orang tua itu sendiri.

2) Masalah ekonomi keluarga

Latar belakang social ekonomi berpengaruh pada kecerdasan dan prestasi akademik anak. Tingkat perekonomian yang rendah dapat menimbulkan stress yang dapat menghambat perkembangan anak dalam berbahasa. Dibutuhkan dukungan keluarga untuk

mengatasi masalah ekonomi dan hendaknya orang tua harus tetap menimbulkan suara yang nyaman bagi anak.

3) Gangguan psikologis

Beberapa masalah psikologis dapat membatasi kemampuan anak untuk berbicara dan memahami bahasa. Bukan hanya penderita autisme, anak yang terlalu pemalu juga berpotensi memiliki masalah dalam berbahasa, karena mereka akan kesulitan menangkap ekspresi dalam berbahasa. Dan untuk mengatasi hal ini orang tua atau keluarga harus membawa anak ke dokter untuk diperiksa

4) Tidak pandai dalam bersosialisasi

Pengalaman bersosialisasi sangat penting pengaruhnya terhadap perkembangan bahasa anak, maka dari itu cobalah sesering mungkin untuk melatih anak bersosialisasi. Interaksi yang memberi anak ketrampilan dalam membangun hubungan akan membuat anak memahami bahasa lebih cepat.¹³

B. Penelitian Yang Relevan

1. Wendy Erste Sohn Chandra. Dkk, (Jurnal, 2020). “*Pengaruh Permainan Magic Card Terhadap Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini*”.

Penggunaan Permainan *Magic Card* dapat mengembangkan kemampuan bercerita anak karena pembelajaran menggunakan permainan *Magic Card* memberikan gambaran konkrit berupa media 3 dimensi sehingga anak menemukan lebih banyak hal yang akan diceritakan. Selain

¹³Sultan Takdir Alisjahbana. *Bahasa Indonesia*. (Poedjangga Baroe No. 5, I, November 1933).

itu media yang digunakan lebih tahan lama daripada media kartu atau kertas sehingga bisa digunakan dalam jangka waktu yang lama.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti adakan yaitu sama-sama ingin mengembangkan kemampuan bahasa anak. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada medianya, dalam penelitian ini medianya adalah *Magic Car* sedangkan penelitian Wendy Erste Sohn Chandra. Dkk yaitu *Magic Card*.

2. Sintia Purwanti, (Tesis, 2018/2019). “*Pengembangan Media Explosion Magic Box Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS*”.

Hasil penilaian kelayakan *alpha testing* oleh ahli materi masuk dalam kategori “sangat layak” dengan nilai sebesar 84 dan penilaian dari ahli media sebesar 89 masuk dalam kategori “sangat layak”. Sedangkan *beta testing* yaitu penilaian tanggapan guru yaitu sebesar 97,67 atau kategori “sangat layak” dan penilaian tanggapan siswa sebesar 89,23 masuk dalam kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media, tanggapan guru, dan siswa diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran *Explosion Magic Box* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti adakan yaitu sama-sama ingin mengembangkan kemampuan bahasa anak. Selain itu, persamaan lain dari penelitian ini dengan peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang perkembangan media. Sedangkan

perbedaannya adalah terletak pada pata siswanya, dalam penelitian ini siswanya adalah anak PAUD sedangkan penelitian Sintia Purwanti siswanya yaitu siswa kelas XI.

3. Martoyo Martoyo, Dkk, (Jurnal, 2018). “*Pemanfatan Media Pembelajaran Magic Paper Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Dan Keterampilan Bahasa Inggris Lisan*”.

Berdasarkan hasil pengukuran yang dilakukan diperoleh data sebagai berikut. Dari 31 orang siswa, 9 orang siswa atau 29,03% pada siklus I belum mencapai KKM, sedang 22 orang siswa atau 70,97% telah mencapai KKM. Sedang pada siklus II seluruh siswa sebanyak 31 atau 100% orang siswa telah mencapai KKM; Ketiga, dapat memberikan model pembelajaran baru yang sesuai dengan materi ajar dan peserrta didik.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti adakan yaitu sama-sama ingin mengembangkan kemampuan bahasa anak. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada medianya, dalam penelitian ini medianya adalah *Magic Car* sedangkan penelitian Martoyo Martoyo, Dkk medianya yaitu *Magic Paper*.

4. Fitri Wulandari. Dkk, (Jurnal, 2020). “*Penerapan Bermain Konstruksi Magic Sand Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini*”.

Kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan setelah menggunakan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan bermain

konstruksi *magic sand* pada proses pembelajaran selama tiga siklus penelitian, peningkatan yang terjadi sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti adakan yaitu sama-sama ingin mengembangkan media. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada pata medianya, dalam penelitian ini medianya adalah *Magic car* sedangkan penelitian Fitri Wulandari. Dkk medianya yaitu *Magic Sand*. Selain itu, perbedaan lain dari penelitian ini dengan peneliti yaitu dalam penelitian ini mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini sedangkan penelitian Fitri Wulandari. Dkk mengembangkan Kemampuan Motorik Halus.

5. Zuhrotul Azizah, (Tesis, 2017/2018). "*Pengembangan Media Pembelajaran Magic Disc Untuk Membantu Pengerjaan Latihan Soal Fisika Secara Mandiri Bagi Siswa SMP*".

Media pembelajaran *Magic Disc* Fisika "sangat layak" digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu pengerjaan latihan soal Fisika SMP secara mandiri. Media pembelajaran *Magic Disc* Fisika mendapatkan respon "sangat baik", penilaian dilakukan oleh tim validasi dan pengguna (pendidik dan peserta didik) dengan rata-rata penilaian sebesar 89,5%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti adakan yaitu sama-sama ingin mengembangkan media. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada pata siswanya, dalam penelitian ini

siswanya adalah anak PAUD sedangkan penelitian Zuhrotul Azizah. siswanya yaitu siswa SMP. Selain itu, perbedaan lain dari penelitian ini dengan peneliti yaitu dalam penelitian ini mengembangkan media sedangkan penelitian Zuhrotul Azizah Membantu Pengerjaan Latihan Soal Fisika Secara Mandiri.

C. Kerangka Berfikir

Pada penelitian ini yaitu peneliti melakukan penelitian dengan research and development (R&D), peneliti menggunakan media *magic car* untuk mengetahui mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini. Untuk memudahkan dalam mencapai tujuan penelitian diperlukan kerangka berfikir, maka kerangka ini adalah:

Bagan 2.1
Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yakni penelitian yang berorientasi pada suatu pengembangan atau penyempurnaan produk yang dapat dipertanggung jawabkan. Metode *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹⁴ Dalam hal ini, Produk yang dihasilkan dengan menggunakan penelitian ialah *magic car* untuk mendukung pemerolehan perkembangan bahasa anak PAUD.

Menurut teori *Borg and Gall* riset dan pengembangan bidang pendidikan (R & D) adalah suatu proses yang yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan. Langkah-langkah dalam proses ini pada umumnya dikenal sebagai siklus R& D, yang terdiri dari: pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan validitas komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan, mengembangkannya menjadi sebuah produk, pengujian terhadap produk yang dirancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut berdasarkan hasil uji coba.

¹⁴ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. (Bandung: Alfabeta 2013). Hal. 297

Pengembangan penelitian ini menggunakan model prosedural 4-D yang direkomendasikan oleh Thiagarajan, (1974). Pada model pengembangan 4-D, ada 4 tahapan yang harus dilakukan oleh peneliti dalam menghasilkan suatu produk pengembangan pembelajaran.

Adapun tahapan tersebut meliputi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebarluasan (*disseminate*). Namun, pada pengembangan media *magic car* dilakukan sampai tahap ketiga (*develop*) yaitu tahap pengembangan. Hal ini dilakukan karena saat pengembangan media *magic car* sedang wabah covid 19 peneliti tidak boleh mengumpulkan masa dalam jumlah besar. Dengan kata lain peneliti tidak dapat melakukan tahap (*disseminate*) yaitu penyebarluasan hasil pengembangan berupa media *magic car*.

1. Tahap *Define*

Tahap awal ini beberapa yang dilakukan adalah:

- a. Analisis permasalahan yang meliputi, wawancara dengan guru, observasi lapangan
- b. Analisis program semester (PROMES), meliputi analisis kompetensi dasar, ruang lingkup topik/materi yang harus dicapai anak.

2. Tahap *Design*

Tahap perancangan (*design*), tahap perancangan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk merancang media *magic car* yang berupa pengembangan media *magic car* sebagai pendukung kegiatan pembelajaran anak dalam mengembangkan kemampuan berbahasanya terkhusus dalam berbicara.

