

**MEDIA APE HAND PUPPET DARI BAHAN BEKAS LAYAK PAKAI
UNTUK MENSTIMULASI PENINGKATAN KECERDASAN LINGUSTIK
VERBAL PADA ANAK USIA DINI DI TK IT UMMI
KOTA BENGKULU**



TESIS

**Di ajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini**

Oleh:

**EVRYENI JUSMADI
NIM: 1911750018**

**PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
(UIN FAS) BENGKULU
2022**

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
PROGRAM PASCASARJANA

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS

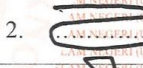
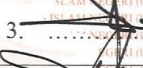
Tesis yang berjudul :

“Media APE Hand Puppet Dari Bahan Bekas Layak Pakai Untuk Menstimulasi Peningkatan Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia Dini Di TKIT UMMI Kou Bengkulu”

Penulis

Evryeni Jusmadi
NIM. 1911750018

Dipertahankan didepan Tim Penguji Tesis Program Pascasarjana (S2) Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 08 November 2021

NO	NAMA	TANGGAL	TANDA TANGAN
1	Andang Sunarto, Ph.D (Ketua)	26/1/21	1. 
2	Dr. Nelly Marhayati, M.Si (Sekretaris)	26 / 21	2. 
3	Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag (Anggota)	25 / 21	3. 
4	Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag (Anggota)	26 / 2021	4. 

Mengetahui,
Rektor UINFAS Bengkulu

Bengkulu, 26 Januari 2022
Direktur UINFAS Bengkulu



Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dal, M.Pd
NIP. 196201011994031005

Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag
NIP. 196405311991031001

[illegible]

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT, Telah ku raih lagi sekeping
cita-cita yang indah ini, Walaupun tidak pernah ku sangka akan berada di titik ini.

Perjuangan ini pun belum selesai sampai disini, impian dan harapan masih harus di raih, Ku persembahkan tesis ini untuk :

1. Kedua orang tua ku mama (murati) dan baba (jsumadi) yang tak pernah mengeluh dalam kerepotan yang selalu aku lakukan. Doa kalian, Support kalian adalah motivasi terbesar ku sehingga aku dapat menyelesaikan pendidikan S2 ini.

2. My Husband, (Fahmi Akbar) ayah sudah melakukan hal yang luar biasa untuk bunda, sampai bunda dapat menyelesaikan tesis ini, memberikan Support yang sangat luar biasa, Hanya satu yang ingin bunda ucapkan terima kasih selalu ada di samping bunda.

3. Anak-anak Bunda Tersayang (Mbik septia, kakak Afika, dan dedek Aisyah) yang selalu mengerti akan kondisi ketika bundanya sedang sibuk dengan tugas kuliah dan senyum kalian yang selalu memberikan semangat luar biasa sehingga bunda dapat menyelesaikan tesis bunda tepat waktu.

4. Keluarga besar ku, Ibu Mertua (nailatul Busro), kakak tergantung ku (doby),
adk tergantung ku (boy), ayuk ipar (mena), adk ipar (gita), (anio) yang selalu
memberi dukungan dan siap siaga jika di repotkan oleh anak-anak bunda.

5. Kak Uci (Ketua Kado Rafflesia) dan Kak Ivan (Ketua Kado Gunung Putri) orang yang selalu memberi masukan, Support, dan Semangat untuk terus maju dan pantang menyerah sehingga tesis ini berjalan dengan lancar.

6. Teman-teman seperjuangan PIAUD Pascasarjana angkatan 2022 (Ummi Yeni Mbak Senja, Ayu, Wulan, dan Mey) yang selalu tak lupa saling mengingatkan.

dan mensupport, sehingga kita dapat wisuda bareng paket komplit.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI SUKARNO BENGKULU UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI SUKARNO BENGKULU UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI SUKARNO BENGKULU UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI SUKARNO BENGKULU UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Evryeni Jusmadi

NIM : 1911750018

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang berjudul "*Media APE Hand Puppet Dari Bahan Bekas Layak Pakai Untuk Menstimulasi Peningkatan Kecerdasan Lingustik Verbal Anak*" adalah asli hasil karya atau penelitian yang saya buat sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari di ketahui tesis ini adalah plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Oktober 2021
Yang Menyatakan,



Evryeni Jusmadi
NIM. 1911750018

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah Ini :

Nama : Dr. H. Khairuddin, M. Ag
NIP. : 19671114 199303 1 002
Jabatan : Wakil Direktur Program Pascasarjana IAIN Bengkulu

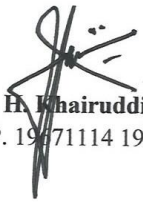
Telah dilakukan Verifikasi plagiasi melalui *Aplikasi Turnitin* Terhadap Tesis Mahasiswa di Bawah ini :

Nama : Evryeni Jusmadi
NIM : 1911750018
Program Studi : PIAUD
Judul Tesis :

Media APE Hand Puppet dari Bahan Bekas Layak Pakai untuk Menstimulasi Peningkatan Kecerdasan Lingustik Verbal Anak Usia Dini TK IT UMMI Kota Bengkulu

Yang bersangkutan dapat diterima dengan indikasi plagiasi sebesar 20%. Demikian surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan tinjau ulang kembali.

Mengetahui Ketua Verifikasi,


Dr. H. Khairuddin, M. Ag
NIP. 19671114 199303 1 002

Bengkulu, 3 November 2021
Verifikator,


Haryono, M. Pd

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 05936/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut :

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	S a	S	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	H}a	H}	Ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Z al	Z	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	S}ad	S}	Es (dengan titik di bawah)
ض	D}ad	D}	De (dengan titik di bawah)
ط	T}a	T}	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Z}a	Z}	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘ _	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Qi

ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamz ah	—'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

B. Konsonan Rangkap karena *Syaddah* ditulis Rangkap

متعدّدة	ditulis	<i>Muta'addidah</i>
عدّة	ditulis	<i>'iddah</i>

C. *Ta'marbutah* di Akhir Kata

- a. Bila dimatikan ditulis h.

حكمة	ditulis	<i>Hikmah</i>
جزية	ditulis	<i>Jizyah</i>

Ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah terserap dalam bahasa Indonesia, seperti salat, zakat, dan sebagainya, kecuali dikehendaki oleh lafal aslinya.

- b. Bila diikuti dengan kata sandang '*al*' serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامة الاولياء	Ditulis	<i>Karamah al- auliya</i>
----------------	---------	-------------------------------

- c. Bila *ta'marbutah* hidup atau dengan *harakat*, *fathah*, *kasrah* dan *dammah* ditulis t atau h.

زكاة الفطر	Ditulis	<i>Zakatul fitri</i>
------------	---------	----------------------

D. Vokal Pendek

	fathah	ditulis	<i>a</i>
	kasrah	ditulis	<i>i</i>
	dammah	ditulis	<i>u</i>

E. Vokal Panjang

جاهلية Fathah + alif	ditulis	<i>a jahiliyyah</i>
Fathah + ya' mati تنسى	ditulis	<i>a tansa</i>
Kasrah + ya' mati كريم	ditulis	<i>i karim</i>
Dammah + wawu mati فروض	ditulis	<i>u furud</i>

F. Vokal Rangkap

Fathah + ya mati بينكم	ditulis	<i>bainakum</i>
Fathah + wawu mati قول	ditulis	<i>qaul</i>

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

الانتم	ditulis	<i>A'antum</i>
أعدّت	ditulis	<i>U'iddat</i>
لئن شكرتم	ditulis	<i>La'in syakartum</i>

H. Kata Sandang *Alif + Lam*

- a. Bila diikuti huruf *Qomariyah* ditulis dengan menggunakan huruf “I”.

القران	ditulis	<i>al-Qur'an</i>
القياس	ditulis	<i>al-Qiyas</i>

- b. Bila diikuti huruf *Syamsiyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf *l (el)*nya.

السماء	ditulis	<i>as-Sama'</i>
الشمس	ditulis	<i>asy-Syams</i>

I. Penulisan Kata – kata dalam Rangkaian Kalimat

ذوي	ditulis	<i>zawil furud atau al-furud</i>
الفروض	ditulis	<i>ahlussunnah atau ahl as-sunnah</i>
أهل السنة		

ABSTRAK

MEDIA APE *HAND PUPPET* DARI BAHAN BEKAS LAYAK PAKAI UNTUK MENSTIMULASI PENINGKATAN KECERDASAN LINGUSTIK VERBAL PADA ANAK USIA DINI Di TK IT UMMI KOTA BENGKULU

Penulis:

**Evryeni Jusmadi
1911750018**

Pembimbing:

1. Andang Sunarto, Ph. D 2. Dr. Ahmad Suradi, M.Ag

Pendidikan anak usia dini salah satu aspek kecerdasan yang sangat penting adalah kecerdasan linguistik verbal karena setiap proses pembelajaran pada prinsipnya merupakan proses komunikasi. Agar proses komunikasi itu berjalan dengan efektif, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima secara utuh oleh siswa. Maka seorang guru dapat menggunakan media dalam pembelajaran tersebut. Media *APE hand puppet* dari bahan bekas kaos kaki layak pakai merupakan media yang dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran terutama untuk menstimulasi peningkatan kecerdasan linguistik verbal anak. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media alat permainan edukatif *hand puppet* dari bahan bekas kaos kaki layak pakai untuk proses pembelajaran anak usia dini dalam menstimulasi peningkatan kecerdasan linguistik verbal anak melalui metode bercerita. Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengadopsi pengembangan dari Borg & Gall, subjek dalam penelitian di TK IT UMMI Kota Bengkulu dengan instrumen pengumpulan data berupa angket, yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan guru di TK IT UMMI, untuk menguji kualitas alat permainan edukatif (APE) *Hand puppet* dilakukan angket respon peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap alat permainan edukatif. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media yang dibuat dari barang bekas kaos kaki layak pakai sebagai bahan ajar, berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan persentase 98.1% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli media mendapatkan persentase 94.2% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli bahasa mendapatkan persentase 94.5% dengan kategori sangat layak dan penilaian guru TK IT UMMI mendapatkan persentase 93.5% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respon peserta didik TK IT UMMI mendapatkan persentase 73.57% dengan kategori “Efektif”.

Kata Kunci: *Media APE, Hand Puppet, Bahan Ajar, Kecerdasan Linguistik Verbal*

ABSTRACT

APE HAND PUPPET MEDIA FROM USED MATERIALS WORTH TO USE
TO STIMULATE INCREASING VERBAL LINGUSTIC INTELLIGENCE IN
EARLY CHILDREN IN INTEGRATED ISLAMIC KINDERGARTEN UMMI
BENGKULU CITY

Writer:

Evryeni Jusmadi
1911750018

Supervisor:

1. Andang Sunarto, Ph. D 2. Dr. Ahmad Suradi, M. Ag

Early childhood education, one aspect of intelligence that is very important is verbal linguistic intelligence because every learning process is in principle a communication process. In order for the communication process to run effectively, so that the message to be conveyed can be received in its entirety by students. Then a teacher can use the media in the learning. APE hand puppet media from used socks material is a medium that can be used as a learning media, especially to stimulate the improvement of children's verbal linguistic intelligence. So this study aims to develop hand puppet educational game media from used socks suitable for use for the learning process of early childhood in stimulating the improvement of children's verbal linguistic intelligence through the storytelling method. This research is used R&D study that adopts the development of Borg & Gall, the subject of research at UMMI Integrated Islamic Kindergarten Bengkulu City with a data collection instrument in the form of a questionnaire, conducted by material experts, media experts, linguists and teachers at UMMI Integrated Islamic Kindergarten, to test the quality educative game tools (APE) Hand puppet questionnaires were conducted on student responses to determine student responses to educational game tools. This study resulted in a product in the form of media made from used socks that were suitable for use as teaching materials, based on the assessment of material experts, it got a percentage of 98.1% with a very decent category, the assessment of media experts got a percentage of 94.2% with a very decent category, the assessment of linguists got a percentage 94.5% in the very appropriate category and the assessment of UMMI Integrated Islamic Kindergarten teachers get a percentage of 93.5% in the very practical category, while the responses of UMMI Integrated Islamic Kindergarten students get a percentage of 73.57% in the "Effective" category.

Keywords: APE Media, Hand Puppet, Teaching Materials, Verbal Linguistic Intelligence

29/10-21

تجريد

وسائل الإعلام اليدوية المصنوعة من الحيوانات الأليفة المصنوعة من مواد مستخدمة تستحق الاستخدام

لتحفيز الذكاء اللغوي اللفظي في مرحلة الطفولة المبكرة

في روضة اطفال اسلامية متكاملة امي في مدينة بنجكولو

كاتب:

إيفريني جوسمادي

١٩١١٧٥٠٠١٨

مشرف:

١- دكتور أندانج سونارتو

٢- دكتور أحمد سورادي

في تعليم الطفولة المبكرة ، يعد الذكاء اللغوي اللفظي أحد جوانب الذكاء المهم جدًا لأن كل عملية تعلم هي من حيث المبدأ عملية اتصال. من أجل تشغيل عملية الاتصال بشكل فعال ، يمكن للمدرس استخدام الوسائط في التعلم. تعد وسائط الدمى اليدوية أدوات اللعبة التعليمية من الجوارب المستعملة وسيلة يمكن استخدامها كوسيلة تعليمية ، خاصة لتحفيز تحسين الذكاء اللغوي اللفظي للأطفال. كان الغرض من هذه الدراسة هو تطوير وسائط الألعاب التعليمية للدمى اليدوية من الجوارب المستعملة على القدرات اللغوية للطلاب من خلال طريقة سرد القصص. تستخدم هذه الدراسة أساليب البحث والتطوير (بحث وتطوير) باستخدام نموذج برج وجال ، وهو موضوع البحث في روضة اطفال اسلامية متكاملة امي مدينة بنجكولو مع أدوات جمع البيانات في شكل استبيانات، أجراها خبراء المواد وخبراء الإعلام واللغويين والمعلمون في روضة اطفال اسلامية متكاملة امي، لاختبار جودة أداة لعبة العرائس التعليمية اليدوية ، تم إجراء استبيان لرد الطالب لتحديد استجابة الطالب لأداة اللعبة التعليمية. حصلت نتائج البحث على وسائل الإعلام التعليمية للعبة الدمية اليدوية بناءً على تقييم خبراء المواد على نسبة ثمانية وتسعين نقطة واحد بالمائة بفترة لانتفاضة جدًا ، وحصل تقييم خبراء الإعلام على نسبة أربعة وتسعين فاصل اثنين في المئة بفترة لانتفاضة جدًا ، وتقييم حصل اللغويون على نسبة أربعة وتسعين فاصلة خمسة في المئة بفترة لانتفاضة جدًا وحصل تقييم معلمة في روضة اطفال اسلامية متكاملة امي على نسبة ثلاثة وتسعين وخمسة وتسعين بالمائة في الفئة العملية جدًا ، بينما حصلت استجابة طلاب في روضة اطفال اسلامية متكاملة امي على نسبة ثلاثة وسبعون فاصلة وسبعة وخمسون بالمائة في " فعالة ". وبالتالي ، فإن وسائط الألعاب التعليمية للدمى اليدوية من الجوارب التي تم تطويرها صالحة وعملية ومجدية لاستخدامها لتحفيز الذكاء اللغوي اللفظي للأطفال في اطفال اسلامية متكاملة امي مدينة بنجكولو

الكلمات المفتاحية: وسائل الإعلام أدوات الألعاب التعليمية ، الدمى اليدوية ، المواد التعليمية ، الذكاء اللغوي

اللفظي

28/2/2017
Rec/11/2017

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun sampaikan Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Taufik dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini yang berjudul “Media APE *Hand Puppet* dari Bahan Bekas Layak Pakai untuk Menstimulasi Peningkatan Kecerdasan Lingustik Verbal Anak Usia Dini”.