Perancangan pengembangan media *magic car* secara umum meliputi dua langkah yaitu:

- a. Pemilihan warna, bentuk, gambar ukuran dan lain-lain
- b. Desain media *magic car* itu sendiri

Bentuk awal media *magic car* dimulia dari bagian kepala sampai bagian belakang. Mendesain merupakan kegiatan merancang media *magic car* supaya dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak khususnya dalam berbicara di PAUD Islam Ummu Fathimah.

3. Tahap *Develop*

Kegiatan pada tahap ini yaitu:

- a. Validasi merupakan hasil tindak lanjut dari tahap *design*. Validasi dilakukan dengan menilaikan bahan ajar kepada validator yang memiliki kompetensi dibidangnya masing-masing.
- b. Revisi dilakukan untuk memperbaiki hasil penilaian oleh validator.
- c. Uji keterbacaan, yaitu kegiatan untuk menguji keterbacaan materi yang telah disusun. Sejumlah 8 anak yang telah mengikuti pembelajaran sebagai responden uji coba.

Uji coba produk pengembangan media *magic car* dilakukan 3 tahap, yaitu: (1) validasi dan revisi ahli materi, ahli media (2) Uji keterbacaan, dan (3) uji bahasa. Subjek coba dilakukan pada setiap dosen dan guru di ahlinya, dan uji keterbacaan serta uji kepraktisan dilakukan pada 8 anak di PAUD Islam Ummu Fathimah.

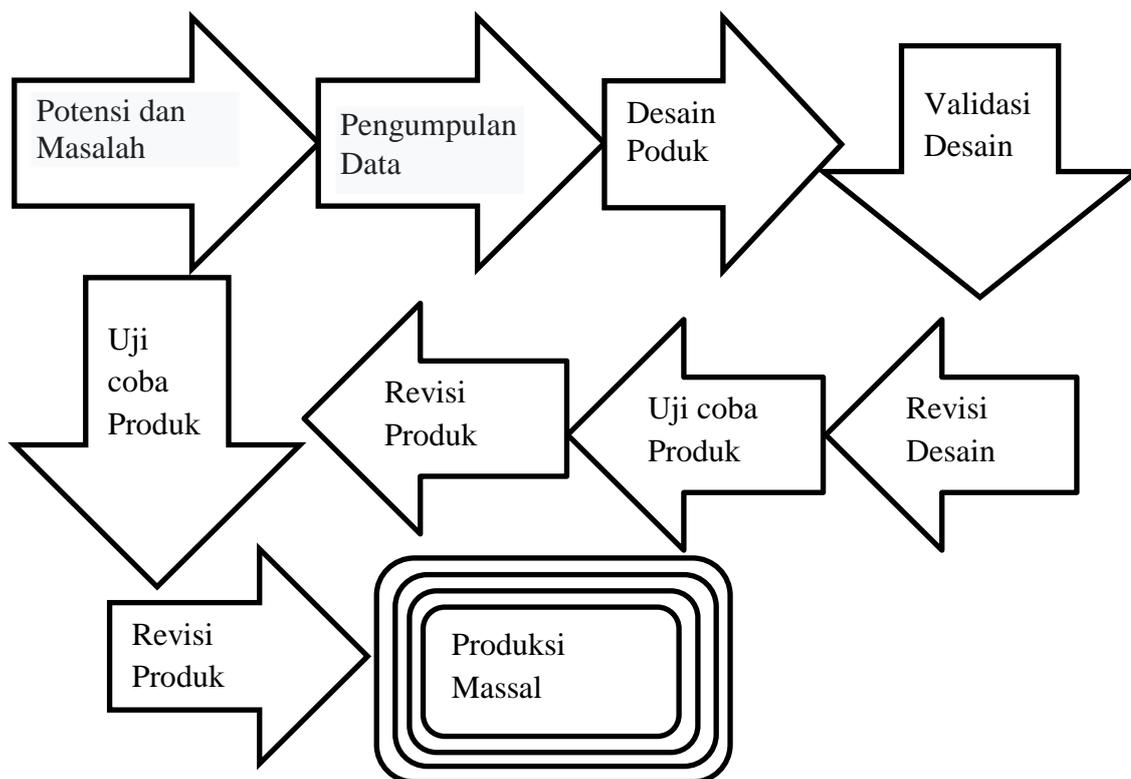
Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini yaitu angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data yang dihimpun dari pendapat, komentar, dan saran semua validator dan anak, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menentukan kevaliditasan atau kelayakan produk pengembangan media *magic car*.

Data kuantitatif dan kualitatif ditentukan dari hasil uji coba produk. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif hasil validasi yaitu dengan menghitung rata-rata nilai dari ceklis yang didapatkan baik validator maupun anak. Lembar obeservasi digunakan untuk memverifikasi pemahaman anak pada uji keterbacaan, sedangkan uji keterlaksanaan berupa persentase yang didapatkan dari menghitung kebenaran jawaban peserta didik pada angket yang dibandingkan dengan jumlah subjek uji coba.

B. Prosedur Penelitian

Dalam mengembangkan atau menghasilkan suatu produk diperlukan prosedur tertentu. Terdapat 10 langkah dalam menghasilkan suatu produk yang terdiri dari sebagai berikut.¹⁵

¹⁵ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. (Bandung: Alfabeta 2013). Hal. 130



Bagan 3.1.
Bagan Prosedur Penelitian dan Pengembangan Menurut *Borg and Gall*

Berdasarkan bagan tersebut *Borg and Gall* menyatakan bahwa terdapat 10 langkah dalam pengembangan suatu produk. Namun, peneliti hanya menggunakan 6 langkah karena penelitian ini digunakan dalam skala kecil. Langkah-langkah tersebut yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk.

a. Potensi dan Masalah

Analisis potensi dan masalah yaitulangkah pertama yang dilakukan sebelum membuat media atau produk. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi potensi yang dimiliki siswa maupun masalah dalam ketidaksesuaian dengan kondisi yang diharapkan. Peneliti melakukan

observasi di PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu untuk mengamati kondisi saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Pengumpulan Data

Pada tahap kedua, peneliti mengumpulkan berbagai data atau informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk. Pengumpulan data atau informasi terkait hasil observasi dan reviewpustaka yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman secara teoritis sehingga terjaminnya produk yang dikembangkan berlandaskan teori yang kukuh dan dapat dipertanggung jawabkan. Selain itu, peneliti bersama dengan guru menentukan materi ajar yang sesuai dengan silabus.

c. Desain Produk

Setelah mengumpulkan data atau informasi dari teori maupun referensi, langkah selanjutnya yaitu peneliti merancang produk yang akan dikembangkan dalam bentuk *Car*. Peneliti menentukan bahan dan ukuran yang ideal serta isi konten dari media tersebut. Hasil akhir dari tahap ini adalah berupa desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya.

d. Validasi Desain

Langkah selanjutnya yaitu melakukan validasi desain. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai atau menguji suatu produk sebelum diuji cobakan sehingga media menjadi lebih efektif. Validasi desain dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

e. Revisi Desain

Setelah desain produk dan divalidasi oleh para ahli, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya direvisi atau diperbaiki sesuai hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi.

f. Uji Coba Produk

Setelah produk direvisi atau diperbaiki, maka langkah selanjutnya adalah peneliti dapat melakukan ujicoba produk untuk mengetahui kelayakan produk. Ujicoba produk dilakukan pada anak PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu.

C. Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian adalah guru berjumlah 5 orang dan siswa 34 orang, tetapi untuk responden yang di ambil dalam penelitian ini hanya 8 orang siswa saja. Data penelitiannya adalah hasil observasi selama kegiatan belajar di sekolah, tuturan anak PAUD di sekolah selama diobservasi oleh peneliti dan hasil wawancara peneliti dengan guru.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini berupa wawancara dan angket. Komponen tersebut digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dijelaskan sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data untuk studi pendahuluan, menemukan permasalahan yang diteliti serta mengetahui

hal-hal dari responden lebih mendalam baik dalam jumlah responden kecil ataupun besar. Wawancara bertujuan mengetahui data awal pada penelitian dan informasi yang digunakan untuk bahan masukkan pengembangan media *magic car*.

b. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang berisi pertanyaan dan pertanyaan untuk responden. Angket digunakan saat evaluasi uji coba media *magic car*. Evaluasi media *magic car* juga diberikan kepada validator ahli materi, bahasa dan media.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah non test berupa angket, lembar penilaian ahli materi, lembar penilaian ahli media, dan angket respon guru sertasiswa untuk mengevaluasi media pembelajaran *Magic Car* untuk kemampuan berbahasa anak usia dini di PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu. Pengumpulan data berupa angket menggunakan skala pengukuran *likert* yang bertujuan untuk mengukur pendapat dan persepsi seseorang tentang produk yang akan dikembangkan. Dalam penggunaan *skala likert*, terdapat 5 alternatif jawaban yakni: sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Agar diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor yakni sangat baik dengan skor 5, baik diberi skor 4, cukup mendapat skor 3, kurang dengan skor 2, dan sangat kurang diberi skor 1.¹⁶

¹⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. (Bandung: Alfabeta 2013). Hal. 134

Instrumen merupakan alat yang berfungsi untuk mempermudah pelaksanaan penelitian. Selain membuat media pembelajaran, dibuat juga instrumen untuk menilai media *magic car* yang peneliti kembangkan. Sesuai dengan tujuan penelitian penyusun instrumen sebagai berikut:

1. Instrumen Analisis Pendahuluan

Instrument analisis pendahuluan meliputi wawancara dengan guru dan anak, yang disusun untuk mengetahui media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan perkembangan berbicara anak serta berfungsi memberi masukan dalam pengembangan media *magic car*.

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan instrument berupa tes pertanyaan media *magic car*:

a. Membuat Kisi-Kisi Soal Tes Lisan

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah Pertanyaan
Mengomentari persoalan media <i>magic car</i> disertai alasan yang mendukung dengan memperhatikan pilihan kata dan santun berbahasa	1. Anak dapat mencermati persoalan atau masalah yang diajukan	1, 2, 3	3
	2. Anak dapat menanggapi masalah yang diajukan	4, 5	2

Sumber: Hendra Ahmad (2013)

2. Instrument Validitas Ahli

Instrument validitas ahli berupa angket validasi yang berhubungan dengan penyajian media *magic car* berdasarkan kelayakan isi materi,

bahasa serta desain media *magic car* yang sesuai untuk kebutuhan perkembangan berbicara anak usia dini.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pengolahan data dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori dan membuat kesimpulan dari penelitian tersebut. Teknik menganalisis data dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua yaitu data kualitatif yang berupa masukan, kritik, dan saran yang dikemukakan ahli media, ahli materi, dan tanggapan siswa untuk memperbaiki media. Data kuantitatif didapat dari jawaban angket yang kemudian jawaban dikonversikan ke dalam data kualitatif dengan cara memberi skor menggunakan skala liker untuk menilai kelayakan media pembelajaran dengan uraian sebagai berikut:

Tabel 3.2.
Nilai Kualitas Materi dan Media

Kriteria Kualitatif	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Sumber: Widoyoko (2009:242)

Tabel 3.3.
Nilai Tanggapan Siswa

Kriteria Kualitatif	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Sumber: Arikunto (2013:272)

Analisis deskriptif dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Dengan rumus sebagai berikut :

$$R = \frac{\sum_{j=1}^m x}{m}$$

Keterangan:

R = Validitas Angket

x_1 = Rata-rata Hasil Penilaian Item ke-j

m = Banyak Item

Hasil dari perhitungan tersebut kemudian digunakan untuk menentukan kelayakan media. Berikut merupakan pembagian rentang kategori kelayakan media.

Tabel 3.4.
Kriteria Kelayakan Media

Persentase Kelayakan	Kategori	Keterangan
81,25% -100%	Sangat Layak	Dapat digunakan tanpa revisi
62,5% -81,25%	Layak	Dapat digunakan dengan revisi kecil
43,75% -62,5%	Cukup Layak	Dapat digunakan dengan revisi besar
25% -43,75%	Tidak Layak	Belum dapat digunakan

Sumber: Sudjana (2005:47)

1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Lembar validasi ahli materi dengan disesuaikan dengan media ataupun bahan ajar yang dikembangkan. Lembar ini akan diberikan ke validator ahli yang berjumlah dua orang dengan cara mencentang pada angka yang dianggap sesuai dengan produk serta telah disediakan kolom komentar pada lembar validasi guna untuk memberikan saran perbaikan media *magic car* dalam mengembangkan perkembangan

berbicara anak usia dini. Nilai skor “5” jika sangat relevan/sangat baik, skor “4” jika relevan/baik, skor “3” jika cukup relevan/cukup baik, skor “2” jika kurang relevan/kurang baik dan skor “1” jika tidak relevan/tidak baik.

Tabel 3.5
Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Nomor Pernyataan	Jumlah Item
Aspek Pembelajaran			
1.	Kesesuaian materi	1,2,3	3
2.	Interaktivitas siswa dengan media	4	1
3.	Aktualitas	5	1
4.	Kelengkapan dan kualitas bahan	6,7,8,9,10,11,12,13	8
5.	Kemudahan untuk dipahami	14,15	2
6.	Pemberian motivasi belajar	16, 17	2
7.	Ketepatan evaluasi	18, 19	2
8.	Pemberian umpan balik	20	1
Jumlah			20

Sumber: Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Wahono, 2006:1)

2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Lembar validasi ahli bahasa dengan disesuaikan dengan media ataupun bahan ajar yang dikembangkan. Lembar ini akan diberikan ke validator ahli yang berjumlah dua orang dengan cara mencentang pada angka yang dianggap sesuai dengan produk serta telah disediakan kolom komentar pada lembar validasi guna untuk memberikan saran perbaikan media *magic car* dalam mengembangkan perkembangan berbicara anak usia dini. Nilai skor “5” jika sangat relevan/sangat baik,

skor “4” jika relevan/baik, skor “3” jika cukup relevan/cukup baik, skor “2” jika kurang relevan/kurang baik dan skor “1” jika tidak relevan/tidak baik.

Tabel 3.6
Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang diamati	Jumlah Item
1	Lugas	3
2	Komunikatif dan interaktif	1
3	Kesesuaian dengan perkembangan anak	2
4	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	2
5	Penggunaan istilah, simbol atau ikon	2
Jumlah		10

Sumber: Sugiarti (2021)

3. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Lembar validasi ahli media dengan disesuaikan dengan media ataupun bahan ajar yang dikembangkan. Lembar ini akan diberikan ke validator ahli yang berjumlah dua orang dengan cara mencentang pada angka yang dianggap sesuai dengan produk serta telah disediakan kolom komentar pada lembar validasi guna untuk memberikan saran perbaikan media *magic car* dalam mengembangkan perkembangan berbicara anak usia dini. Nilai skor “5” jika sangat relevan/sangat baik, skor “4” jika relevan/baik, skor “3” jika cukup relevan/cukup baik, skor “2” jika kurang relevan/kurang baik dan skor “1” jika tidak relevan/tidak baik.

Tabel 3.7
Aspek Penilaian Media oleh Ahli Media

No.	Aspek	Nomor Pernyataan	Jumlah Item
Aspek Rekayasa Media			
1.	Keefektifan dan keefisienan	1, 2	2
2.	Reliabilitas	3	1
3.	<i>Maintainable</i>	4	1
4.	Tingkat keawetan	5	1
5.	Ketepatan memilih media	6	1
6.	Kejelasan penggunaan media	7	1
7.	Reusabilitas	8	1
Aspek Komunikasi Visual			
8.	Komunikatif	9	1
9.	Kreatif dan inovatif	10	1
10.	Tipografi (huruf dan susunannya)	11, 12, 13	3
11.	Gambar	14, 15, 16, 17	4
12.	Tata letak	18	1
13.	Ukuran	19	1
14.	Warna	20, 21	2
15.	Desain	22, 23, 24, 25	4
Jumlah			25

Sumber: Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Wahono, 2006:1)

4. Uji Kemampuan Berbahasa

Uji kemampuan berbahasa dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah media *magic car* yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak khususnya dalam berbicara di PAUD Islam Ummu Fathimah. Adapun aspek yang akan dilihat berdasarkan teori Djiwandoro mendefinisikan bahwa aspek yang terlihat dalam berbicara adalah kosa kata, tata bahasa, pelafalan dan isi. Kisi-kisi instrumen untuk mengetahui kemampuan berbahasa anak dapat dilihat seperti pada Tabel 3.8

Table 3.8
Kisi-Kisi Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini

No	Aspek	Kriteria	No. Butir Soal
1.	Kosa Kata	Kelancar dalam berbicara	1
2.	Tata Bahasa	Artikulasi yang jelas.	2
		Anak berbicara dengan kalimat yang lengkap	3
3.	Pelafalan/Isi	Uraian singkat	4
		Pembahasan	5
		Kesimpulan	6

Sumber: Sugiarti (2021)