Sholawat dan salam selalu tercurah kepada Nabi Agung, Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, kerabat dan para sahabatnya serta semua orang yang mengikuti jalannya 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 diri penulis.

Kepada semua pihak yang telah membantu demi kelancaran penyusunan tesis ini, penulis hanya dapat menyampaikan ungkapan terima kasih, terkhusus penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd, selaku Rektor UINFAS Bengkulu yang telah memfasilitasi dalam menimba ilmu pengetahuan di UINFAS Bengkulu.
2. Bapak Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag selaku Direktur Program Pasacsarjana UINFAS Bengkulu, yang telah memberikan dukungan yang teramat besar terhadap perkembangan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Pascasarjana UINFAS Bengkulu dan membantu peneliti dalam

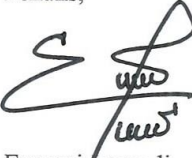
menyelesaikan surat guna syarat penyelesaian tesis ini.

3. Bapak Dr. Husnul Bahri, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Program Pascasarjana yang senantiasa mensupport, sabar dan ikhlas memberikan berbagai wawasan ilmu dan pengalaman yang sangat berguna bagi penulis.
4. Bapak Andang Sunarto, Ph.D selaku Pembimbing I yang selalu memberi bimbingan dan motivasi sehingga tesis ini selesai dengan baik.
5. Bapak Dr. Ahmad Suradi, M.Ag selaku pembimbing II yang senantiasa selalu sabar dalam membimbing dan mengarahkan penulis sehingga tesis ini selesai dengan baik.
6. Seluruh Bapak/Ibu dosen beserta staf tata usaha Program Pascasarjana UINFAS Bengkulu yang telah memberikan berbagai disiplin ilmu sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan tesis ini.
7. Umami Meli Hennita, S.Hut, S.Pd selaku kepala sekolah di TKIT UMMI Kota Bengkulu yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Dan untuk teman-teman seperjuangan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu dalam kata pengantar ini. Harapan dan do'a penulis semoga amal dan jasa baik semua pihak yang telah membantu penulis dibalas oleh Allah SWT serta dilipat gandakan dan dicatat sebagai amal baik, Amin Ya Rabbal'alamin. Di samping itu penyusun menyadari bahwa penyusunan tesis ini masih banyak kekurangan dan kekeliruan, Untuk itu kritik dan saran yang membangun penyusun harapkan demi kesempurnaan tesis ini. Semoga

tesis ini dapat bermanfaat khususnya dalam memberikan kontribusi Pengembangan media dalam Pendidikan Anak Usia Dini dan semoga tesis ini dapat ditindak lanjuti dalam penelitian ini. Aamiin.

Bengkulu,
Penulis,

2022



Evryeni Gusmadi
NIM. 1911750018

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN PENGUJI	iii
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT KETERANGAN PLAGIASI	v
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
TAJRID	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	
DAFTAR GAMBAR.....	
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identitas Masalah	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORETIS	
A. MEDIA	14
1. Pengertian Media	14
2. Pentingnya Media	16
B. Alat Permainan Edukatif (APE).....	20
C. Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas.....	25
D. Media-Media Yang Dapat Mengembangkan Kecerdasan Lingustik Verbal Anak.....	30

E. <i>Hand Puppet</i>	31
1. Pengertian Media <i>Hand Puppet</i>	31
2. Tujuan Pengembangan Media <i>Hand Puppet</i> Dalam Pembelajaran	34
3. Manfaat Pengembangan Media <i>Hand Puppet</i>	35
4. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Hand Puppet</i>	37
5. Langkah-Langkah Pembelajaran Dengan Media <i>Hand Puppet</i>	39
F. Kecerdasan Linguistik Verbal.	40
1. Pengertian Kecerdasan Linguistik Verbal	40
2. Ciri-ciri Kecerdasan Linguistik Verbal	43
3. Komponen Kecerdasan Linguistik Verbal	44
4. Indikator Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia Dini	45
5. Cara Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Untuk Anak Usia Dini.....	52
G. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	53

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	57
B. Subjek Penelitian dan Pengembangan	58
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	58
1. Potensi dan Masalah	60
2. Pengumpulan Data	61
3. Desain Produk Awal	65
4. Validasi Desain	66
5. Revisi Desain	66
6. Uji Coba Produk	67
D. Instrumen Pengumpulan Produk	67
E. Teknik Analisis Data	72

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah	77
B. Penyajian Data Hasil Penelitian	78
C. Pembahasan	89

BAB V PENUTUP.....

A. Kesimpulan.....94

B. Saran95

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat penting untuk membantu peserta didik agar dapat menumbuh dan Mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya. Menurut UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003. Pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya agar dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan pada dirinya dan masyarakat.¹ Pendidikan sangat berperan penting dalam meningkatkan berbagai keterampilan pada peserta didik.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu bentuk satuan pendidikan pada jenjang pendidikan anak usia dini yang pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan serta perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. PAUD juga dimaksudkan dalam pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.²

¹ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi Aspek dan Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana, 2007), hlm 4.

² Muazar Habibi, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini (Buku Ajar S1 PAUD)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2012), hlm 112.

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, dimana pada usia ini tahap pertumbuhan dan perkembangan paling pesat baik dari segi fisik maupun mentalnya. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Di Indonesia, anak usia dini ditujukan kepada anak yang berusia 0-6 tahun, mereka dikelompokkan berdasarkan umur, misalnya 2-3 tahun masuk kelompok Tempat Penitipan Anak, 3-4 tahun masuk Kelompok Bermain dan 4-6 tahun masuk Taman Kanak-kanak.

Pada usia tersebut anak-anak sangat mudah dalam menerima stimulasi pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangannya. Perkembangan anak usia dini yang sangat perlu untuk dioptimalkan dan dikembangkan yaitu meliputi 6 aspek perkembangan, diantaranya adalah aspek perkembangan kognitif, bahasa, seni, fisik motorik, sosial emosional dan Nilai Agama Moral (NAM).³ Aspek perkembangan tersebut tidak berkembang secara sendiri, Seperti yang sudah tertera pada hadist tentang Pendidikan dan Kewajiban Mendidik Anak yaitu:

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يَهُودَانِهِ أَوْ يُنَصْرَانِهِ أَوْ يُمَجْسَانِهِ كَمَثَلِ الْبَيْمَةِ
تُنْتَجِجُ الْبَيْمَةُ هَلْ تَرَى فِيهَا جَدْعَاءَ

Artinya: "Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah (suci). Kemudian kedua orang tunyalah yang akan menjadikan anak itu menjadi Yahudi, Nasrani, atau Majusi sebagaimana binatang ternak yang melahirkan binatang ternak dengan sempurna. Apakah kalian melihat ada cacat padanya?" (HR Bukhari).

³ Masnipal, *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional (Pijakan Mahasiswa, Guru & Pengelola TK/RA/KB/TPA)*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, 2013), hlm 78.

Oleh karena itu pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangannya memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya Berdasarkan semua aspek perkembangan anak usia dini tersebut, salah satu yang sangat perlu untuk dikembangkan adalah aspek perkembangan bahasa pada anak yaitu mengenai kemampuan Lingustik Verbal anak karena dengan perkembangan bahasa, anak dapat berkomunikasi dengan orang-orang disekitarnya serta dapat mengekspresikan pikiran atau pendapatnya kepada orang lain sehingga orang lain tersebut dapat menangkap apa yang dipikirkan oleh anak. Perkembangan bahasa ini meliputi berbagai aspek seperti menyimak, mendengar, berbicara, menulis dan membaca. Dengan berbicara anak juga akan mendapatkan kosakata yang lebih banyak. Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas baik secara fisik, psikis, sosial, moral, spiritual maupun emosionalnya.⁴

Anak usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk membentuk pondasi awal dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman selanjutnya. Oleh karena itu, memahami anak usia dini merupakan sesuatu yang sangat penting bagi orangtua, guru, pemerintah dan masyarakat pada umumnya. Melalui pemahaman tersebut akan sangat membantu mengembangkan mereka secara optimal sehingga kelak menjadi generasi-generasi unggul yang siap memasuki era globalisasi yang penuh dengan berbagai macam tantangan dan permasalahan yang semakin rumit.⁵

⁴ Hamid Patilima, *Resiliensi Anak Usia Dini*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm 32.

⁵ Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm 40.

Pembelajaran anak usia dini, perlu diterapkan adanya sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat anak untuk mengikuti proses belajar mengajar yang menyenangkan di kelas. Seorang guru harus bisa menyediakan media pembelajaran yang unik dan bervariasi yang bertujuan agar dapat menarik perhatian anak sehingga dapat membuat anak memiliki semangat dan keinginan belajar yang tinggi.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, salah satu penyebab keberhasilan proses belajar mengajar adalah karena adanya penggunaan media atau perantara dalam proses belajar mengajar, karena kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting dalam proses pembelajaran.⁶

Oleh sebab itu, diperlukan adanya media pembelajaran yang bervariasi yang dapat menarik perhatian anak untuk belajar. Salah satu upaya yang akan dilakukan oleh penulis adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik agar anak dapat memiliki semangat yang tinggi untuk mengikuti proses belajar mengajar dan anak tidak cepat merasa bosan di kelas. Dengan adanya media yang menarik dan bervariasi maka dapat membuat perkembangan anak menjadi lebih baik terutama pada perkembangan kemampuan kecerdasan linguistik verbal anak.

Kecerdasan adalah kemampuan yang dimiliki seorang individu untuk memecahkan suatu persoalan. Dalam beberapa kasus, kecerdasan bisa termasuk kreativitas, kepribadian, watak, pengetahuan, atau kebijaksanaan.

⁶ Syaiful Bahri Djamarah, Azwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm 136.

Kecerdasan biasanya merujuk pada kemampuan atau kapasitas mental dalam berfikir.⁷

Pada hakikatnya, semua kecerdasan telah ada di otak manusia sejak lahir, termasuk pada anak usia dini. Kecerdasan merupakan modal penting bagi anak untuk mengarungi kehidupan. Teori *Multiple Inteligences* menyebutkan bahwa terdapat sembilan macam kecerdasan yang dimiliki manusia, antara lain: kecerdasan verbal-linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalistik serta kecerdasan eksistensial.⁸ Berdasarkan Penjelasan di atas maka peneliti memfokuskan pada penelitian kecerdasan linguistik. *Linguistic intelligence* atau kecerdasan linguistik adalah kemampuan dalam bentuk berfikir tentang kata-kata, menggunakan bahasa untuk mengekspresikan dan menghargai makna yang kompleks.⁹

Menurut Howard Gardner kecerdasan linguistik berkaitan dengan kemampuan membaca, menulis, berdiskusi, berargumentasi dan berdebat.¹⁰ Menurut Williams kecerdasan verbal linguistik adalah kemampuan untuk menggunakan inti operasional bahasa dengan jelas. Aspek-aspek utama dari kecerdasan ini adalah komunikasi melalui membaca, menulis, mendengar dan

⁷ Sriwati Bukit & Istarani, *Kecerdasan dan Gaya Belajar*. (Medan: Larispa Indonesia, 2015). hlm. 1

⁸ Tisna Umi Hanifah, *Pemanfaatan Media POP-UP BOOK Berbasis tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen di TK Negeri PembinaBulu Temanggung*, Vol.3 No.2, hal. 49

⁹ Mardianto, *Psikologi Pendidikan*, (Medan: Perdana Publishing, 2014). hal. 126

¹⁰ Sriwati Bukit & Istarani, *Kecerdasan dan Gaya Belajar*, h. 49

berbicara berdasarkan kunci kemampuan literasi.¹¹ Jadi, berdasarkan pendapat di atas kecerdasan linguistik adalah kecerdasan yang dimiliki seseorang yang melibatkan kemampuannya dalam mengolah kata-kata baik lisan maupun tulisan, atau kemampuan berpikir dalam bentuk kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan dan menghargai makna yang kompleks. Seorang anak yang cerdas dalam linguistik memiliki kemampuan berbicara yang baik dan efektif. Dalam melatih kecerdasan linguistik anak usia dini banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru salah satunya penggunaan media yang tepat, seperti media permainan edukatif *Hand Puppet*.

Mengembangkan kemampuan berbicara *lingustik verbal* anak usia dini bisa melalui kegiatan bermain *puppet show* yang disajikan dalam bentuk wayang dengan teater berbentuk kotak, diharapkan keterampilan berbicara anak akan meningkat khususnya berbicara dalam bahasa Inggris dengan percaya diri meskipun masih dalam bentuk kalimat sederhana dan kegiatan main dengan media ini dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 5-6 orang.¹² Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Denna Delawanti Chrisyarani, hasil penelitiannya mengatakan bahwa dengan adanya pengembangan instrumen validasi media boneka tangan menggunakan metode bercerita dapat meningkatkan hasil belajar anak menjadi lebih baik sehingga

¹¹ Lish Evelyn Williams, *Panduan Belajar Mengajar Yang Tepat dan Menyeluruh Untuk Ruang Kelas dengan Kecerdasan Yang Beragam*, (Bandung: Nuansa, 2005). h. 24

¹² Nia Agustina Pratama, "Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Puppet Show di TK Angkasa". (Mataram: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram, 2018), hlm 5.

pembelajaran lebih berkesan dan terekam jauh lebih kuat di dalam memori anak.¹³

Sedangkan penelitian pengembangan yang akan dilakukan oleh penulis adalah dengan Menggunakan sebuah media *APE Hand Puppet* dalam pembelajaran yang Menstimulir peningkatan kecerdasan Lingustik Verbal pada anak. Salah satu media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh penulis adalah media *hand puppet* (boneka tangan) yang di buat dari bahan Bekas Layak Pakai dan dimodivikasi lebih kreatif lagi sehingga menjadi sebuah media yang menyenangkan, karena media seperti ini belum digunakan di TK IT UMMI Kota Bengkulu.

Media *hand puppet* adalah sebuah media yang paling efektif diterapkan dalam pembelajaran dengan menggunakan Metode bercerita terutama untuk Menstimulir peningkatan kecerdasan Lingustik Verval Anak serta melatih diri anak untuk dapat mendengarkan dan berbicara.¹⁴ Media *hand puppet* merupakan salah satu model tiruan dari bentuk manusia, maupun bentuk hewan yang dalam penggunaannya dapat dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka yang sederhana tetapi menarik, diharapkan mampu untuk mengubah atau mengembangkan kemampuan bahasa anak yang ada dalam diri peserta didik tersebut.¹⁵

¹³ Denna Delawanti Chrisyarani, "Pengembangan Instrumen Validasi Media Boneka Tangan Dengan Metode Bercerita". Else (Elementary School Education Journal), Vol. 2 No. 1, Februari 2018. P-Issn: 2581-1800 E-Issn: 2597-4122.

¹⁴ Sudono Anggani, *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta: Dirjen PPTA Depdikbud, 1995), hlm 7.

¹⁵ Sudono Anggani, *Alat Permainan*,...hlm 8

Disini penulis mengembangkan sebuah media *APE hand puppet* dalam bentuk hewan Sesuai dengan tema yang di angkat oleh sekolah. Di pendidikan Anak Usia Dini, media ini sangat baik diterapkan karena dalam media *hand puppet* ini terdapat berbagai bentuk karakter yang unik dan lucu serta warna yang menarik dengan suara yang ditampilkan berbeda-beda dengan menggunakan Metode Bercerita atau *Story Tellyng*. Sehingga anak akan tertarik untuk melihat dan mengomentarnya. Media ini juga akan memberikan minat kepada peserta didik untuk berbicara, baik di depan pendidik maupun di depan teman-temannya.

Menurut Sudjana, *hand puppet* (boneka tangan) adalah boneka yang digerakkan dengan tangan. Media *hand puppet* ini cukup populer di kalangan anak-anak, karena anak-anak sering melihat dan bermain dengan boneka dalam kehidupan sehari-harinya. Manfaat penggunaan media *hand puppet* dalam proses pembelajaran anak usia dini adalah untuk dapat meningkatkan kemampuan intelektual anak dalam hal Peningkatan Kecerdasan Lingustik verbal anak terutama berbicara secara lisan, karena dengan media *hand puppet* ini akan menjadikan peserta didik lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran di kelas.¹⁶ Media ini sangat tepat digunakan dalam proses belajar mengajar terutama untuk menstimulir Peningkatan kecerdasan lingustik verbal anak, karena media ini dapat membuat anak lebih banyak memiliki kosakata sehingga, disini penulis mengembangkan sebuah media *hand puppet* dalam bentuk hewan.

¹⁶ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), hlm 188.

Di Pendidikan Anak Usia Dini, media ini sangat baik diterapkan karena dalam media *hand puppet* ini terdapat berbagai bentuk karakter yang unik dan lucu serta warna yang menarik dengan suara yang ditampilkan berbeda-beda dalam menyampaikan sesuatu anak tidak mengalami kesulitan. Salah satu latihan yang bisa diberikan kepada anak adalah dengan membiasakan anak untuk dapat berbicara di dalam kelas apalagi untuk anak yang sedang menduduki taman kanak-kanak. Dengan berbicara anak dapat menyampaikan pesan, pikiran, gagasan atau ide yang ada pada dirinya dengan tujuan agar anak dapat berkomunikasi dengan orang yang ada disekitarnya. Kemampuan lingustik verbal pada anak dapat dibentuk dengan membuat suasana pembelajaran yang kondusif sehingga anak merasa lebih nyaman dan percaya diri.¹⁷

Berdasarkan observasi awal di TK IT UMMI Bengkulu, Media *hand puppet* ini sudah ada di TK IT UMMI Bengkulu, Tapi dalam pengaplikasiannya guru belum optimal dalam menggunakan media pendukung pembelajaran seperti alat permainan edukatif (APE) *Hand Puppet* dari bahan bekas kaos kaki layak pakai untuk menstimulasi peningkatan kecerdasan lingustik verbal terutama pada anak usia 5-6 tahun melalui metode bercerita. Ketika di lapangan guru bercerita hanya menggunakan fasilitas yang sudah ada di kelas seperti buku, boneka jari serta alat yang digunakan dalam pembelajaran sentra sehari-hari. Kegiatan pembelajaran tersebut kurang menarik bagi anak-anak serta kurangnya keterjangkauan stimulus kecerdasan

¹⁷ Sudono Anggani, *Alat Permainan*,... hlm 17.

lingustik verbal anak dari alat permainan edukatif yang di gunakan. Sehingga kecerdasan lingustik verbal pada anak di lembaga kurang tercakup dengan baik.

Di sini peneliti akan mengembangkan media *hand puppet* dari bahan bekas kaos kaki layak pakai tersebut agar lebih menarik untuk anak-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.

Sehubungan dengan hal tersebut maka penulis termotivasi untuk mengadakan sebuah penelitian dan pengembangan dengan judul **Media APE *Hand Puppet* dari Bahan Bekas Layak Pakai untuk Menstimulasi Peningkatkan Kecerdasan Lingustik Verbal Anak Usia Dini.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengidentifikasi permasalahan pada pembelajaran yang menggunakan media *hand puppet* di TK IT UMMI Bengkulu Kecamatan Singaran Pati yaitu :

1. Kurangnya pemanfaatan barang bekas layak pakai untuk dijadikan suatu media sebagai alat pembelajaran.
2. Masih rendahnya kecerdasan lingustik verbal anak usia dini seperti mengungkapkan kata-kata, kemampuan menyimak, dan kemampuan berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya.
3. Kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan suatu alat peraga atau pun media pembelajaran dalam melakukan kegiatan belajar sehingga masih

banyak anak yang kurang fokus dan kurang menyenangkan bagi mereka saat mengikuti kegiatan.

C. Batasan Masalah

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

1. *Hand puppet* adalah media yang berbentuk boneka hewan yang dapat di gunakan untuk media pembelajaran dalam menstimulasi kecerdasan linguistik verbal anak.
2. Perlu adanya media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik agar kecerdasan linguistiknya berkembang dan meningkat.
3. Penelitian ini di lakukan pada anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 14 orang anak di TK IT UMMI Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media *Hand Puppet* dari bahan bekas kaos kaki layak pakai dalam Menstimulasi peningkatan kecerdasan linguistik verbal anak TK IT UMMI?
2. Bagaimana kelayakkan, kepraktisan dan keefektifan media *APE Hand Puppet* dari bahan bekas kaos kaki layak pakai untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak usia dini di TK IT UMMI ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah

untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui pengembangan media *Hand Puppet* dalam menstimulasi kecerdasan linguistik verbal anak PAUD di TK IT UMMI.
2. Untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media *hand puppet* dari bahan bekas kaos kaki layak pakai dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak usia dini di TK IT UMMI

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis

- a. Adanya media baru dapat digunakan oleh pendidik untuk mempermudah proses belajar mengajar di kelas yang sesuai dengan perkembangan dan kemampuan anak usia dini.
- b. Dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya berkaitan dengan media pembelajaran yang baik diterapkan untuk meningkatkan kemampuan bicara anak usia dini.

2. Manfaat Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

- a. Bagi Siswa
 - 1) Sebagai motivasi anak dalam belajar
 - 2) Memberikan pembelajaran yang menyenangkan anak sehingga dapat melatih kecerdasan anak usia dini.
 - 3) Dengan melalui media *hand puppet* dari Bahan Bekas Layak Pakai ini akan menstimulir Peningkatan kecerdasan Linguistik

Verbal pada anak dan menambah kosakata pada anak usia dini untuk mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya.

b. Bagi Guru

- 1) Para guru khususnya dan para praktisi pendidikan pada umumnya, sebagai referensi bahwa dalam mengajar melatih kecerdasan linguistik, penting untuk memperhatikan anak secara spesifik berdasarkan kemampuan dan tipe belajar mereka.
- 2) Sebagai masukan bagi guru agar lebih memahami kecerdasan anak yang baik dalam menggunakan media *APE Hand Puppet*.
- 3) Memotivasi kepada guru-guru untuk menerapkan media yang bervariasi dalam pengajaran.
- 4) penelitian ini bermanfaat sebagai sebuah referensi dan acuan bagi guru dalam menerapkan suatu media APE yang di buat dari Bahan Bekas tapi Berkualitas dalam pembelajaran di kelas agar proses belajar mengajar berjalan dengan Menyenangkan dan efektif.

c. Bagi Peneliti: pengembangan media *APE hand puppet* dari bahan bekas layak pakai dalam pembelajaran dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan lebih luas.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. MEDIA

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gearlach dan Ely mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.¹⁸

Menurut Heinich, Molenda dan Russel media merupakan seluruh komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan menerima pesan (*a receiver*).¹⁹ Sudono menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik dalam mengefektifkan komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.²⁰ Fleming mengartikan media adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Hamijojo dalam Latuheru memberi batasan

¹⁸ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013)h.3

¹⁹ Zaman, Badru, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK*. (Tangerang : Universitas Terbuka, 2013)h.4.4

²⁰ Fauziatul Halim, *Pelatihan Pembuatan Ape (Alat Permainan Edukatif) Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Paud Di Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen*. Majalah Ilmiah Universitas Almuslim, Volume 10, Nomor 3, (Tahun 2018) h.9

media sebagai semua bentuk perantara yang di gunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyampaikan ide, gagasan atau pendapat.²¹

Disamping sebagai system penyampaian atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut fleming adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.²² Istilah media sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata teknologi yang berasal dari kata latin *techné* (bahasa inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia ilmu). Menurut Webster *art* adalah ketrampilan (*skill*) yang diperoleh lewat pengalaman studi dan observasi.²³ Marshall McLuhan mengungkapkan media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia.²⁴

Kata media pendidikan digunakan secara bergantian dalam istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik, dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara Gagne dan Briggs secara implicit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slid

²¹ Siarni, dkk “pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa”. *Jurnal kreatif tadulako online vol. 3 no. 2* (Tahun 2015).h.96

²² Ibid. 3

²³ Opcit. h.4-5

²⁴ Harjanto. *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta : Asdi Mahasatya, 2011)h.246

(gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan computer.²⁵ Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Berdasarkan pendapat dari para pakar, dapat penulis simpulkan bahwasanya media adalah perantara penyampaian suatu informasi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk memudahkan penyampaian pesan-pesan kepada anak didik atau siswa.

2. Pentingnya Media

Setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik dalam menayangkan pesan dan informasi. Karakter dan kemampuan masing-masing media perlu mendapat perhatian dari para pendidik atau guru sehingga mereka dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Media berdasarkan penyampaian dan penerimaannya terbagi menjadi tiga klasifikasi besar yaitu : media audio. Media visual dan media audio visual.²⁶

Peran media dalam komunikasi pembelajaran di PAUD semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa konkrit. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran di PAUD adalah kekonkritan, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari

²⁵ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013)h.4

²⁶ Nurbiana Dhieni, dkk. *Metode Pengembangan Bahasa*. (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013) h.9.1

sesuatu secara nyata. Dengan demikian, pembelajaran di PAUD harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit. Prinsip konkrit tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampaian pesan dari guru kepada anak didik agar pesan atau informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik.²⁷

Sumber belajar sebagai salah satu komponen atau unsur pembelajaran anak PAUD memegang peranan penting dalam rangka terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak. Sumber belajar tersebut menjadi sangat penting karena tersedianya beragam sumber belajar memungkinkan ditumbuhkannya budaya belajar anak secara mandiri sebagai dasar untuk pembiasaan dalam kehidupan dikemudian hari, serta menciptakan komunikasi antara anak dengan orang dewasa dan teman sebaya. Penggunaan pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan.²⁸

Perlunya sumber belajar yang konkret dan kalau mungkin yang sebenarnya disesuaikan dengan tahap berfikir perkembangan anak PAUD yang masih berada pada tahap operasi konkret. Oleh karena itu penyajian

²⁷ Zaman, Badru. *Media Dan Sumber Belajar TK*. (Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013) h.4.3

²⁸ Siti Maemunah. "Kreativitas Guru Paud Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Bahan Alam". Vol : XXII, No : 3, (Tahun 2015).h.50

sumber belajar yang nyata dan sederhana akan sangat membantu pengembangan kemampuan berfikir anak. Dengan cara demikian anak diberi kesempatan untuk belajar sesuai dengan taraf kemampuannya.²⁹

Pembelajaran tidak akan optimal apabila suatu sekolah tidak menyediakan sarana yang memadai. Hal ini didasarkan pada prinsip belajar anak yaitu anak belajar menggunakan panca inderanya. Untuk belajar bermakna anak perlu alat peraga edukatif maupun alat permainan edukatif yang membantu memaksimalkan eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan daya pikir sehingga apabila tidak tersedia alat bantu tersebut, guru yang harus mengupayakan dengan cara memanfaatkan lingkungan termasuk bahan sisa/sampah sebagai alat permainan edukatif.³⁰

Proses pembelajaran dapat optimal bila guru mampu menyediakan sarana alat permainan yang mampu menstimulus seluruh pancaindra anak usia dini. melalui kegiatan bermain semua pancaindra anak distimulus untuk memberikan rangsangan pada kemampuan nalarnya.³¹ Adapun sumber belajar yang dimanfaatkan dan digunakan adalah sumber belajar yang tidak dirancang untuk kepentingan tujuan suatu kegiatan pembelajaran, tetapi dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Sumber belajar jenis ini dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada

²⁹ Zaman, Badru, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK.* (Tangerang : Universitas Terbuka, 2013) h. 1.32-1.33

³⁰ Adriani Tamo Ina Talu, *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Daur Ulang Dalam Pembelajaran Sains Anak Usia 5-6 Tahun*, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, Volume 9, Nomor 2, (Tahun 2017) h. 143

³¹ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014) h. 36

seseorang dalam belajar. Contoh sumber belajar dari jenis ini adalah pasar, toko, museum, tokoh masyarakat, dan sebagainya.³²

Untuk bermain anak memerlukan alat bermain. Pada saat anak bermain akan terjadi berbagai eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan daya pikir, perkembangan bahasa, perkepoombang motorik halus, perkembangan motorik kasar, kebiasaan berbagi, bermain bersama, berimajinasi, dan kreativitas sehingga guru dapat melihat tingkat perkembangan yang sudah dicapai pada saat anak bermain.

Dengan mempersiapkan alat permainan yang memadai dan lingkungan yang kaya, pertumbuhan kecerdasan anak akan cepat berkembang. Di sinilah perlunya daya imajinasi guru dalam menciptakan alat permainan atau sumber belajar dengan bahan yang ada, sehingga tidak ada kata tidak ada dana yang dijadikan alasan untuk tidak menyediakan alat permainan atau sumber belajar.³³

Yusufhadi Miarso menyatakan bahwa hal pertama yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajarnya. Karakteristik ini antara lain adalah kematangan anak dan latar belakang pengalamannya serta kondisi mental yang berhubungan dengan

³² Ibid. 2.19

³³ B.E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten: Universitas Terbuka), 2012

usia perkembangannya.³⁴

B. Alat Permainan Edukatif (APE)

Suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak PAUD adalah kegiatan bermain. walaupun kegiatan ini dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan, tetapi hampir semua kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sarana yang dapat merangsang aktifitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional, dan tradisional.³⁵ Ada pula yang disiapkan sendiri dari bahan-bahan yang disiapkan di lingkungan anak, seperti mainan dari kulit jeruk bahkan ada alat permainan yang lebih populer bagi kalangan anak tertentu dibandingkan dengan alat permainan lainnya.³⁶

Taman Kanak-kanak (TK) tentunya harus memiliki APE, baik itu sekolah yang dikelola oleh pemerintah maupun yayasan swasta. menggunakan APE, anak akan bermain dan bereksplorasi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangannya. Kegiatan main dan bereksplorasi yang menyenangkan akan membawa anak kepada pengalaman yang positif dalam segala aspek, seperti aspek pengembangan moral dan nilai-nilai agama, kemampuan berbahasa, kognitif, motorik, dan sosial emosional.³⁷

³⁴ Nunu Mahnun, *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran. Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1 (Tahun 2012) h. 29*

³⁵ Ismatul Khasanah, Dkk. *Pemanfaatan Lingkungan Dan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif (Ape) Bagi Kader Pos Paud Kelurahan Tambak Rejo Semarang. (Tahun 2016) h. 27*

³⁶ Zaman, Badru, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK. (Tangerang : Universitas Terbuka, 2013). h. 6.3*

³⁷ Dwi Prasetyawati. "Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader Paud Di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape)". *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1 (Tahun 2011). h. 63*

Proses bermain anak identik dengan penggunaan alat permainan. Alat permainan pada dasarnya adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Immawan Muhammad Arif mengatakan alat permainan edukatif ini adalah sarana yang digunakan oleh anak untuk bermain, yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak, jadi APE dapat digunakan anak untuk bermain sambil belajar, artinya APE dan bermain merupakan sarana belajar yang menyenangkan.³⁸

Mayke Sugianto mengemukakan bahwa pengertian alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan alat permainan untuk anak PAUD maka pengertian APE untuk anak PAUD adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak PAUD.