Setelah data terkumpul kemudian dianalisis dari skor penilaian anak dalam kelompok belajar, selanjutnya diinterpretasikan untuk mengetahui kemampuan bahasa anak dalam katagori baik, cukup atau kurang. Untuk mengetahui katagori kemampuan bahasa anak digunakan kriteri hasil hitung pada Tabel 3.9

3.9

Interpretasi Kemampuan Berbahasa Anak

Kemampuan Kosa Kata		
No	Interval	Kriteri
1.	8	Baik
2.	7	Cukup
3.	6	Kurang
Kemampuan Tata Bahasa		
No	Interval	Kriteri
1.	18 – 20	Baik
2.	15 – 17	Cukup
3.	12 – 14	Kurang
Kemampuan Pelafalan		
No	Interval	Kriteri
1.	22 – 25	Baik
2.	18 – 21	Cukup
3.	14 – 17	Kurang

Ket: Hitungan interval dengan rumus $k = 1 + 3,3 \log n$ (di lampiran)

5. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah media *magic car* yang dikembangkan praktis digunakan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak terutama dalam berbicara pada anak usia dini di PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu. Untuk mengetahui media *magic car* yang dikatakan praktis yaitu menggunakan rumus sebagai berikut¹⁷:

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai Kepraktisan

R = Skor Yang Diperoleh

SM = Skor Maksimum

Uji kepraktisan terdiri dari dua kali uji coba, yaitu:

a. Uji Coba Respon Guru

Instrumen berbentuk angket yang diberikan kepada 2 orang guru yang mengajar di PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu. Angket ini berisi pertanyaan yang meliputi aspek dan indikator perkembangan berbicara anak usia dini. Kisi-kisi instrumen uji kepraktisan media *magic car* dalam mengembangkan perkembangan berbicara anak usia dini disajikan pada Tabel 3.10

¹⁷ Veggi Yokri dan Saltifa. "LKPD Matematika Berbasis Inquiry Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik SMK-SMAK Pada Kelas X ". Jurnal Equation. Vol 3 (1). 2020. Hal 80

Tabel 3.10
Kisi-Kisi Instrumen Uji Kepraktisan Media *Magic Car* Dalam Mengembangkan Perkembangan Berbicara Anak Usia

No	Aspek	Indikator	Banyak Butir
1	Kemenarikan	1. Desain tampilan	2
		2. Kelengkapan media <i>magic car</i>	1
		3. Tata letak	2
		4. Penggunaan Gambar	2
2	Materi	1. Kesesuaian dengan capaian pembelajaran	3
		2. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan anak	1
3	Bahasa	1. Komunikatif dan Efektif	2
		2. Kesesuaian dengan perkembangan bahasa anak	2
4	Kasus	1. Kesesuaian dengan perkembangan anak	1
		2. Mampu meningkatkan kemampuan berbahasa khususnya dalam berbicara anak usia dini	4
Jumlah Butir			20

Sumber: Sugiarti (2021)

b. Uji Coba Respon Anak

Selain uji coba kepraktisan diberikan kepada guru, media *magic car* yang dikembangkan diuji kepraktisan dengan memberikan angket kepada anak yang telah melakukan kegiatan belajar menggunakan media *magic car* yang telah dikembangkan. Kisi-kisi Instrumen dapat dilihat pada Tabel 3.11

Tabel 3.11
Kisi-Kisi Instrumen Uji Kepraktisan Media *Magic Car* Dalam Mengembangkan Perkembangan Berbicara Anak Usia

No	Aspek	Indikator	Banyak Butir
1.	Perhatian	Ketertarikan terhadap media <i>magic car</i>	1
		Mudah memahami media <i>magic car</i>	2
2.	Ketertarikan	Tidak membosankan	1
		Berbeda dengan media pembelajaran yang lain	1
3.	Keyakinan	Termotivasi untuk berbicara	2
		Meningkatkan kemampuan berbicara anak	2
4.	Kepuasan	Berani mengeluarkan pendapat atau ide	2
		Mampu menjawab pertanyaan yang berkenaan dengan media <i>magic car</i>	1
Jumlah			12

Sumber: Sugiarti (2021)

Setelah data dikumpulkan kemudian dianalisis dari hasil skor penilaian dari masing-masing anak kemudian diinterpretasikan untuk menentukan kepraktisan media *magic car* yang dihasilkan. Untuk menginterpretasikan kepraktisan media *magic car* digunakan kriteria seperti pada Tabel 3.12

Tabel 3.12
Interpretasi Kepraktisan Media *Magic Car*

No	Nilai	Kriteria
1	80 % - 100 %	Sangat praktis
2	60 % - 79,9 %	Praktis
3	40 % - 59,9 %	Cukup praktis
4	20 % - 39,9 %	Kurang praktis
5	< 19,9 %	Tidak praktis

Sumber: Riduwan (2012)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil PAUD Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu

PAUD Islam Ummu Fathimah merupakan TK yang berbasis Islam dan menerapkan kurikulum KTSP, K13 dan Yayasan yang semuanya terintegral dalam satu kesatuan. Yayasan Ummu Fathimah Indonesia mendirikan lembaga pendidikan anak usia dini yang dikenal dengan nama PAUD Islam Ummu Fathimah yang didirikan pada tanggal 11 Agustus tahun 2017 yang didirikan oleh M. Nurul Huda, S.Pd.I dan Eti Asmara, S.Pd.I yang keduanya merupakan sarjana pendidikan dan sudah banyak mempunyai pengalaman mengajar bagi di TPQ, PAUD, MI, SDIT dan SMPIT. Angkatan pertama PAUD Islam Ummu Fathimah berjumlah 12 santri terdiri dari 3 laki-laki dan 9 perempuan. Dan semua itu terus berkembang sampai sekarang. Adapun tahun masa kepemimpinan dan kepala sekolah PAUD Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu sebagai berikut :

Tabel 4.1
Masa Kepemimpinan PAUD Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu

No	Periode Tahun	Kepala Sekolah
1	2017 s.d sekarang	Eti Asmara, S.Pd.I

Sumber: Arsip PAUD Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu 2021

2. Keadaan Guru PAUD Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu

Tabel 4.2
Daftar Nama Guru dan Staf Administrasi
PAUD Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu
Tahun Ajaran 2020/2021

No	Nama	Jabatan
1.	M. Nurul Huda, S.Pd.I	Ketua Yayasan
2.	Eti Asmara, S.PD.I	Kepala Sekolah sekaligus Guru Kelas
3.	Maulia Putri Ayu Ningsih	Bendahara
4.	Yussi Susilawati, S,Pd	Guru Kelas
5.	Ayu Wulandari, S.Pd	Guru Kelas

Sumber: Arsip PAUD Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu 2021

3. Keadaan Siswa PAUD Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu

Tabel 4.3
Daftar Jumlah Siswa-Siswi PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu
Tahun Ajaran 2020/2021

No	Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	Kelas B1	11	3	14
2.	Kelas B2	9	6	15
3.	Kelas TK A	2	3	5

Sumber: Arsip PAUD Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu 2021

4. Sarana dan Prasarana PAUD Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu

Tabel 4.4
Data Sarana dan Prasarana PAUD Islam Ummu Fathimah Kota
Bengkulu
Tahun Ajaran 2020/2021

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Keterangan
1	Ruang kepala sekolah	1	Baik
	Ruang TU	1	Baik
	Ruang kelas	3	Baik
	WC Siswa	1	Baik
	WC Guru	1	Baik
	Computer	1	Baik
	Meja Guru	3	Baik

	Meja Murid	34	Baik
	Tempat Bermain	1	Baik
	Alat Bermain	5	Baik
	APE	± 10	Baik

Sumber: Arsip PAUD Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu 2021

5. Visi, Misi dan Tujuan PAUD Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu

a. Visi PAUD Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu adalah:

Membentuk Generasi Qur'ani, berakhlakul karimah, dan menguasai IPTEK yang berlandaskan Tauhiid.

b. Misi PAUD Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu adalah:

Dalam rangka mencapai visi diatas, sekolah menetapkan misi sebagai berikut :

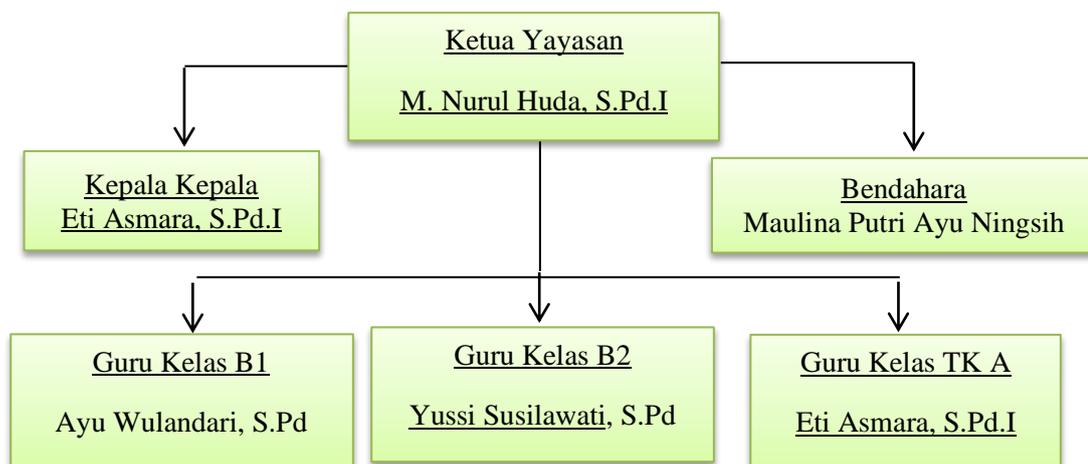
- 1) Menumbuhkan nilai-nilai Islami, cinta Al Qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad Sholullahu 'alaihi Wassalam
- 2) Mengimplementasikan sikap Ikhlas, jujur, tawadhu, disiplin, berani dan tangguh dalam pembelajaran
- 3) Mewujudkan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif , menarik dan terampil serta berprestasi
- 4) Mengembangkan sistem manajemen sekolah efektif, efisien, partisipatif dan bermutu
- 5) Mengembangkan kewirausahaan potensial civitas untuk pengembangan lembaga pendidikan

c. Tujuan Sekolah

- 1) Mengembangkan benih-benih keimanan dan ketaqwaan kepada Allah Subhanahu wata'ala sedini mungkin.

- 2) Meletakkan dasar tauhid kearah perkembangan sikap mulia, pengetahuan, dan daya keterampilan yang dibutuhkan untuk perkembangan selanjutnya
- 3) Meningkatkan kualitas / professional guru sesuai dengan tuntunan program pelajaran yang bermutu.
- 4) Meningkatkan mutu pendidikan dan terwujudnya prestasi anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan pra sekolah.
- 5) Meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan untuk membentuk anak kreatif, bersifat, berperilaku terpuji dan dan berbudi pekerti luhur serta jiwanya nasionalisme.
- 6) Melengkapi sarana dan prasarana pendidikan sesuai dengan program guru mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar.
- 7) Menjalin kerjasama dengan seluruh unsur pendukung sekolah untuk meningkatkan dan mengembangkan program sekolah

Bagan 4.1
Struktur Organisasi Kepengurusan PAUD Islam Ummu Fathimah
Kota Bengkulu
Tahun Ajaran 2020/2021



B. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media *Magic Car* Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Di PAUD Islam Ummu Fathimah

Media *magic car* yang dikembangkan untuk kemampuan berbahasa anak usia dini di PAUD Islam Ummu Fathimah dibuat berdasarkan tujuan dari pengembangan media itu sendiri. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan tahap meliputi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebarluasan (*disseminate*). Namun, pada pengembangan ini hanya dilakukan sampai tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Adapun langkah-langkah dalam pengembangan media *magic car* sebagai berikut:

a. Tahapan Pendefinisian (*Define*) Pada Tahap Ini Meliputi:

1) Analisis Permasalahan

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan wawancara kepada 1 orang guru yang mengajar di kelas tahun ajaran 2020/2021 tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, dari wawancara tersebut diperoleh informasi sebagai berikut:

- a) Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam mengembangkan kemampuan bahasa adalah menggunakan symbol-simbol atau gambar saja.
- b) Sarana prasarana dalam kegiatan pembelajaran belum mendukung.

Setelah peneliti melakukan wawancara tentang kegiatan pembelajaran, peneliti juga melakukan kegiatan wawancara tentang kebutuhan guru dalam mengembangkan kemampuan anak terkhusus dalam pengembangan bahasa, yang didapat yaitu: (1) Guru sangat membutuhkan media pembelajaran dalam mengembangkan aspek perkembangan anak khususnya perkembangan bahasa, (2) Guru mengharapkan ada pengembangan media pembelajaran yang sudah ada yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak.

Selain melakukan wawancara dengan salah satu guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu anak di PAUD Islam Ummu Fathimah tentang keinginan atau kebutuhan anak, dari hasil wawancara dengan anak tersebut didapatkan informasi bahwa anak sangat membutuhkan media pembelajaran yang bisa digunakan dengan bermain di karenakan dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan masih menggunakan simbol-simbol atau gambar.

Dari hasil analisis kebutuhan tersebut dapat disimpulkan bahwa sangat diperlukan suatu media pembelajaran dalam menmgembangkan kemampuan berbahasa anak. Adanya pengembangan berupa media pembelajaran *magic car* diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa dalam memahami setiap ucapan yang terdapat pada media *magic car* itu tersendiri.

2) Analisis Materi Dalam Pembelajaran

Pada tahapan ini peneliti melakukan kegiatan menganalisis materi dalam Program Semester (PROMES) dengan tujuan untuk mengetahui sub materi yang bersifat faktual dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan sub materi bersifat konseptual.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Penelitian dan pengembangan ini yang dilakukan dalam membuat desain media *magic car* untuk anak di PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu, dilakukan berdasarkan landasan teori yang telah dibahas sebelumnya. Pada bagian pembahasan ini peneliti akan membahas desain dari media *magic car* tersebut. Langkah-langkah dalam membuat media *magic car* sebagai berikut:

1) Bagian Depan Media *Magic Car*

Bagian depan media *magic car* terdiri dari:

Desain Rancangan Kepala Pada Media

Desain dalam rancangan kepala pada media ini memuat bagian atas kepala mobil, kaca depan, dan roda depan

Visual



Gambar 1 Bagian Depan Media

2) Bagian Belakang Media *Magic Car*

Desain Rancangan Bak Mobil

Desain rancangan pada bagian bak mobil ini memuat lobang yang terdapat bagian atas bak mobil dan didalam lobang itu memuat tentang kartu tema yang akan di tebak oleh anak.

Visual



Gambar 2 Bagian Atas Bak Media

Desain Rancangan Bagian Bawah Mobil

Desain rancangan pada bagian bawah mobil ini memuat badan mobil.

Visual



Gambar 3 Bagian Samping Dan Bawah Media

c. Tahap *Develop* / Validasi Media *Magic Car*

Tahap validasi media *magic car* dilaksanakan bertujuan untuk menilai apakah media *magic car* yang dikembangkan akan lebih menarik dan bermanfaat bagi anak maupun guru itu sendiri dalam kegiatan pembelajaran. Instrumen validasi yang akan digunakan adalah instrumen validasi ahli media, validasi bahasa, dan validasi ahli materi,

yang setiap sub validasi tersebut terdiri dari dua validator yang berprofesi sebagai dosen di Institut Agama Islam Negeri Bengkulu dan guru PAUD.

d. Uji Kemampuan Berbahasa Anak

Setelah media *magic car* sudah direvisi kemudian diujikan kepada anak untuk mengetahui kemampuan berbahasa anak di PAUD Islam Ummu Fathimah Tahan Ajaran 2020/2021 sesuai dengan teori Djiwandoro mendefinisikan bahwa aspek yang terlihat dalam berbicara adalah kosa kata, tata bahasa, pelafalan dan isi. Adapun persentase hasil kemampuan berbahasa anaka sesuai dengan kemampuan menurut Djiwandoro setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan sub materi anggota tubuh bagian luar pada Tabel 4.5

Table 4.5
Hasil Dari Kemampuan Berbahasa Anak

Materi Anggota Tubuh Bagian Luar							Jumlah Persentase Kemampuan Berbahasa Anak	
Aspek	Kelompok 1		Kelompok 2		Kelompok 3			
	Skor	Kriteria	Skor	Kriteria	Skor	Kriteria	Kriteria	Persen
Kosa Kata	9	Baik	7	Cukup	6	Kurang	Baik	44,4%
Tata Bahasa	18	Baik	15	Cukup	12	Kurang	Cukup	22,2%
Pelafalan/Isi	24	Baik	18	Baik	14	Kurang	Kurang	33,3%

Berdasarkan Tabel 4.5 diuraikan secara deskriptif bahwa pada materi anggota tubuh bagian luar kosa kata anggota kelompok 1 memperoleh skor 9 dengan kriteri “baik”, kelompok 2 memperoleh skor dengan kriteria “cukup” dan kelompok 3 memperoleh skor 6

dengan kriteria “kurang”. Pada aspek tata bahasa kelompok 1 memperoleh skor 18 dengan kriteria “baik”, kelompok 2 memperoleh skor 15 dengan kriteria “cukup”, dan kelompok 3 memperoleh skor 12 dengan kriteria “kurang”. Pada aspek pelafalan/isi anak anggota kelompok 1 memperoleh skor 24 “baik”, kelompok 2 memperoleh skor 18 dengan kriteria “baik” dan kelompok 3 memperoleh skor 14 dengan kriteria “kurang”.