Adams berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya

³⁸ Immawan Muhammad Arif, "Alat Permainan Edukatif *Outdoor* Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar Di Tk Se-Kecamatan Wonosari Gunungkidul". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 8 Tahun ke-5* (Tahun 2016).h.857

menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan.³⁹

Menurut Suryadi, bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.⁴⁰

Sedangkan menurut Shofyatun A. Rahman alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan khususnya untuk anak prasekolah dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan semua potensi anak.⁴¹

Berdasarkan uraian diatas yang dimaksud alat permainan edukatif adalah semua alat yang dirancang khusus untuk digunakan dalam kepentingan pendidikan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Penggunaan alat permainan edukatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dapat membantu guru dalam mengembangkan seluruh kemampuan dasar anak di PAUD.⁴² Lebih jauh lagi alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak PAUD jika memenuhi cirri-ciri sebagai berikut:

1. Ditujukan untuk anak usia PAUD.
2. Berfungsi mengembangkan aspek perkembangan anak PAUD

³⁹ Baik Nilawati Astini,dkk. Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (Ape) Dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 6, Edisi 1(Tahun 2017)h.33

⁴⁰ Syamsuardi, Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone, *jurnal Publikasi*, Volume II No. (Tahun 2012).h.61

⁴¹ Shofiatun A Rahman, *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*, (Tadulako University Press, Palu, 2010). h. 17

⁴² Noviatul Munawara, *Peranan Alat Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Di Kelompok B Tk Pgri Baiya*. (Tahun 2016) h. 618

3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
4. Aman bagi anak.
5. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreatifitas.
6. Bersifat konstruksi atau ada yang dihasilkan.⁴³

Alat permainan edukatif (APE) untuk anak PAUD selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak PAUD. Alat permainan edukatif (APE) juga dirancang untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak PAUD.⁴⁴

Aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus dan motorik kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya dapat digunakan untuk melatih daya nalar anak. APE jenis ini dirancang dengan rancangan tertentu baik dari segi bentuk, ukuran dan warnanya. APE jenis ini dikembangkan secara khusus sehingga jika anak salah mengerjakan dia akan segera menyadarinya dan membetulkannya.⁴⁵

Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi

⁴³ Dian Anggraini. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini". (Skips:Lampung,2018)

⁴⁴ Dwi Prasetyawati. "Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader Paud Di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape)". *Jurnal Penelitian PAUDIA*, Volume 1 No. 1 (Tahun 2011).h.63

⁴⁵ Zaman, Badru, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK*. (Tangerang : Universitas Terbuka,2013)h.6.3-6.4

anak.⁴⁶ Alat permainan edukatif (APE) untuk anak PAUD selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak PAUD. Alat permainan edukatif (APE) juga dirancang untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak PAUD.⁴⁷

APE dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya penggunaan cat yang digunakan tidak beracun, dan tidak mudah mengelupas. Jika menggunakan sudut maka sudut mainan tidak runcing atau tumpul agar tidak membahayakan anak. APE juga didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa dan dijinjing anak. APE juga mendorong anak untuk beraktivitas yang bersifat membangun atau menghasilkan sesuatu. Berbeda dengan menonton TV atau mendengarkan Radio yang membuat anak pasif yaitu hanya melihat dan mendengarkan, dengan APE anak dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu. Misalnya bermain lego atau membangun balok-balok.

Dapertemen pendidikan dan kebudayaan melalui Subdirektorat pendidikan PAUD juga telah mengembangkan APE untuk digunakan pada lembaga-lembaga pendidikan PAUD. APE yang dikembangkan Depdikbud ini diantaranya adalah balok bangunan, papan pengenalan warna, pohon hitung, kotak kubus, puzzle, dan masih banyak lagi. Dewasa ini pengembangan PAUD mengembirakan dimana lembaga pendidikan PAUD telah mampu

⁴⁶ Baik Nilawati Astini,dkk. Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (Ape) Dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 6, Edisi 1(Tahun 2017)h.33

⁴⁷ Dwi Prasetyawati.”Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader Paud Di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape)”. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, Volume 1 No. 1 (Tahun 2011).h.63

mengembangkan APE yang lain disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing.⁴⁸

Pendidik dan orang tua cenderung kurang memahami APE yang tepat untuk anak, seringkali pendidik dan orang tua memilih APE yang dibeli dari toko, yang sesuai dengan selera mereka, tapi belum tentu sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Selain itu Alat Permainan Edukatif merupakan sarana bagi anak untuk mendapatkan dan mengembangkan kecerdasannya.⁴⁹

C. Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas

Barang bekas adalah barang yang sudah tidak terpakai atau tidak dibutuhkan lagi oleh pemiliknya, namun belum tentu barang itu tidak bisa digunakan lagi.⁵⁰ Pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas adalah pola pikir masyarakat maju dan modern, karena sebuah peradaban yang maju adalah peradaban yang memiliki kesadaran akan kesederhanaan, penghematan, keefektifan, kemudahan demi kelangsungan hidup yang berkelanjutan.⁵¹

Pemanfaatan barang bekas menjadi produk yang bernilai akan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Pemanfaatan barang bekas merupakan alternatif pilihan produk kerajinan seni sebagai

⁴⁸ B.E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten : Universitas Terbuka, 2012)h.6.5

⁴⁹ Immawan Muhammad Arif.” Alat Permainan Edukatif Outdoor Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 8* (Tahun 2016).h.858

⁵⁰ Siarni, dkk “pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa”. *Jurnal kreatif tadulako online vol. 3 no. 2* (Tahun 2015).h.96

⁵¹ <http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/presenting/2200737-pengertian-barang-bekas/>, diakses pada tanggal 23 februari 2018

bentuk kecermatan dalam menangkap peluang dan kepekaan terhadap lingkungan yang ada di sekitarnya. Banyak barang bekas bisa dimanfaatkan sebagai produk yang bernilai estetis oleh tangan seseorang yang kreatif.⁵² Dengan mempersiapkan alat permainan yang memadai dan lingkungan belajar yang kaya, pertumbuhan kecerdasan anak akan cepat berkembang. Disinilah perlunya daya imajinasi guru dan calon guru dalam menciptakan alat permainan atau sumber belajar dengan bahan yang ada sehingga tidak ada kata “tidak ada dana“ yang dijadikan alasan untuk tidak menyediakan alat permainan atau sumber belajar.⁵³

Guru-guru perlu menyadari sepenuhnya bahwa lingkungan yang sangat efektif sebagai sumber dan median bermain atau belajar. Kita dapat menggunakan alat peraga dan alat bantu belajar yang berasal dari lingkungan dan memanfaatkan barang-barang bekas sebagai sarana bermain bagi anak secara kreatif. Guru-guru dan calon guru harus mampu mengeluarkan seluruh daya cipta mereka. Sesuai dengan proses kreatifitas, guru ataupun calon guru membutuhkan pelatihan untuk menerima dan mengola berbagai masukan tentang berbagai kreatifitas. Setelah guru meneruma beberapa masukan dan pengetahuan yang cukup maka guru ataupun calon guru mampu menciptakan hasil karya yang original, baik berupa alat peraga, alat permainan maupun alat sumber belajar sendiri. Pembekalan semata tidak akan memberikan hasil yang opimal apabila guru ataupun calon guru kurang memiliki kepekaan terhadap

⁵² Ketut Sudita. “Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini Dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan”. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Jilid 47, Nomor 2-3, (Tahun 2014).h.157

⁵³ B.E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten: Universitas Terbuka, 2012), h. 8.9

lingkungan.

Dalam hal ini usaha guru atau calon guru adalah faktor utama dalam keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran di PAUD. Gurulah yang merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan, mengevaluasi, kegiatan maupun pengatur waktu. Disamping itu guru juga mengatur penempatan semua peralatan dan perabotan yang akan digunakan. Alat permainan dan peralatan maupun kegiatan yang dipersiapkan oleh guru harus memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Usaha yang keras dan tepat dari seorang guru akan memberikan hasil yang terbaik kepada anak sehingga akan menentukan kualitas dalam kegiatan bermain di PAUD.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan menciptakan permainan dengan bahan sisah sebagai media bermain di PAUD adalah sebagai berikut:

1. Memperkaya atau menambah alat bermain atau sumber belajar di PAUD.
2. Memotivasi guru dan calon guru agar lebih peka dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media bermain.
3. Meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan media bermain dengan menggunakan bahan sisa.

Kegiatan belajar telah dikatakan bahwa media bermain di PAUD dapat diupayakan pemenuhan kebutuhannya dengan menggunakan bahan-bahan sisah dan bahan-bahan alam, yang tentunya semua ini tergantung dari kreatifitas dan kemauan dari calon guru dan guru itu sendiri dalam membuat media yang akan digunakan pada saat proses belajar mengajar.

Karena media bermain sangat berpengaruh terhadap kesenangan anak,

maka bentuk dan penampilannyapun harus menarik pula. Maka, dalam pembuatan perlu dituntut suatu kesabaran, rasa estetika dan keterampilan dari pembuatnya.⁵⁴ Hal ini adalah kunci pokok untuk berhasil. Kesenian dari barang bekas digolongkan dalam alternatif mencari penghasilan tambahan dengan membuka usaha sendiri. Akan tetapi, diperlukan pengorbanan waktu, tenaga dan biaya apabila ternyata sistem yang dibangun gagal. Beberapa aneka ragam bahan sisa yang dapat kita manfaatkan sebagai media bermain atau sumber belajar yang berada di lingkungan sekitar kita di antaranya adalah sebagai berikut: Kertas bekas (majalah, Koran, kantong beras dan lain), Kardus atau karton, Kain atau bahan kaos, Seperti salah satunya Kaos kaki, Plastik dan kaleng, *Styrofoam* dan busa, tutup botol dan karet, tali.⁵⁵

Pemanfaatan barang bekas dan peralatan sederhana sebagai media bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan. Sebelum media modern hadir, para guru telah menggunakan berbagai media dan alat peraga buatannya sendiri untuk menjelaskan materi pelajarannya. Para guru terdahulu mungkin lebih banyak memiliki kreativitas karena dipaksa oleh keadaan yang masih serba terbatas. Mereka harus bekerja keras agar siswanya bisa belajar dan menyerap materi pelajaran semaksimal mungkin. Dengan datangnya media berteknologi modern menyebabkan berbagai masalah yang selama ini tidak dapat dipecahkan telah mampu dipecahkan dan memungkinkan mata ajaran apapun diajarkan dan dijelaskan dengan sebaik-baiknya.⁵⁶

⁵⁴ Ibid, 8.20

⁵⁵ B.E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten : Universitas Terbuka, 2012).h.8.10-8.11

⁵⁶ Siarni, Marungkil Pasaribu, dan Amran Rede, “Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai

Montulalu mengatakan di dalam kegiatan belajar telah ditekankan bahwa media bermain di taman kanak-kanak dapat diupayakan pemenuhan kebutuhannya dengan menggunakan bahan-bahan sisi dan juga bahan-bahan alam, yang tentunya semua ini tergantung dari kreatifitas dan kemauan dari guru itu sendiri dalam membuat media yang akan digunakan pada saat proses belajar mengajar.

Karena media bermain sangat berpengaruh terhadap kesenangan anak maka bentuk dan penampilannya pun harus menarik pula. Maka dalam pembuatan perlu dituntut suatu kesabaran, rasa estetika dan ketrampilan dari si pembuatnya. Walaupun kita sudah mengikuti petunjuk cara pembuatan alat permainan tersebut, tetapi tetap saja kita tidak dapat membuat alat permainan tersebut serapi alat permainan yang dibuat oleh pabrik. Namun, kita jangan berkecil hati, bila hasil karya kita tidak terlalu indah asalkan aman bagi anak.⁵⁷

Hal ini usaha guru adalah faktor utama dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran di taman kanak-kanak. Guru lah yang merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan maupun pengaturan waktu. Disamping itu guru juga mengatur penempatan semua peralatan dan perabotan yang akan digunakan. Alat permainan dan peralatan harus memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Usaha yang keras dan tepat dari seorang guru akan memberikan hasil yang terbaik kepada anak sehingga

Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara". *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 3 No. 2 (Tahun) h.94-95

⁵⁷ E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten: Universitas Terbuka, 2012), h.8.20

akan menentukan kualitas dalam kegiatan bermain di taman kanak-kanak.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan menciptakan permainan dengan barang bekas sebagai media permainan di taman kanak-kanak adalah sebagai berikut:

1. Memperkaya atau menambah alat bermain atau sumber belajar di taman kanak-kanak.
2. Memotifasi calon guru dan guru untuk lebih peka dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan suatu media bermain.

D. Media-Media Yang Dapat Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Verbal Anak

1. Media Berbasis Audio Visual

Media audio visual adalah sebuah media yang menggabungkan antara pendengaran dan penglihatan. Media ini biasanya lebih menarik dibandingkan dengan media yang lain. Sebab peserta didik dapat melibatkan dua indera langsung yaitu pendengaran dan penglihatan. Yang tergolong media ini antara lain video, film, bercerita menggunakan media dan benda-benda lain yang dapat didengar dan dilihat.⁵⁸

2. Media Berbasis Visual

Media visual adalah media yang digunakan dengan cara melihat. Biasanya media ini berupa gambar-gambar, lukisan, buku, *puzzle*, Boneka dan benda-benda lain yang dapat diamati oleh peserta didik. Dalam pendidikan anak usia dini, media visual paling banyak jumlahnya

⁵⁸ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 200

dibandingkan media yang lain.

Maka dari itu peneliti mengambil media Boneka *Hand Puppet* dari bahan bekas layak pakai salah satu media untuk menstimulasi peningkatan kecerdasan linguistik verbal pada Anak Usia Dini.

E. *Hand Puppet*

1. Pengertian Media *Hand Puppet*

Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga memiliki manfaat yaitu dapat memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan interaksi peserta didik, meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga, memungkinkan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, mengkonkretkan materi yang abstrak dan meningkatkan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran.⁵⁹

Menurut Heinich, dkk dalam buku Azhar Arsyad, mengemukakan istilah *medium* sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah contoh dari beberapa media. Untuk mendapatkan hasil pendidikan yang baik, media memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar.⁶⁰ Oleh karena itu, TK tanpa sarana yang memadai tidak dapat berfungsi sebagai sebuah lembaga

⁵⁹ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran (Teori dan Aplikasi)*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hlm 319.

⁶⁰ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997), hlm 3-4.

pendidikan yang baik, karena kegiatan belajar mengajar di PAUD dilakukan melalui prinsip bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai mengatakan bahwa pengertian boneka ialah suatu tiruan yang bisa berbentuk manusia maupun bentuk binatang. Dalam penggunaannya boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka. Fungsi boneka adalah selain sebagai media pembelajaran, boneka juga sebagai perantara alat komunikasi, menangkap daya pikir anak, mengembangkan daya visualnya serta anak dapat berimajinasi.⁶¹

Menurut Gunarti, boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka.⁶² Jadi, media boneka tangan adalah media yang dijadikan sebagai alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan cara memainkannya adalah dengan memasukkan boneka tersebut ke tangan sehingga boneka itu bisa bergerak.

Sedangkan menurut Nurbiana Dhieni, dkk boneka tangan atau *hand puppet* banyak digunakan dalam bentuk sandiwara boneka yang dapat digunakan untuk mengisahkan sebuah kisah atau cerita dalam

⁶¹ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media, ...* hlm 5.

⁶² Gunarti, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar AUD*, (Jakarta: UT, 2010), hlm 26.

kehidupan dan membuat anak untuk berimajinatif.⁶³ Anak-anak menggunakan boneka tangan atau *hand puppet* untuk mengungkapkan apa yang ada dipikiran mereka dan boneka tangan juga dapat mendorong anak untuk lebih menggunakan bahasanya.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Takdiroatun Musfiroh mengemukakan bahwa boneka dapat menjadi salah satu alat peraga atau alat bantu dalam proses pembelajaran yang dianggap mendekati naturalitas berbicara dan salah satu boneka yang dapat membantu kemampuan bicara anak adalah boneka tangan atau *hand puppet*.⁶⁴ Dikatakan *hand puppet* (boneka tangan) karena boneka ini hanya terdiri dari kepala dan dua tangan saja, sedangkan bagian badan dan kakinya hanya merupakan baju yang akan menutup lengan orang yang memainkannya, selain itu juga dimainkan dengan memakai tangan tanpa menggunakan alat bantu yang lain.⁶⁵

Cara memainkan media tersebut adalah jari jempol untuk memainkan mulut bawah dan untuk jari telunjuk, tengah, manis , dan kelingking itu untuk memainkan mulut yg atas. Jadi, dari beberapa pengertian media *hand puppet* diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa, media *hand puppet* (boneka tangan) adalah sebuah media atau alat bantu yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang bisa berbentuk tiruan dari bentuk manusia, bentuk binatang maupun bentuk

⁶³ Nurbiana Dhieni, dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: UT, 2005), hlm 9, 38.