Jumlah persentasi kemampuan berbahasa anak pada Tabel 4.4 bahwa media *magic car* yang dikembangkan peneliti dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak dengan kriteria baik berjumlah 44,4%, kriteria cukup 22,2% dan dalam kriteria kurang berjumlah 33,3%, ini menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa anak dalam kriteria baik.

2. Kelayakan Media, Bahasa, Isi/Materi Media *Magic Car*

Kelayakan media *magic car* dinilai berdasarkan tahapan-tahapan yang terdapat pada media *magic car*. Fatmaryamti, Mafthukhin, dan Arifah (2014) menyatakan tahap-tahap pada kegiatan pembelajaran mencakup: (1) Tahap persiapan alat bahan yang akan digunakan dan mendengar penjelasan dari guru mengenai petunjuk atau langkah-langkah dari kegiatan belajar menggunakan media *magic car*, (2) Tahap pelaksanaan dimana anak dibuat menjadi dua kelompok, (3) Mengenai tahap tindak lanjut media *magic car* dimana anak diminta menyimpulkan media *magic car* yang digunakan dan mendiskusikan kendala-kendala

yang ditemukan ketika menggunakan media *magic car*. Ada tiga aspek yang akan dinilai kelayakan dalam media *magic car*, yaitu:

a. Kelayakan Media *Magic Car*

Kelayakan media di peroleh dari dua validator dosen dan guru PAUD yang mamahami media pembelajaran anak usia dini serta dilihat dari keahlian dan ijazah yang didapat. Pedoman penskoran menggunakan skala *Likert* yang memberikan angka 1-5. Data hasil penilaian tersebut dikumpulkan dan di analisis untuk mendapatkan kelayakan media dalam pengembangan media *magic car* tersebut. Adapun hasil analisis dari validator ahli media dapat dilihat pada table 4.6.

Tabel 4.6 Hasil Analisis Validasi Ahli Media

No	Aspek Pembelajaran	Nilai	
		V1	V2
		1	2
1.	Keefektifan dalam penggunaan	4	4
2.	Keefesienan dalam pengembangan	3	4
3.	Kemudahan media dalam penggunaan	4	5
4.	Kemudahan media dalam pengelolaan	4	4
5.	Tingkat keawetan media	4	4
6.	Ketepatan memilih media	4	5
7.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	4
8.	Media dapat digunakan kembali	5	5
9.	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)	4	4
10.	Kreatif dan inovatif (baru, menarik, dan unik)	3	4
11.	Ukuran huruf yang digunakan	4	4
12.	Ketepatan warna huruf	4	4
13.	Keterbacaan teks	4	5
14.	Tampilan gambar yang disajikan	5	5
15.	Ketepatan penempatan gambar	5	4
16.	Keseimbangan proporsi gambar	4	4
17.	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	5	5

18.	Pengaturan letak	3	4
19.	Ketepatan pemilihan ukuran media	4	4
20.	Komposisi warna	4	4
21.	Keserasian pemilihan warna	4	4
22.	Kerapian desain	4	4
23.	Kemenarikan desain	4	4
24.	Pemilihan desain	4	4
25.	Variasi desain yang digunakan	4	4
Jumlah		207	
Rata-rata		103,5	

Dari Tabel 4.6 dapat diuraikan secara kualitatif dari hasil penghitungan seluruh aspek pembelajaran validasi ahli media menghasilkan jumlah rata-rata nilai kedua validator adalah 103,5, kemudian dihitung sesuai dengan rumus penilaian yang terdapat pada bab III dihasilkan nilai 82,8. Selanjutnya nilai yang dihasilkan yaitu 82,8 dicocokkan dengan Tabel 3.6 kriteria kelayakan media yang dihasilkan validasi ahli materi termasuk ke dalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan.

b. Kelayakan Bahasa Media *Magic Car*

Kelayakan bahasa di peroleh dari dua validator dosen dan guru PAUD yang mamahami dibidang bahasa anak usia dini serta dilihat dari keahlian dan ijazah yang didapat. Pedoman penskoran menggunakan skala *Likert* yang memberikan angka 1-5. Data hasil penilaian tersebut dikumpulkan dan di analisis untuk mendapatkan kelayakan bahasa dalam pengembangan media *magic car* tersebut. Adapun hasil analisis dari validator ahli materi dapat dilihat pada table 4.7.

Tabel 4.7 Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Nilai	
		V1	V2
		1	2
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat	4	4
	2. Keefektifan kalimat	4	4
	3. Kebakuan istilah	4	4
B. Komunikatif dan Interaktif	4. Kemudahan penyajian materi	4	4
C. Kesesuaian dengan perkembangan anak	5. Kesesuaian bahasa dengan perkembangan intelektual anak	4	5
	6. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional anak	4	5
D. Kesesuaian dengan perkembangan anak	7. Ketepatan tata bahasa	4	5
	8. Ketepatan ejaan dan tanda baca	4	4
E. Penggunaan istilah, symbol atau ikon	9. Penggunaan istilah	4	5
	10. Penggunaan istilah atau ikon	4	5
Jumlah		95	
Rata-Rata		47,5	

Dari Tabel 4.7 dapat diuraikan secara kualitatif dari hasil penghitungan seluruh aspek penilaian validasi ahli bahasa menghasilkan jumlah rata-rata nilai kedua validator adalah 47,5, kemudian dihitung sesuai dengan rumus penilaian yang terdapat pada bab III dihasilkan nilai 95. Selanjutnya nilai yang dihasilkan yaitu 95 dicocokkan dengan Tabel 3.6 kriteria kelayakan bahasa yang dihasilkan validasi ahli bahasa termasuk ke dalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan.

c. Kelayakan Materi Media *Magic Car*

Kelayakan isi/materi di peroleh dari dua validator dosen dan guru PAUD yang mamahami isi materi anak usia dini serta dilihat dari

keahlian dan ijazah yang didapat. Pedoman penskoran menggunakan skala *Likert* yang memberikan angka 1-5. Data hasil penilaian tersebut dikumpulkan dan di analisis untuk mendapatkan kelayakan materi dalam pengembangan media *magic car* tersebut. Adapun hasil analisis dari validator ahli materi dapat dilihat pada table 4.8.

Tabel 4.8 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

No	Aspek Pembelajaran	Nilai	
		V1	V2
		1	2
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	5	4
2.	Kesesuaian materi dengan indikator	5	5
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5
4.	Interaktivitas siswa dengan media	4	5
5.	Aktualitas media yang disajikan	4	3
6.	Materi yang dibahas dalam media lengkap	5	3
7.	Materi yang disajikan jelas	5	5
8.	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik	4	5
9.	Materi yang disajikan mudah dipahami	5	5
10.	Soal dirumuskan dengan jelas	5	5
11.	Soal di dalam media lengkap	5	5
12.	Soal sesuai teori dan konsep	4	5
13.	Tingkat kesulitan soal sesuai materi	5	4
14.	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	4	4
15.	Bahasa yang mudah dipahami	4	4
16.	Materi yang disajikan dapat memotivasi siswa untuk belajar	4	5
17.	Siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar	4	5
18.	Ketepatan pengguna istilah dan pernyataan	4	4
19.	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	5	4
20.	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	4	4
Jumlah		179	
Rata-Rata		89,5	

Dari Tabel 4.8 dapat diuraikan secara kualitatif dari hasil penghitungan seluruh aspek pembelajaran validasi ahli materi menghasilkan jumlah rata-rata nilai kedua validator adalah 89,5,

kemudian dihitung sesuai dengan rumus penilaian yang terdapat pada bab III dihasilkan nilai 89,5. Selanjutnya nilai yang dihasilkan yaitu 89,5 dicocokkan dengan Tabel 3.6 kriteria kelayakan materi yang dihasilkan validasi ahli materi termasuk ke dalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan.