⁶⁴ Takdiroatun Musfiroh, *Bercerita untuk AUD*, (Jakarta: UT, 2005), hlm 128.

⁶⁵ Elizabet G.Hain Stock, *Metode Pengajaran Montessori untuk Anak Pra Sekolah*, (Jakarta: Pustaka Dela Pratara, 1999), hlm 22.

hewan dengan bermacam-macam karakter, ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ketangan yang bertujuan untuk menarik perhatian serta memotivasi peserta didik untuk belajar Boneka tangan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak karena media ini sangat efektif untuk membantu anak belajar berbahasa.

Menurut Salsabila dalam buku Lilis Madyawati, belajar dengan melihat (visual) dan mendengarkan (audio) memakai boneka tangan akan sangat membantu perkembangan anak. Orang tua dapat membuat media ini sendiri dari bahan-bahan yang mudah didapat dan harga yang murah. Media pembelajaran dengan menggunakan *hand puppet* diharapkan anak-anak akan lebih tertarik untuk coba bermain dengan tidak melupakan aspek perkembangan bahasanya terutama kemampuan anak dalam berbicara. Media *hand puppet* juga merupakan media pembelajaran dengan adanya bantuan cerita sesuai karakteristik anak usia dini yang masih berada pada tahap pengenalan.⁶⁶

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang berbentuk *hand puppet* sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran.

2. Tujuan Pengembangan Media *Hand Puppet* Dalam Pembelajaran

Sanaky dalam buku Putri Kumala Dewi dan Nia Budiana, menyatakan bahwa secara umum tujuan pengembangan media dalam pembelajaran adalah dapat mengantarkan materi pembelajaran dari

⁶⁶ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm 186.

pengajar kepada pembelajar dengan cara yang mudah dan efisien serta meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.⁶⁷ Adanya media pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada anak serta dapat meningkatkan keaktifan anak dalam pembelajaran.

Ada beberapa tujuan dikembangkannya media *hand puppet* dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Dapat meningkatkan keterampilan menyimak anak.
- b. Meningkatkan minat dan daya tarik anak agar antusias dalam menjalani proses pembelajaran.
- c. Mengembangkan imajinasi anak.
- d. Anak lebih terlibat secara langsung dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran.
- e. Meningkatkan perkembangan kemampuan bicara atau bahasa anak.
- f. Membuat suasana pembelajaran akan lebih menyenangkan.⁶⁸

3. Manfaat Pengembangan Media *Hand Puppet*

Media *hand puppet* mempunyai manfaat sebagai sebuah alat pembelajaran untuk membantu guru dalam mengembangkan kemampuan memberikan materi pembelajaran agar menjadi lebih menarik, tidak monoton dan anak tidak hanya berhayal dan membayangkan saja tetapi anak juga dapat melihat kenyataannya secara langsung walaupun hanya melalui gambar ataupun video yang disajikan. Manfaat media selain

⁶⁷ Putri Kumala Dewi, Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa (Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran)*, (Malang: UB Press, 2018), hlm 5.

⁶⁸ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *SMedia Pengajaran*,...hlm 67-69.

sebagai alat bantu juga bermanfaat sebagai penyalur pesan. Kehadiran media pembelajaran sebagai media antara guru sebagai pengirim informasi dan penerima informasi harus komunikatif serta pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik anak akan berpengaruh terhadap keberhasilan pengajardalam pembelajaran.⁶⁹

Beberapa manfaat media *hand puppet* dalam pembelajaran untuk anak, yaitu:

a. Melatih komunikasi anak.

Saat bermain *hand puppet* anak dapat menyalurkan ide-ide dan pemikirannya secara bebas sehingga dapat melatih keterampilan anak dalam menggunakan bahasa untuk berkomunikasi.

b. Membantu anak untuk bersosialisasi.

Media *hand puppet* yang dimainkan secara bersama-sama, mereka akan saling berdiskusi membahas sebuah peran yang dimainkannya sehingga akan mengasah kemampuan sosial anak. Melalui media ini, anak belajar mengutarakan gagasan kepada orang lain, berinteraksi dan berbincang-bincang dengan temannya.

c. Mengasah daya imajinasi anak.

Melalui media *hand puppet* dapat membantu anak memiliki daya imajinasi yang kuat untuk berpikir yang bermanfaat untuk kecerdasannya.

d. Menumbuhkan kecerdasan bahasa anak.

⁶⁹ Nizwardi Jalinus, Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm 4.

Saat anak sedang memainkan sebuah cerita atau drama dengan bonekanya, maka anak-anak secara langsung akan belajar untuk berimajinasi dan berbicara. Salah satu permainan yang bisa dimainkan anak dalam media *hand puppet* yaitu bermain sebuah peran dengan bonekanya, karena bermain peran adalah salah satu langkah yang paling tepat untuk dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak.

e. Melatih konsentrasi anak.

Saat anak mendengar cerita dari guru melalui media *hand puppet*, anak duduk diam dan menghabiskan waktu yang lebih untuk mendengarkan cerita yang disampaikan tersebut, maka mereka akan mudah menangkap pesan yang akan disampaikan oleh guru.⁷⁰

4. Kelebihan dan Kekurangan Media *Hand Puppet*

Jika dilihat dari sudut pandang efisiensi dan efektivitasnya, kelebihan dari media *hand puppet* yaitu:

- a. Tidak memerlukan banyak waktu dan tempat.
- b. Boneka dibuat sesuai dengan tokoh cerita.
- c. Tidak menuntut keterampilan rumit bagi yang memainkannya.
- d. Dapat mengembangkan imajinasi anak dan mempertinggi keaktifan anak serta dapat menambah suasana gembira dalam pembelajaran.
- e. Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman peserta didik terhadap pesan yang disampaikan.
- f. Pembuatannya mudah dan harganya murah, dapat dilengkapi dengan

⁷⁰ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*,... hlm 73.

berbagai variasi warna sehingga lebih menarik perhatian anak.

- g. Bentuknya sederhana tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya.⁷¹

Sedangkan kekurangan media *hand puppet*, yaitu:

- a. Guru hendaknya harus menghafal cerita yang akan diperdengarkan pada anak.
- b. Keberagaman dari peserta didik merupakan kendala lain karena guru harus memahami mereka secara individual (satu-persatu).
- c. Guru harus meluangkan banyak waktu untuk mempersiapkan media *hand puppet* tersebut seperti berbagai kreasi dari gerakannya, mimik, suara dan kegiatan yang akan dilakukan di kelas dengan menggunakan media *hand puppet*.
- d. Guru harus dapat membedakan antara suara boneka satu dengan boneka lainnya.
- e. Menuntut guru harus lebih kreatif, baik dari segi cerita, suara maupun mimik pada cerita tersebut.⁷²

Media atau alat peraga yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya juga memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a. Alat peraga dan media yang digunakan sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan sarana tersebut.
- b. Dapat mendorong kreativitas anak dan memberi kesempatan pada

⁷¹ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustaka, 2012), hlm 54.

⁷² Musfiqon, *Pengembangan* ,...hlm 54.

anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi (menemukan sendiri).

- c. Media harus memenuhi unsur kebenaran, ukuran ketelitian dan kejelasan, misalnya guru memilih menggunakan gambar tumbuh-tumbuhan untuk menjelaskan tentang tumbuhan itu bermacam-macam.
- d. Alat peraga atau media harus aman dan tidak membahayakan bagi anak.
- e. Dapat digunakan secara individual, kelompok atau klasikal.
- f. Alat peraga atau media hendaknya menarik, memenuhi unsur keindahan dalam bentuk maupun warna, rapi dalam pembuatannya, menyenangkan dan tidak membosankan.
- g. Alat peraga atau media harus mudah digunakan oleh guru maupun anak.⁷³

5. Langkah-Langkah Pembelajaran Dengan Media *Hand Puppet*

Pembelajaran dengan menggunakan media *hand puppet* menjadi salah satu media yang efektif dalam mendidik anak, karena secara alami boneka tangan itu dapat menarik perhatian anak mulai dari yang berbentuk binatang, buah-buahan, sayuran, orang dan lain sebagainya. Bahkan bermain *hand puppet* dapat mengisi aktivitas anak untuk bersenang-senang. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media *hand puppet*, yaitu :

- a. Buatlah naskah cerita yang akan diceritakan secara terperinci untuk peserta didik.

⁷³ Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2005), hlm 16-17.

- b. Pembelajaran dengan menggunakan media *hand puppet* mementingkan gerak, khususnya gerakan tangan, kata dan suara yang sesuai dengan tokoh dalam cerita.
- c. Isi cerita hendaknya sesuai dengan umur dan kemampuan serta daya imajinasi anak-anak dan sebaiknya menggunakan cerita yang tidak terlalu panjang.
- d. Gunakan boneka yang menarik dan sesuai dengan dunia anak serta mudah dimainkan oleh guru maupun anak-anak.
- e. Boneka yang digunakan bisa lebih dari satu dengan bentuk yang berlainan agar peserta didik tidak kesulitan mengingat tokoh dalam cerita.
- f. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memainkannya.

Selesai pembelajaran dengan menggunakan media *hand puppet* hendaknya diadakan kegiatan lanjutan seperti tanya jawab, diskusi, menceritakan kembali tentang isi cerita yang telah ditampilkan.⁷⁴

F. Kecerdasan Linguistik Verbal

1. Pengertian Kecerdasan Linguistik Verbal

Kecerdasan Linguistik Verbal adalah kemampuan untuk berpikir dalam bentuk kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan serta menghargai makna yang kompleks. Para pengarang, penyair, jurnalis, pembicara, dan penyiar berita memiliki kecerdasan linguistik yang tinggi.⁷⁵

⁷⁴ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*,...hlm 75.

⁷⁵ Aprianti Yofita Rahayu, *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*,

Biasanya, kecerdasan ini dimiliki oleh para orator, negosiator, pengacara, negarawan, dan lain sebagainya. Orang yang mempunyai kecerdasan linguistik tinggi mampu memengaruhi orang lain hanya dengan gaya bahasa dan retorika saja. Gaya bahasa, tutur kata, gerak verbal, mimik yang pas ketika bicara, semua mengandung daya pikat yang luar biasa. Bahkan kecerdasan ini mampu meyakinkan siapapun sehingga segala hal yang diucapkannya laksana “sabda” yang penuh makna. Tidak heran jika orang berkecerdasan linguistik tinggi, ketika ia berorasi di depan umum atau forum, kata-katanya mampu menyihir seluruh pendengarnya.⁷⁶

Sedangkan berdasarkan pengertian lain, kecerdasan linguistik merupakan bentuk kecerdasan yang berhubungan dengan kepekaan pada bunyi, struktur, makna, fungsi kata dan bahasa. Kecerdasan ini sangat berhubungan dengan kemampuan membaca, menulis, berdiskusi, berargumentasi, dan berdebat. Pendapat lain menambahkan kecerdasan linguistik memiliki empat keterampilan utama yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara.⁷⁷

Berdasarkan ciri-ciri kecerdasan linguistik tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan linguistik adalah anak yang mampu mengekspresikan apa yang dipikirkannya baik secara lisan maupun tertulis seperti mengajukan pertanyaan, menjawab

(Jakarta: PT Indeks, 2013), hal.3

⁷⁶ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal 126

⁷⁷ Fadlillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal 142.

pertanyaan, bercerita, dan menyampaikan ide/gagasan.

Gardner mengungkapkan bahwa bahasa adalah contoh kecerdasan manusia yang utama yang sangat diperlukan bagi manusia. Dia menegaskan arti penting aspek retorik bahasa atau kemampuan untuk meyakinkan orang lain dari serangkaian tindakan, potensi dalam mengingat bahasa, atau kemampuan untuk menggunakan bahasa dalam mengingat daftar atau proses.⁷⁸

Sering kali kita menemukan anak-anak di taman kanak-kanak berbicara. Mereka sering berbicara tentang apa yang terjadi baik pada dirinya sendiri maupun orang lain. Mereka sering berbicara untuk mengeluarkan apa yang ada di dalam pikiran mereka. Sikap ini mendorong meningkatkan penggunaan bahasa dan dialog dengan yang lain. Salah satu jalan bagi mereka untuk menggunakan bahasa adalah ekspresi perasaan. Sebagian anak mengalami kesulitan mengungkapkan perasaan dengan kata-kata dan menunjukkannya dengan perbuatan.

Terkadang mereka lebih mudah mengekspresikan perasaan boneka mereka sendiri daripada perasaan mereka sendiri. Yusuf menyatakan bahwa bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini, tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat bilangan, lukisan dan mimik muka.

⁷⁸ Linda Campbell, *Multipple Intelligences Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*, (Depok: Inisiasi Press, 2002), hal. 10

Smilansky dalam beaty menemukan tiga fungsi utama bahasa pada anak yaitu:

- a. Meniru ucapan orang dewasa
- b. Membayangkan situasi (terutama dialog)
- c. Mengatur permainan

Tiga fungsi kegiatan berbahasa ini dapat dilakukan di taman kanak-kanak melalui kegiatan mendongeng, menceritakan kembali kisah yang telah didengarkan, berbagi pengalaman, sosiodrama, ataupun mengarang cerita dan puisi. Dengan kegiatan tersebut diharapkan kreativitas dan kemampuan bahasa anak dapat dikembangkan lebih optimal.⁷⁹

Kecerdasan linguistik verbal anak usia dini dapat diketahui melalui kegiatan:

- a. Mengobservasi kemauan dan kemampuan berbicara. Anak yang cerdas dalam verbal linguistik banyak bicara, suka bercerita, pandai melucu dengan kata-kata. Anda dapat mengamati bagaimana mereka berbicara, bernegosiasi, mengekspresikan perasaan melalui kata-kata, dan mempengaruhi orang lain.
- b. Mengamati kemampuan anak-anak melucu dengan kata-kata dan menangkap kelucuan.
- c. Mengamati kegiatan di kelas dan mengamati bagaimana anak-anak bermain dengan huruf-huruf seperti mencocok huruf, menukarkan huruf,

⁷⁹ H.E. Mulyasa, *Manajemen Paud*, (Bandung: PT Remaja Rosdakakarya, 2012), hal 116-117

menebak kata-kata, dan kegiatan bermain lain yang melibatkan bahasa, baik lisan maupun tulisan.

- d. Mengamati kesenangan mereka terhadap buku serta kemampuan mereka membaca dan menulis.

Cara belajar terbaik bagi anak-anak yang cerdas dalam verbal linguistik adalah dengan mengucapkan, mendengarkan, dan melihat tulisan.

2. Ciri-ciri Kecerdasan Linguistik Verbal

Ciri-ciri orang yang memiliki kecerdasan linguistik verbal adalah:

- a. Suka dengan permainan bahasa, misalnya suka mengisi TTS, *scrabble*, dan sebagainya.
- b. Menyukai diskusi bahkan debat.
- c. Pandai dan cepat menguasai bahasa asing baru, punya selera humor yang baik.
- d. Mampu mengerti dengan cepat apa yang didengar atau dibacanya.
- e. Percakapan sering disisipi kata-kata “dengan kata lain”, bukan menggunakan “maksud saya” dan sebagainya.

Karir atau pekerjaan yang cocok untuk orang-orang yang memiliki kecerdasan bahasa ini antara lain, penulis, wartawan, pengacara, juru bicara suatu organisasi, guru bahasa, penerjemah (*translator*), *copywriter*, editor majalah atau surat kabar, presenter TV atau radio, dan sebagainya.⁸⁰

3. Komponen Kecerdasan Linguistik Verbal

⁸⁰ Sutanto Windura, *88 Cemilan Otak Sehat*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2012), hal 107

Komponen inti kecerdasan linguistik verbal meliputi kemampuan memanipulasi (mengutak-atik dan menguasai) tata bahasa, sistem bunyi bahasa (fonologi), sistem makna bahasa (semantik), penggunaan bahasa dan aturan pemakaiannya (pragmatik).⁸¹

Kecerdasan linguistik verbal mencakup juga kemampuan keterampilan bahasa, meliputi kemampuan menyimak (mendengarkan secara cermat dan kritis), informasi lisan, kemampuan membaca secara efektif, kemampuan berbicara, dan kemampuan menulis, individu yang cepat menangkap informasi lisan dan tertulis dapat dikatakan cerdas linguistik walaupun mungkin tidak begitu pandai berbicara atau menulis.

Kecerdasan linguistik verbal sangat dihargai dalam dunia modern sekarang karena orang cenderung untuk menilai orang lain dari cara mereka berbicara dan menulis. Meskipun demikian, kecerdasan linguistik verbal sejati terdiri dari penguasaan berbagai komponen bahasa seperti *sintaksis, semantik, fonemik, dan pragmatik*.

4. Indikator Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia Dini

Kecerdasan linguistik pesat pada awal masa kanak-kanak dan tetap bertahan hingga usia lanjut. Berbagai kegiatan budaya seperti mendongeng sebelum tidur, pembacaan cerita dan permainan bahasa dapat mendorong perkembangan kecerdasan ini. Pada anak-anak, kecerdasan linguistik muncul dari berbagai bentuk dan aktivitas berikut:

- a. Anak senang berkomunikasi dengan orang lain, baik dengan teman

⁸¹ Ayu Rahma Ramilda, *Pengembangan Dongeng Jenis Fabel Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia Dini*, (Sripsi:IAIN Bengkulu, 2020).

sebayanya maupun orang dewasa usia 2-6 tahun.

- b. Anak senang bercerita panjang lebar tentang pengalaman sehari-hari, apa yang dilihat dan diketahui (usia 3-6 tahun).
- c. Anak mudah mengingat nama teman dan keluarga (usia 2-6 tahun, tempat atau hal-hal sepele yang pernah didengar atau diketahui, termasuk jingle iklan (usia 3-6 tahun).
- d. Anak suka membawa-bawa buku dan pura-pura membaca (2-4 tahun dan KB), suka buku dan cepat mengeja melebihi anak-anak seusianya (usia 4-6 tahun).
- e. Anak-anak mudah mengucapkan kata-kata, menyukai permainan kata, suka melucu (usia 3-6 tahun).
- f. Anak suka dan memperhatikan cerita atau pembacaan cerita dari pendidik (usia 2-6 tahun) dan dapat menceritakan kembali dengan baik (usia 4-6 tahun).
- g. Anak suka membaca tulisan pada label makanan-makanan elektronik, papan nama, tokoh, rumah makan, judul buku dan sejenisnya.
- h. Anak menikmati permainan linguistik, seperti tebak-tebakan, acak huruf, dan mengisi kata pada potongan cerita.⁸²

Jadi menurut indikator dan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kriteria-kriteria yang mengembangkan kecerdasan linguistik verbal anak adalah

- a. Anak dapat menyimak dengan baik.

⁸² Takdiroatun Musfiroh, *Modul Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2009) hal. 2.3- 2.8

- b. Anak dapat berkomunikasi dengan teman-temannya.
- c. Anak mudah mengingat nama-nama orang yang ada di sekitarnya.
- d. Anak mudah mengucapkan kata-kata.
- e. Anak mudah menyimak cerita.
- f. Anak dapat menjelaskan secara sederhana apa yang ditanyakan oleh guru.
- g. Anak berani berbicara.
- h. Anak berani menyampaikan pendapat.
- i. Anak bercerita tentang sesuatu yang berhubungan dengan materi.
- j. Anak mengeja tulisan.⁸³

Adapun tabel tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak berdasarkan pengelompokan usia pada lingkup perkembangan bahasa yang termuat dalam PERMENDIKBUD no. 137 tahun 2014 khusus lingkup mengungkapkan bahasa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2.1
Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun
Memahami Bahasa	1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan. 2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks. 3. Memahami aturan dalam suatu permainan. 4. Senang dan menghargai bacaan.
	1. Menjawab pertanyaan yang lebih

⁸³ Ayu Rahma Ramilda, *Pengembangan Dongeng Jenis Fabel Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Kecerdasan Lingustik Verbal Anak Usia Dini*, (Sripsi:IAIN Bengkulu, 2020).

Mengungkapkan Bahasa	kompleks. 2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama. 3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol- simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung. 4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat- predikat- keterangan). 5. Memiliki lebih banyak kata- kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. 6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan. 7. Menunjukkan pemahaman konsep- konsep dalam buku cerita
Keaksaraan	1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal. 2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya. 3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama. 4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf. 5. Membaca nama sendiri. 6. Menuliskan nama sendiri. 7. Memahami arti kata dalam cerita

Sumber. PERMENDIKBUD no. 137 tahun 2014

Menurut PERMENDIKBUD No. 137 tahun 2014, kecerdasan linguistik verbal anak bisa meningkat apabila dalam lingkup perkembangan memahami bahasa, anak dapat mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami

aturan dalam suatu permainan, senang dan menghargai bacaan, kemudian dalam lingkup mengungkapkan bahasa anak dapat menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung. Dan dalam lingkup keaksaraan anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.

Colin Rose & Malcolm J. Nicholl menguraikan beberapa indikator yang menjadi kecenderungan dalam kecerdasan linguistik, yaitu 1) Gemar bermain kata, 2) Membaca segala jenis bacaan buk, 3) Memiliki perbendaharaan kata sedemikian sehingga orang lain kadang-kadang perlu meminta kejelasan kata yang tidak dimengerti, 4) Mempertahankan pendapat dalam argumen atau perdebatan verbal, 5) Suka berfikir keras, memperbincangkan masalah, menguraikan solusi, mengajukan pertanyaan, 6) Mudah menyerap informasi dengan mendengar.⁸⁴ 7) Senang dan baik dalam mengarang cerita, 8) Senang dan efektif berkomunikasi, baik lisan maupun tertulis, 9) Mereka dapat menyampaikan fikiran dan perasaan mereka kepada orang lain secara tepat, 10) Senang dan efektif belajar bahasa asing; 11) Mudah mengingat kutipan, ucapan ahli, pakar, ayat, 12) Pandai membuat lelucon, 13) Tepat dalam tata bahasa, 14) Menulis secara jelas.⁸⁵ Menurut Lwin, kecerdasan linguistik sangat dihargai dalam dunia modern sekarang karena orang

⁸⁴ Sriwati Bukit dan Istarani, *Kecerdasan dan Gaya Belajar*, h. 71

⁸⁵ Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, h. 2.3

cenderung untuk menilai orang lain dari cara mereka berbicara dan menulis. Meskipun demikian, kecerdasan linguistik sejati terdiri dari penguasaan berbagai komponen bahasa seperti sintaksis, semantik, fonemik, dan pragmatik.⁸⁶

Menurut Dolaghan, kecerdasan linguistik memiliki beberapa indikator atau ciri khusus yang ditunjukkan dalam kepekaan bunyi, struktur, makna, fungsi kata, dan bahasa. Individu yang memiliki kecerdasan ini cenderung menunjukkan hal-hal berikut: 1) Senang berkomunikasi dengan orang lain baik dengan teman sebaya dan orang dewasa lainnya, 2) Senang bercerita panjang lebar tentang pengalaman sehari-hari, apa yang dilihat dan diketahuinya, 3) Mudah mengingat nama teman dan keluarga, tempat, atau hal kecil lainnya yang pernah didengar atau diketahui, termasuk iklan, 4) Pada anak-anak suka membawa buku dan pura-pura membaca, menyukai buku, dan lebih cepat mengenal huruf dibanding anak seusianya, 5) Mudah mengucapkan kata-kata, menyukai permainan kata, dan suka melucu, 6) Suka akan cerita dan pembaca cerita. Pada usia 4-6 tahun dapat menceritakan kembali sebuah cerita dengan baik, 7) Memiliki jumlah kosakata yang lebih banyak (ketika dia berbicara) dibanding anak-anak seusianya, 8) Suka meniru tulisan disekitarnya, 9) Menulis kalimat dengan dua kata, 10) suka mencoba membaca tulisan pada label makanan, elektronik, papan nama, toko, rumah, dan lain-lain, 11) Menyukai permainan linguistik, misalnya

⁸⁶ Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, h. 2.4

tebak kata.⁸⁷

Menurut Suryadi, secara sederhana, anak yang mempunyai kecerdasan linguistik tinggi mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: 1) Lahir -1 tahun: a) Merespon jika namanya dipanggil, b) berceloteh atau mengucapkan sepatah atau dua patah kata. 2) 1-2 tahun: a) Mengenal suara orang-orang terdekatnya, b) mampu menyebutkan nama benda, c) mengerti perintah sederhana. 3) 2-3 tahun : a) Mampu mengenal suara benda, binatang, atau orang lain, b) mampu menyatakan dalam kalimat pendek, c) mampu mengajukan pertanyaan sederhana, d) tertarik gambar warna pada buku. 4) 3-4 tahun : a) Mampu mengenali dan hampir bisa menirukan berbagai suara, b) tertarik untuk dibacakan buku cerita, c) mampu mengenali nama benda dan fungsinya. 5) 4-5 tahun : a) Mampu mengenal masing-masing bunyi huruf, b) senang belajar membaca, c) mampu di ajak berdialog sederhana. 5) 5-6 tahun : a) Mampu berbicara dengan lancar, b) mampu bertanya lebih banyak dan menjawab lebih kompleks, c) mampu mengenal bilangan dan berhitung.⁸⁸

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada kecerdasan linguistik terdapat beberapa indikator yang diuraikan berdasarkan usia anak. Seiring dengan bertambahnya usia anak secara alamiah maupun melalui stimulasi dari lingkungan peningkatan kecerdasan linguistik akan semakin meningkat. Indikator kecerdasan linguistik anak usia 4-6 tahun dapat dikategorikan dalam lima aspek,

⁸⁷ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, h. 133-134

⁸⁸ Suryadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 153-154

yaitu pengembangan kosa kata, kemampuan berbicara, kemampuan menyimak informasi lisan, kemampuan membangun keaksaraan secara lisan, memanipulasi tata bahasa.

5. Cara Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Untuk Anak Usia Dini

Kecerdasan linguistik pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai cara, meliputi menyimak cerita, pembacaan buku, bercakap-cakap, proyek, bermain peran, curah gagasan (brainstorming), latihan, kuis, teka-teki, bercerita, bernyanyi, ulang-ucap, simak-kerjakan. Cara-cara mengembangkan kecerdasan linguistik anak usia dini tersebut bertujuan agar dapat membantu setiap proses yang dilalui dalam mengembangkan kemampuan berbicaranya.

Pengembangan kemampuan berbicara merupakan kegiatan yang harus dilakukan oleh setiap pendidik. Kemampuan berbicara memungkinkan anak pandai berkisah, berdiskusi, berdebat, dan berpidato kelak dikemudian hari. Pengembangan kemampuan berbicara dilakukan dengan cara bercakap-cakap, bermain peran, permainan susun kata, dan cerita bersambung-sambung. Pengembangan kosa kata; pada saat anak usia 2-3 tahun mungkin masih memiliki 500 hingga 1000 kata-kata, dan meningkat hingga 3000 kata pada usia 3-4 tahun, dan berkembang hingga 5000-7000 kata pada usia 4-6 tahun. Kecepatan perkembangan kosa kata ini dipengaruhi oleh paparan lingkungan dan interaksi anak dengan lingkungannya. Pengembangan kosa kata dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu bercerita, menyanyi, permainan kata mirip.

Pengasahan kepekaan pragmatik; mengasah kepekaan pragmatik penting untuk mengasah kemampuan berkomunikasi secara efektif dan sopan pada anak. Kegiatan dilakukan dengan praktik berbicara secara nyata, dengan pembiasaan bermain peran.⁸⁹

G. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan

Dari hasil penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang berhubungan dengan pengembangan media *APE hand puppet* dari bahan bekas layak pakai untuk Menstimulir Peningkatan kecerdasan linguistik verbal anak usia dini yaitu penelitian yang dilakukan oleh :

1. Pada Penelitian oleh Irayanti Tambunan tahun 2019 dengan judul *Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Lingkungan Pada Pembelajaran Bercerita Anak Tk Negeri Pembina Kecamatan Padang Hilir Kota Tebing Tinggi*, penelitian ini menjelaskan bahwa dengan pengembangan media boneka tangan diasumsikan dapat membantu peserta didik dalam menguasai pembelajaran yang disampaikan oleh guru serta dapat menambah kreativitas dalam pembelajaran di sekolah. Tujuan utama dari penggunaan boneka tangan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak karena media ini dianggap mampu meningkatkan kemampuan bercerita anak.⁹⁰
2. Pada penelitian oleh Dwi Renny Hidayatia dan Ervin Nurul Affrida tahun

⁸⁹ Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, h. 2.17-2.25

⁹⁰ Irayanti Tambunan, *Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Lingkungan pada Pembelajaran Bercerita Anak Tk Negeri Pembina Kecamatan Padang Hilir Kota Tebing Tinggi*, (Medan: UIN Pascasarjana Medan, 2019), hlm 9.

2020 yang berjudul *Mengembangkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Melalui Metode Bercerita dengan Media Hand Puppet*, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dengan menggunakan media boneka jari dapat mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini, dapat dilihat dari rasa tertarik anak mendengarkan cerita, dengan menggunakan media boneka jari dapat menarik minat anak untuk mendengarkan cerita. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *hand puppet* berpengaruh terhadap kemampuan berkomunikasi anak usia dini.⁹¹

3. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Annisa Amalia Rahmah tahun 2019 dengan judul “*Pengembangan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita dengan Media Panggung Boneka Pada Anak Kelompok A di Paud Al Farabi Cabean Mangunsari Salatiga*”, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dengan diterapkannya metode bercerita dengan panggung boneka dapat mengembangkan bahasa anak usia dini karena melalui ini anak dapat mendengar bahasa yang di ucapkan dan dapat membuat anak memahami perintah serta mengambil bagian dari percakapan tersebut.⁹²
4. Pada penelitian oleh Baniyatul Mubarakah yang berjudul “Penerapan Metode Dongeng Dalam Pembelajaran Bidang Pengembangan Akhlak dan

⁹¹ Dwi Renny Hidayatia, Ervin Nurul Affrida, “*Mengembangkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Melalui Metode Bercerita dengan Media Hand Puppet*”, (Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini), Vol. 02 No. 01, Juni 2020 Page 37-42.

⁹² Annisa Amalia Rahmah, “*Pengembangan Bahasa Anak melalui Metode Bercerita dengan Media Panggung Boneka Pada Anak Kelompok A Di Paud Al Farabi Cabean Mangunsari Salatiga*”, (Salatiga: IAIN Salatiga, 2019), hlm 4.

Nilai-nilai Agama Islam Di PAUD Tunas Islam Purwokerto”, adapun kesimpulan dari penelitiannya yaitu: Penerapan metode dongeng digunakan pada proses penyampaian materi kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, dan pesan-pesan moral dan nilai-nilai agama yang diselipkan melalui cerita dongeng.