3. Kepraktisan Media *Magic Car*

a. Uji Responden Anak

Kepraktisan panduan praktikum diperoleh dari respon 8 anak di PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu tahun ajaran 2020/2021. Hal ini bertujuan untuk mendapat informasi kepraktisan media *magic car* yang dikembangkan. Uji respon anak dilakukan dengan memberikan lembar respon anak. Setelah didapatkan data kemudian dianalisis secara kualitatif untuk menguji kepraktisan media *magic car* yang telah dikembangkan. Hasil respon anak dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Hasil Analisis Uji Kepraktisan Media *Magic Car* Respon Anak

Aspek	Indikator	Banyak Butir	Jumlah Nilai	Rata-Rata Nilai	Persentase %	Kriteria
Perhatian	Ketertarikan terhadap media <i>magic car</i>	1	28	28	87,5 %	Sangat Praktis
	Mudah memahami media <i>magic car</i>	2	53	26,5	82,81%	Sangat Praktis
Ketertarikan	Tidak membosankan	1	25	25	78,125 %	Praktis
	Berbeda dengan media pembelajaran yang lain	1	27	27	84,37 %	Sangat Praktis

Keyakinan	Termotivasi untuk berbicara	2	52	26	81,25 %	Sangat Praktis
	Meningkatkan kemampuan berbicara anak	2	54	27	84,37 %	Sangat Praktis
Kepuasan	Berani mengeluarkan pendapat atau ide	2	51	25,5	79,68 %	Praktis
	Mampu menjawab pertanyaan yang berkenaan dengan media <i>magic car</i>	1	27	27	84,37 %	Sangat Praktis

Dari hasil data pada Tabel 4.9 dapat diuraikan secara kualitatif sebagai berikut. Pada aspek perhatian dari kedua indikator didapatkan rata-rata persentasenya 85,16% dengan kriteria “sangat praktis”, pada aspek ketertarikan dengan dua indikator didapatkan rata-rata persentasenya 81,25% dengan kriteria “sangat praktis”, pada aspek keyakinan yang terdiri dari dua indikator didapatkan rata-rata persentasenya 82,81% dengan kriteria “sangat praktis”, sedangkan pada aspek kepuasan yang terdiri dari dua indikator didapatkan rata-rata persentasenya 82,03% dengan kriteria “sangat praktis”. Dari keempat aspek yang terdapat angket uji respon anak didapat rata-rata persentase dengan kriteria “sangat praktis”. Hal demikian menunjukkan bahwa media *magic car* dinilai sangat praktis dan dapat digunakan oleh guru dan anak dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini.

b. Uji Responden Guru

Dua guru yang mengajar di PAUD Islam Ummu Fathimah tahun ajaran 2020/2021 dijadikan sebagai responden uji coba respon guru. Uji coba respon guru ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk pengembangan media *magic car* yang dikembangkan. Uji coba responden guru dilaksanakan dengan cara memberikan produk media *magic car* yang telah dikembangkan beserta angket uji coba produk. Hasil analisis uji coba respon guru dapat dilihat pada Tabel 4.10.

Tabel 4.10 Hasil Analisis Uji Kepraktisan Media *Magic Car* Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Banyak Butir	Jumlah Nilai	Rata-rata-nilai	Perse-ntase %	Kriteria
1	Kemenarikan	5. Desain tampilan	2	12	6	100%	Sangat Praktis
		6. Kelengkapan media <i>magic car</i>	1	5	5	83,33 %	Sangat Praktis
		7. Tata letak	2	11	5,5	91,67 %	Sangat Praktis
		8. Penggunaan Gambar	2	11	5,5	91,67 %	Sangat Praktis
2	Materi	3. Kesesuaian dengan capaian pembelajaran	3	15	5	83,33 %	Sangat Praktis
		4. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan anak	1	5	5	83,33 %	Sangat Praktis
3	Bahasa	3. Komunikatif dan Efektif	2	12	6	100%	Sangat Praktis
		4. Kesesuaian dengan perkembangan bahasa anak	2	11	5,5	91,67 %	Sangat Praktis
4	Kasus	3. Kesesuaian dengan	1	6	6	100%	Sangat Praktis

		perkembangan anak					
		4. Mampu meningkatkan kemampuan berbahasa khususnya dalam berbicara anak usia dini	4	17	4,25	70,83 %	Praktis

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4.10, di atas dapat diuraikan secara kualitatif, pada aspek kemenarikan, terdiri dari 4 indikator dan 7 pernyataan, pada indikator desain tampilan didapat rata-rata persentasenya 100% dengan kriteria “sangat praktis”, indikator kelengkapan media *magic car* didapat rata-rata persentasenya 83,33% dengan kriteria “sangat praktis”, indikator tata letak didapat rata-rata persentasenya 91,67% dengan kriteria “sangat praktis”, sedangkan indikator penggunaan gambar didapat nilai rata-rata persentasenya 91,67% dengan kriteria “sangat praktis”. Dari ke empat indikator yang terdapat pada aspek kemenarikan didapat rata-rata persentasenya 91,67% dengan kriteria “sangat praktis”. Hal demikian menunjukkan aspek kemenarikan pada indikator desain tampilan, kelengkapan, tata letak, dan indikator penggunaan gambar pada media *magic car* yang dikembangkan dapat dikatakan sangat praktis digunakan di lapangan.

Pada aspek materi terdiri dari indikator 2 dan 4 pernyataan, pada indikator kesesuaian dengan capaian pembelajaran dalam PROSEM didapat rata-rata persentasenya 83,33% dengan kriteria

“sangat praktis”, dan indikator kesesuaian dengan tingkat perkembangan anak didapat rata-rata persentasenya 83,33% dengan kriteria “sangat praktis”. Dari kedua indikator yang terdapat pada aspek materi didapat rata-rata persentasenya 83,33% dengan kriteria “sangat praktis”. Hal demikian menunjukkan aspek materi pada indikator pada kesesuaian dengan capaian pembelajaran dalam PROSEM atau indikator kesesuaian dengan tingkat perkembangan anak pada media *magic car* yang dikembangkan sangat praktis digunakan dilapangan.

Pada aspek bahasa terdiri dari indikator 2 dan 4 pernyataan, pada indikator komunikatif dan efektif didapat rata-rata persentasenya 100% dengan kriteria “sangat praktis”, dan pada indikator kesesuaian dengan perkembangan intelektual anak didapat rata-rata persentasenya 91,67% dengan kriteria “sangat praktis”. Dari kedua indikator yang terdapat pada aspek bahasa didapat rata-rata persentasenya 95,83% dengan kriteria “sangat praktis”. Hal demikian menunjukkan aspek bahasa pada indikator komunikatif dan efektif atau indikator kesesuaian dengan perkembangan intelektual anak pada media *magic car* yang dikembangkan sangat praktis digunakan dilapangan.

Sedangkan pada aspek khusus terdiri dari indikator 2 dan 5 pernyataan, pada indikator kesesuaian dengan perkembangan anak didapat rata-rata persentasenya 100% dengan kriteria “sangat praktis”, dan pada indikator mampu meningkatkan perkembangan bahasa anak

didapat rata-rata persentasenya 70,83% dengan kriteria “praktis”. Dari kedua indikator yang terdapat pada aspek khusus didapat rata-rata persentasenya 85,41% dengan kriteria “sangat praktis”. Hal demikian menunjukkan aspek khusus pada indikator kesesuaian dengan perkembangan anak atau indikator kesesuaian dengan perkembangan bahasa anak pada media *magic car* yang dikembangkan sangat praktis digunakan dilapangan.

C. Pembahasan Hasil Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian pengembangan yang dilakukan dalam membuat desain media *magic car* untuk anak PAUD Islam Ummu Fathimah, telah dilakukan berdasarkan teori yang telah dibahas. Pada bagian pembahasan penelitian ini, akan mendeskripsikan hasil dari penelitian, yaitu: 1) pengembangan media *magic car* yang di desain oleh peneliti, 2) kelayakan media *magic car* yang dikembangkan, 3) kepraktisan media *magic car* yang dikembangkan.

Dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan, penelitian pengembangan dapat menjadikan salah satu solusi untuk pemecahan masalah dengan mengembangkan media *magic car*, karena media *magic car* merupakan hal utama yang dibutuhkan saat melakukan pembelajaran dan meningkatkan perkembangan bahasa anak.

Dari hasil analisis data validasi, respon guru dan respon anak tersebut memberikan informasi bahwa produk media *magic car* yang dikembangkan sangat layak dan praktis digunakan pada anak di PAUD Islam Ummu Fathimah.

Uji kelayakan dan kepraktisan hasil pengembangan media *magic car* untuk mengetahui kepraktisan dan kelayakan media *magic car* yang dikembangkan. Uji coba keterbacaan dilaksanakan adalah tujuannya untuk mengetahui bagaimana kepraktisan bahan ajar yang digunakan. Angket yang disajikan berupa pernyataan yang dijawab iya atau tidak dengan menggunakan kriteria guttman. Tanpa saran dan masukan, pada uji coba ini peneliti mendapatkan kekurangan penggunaan media dan bahan ajar untuk selanjutnya dilakukan revisi atau memperbaiki kekurangan tersebut. Sesuai revisi atau perbaikian merupakan proses penyempurnaan produk media *magic car* telah memperoleh masukan dari kegiatan validasi yaitu bertujuan untuk melakukan finalisasi atau penyempurnaan yang komprehensif terhadap produk, sehingga produk sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kegiatan validasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *magic car* dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini adalah layak di uji cobakan di lapangan.

Hal demikian senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wendy Erste Sohn Chandra. Dkk (2020) berjudul Pengaruh Permainan Magic Card terhadap Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa Penggunaan Permainan *Magic Card* dapat mengembangkan kemampuan bercerita anak karena pembelajaran menggunakan permainan *Magic Card* memberikan gambaran konkrit berupa media 3 dimensi sehingga anak menemukan lebih banyak hal yang akan

diceritakan. Selain itu media yang digunakan lebih tahan lama daripada media kartu atau kertas sehingga bisa digunakan dalam jangka waktu yang lama.

Kemudian, Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti adakan yaitu sama-sama ingin mengembangkan kemampuan bahasa anak. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada medianya, dalam penelitian ini medianya adalah *Magic Car* sedangkan penelitian Wendy Erste Sohn Chandra. Dkk yaitu *Magic Card*.¹⁸

Selain penelitian Wendy Erste Sohn Chandra dkk, masih ada yang senada dengan penelitian yang peneliti adakan yaitu dengan penelitian yang dilakukan Martoyo Martoyo, Dkk (2018) berjudul Pemanfaatan Media Pembelajaran Magic Paper Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Dan Keterampilan Bahasa Inggris Lisan. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa Berdasarkan hasil pengukuran yang dilakukan diperoleh data sebagai berikut. Dari 31 orang siswa, 9 orang siswa atau 29,03% pada siklus I belum mencapai KKM, sedang 22 orang siswa atau 70,97% telah mencapai KKM. Sedang pada siklus II seluruh siswa sebanyak 31 atau 100% orang siswa telah mencapai KKM; Ketiga, dapat memberikan model pembelajaran baru yang sesuai dengan materi ajar dan peserrta didik.

¹⁸ Wendy Erste Sohn Chandra. Dkk. 2020. “Pengaruh Permainan Magic Card terhadap Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini”. Jurnal.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti adakan yaitu sama-sama ingin mengembangkan kemampuan bahasa anak. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada medianya, dalam penelitian ini medianya adalah *Magic Car* sedangkan penelitian Martoyo Martoyo, Dkk medianya yaitu *Magic Paper*.¹⁹

¹⁹ Martoyo Martoyo, Dkk. 2018. “Pemanfatan Media Pembelajaran *Magic Paper* Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Dan Keterampilan Bahasa Inggris Lisan”. Jurnal

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian pengembangan media *magic car* terhadap kemampuan berbahasa anak usia dini di PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan adalah media *magic car* untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini di PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu, dengan model pengembangan prosedural 4-D dengan tahapan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebarluasan (*disseminate*). Namun, pengembangan ini hanya dilakukan sampai tahap ketiga yaitu pengembangan. Persentase dari hasil penilaian kemampuan berbahasa anak di PAUD Islam Ummu Fathimah Bengkulu dengan kriteria baik berjumlah 44,4%, kriteria cukup berjumlah 22,2% dan dalam kriteria kurang berjumlah 33,3%, ini menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa anak dalam kriteria baik.
2. Kelayakan media yang diperoleh sudah dikatakan layak untuk dipergunakan dapat dilihat dari dua validator dosen dan guru yang memahami tentang pendidikan anak usia dini dengan hasil perhitungan seluruh deskriptor validasi ahli media menghasilkan jumlah rata-rata nilai dari kedua validator adalah 103,5 dengan peroleh persentase 82,8% kategori layak. Kelayakan bahasa yang diperoleh sudah dikatakan layak untuk dipergunakan dapat dilihat dari dua validator dosen dan guru yang

memahami tentang pendidikan anak usia dini dengan hasil perhitungan seluruh deskriptor validasi ahli bahasa menghasilkan jumlah rata-rata nilai dari kedua validator adalah 47,5 dengan perolehan persentase 95% kategori layak. Kelayakan materi yang diperoleh sudah dikatakan layak untuk dipergunakan dapat dilihat dari dua validator dosen dan guru yang memahami tentang pendidikan anak usia dini dengan hasil perhitungan seluruh deskriptor validasi ahli materi menghasilkan jumlah rata-rata nilai dari kedua validator adalah 89,5 dengan perolehan persentase 89,5% kategori layak.

3. Media *magic car* yang dikembangkan sudah praktis dan dapat digunakan dilihat dari ke empat aspek yang terdapat pada angket uji respon anak diperoleh rata-rata persentasenya 82,81% dengan kriteria “sangat praktis”. Kepraktisan media *magic car* diperoleh dari 8 anak di PAUD Islam Ummu Fathimah. Selain, uji respon anak, media *magic car* juga diuji kepraktisan dengan uji respon guru, yang terdiri dari dua orang dosen yang mengajar di PUAD Islam Ummu Fathimah Bengkulu dengan kategori sangat praktis dengan rincian setiap aspeknya adalah aspek kemenarikan rata-rata persentasenya 91,67 %, aspek materi rata-rata persentasenya adalah 83,33%, aspek bahasa rata-rata persentasenya adalah 95,83% dan aspek kasus rata-rata persentasenya adalah 85,41%.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan media *magic car* untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak adalah:

Model pengembangan model procedural 4-D yang direkomendasikan oleh Thiagarajan (1974). Pada model pengembangan 4-D, ada 4 tahapan yang harus dilakukan oleh penelitian dalam menghasilkan suatu produk pengembangan pembelajaran.

1. Pengembangan media *magic car* yang dikembangkan oleh peneliti dengan tiga tahapan yaitu mendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*). Bagi peneliti selanjutnya yang akan menindaklanjuti penelitian ini disarankan untuk melakukan tahapan yang ke-4 yaitu penyebarluasan (*disseminate*).
2. Diharapkan peneliti yang akan menindaklanjuti penelitian ini untuk menyempurnakan kevalidan menurut ahli media, bahasa dan materi yang dikembangkan berdasarkan ahli yang berbeda.
3. Diharapkan peneliti yang akan menindaklanjuti penelitian ini untuk menyempurnakan tingkat kepraktisan media *magic car* dengan aspek yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT RajaGrafindo).
- Conny R. Semiawan. 2000. *Perkembangan Dan Belajar Peserta Didik*, (Bandung: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi).
- Desyanti Kemalasari N, Dkk. *Media Gambar Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*. Jurnal Penelitian
- Dian Utami Dewi, Muhamad Ali, dan Sutarmanto. *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Perolehan Kosakata Bahasa Indonesia Anak*. Jurnal: Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP UNTAN, Pontianak
- Fitri Wulandari. Dkk. 2020. *Penerapan Bermain Konstruksi Magic Sand Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini*.
- Hendra Ahmad. 2013. *Jurnal Penelitian Kemampuan Siswa Berbicara Dengan Metode Diskusi*. No. 1.
- Hildayani, Rini. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak*. (Jakarta : Universitas Terbuka).
- Kartini Kartono. 2007. *Psikologi Anak*. (Bandung: CV. Mandar Maju).
- Martoyo Martoyo dan Samsi Haryanto. 2018. *Pemanfatan Media Pembelajaran Magic Paper Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Dan Keterampilan Bahasa Inggris Lisan*. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan 109-116
- Mulyani Sumantri, Nana Syaodih. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. (Jakarta: Universitas Terbuka).
- Nunuk Suryani, Dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).
- Rusman. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana).
- Sintia Purwanti. 2019. *Pengembangan Media Explosion Magic Box untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS*.

- Sujiono, Yuliani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta : PT. Indeks).
- Sugiarti. 2021. *Pengembangan Panduan Praktikum Konsep Dasar IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah Dan Tadris IAIN Bengkulu*.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. (Bandung: Alfabeta)
- Sultan Takdir Alisjahbana. 1933. *Bahasa Indonesia*. (Poedjangga Baroe No. 5, I).
- Veggi Yokri dan Saltifa. 2020. “*LKPD Matematika Berbasis Inquiry Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik SMK-SMAK Pada Kelas X*”. *Jurnal Equation*. Vol 3 (1).
- Wendy Erste Sohn Chandra dan Defi Eliza. 2020. *Pengaruh Permainan Magic Card Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*. *Jurnal* Vol 4.
- Zuhrotul Azizah. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Magic disc untuk Membantu Pengerjaan Latihan Soal Fisika Secara Mandiri Bagi Siswa SMP*.