5. Selanjutnya penelitian dari Marlina. Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus dapat diketahui bahwa menggunakan “Metode Bercerita dengan Gambar Seri dapat Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik anak di TK Pertiwi II Sidodadi”, Kecamatan Masaran, Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2014-2015. Adapun peningkatan rata-rata prosentase kecerdasan verbal linguistik anak dari sebelum tindakan sampai dengan siklus kedua yakni Pra siklus 51,68%, Siklus pertama mencapai 65,64% dan siklus kedua mencapai 83,20%.⁹³

Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Irayanti Tambunan adalah menggunakan pengembangan media boneka tangan berbasis lingkungan untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak, sedangkan penulis mengembangkan media *hand puppet* (boneka tangan) untuk menstimulasi perkembangan linguistik verbal anak. Penelitian Dwi Renny Hidayatia dan Ervin Nurul Affrida, menggunakan metode bercerita dengan media *hand puppet* untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi anak dan yang penulis lakukan adalah lebih

⁹³ Marlina, “*Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Melalui Metode Bercerita Pada Anak Kelompok B TK PERTIWI II SIDODADI Tahun Pelajaran 2014/2015*”, 2015

kepada pengembangan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan lingustik verbal. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Annisa Amalia Rahmah yaitu menerapkan metode bercerita dengan menggunakan media panggung boneka untuk mengembangkan bahasa anak sedangkan penulis menerapkan pengembangan media *hand puppet* dalam pembelajaran yang bertujuan untuk dapat menstimulir penigkatkan kecerdasan lingustik verbal pada anak usia dini.

Berdasarkan penelitian di atas, perbedaan penelitian terletak pada sasaran pengembangan dan penelitian di atas, menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan penulis menggunakan metode penelitian R&D. Selain itu, materi yang digunakan sama-sama menggunakan materi dongeng.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* ialah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Namun untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.⁹⁴

Menurut Borg dan Gall dalam buku Rifqi Amin, penelitian pengembangan ialah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk sehingga perlu diadakan analisis kebutuhan secara mendasar dan menyeluruh. Dalam melakukan kegiatan penelitian pengembangan R&D perlu di perhatikan prosedurnya supaya produk yang dihasilkan manjur untuk diterapkan secara luas.⁹⁵

Sedangkan menurut Suksmadinata, penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) merupakan pendekatan penelitian untuk

⁹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabet, 2016), hal 297

⁹⁵ Rifqi Amin, *Pengembangan Pendidikan Agama Islam (Reinterpretasi Berbasis Interdisipliner)*, (Yogyakarta: LkiS Pelangi Aksara, 2015), hlm 23.

menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.⁹⁶

Tujuan utama peneliti mengambil model penelitian pengembangan R&D, karena pengembangan ini adalah untuk mengembangkan, menguji, memvalidasi produk pembelajaran, dan R&D juga merupakan sebuah metode yang paling sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan ini.

B. Subjek Penelitian dan Pengembangan

Subjek penelitian merupakan orang, tempat atau benda yang diamati dalam rangka sebagai sasaran.⁹⁷ Adapun subjek penelitian yang penulis maksud adalah anak usia 5-6 tahun. Beberapa unsur yang menjadi subjek pada penelitian ini, yaitu:

1. Dosen Ahli. Terdapat tiga ahli pada penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Melalui tahap ini diperoleh data kelayakan produk dan saran dari ahli mengenai produk yang akan dikembangkan. Saran tersebut kemudian digunakan untuk revisi produk.
2. Peserta Didik, yaitu anak Taman Kanak-kanak (TK) berumur 5-6 tahun yang berjumlah antara 8-15 orang.

C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur Penelitian adalah langkah-langkah yang dipakai untuk memperoleh informasi pokok, guna menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam penelitian agar sampai pada hasil yang diharapkan sesuai dengan prosedur penelitian sehingga dalam mengambil kesimpulan tidak

⁹⁶ Sukmadinta, Nana Sayodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hlm 43.

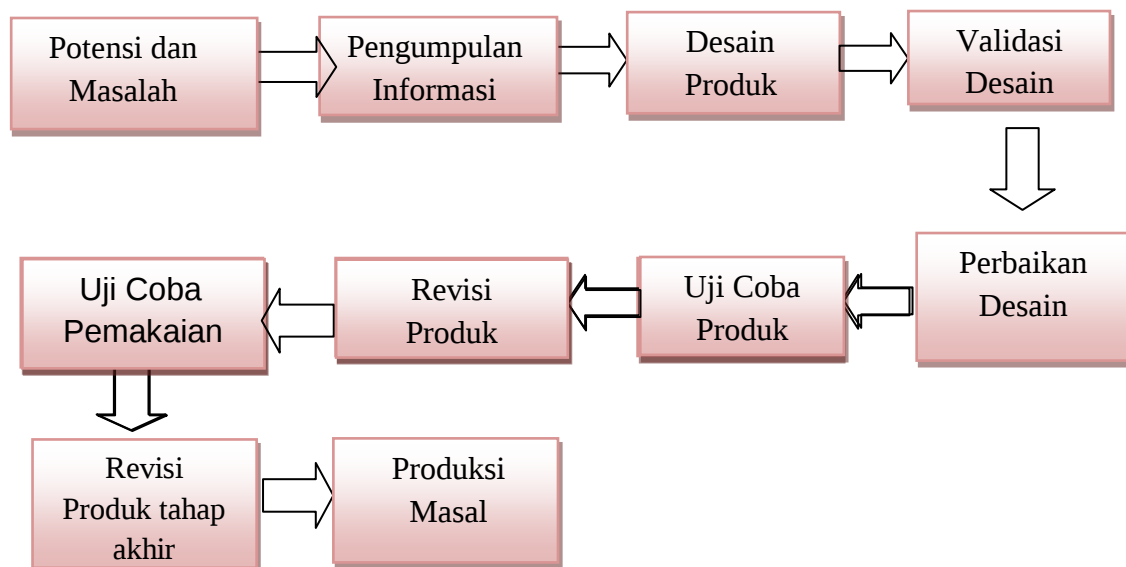
⁹⁷ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hlm 210.

diragukan lagi.⁹⁸

Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan prosedur pengembangan R&D menurut Borg dan Gall yang terdiri dari 10 tahapan penelitian.⁹⁹ Tahapan yang dikemukakan oleh Borg dan Gall ditunjukkan pada gambar berikut ini:

Gambar 3.1

Tahapan Penelitian Pengembangan R&D



(Sumber. Penelitian dan Pengembangan Sugiyono)

Mengacu pada model penelitian dan pengembangan R&D menurut Borg dan Gall yang terdiri dari 10 langkah tahapan penelitian, peneliti mengambil 6 langkah dalam penelitian ini dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan keadaan yang tidak memungkinkan.

Menurut Puslitjaknov dalam buku metode penelitian pengembangan,

⁹⁸ Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif (Quantitative Research Approach)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm 110.

⁹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm 311.

menjelaskan bahwa prosedur penelitian Borg dan Gall dapat disederhanakan menjadi 5 atau 7 langkah, hal ini dikarenakan ungkapan Borg dan Gall yang memaklumi dana dan waktu bagi peneliti yang menjadi mahasiswa/i yang sedang menulis.¹⁰⁰

Adapun langkah prosedur penelitian dan pengembangan yang peneliti ambil yaitu:

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah yaitu tahap ini peneliti mencari serta menemukan potensi dan masalah ketika melakukan observasi disekolah yang akan diteliti bertujuan untuk menganalisis masalah pada pembelajaran.

Dari hasil observasi, peneliti menemukan suatu masalah diantaranya pengembangan media pembelajaran menggunakan *hand puppet* dari bahan bekas kaos kaki layak pakai masih sangat minim sekali, media yang di gunakan di lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak lebih dominan menggunakan media cerita buku bergambar, atau membacakan cerita secara langsung, atau bercerita tanpa menggunakan media. Penulis juga melihat masih adanya kekurangan dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik untuk anak sehingga perkembangan anak masih belum berkembang dengan optimal. Maka dari itu melalui permasalahan ini, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan guna terciptanya bahan ajar mengenai media cerita bagi

¹⁰⁰ Tim Puslitjaknov, *Metode Penelitian Pengembangan*, (Jakarta: Depdiknas, 2008), hlm 11.

anak usia dini.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yaitu setelah peneliti menemukan masalah dan potensi dari masalah tersebut, maka peneliti memulai untuk mengumpulkan data dan informasi. Penelitian dan pengumpulan informasi ini berkaitan dengan permasalahan yang akan dikaji serta untuk mencari informasi tentang kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran serta untuk merumuskan kerangka kerja penelitian. Dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai bertujuan untuk menyusun rencana penelitian yang meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai, desain atau langkah-langkah penelitian dan kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.

Pada tahapan penelitian ini, Data yang diperlukan untuk melakukan penelitian ini adalah tentang pengembangan *APE Hand Puppet* dari bahan bekas kaos kaki layak pakai untuk anak usia dini di TK IT UMMI Kota Bengkulu. Untuk itu tehnik pengumpulan datanya dengan melakukan pengamatan (observasi), tanya jawab (wawancara) dan dokumentasi dan angket.

a. Observasi

Observasi adalah sebuah cara pengumpulan data yang penilaiannya berdasarkan pengamatan langsung terhadap sikap dan

prilaku anak. Dari pengertian tersebut memberikan pemahaman bahwa observasi adalah salah satu cara yang digunakan dalam mengumpulkan data melalui suatu pengamatan dan pencatatan.

Tabel. 3.1
Kisi- Kisi Pedoman Observasi

No	Indikator	Jumlah Soal
1	Perkembangan pembelajaran Lingustik Verbal Anak	3
2	Kegiatan yang di lakukan anak	3
3	Media pembelajaran bagi anak usia dini	5
	Jumlah	11

b. Wawancara

Wawancara adalah dipergunakan untuk mendapatkan data tentang tingkat keberhasilan implementasi pembelajaran. Wawancara adalah proses tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, peneliti telah menyiapkan instrument penelitian yang berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternative dan jawabannya pun telah disiapkan. Dengan wawancara struktur ini setiap responden diberi pertanyaan dan peneliti mencatat jawabannya.¹⁰¹ Masalah menjadi lebih mudah, memungkinkan analisis kuantitatif dan kualitatif dan kesimpulan yang diperoleh lebih reliabel.

¹⁰¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : PT. Alfabet, 1015)h.319

Tabel 3.2.
Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Pra-Pengembangan¹⁰²

No	Indikator	Jumlah Soal
1	Model pembelajaran yang di gunakan	2
2	Perkembangan kecerdasan lingustik verval anak usia dini	3
3	Stimulasi kemampuan lingustik verbal anak usia dini	3
4	Media pembelajaran yang tepat dan menarik serta hal-hal apa saja yang perlu di perhatikan	3
	Jumlah	11

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah pencarian, penyelidikan, pengumpulan, pengawetan, penguasaan, pemakaian dan penyediaan dokumen. Dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan keterangan dan penerangan pengetahuan dan bukti. Dalam hal ini termasuk kegunaan dari arsip perpustakaan dan kepustakaan. Dokumentasi biasanya juga digunakan dalam sebuah laporan pertanggung jawaban dari sebuah acara.

d. Angket (Kuesioner)

Kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara member seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden

¹⁰² Ayu Rahma Ramilda."Pengembangan Dongeng Jenis Fabel Berbasis Pworpoint Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Paud Negeri Pembina I Kota Bengkulu". Falkultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, 2020.h.86

untuk di jawabnya. Kuesioner digunakan pada saat evaluasi, uji coba alat permainan edukatif dan wawancara. Evaluasi alat permainan edukatif dilakukan oleh validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli bahasa dan validator ahli guru.

Tabel 3.3
Kriteria Hasil Belajar

Nilai	Skor	Keterangan
	1	Belum Berkembang (BB)
	2	Mulai Berkembang (MB)
	3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
	4	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Untuk menentukan jarak interval antara jenjang kelayakkan instrumen Bahasa anak mulai dari belum berkembang hingga berkembang sangat baik bisa di gunakan rumus sebagai berikut:

Jarak interval = Nilai Kriteria x jumlah butir instrumen

Jumlah item kemampuan bahasa anak di gunakan untuk mencari kategori karakter rasa ingin tahu siswa seperti pada tabel kategori instrument lingustik verbal anak .

Tabel 3.4
Kategori Penilaian Perkembangan Anak

No	Skor	Kategori
1	18-24	Berkembang Sangat Baik
2	13-18	Berkembang Sesuai Harapan
3	8-12	Mulai Berkembang
4	<7	Belum Berkembang

3. Desain Produk Awal

Langkah ini meliputi penentuan desain produk awal yang akan dikembangkan, penentuan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan, penentuan tahap-tahap pelaksanaan uji desain dan penentuan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian. Termasuk di dalamnya antara lain persiapan komponen pendukung pembelajaran, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung. Langkah-langkah dalam pengembangan produk awal yaitu:

- a. Menyusun kisi-kisi dan membuat instrumen penilaian mengenai kualitas media *hand puppet*.
- b. Melakukan validasi instrumen penelitian kepada pihak yang terkait

seperti dosen pembimbing.

- c. Membuat langkah-langkah dalam pembuatan media *hand puppet*.

Validasi media *hand puppet* kepada ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dikembangkan dalam pembelajaran.¹⁰³

4. Validasi Desain

Tahap penelitian validasi desain ini dilakukan untuk menilai rancangan pengembangan produk awal yang akan dikembangkan peneliti sudah layak atau perlu dilakukan suatu perbaikan atau revisi. Pada tahapan ini terdapat dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media yang akan menilai, memberi masukan dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Validasi desain bertujuan untuk mengetahui kesiapan media atau produk penelitian yang dikembangkan oleh peneliti dan melakukan perbaikan dari kekurangan-kekurangan produk tersebut sebelum diuji cobakan.

5. Revisi Desain

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan saran atau penilaian validasi dari dosen ahli. Evaluasi penyempurnaan desain produk awal ini dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih satu kali sehingga dapat diperoleh sebuah produk utama yang siap diuji coba lebih luas.

¹⁰³ Rifqi Amin, *Pengembangan Pendidikan*,... hlm. 29-30.

6. Uji Coba Produk

Uji Coba Produk merupakan penyempurnaan produk berdasarkan masukan. Uji coba produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan yang pengujiannya dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat itu layak digunakan atau tidak. Uji coba produk juga melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan. Uji coba dilakukan dalam 2 tahap yaitu tahap pertama dilakukan uji validasi ahli dan desain uji coba keefektifan produk menggunakan metode eksperimen desain *pre-tets* dan *post-test*.¹⁰⁴

D. Instrumen Pengumpulan Produk

Instrumen pengumpulan produk dilakukan untuk mengetahui produk pengembangan yang berkualitas dan mampu menggali apa yang dikehendaki dalam pengembangan produk. Sebagai produk media yang memerlukan waktu dan biaya dalam pembuatan pengembangan produknya, penulis membuat instrumen pengumpulan produk yang sering digunakan oleh peneliti lainnya atau terdapat dalam literatur-literatur yang ada serta divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.¹⁰⁵ Dalam penelitian pengembangan ini, instrumen pengumpulan produk dilakukan melalui 3 tahap yaitu:

1. Instrumen Validasi Materi Pengembangan Media *Hand Puppet*
2. Instrumen Validasi Media Pengembangan *Hand Puppet*.
3. Instrument Validasi Bahasa Pengembangan Media Hand Puppet

¹⁰⁴ Sugiyono. *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*,

¹⁰⁵ Tri Hidayati, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran MTK dengan Suplemen HistoryOf Mathematics*, (Purwokerto: CV Pena Persada, 2018), hlm 108.

4. Dokumentasi

Menurut sugiono, dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu yang bisa berbentuk tulisan, buku, gambar, atau karya dari seseorang. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa gambar atau foto produk media *hand puppet* yang dikembangkan yang berhubungan dengan penelitian ini yang akan menjadi salah satu bukti bahwa pengembangan media yang telah direncanakan benar-benar terlaksana dengan baik.¹⁰⁶

Adapun instrument yang di gunakan untuk mengumpulkan data dengan menggunakan instrument berupa tes pertanyaan mengenai Ape *hand puppet*:

1. Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Materi

Lembar validasi ahli materi ini di sesuaikan dengan media ataupun bahan ajar yang di kembangkan. Lembar validasi ini akan di berikan kepada validator ahli yang berjumlah tiga orang dengan cara mencontang pada kolom angka yang di anggap sesuai dengan produk, dan di sediakan juga kolom komentar pada lembar validasi yang berguna untuk memberikan saran perbaikan media APE *hand puppet* dalam menstimulir peningkatan kecerdasan lingustik verbal anak usia dini. Pada nilai Skor “5” Sangat Layak/Sangat Baik, Skor “4” Baik, Skor “3” Cukup, Skor “2” Kurang Layak/Kurang Baik, Skor “1” Tidak Layak/Tidak Baik.

¹⁰⁶ Ahmad Rajafi, *Khazanah Islam (Perjumpaan Kajian dengan Ilmu Sosial)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2012), hlm 205.

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Intrument Ahli Materi

No	Aspek Yang di Nilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan penyajian materi dari media <i>Hand Puppet</i>					
2	Kesesuaian materi dengan tujuan yang diharapkan					
3	Media <i>hand puppet</i> sudah sesuai dengan karakteristik anak PAUD Kelompok B					
4	Penggunaan Media <i>hand puppet</i> sudah sesuai dengan tema pembelajaran anak PAUD Kelompok B					
5	Keteraturan antar kegiatan belajar dan bermain					
6	Penggunaan istilah					
7	Penggunaan Media <i>hand puppet</i> yang digunakan dapat mengefisiekan waktu pembelajaran					
8	Penggunaan media <i>hand puppet</i> dapat membantu guru dalam proses pembelajaran					
9	Penggunaan media <i>hand puppet</i> dapat memberi dorongan rasa ingin tahu					
10	Menciptakan kemampuan untuk bertanya					
11	Pemahaman terhadap pesan atau informasi					
	Jumlah Total					
	Jumlah Skor Maksimal					

Mohon memberikan check list (✓) pada alternatif jawaban yang paling sesuai dengan kriteria:

Tabel 3.6
Kriteria Penilaian Ahli Materi

Kriteria	Skor
Sangat Tidak Baik (STB)	1
Kurang Baik (KB)	2
Cukup Baik (CB)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

2. Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Media

Lembar validasi ahli media ini di sesuaikan dengan media ataupun

bahan ajar yang di kembangkan. Lembar validasi ini akan di berikan kepada validator ahli yang berjumlah tiga orang dengan cara mencontang pada kolom angka yang di anggap sesuai dengan produk, dan di sediakan juga kolom komentar pada lembar validasi yang berguna untuk memberikan saran perbaikan media *APE hand puppet* dalam menstimulasi peningkatan kecerdasan lingustik verbal anak usia dini. Pada nilai Skor “5” Sangat Layak/Sangat Baik, Skor “4” Baik, Skor “3” Cukuo, Skor “2” Kurang Layak/Kurang Baik, Skor “1” Tidak Layak/Tidak Baik.

Tabel 3.7
Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang di Nilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas Bahan					
2	Ketahanan/kekuatan bahan					
3	Warna					
4	Kemudahan media dalam penggunaan					
5	Keamanan alat permainan edukatif					
6	Kejelasan petunjuk penggunaan media					
7	Kreatif dan inovatif (baru, menarik, dan unik)					
8	Ketepatan pemilihan ukuran media					
9	Kerapian desain					
10	Kemampuan media untuk mengembangkan bahasa					
11	Kejelasan bentuk					
12	Keefektifan media digunakan untuk metode mendongeng					
13	Kelayakan media untuk mengembangkan aspek lingustik verbal anak dengan metode mendongeng					
14	Kemampuann media menambah pengetahuan dan wawasan anak					
	Jumlah Total					
	Jumlah Skor Maksimal					

Mohon memberikan check list (✓) pada alternatif jawaban yang paling sesuai dengan

kriteria:

Tabel 3.8
Kriteria Penilaian Ahli Media

Kriteria	Skor
Sangat Tidak Baik (STB)	1
Kurang Baik (KB)	2
Cukup Baik (CB)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

3. Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Bahasa

Lembar validasi ahli bahasa ini di sesuaikan dengan media ataupun bahan ajar yang di kembangkan. Lembar validasi ini akan di berikan kepada validator ahli yang berjumlah tiga orang dengan cara mencontang pada kolom angka yang di anggap sesuai dengan produk, dan di sediakan juga kolom komentar pada lembar validasi yang berguna untuk memberikan saran perbaikan media *APE hand puppet* dalam menstimulasi peningkatan kecerdasan lingustik verbal anak usia dini. Pada nilai Skor “5” Sangat Layak/Sangat Baik, Skor “4” Baik, Skor “3” Cukup, Skor “2” Kurang Layak/Kurang Baik, Skor “1” Tidak Layak/Tidak Baik.

Tabel 3.9
Kisi-Kisi Instrument Ahli Bahasa

No	Aspek Yang di Nilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir anak					
3	Penyesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan kecerdasan lingustik anak					
4	Kalimat yang digunakan jelas dan tepat					
5	Gaya bahasa yang digunakan tepat					

6	Ketepatan cerita dengan alat permainan edukatif <i>hand puppet</i>					
7	Kesesuaian cerita dengan media					
8	Kelayakan media Untuk menstimulir kecerdasan lingustik verbal anak melalui metode bercerita					
9	Media sesuai dengan alur cerita yang dibuat untuk menstimulir kecerdasan lingustik verbal anak					
10	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa					
11	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan					
	Jumlah Total					
	Jumlah Skor Maksimal					

Mohon memberikan check list (√) pada alternatif jawaban yang paling sesuai dengan kriteria:

Tabel 3.10
Kriteria Penilaian Ahli Bahasa

Kriteria	Skor
Sangat Tidak Baik (STB)	1
Kurang Baik (KB)	2
Cukup Baik (CB)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah mengolah data yang didapat dari penelitian dan digunakan untuk menjawab pertanyaan mengenai produk yang telah dikembangkan apakah sudah memenuhi kriteria kevali dan, kepraktisan, dan keefektifan. Teknik analilsis data dilakukan untuk menjawab pertanyaan yang telah di nyatakan sebelumnya. Analisis data adalah proses

penyederhanaan data dan penyajian data dengan mengelompokkannya dalam suatu bentuk yang mudah dibaca.¹⁰⁷

Dalam pengembangan penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah teknik penelitian kualitatif dan kuantitatif. Pada penelitian ini data kualitatif diperoleh dari masukan para validator yaitu validator ahli materi, bahasa dan ahli media, sedangkan data kuantitatif pada penelitian ini adalah data yang menampilkan hasil dari pengembangan produk yang berupa media *hand puppet*.

Hasil data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba tersebut kemudian digunakan sebagai panduan untuk merevisi produk yang akan dikembangkan. Teknik dalam menganalisis kriteria kualitas produk yang akan dikembangkan ini dapat dilihat melalui penilaian dengan kategori sangat baik, baik, kurang baik dan tidak baik.¹⁰⁸

Berdasarkan kategori penilaian tersebut, maka produk pengembangan akan berakhir saat kategori penilaian terhadap sebuah produk telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, kelayakan produk dan kualitas pada media untuk anak dikategori sangat layak atau sangat baik.

1. Analisis Kelayakkan Media

Analisis kelayakkan media ini digunakan pada instrument para Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Bahasa yang di lakukan dengan perhitungan sebagai berikut:

¹⁰⁷ Ulber Silalahi, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009), hlm331-332.

¹⁰⁸ Ulber Silalahi, *Metode*,...hlm 332.

$$V - pg = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

TSh

Keterangan:

V-pg = Validitas pengguna

Tse = Total skor empirik berdasar penilaian pengguna

TSh = Skor maksimal yang diharapkan

Penafsiran terhadap hasil analisis data responden ditetapkan dengan kriteria pada Tabel 3.

Tabel 3.11

Konversi Tingkat Pencapaian Kelayakan Pengguna

Kriteria	Kategori	Keterangan
81,00-100%	Sangat layak	Dapat digunakan tanpa perbaikan
61,00-80,00%	Cukup layak	Dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
41,00-60,00%	Kurang layak	Disarankan tidak digunakan
21,00-40,00%	Tidak layak	Tidak boleh dipergunakan
00,00-20,00%	Sangat tidak layak	Tidak boleh dipergunakan

(Sumber: diadaptasi dari Akbar (2013:82)

2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan dari media *Hand Puppet* menggunakan data yang diperoleh dari observasi dan angket respon guru, serta observasi keterlaksanaan pembelajaran. Hasil tanggapan guru dianalisis menggunakan rumus persentase kepraktisan sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Nilai Kepraktisan

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor keseluruhan

Hasil penilaian anak dan angket respon guru dianalisis melalui table berikut:

Tabel 3.12
Katagori Kepraktisan

Nilai Kepraktisan (%)	Kriteria
80 % - 100 %	Sangat praktis
60 % - 79,9 %	Praktis
40 % - 59,9 %	Cukup praktis
20 % - 39, %	Kurang praktis
< 19,9 %	Tidak praktis

(Sumber: Riduwan (2012))

3. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan produk diperoleh melalui data hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa diperoleh dari skor tes hasil belajar pada satu subtema. Siswa akan diberi soal *pretest* dan *posttest* dalam bentuk soal uraian pada waktu uji coba lapangan. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai materi yang akan disampaikan, sedangkan *posttest* bertujuan sebagai evaluasi akhir yang diberikan setelah selesai pembelajaran. *Posttest* dilakukan untuk memperoleh gambaran kemampuan yang telah dicapai siswa setelah penyampaian materi pelajaran. Dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Keefektifan} = \frac{R}{T} \times 100\%$$

Keterangan:

R = Realisasi

T = Target

Dimana presentase keefektifan dengan menggunakan kriteria penilaian yang disajikan dalam table berikut:

Table 3.13
Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran

No	Skor	Kategori
1	Dibawah 40%	Sangat tidak efektif
2	20% - 49,9%	Tidak efektif
3	50% - 69,9%	Cukup efektif
4	70% - 79,99%	Efektif
5	Di atas 80%	Sangat efektif

Sumber: Litbang Depdagri (1991) dalam Marchat (2011)

Setelah data hasil capaian hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest* antara sebelum dan sesudah menggunakan media *Hand Puppet* (boneka tangan) dalam pembelajaran diperoleh, Uji beda rata-rata antara hasil *pretest* dan *posttest* ini dapat digunakan untuk mencari kesimpulan penelitian. Analisis ini bertujuan mengetahui pengaruh media *Hand Puppet* terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, uji efektivitas produk dilakukan dengan membandingkan *mean* kelas eksperimen antara sebelum dan sesudah menggunakan media *Hand Puppet* dalam pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah singkat berdirinya TK IT UMMI Kota Bengkulu

Pendidikan sangat penting dan tidak terpisahkan dari bagian kehidupan kita, sebagai pelaku pendidikan yang memahami setiap perkembangan anak disetiap tingkat usianya. Pendidikan anak usia dini merupakan pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan setiap kecerdasan seperti kecerdasan kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, nilai nilai agama dan seni. Program layanan pada pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang menentukan terbentuknya kepribadian anak dimasa yang akan datang. Jika pelaksanaan pendidikan pada usia dini berjalan dengan baik, maka proses pendidikan pada usia sekolah, usia remaja, usia dewasa dan seterusnya juga akan baik. Masa lima tahun pertama pertumbuhan dan perkembangan anak sering disebut masa keemasan karena pada masa itu keadaan fisik maupun segala kemampuan anak sedang berkembang pesat (dalam buku Balita dan Perkembangan (2001).

TK Islam Terpadu UMMI berdiri pada tanggal 1 April 2010 dengan status tanah wakaf, bukti kepemilikan adalah sertifikat dengan luas yang tersedia + 1000 m²

TK Islam Terpadu UMMI terletak di jalan Salak III Kelurahan Dusun Besar Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu. TK ini berada di daerah yang kehidupan ekonomi masyarakat menengah kebawah. Pada umumnya masyarakat sekitar bekerja sebagai pedagang di pasar, sopir, dan buruh, sehingga hanya memiliki sedikit waktu luang untuk bermain dengan anak-anak mereka. Dengan lingkungan wali murid di daerah pasar inilah sehingga pendidikan karakter anak usia dini yang berbasis keislaman sangatlah penting. Oleh sebab itu maka berdirilah TK Islam Terpadu UMMI yang berbasis Islami sehingga nanti akan terwujud anak generasi muslim yang cerdas dan berakhlak mulia, khususnya untuk lingkungan Pasar Panorama dan sekitarnya.

B. Penyajian Data Hasil Penelitian

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa Alat Permainan Edukatif (APE) *Hand Puppet* dari barang bekas kaos kaki layak pakai sebagai bahan ajar dalam menstimulir kecerdasan linguistik verbal anak usia dini.

1. Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan produk yang dihasilkan merupakan alat permainan edukatif (APE) *Hand Puppet* dari bahan bekas kaos kaki layak pakai sebagai bahan ajar dalam menstimulasi kecerdasan linguistik verbal anak usia dini. Dalam pengembangan alat permainan edukatif *hand puppet* ini diuji cobakan di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu UMMI Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu.

a. Kelayakan Bahan Ajar

Langkah-langkah yang digunakan dalam menguji kelayakan bahan ajar alat permainan edukatif *Hand Puppet* dari bahan bekas kaos kaki layak pakai ini, disesuaikan dengan prosedur pengembangan model Brog and Gall dijelaskan sebagai berikut:

b. Potensi dan Masalah

Pada penelitian ini potensi dan masalah yang didapat dilapangan dengan melakukan observasi, wawancara dan kusioner kepada guru di TK IT UMMI. Observasi, wawancara dan qusioner dilakukan untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada pada TK IT UMMI Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu. Pada TK IT UMMI alat permainan edukatif *Hand Puppet* ini masih sangat jarang digunakan, selain itu alat permainan edukatif yang terbuat dari bahan bekas layak pakai yang ada di TK IT UMMI masih sangatlah kurang, alat permainan edukatif hanya berupa kertas origami, dan alat-alat edukatif yg terbuat dari triplek dan alat permainan edukatif modern. Dari potensi dan masalah yang ada, peneliti ingin mengembangkan alat permainan edukatif (APE) *Hand Puppet* dari bahan bekas kaos kaki layak pakai sebagai bahan ajar untuk menstimulir perkembangan lingustik verbal anak usia dini.

c. Mengumpulkan Data

Dalam mengumpulkan data penulis melalui pengamatan, studi pustaka, wawancara dan observasi, qusioner dalam mengumpulkan

teori tentang alat permainan edukatif (APE) *Hand Puppet* dari bahan bekas kaos kaki layak pakai sebagai media pembelajar bagi anak usia dini. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi di TK IT UMMI Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu.

d. Desain Produk

Pada tahap ini peneliti mendesain produk media pembelajaran yang berupa media alat permainan edukatif *Hand Puppet* dari bahan bekas kaos kaki layak pakai yang berupa hewan. Alat permainan edukatif *hand puppet* ini digunakan dalam metode mendongeng untuk menstimulir kecerdasan linguistik verbal pada anak usia dini. Media alat permainan edukatif *hand puppet* ini dibuat menggunakan barang bekas kaos kaki layak pakai yang di buat dengan sedemikian rupa sehingga terlihat menarik, ukuran yang terdapat pada alat permainan edukatif *hand puppet* ini di sesuaikan dengan ukuran barang bekas kaos kaki layak pakai yang digunakan dan memiliki warna yang menarik bagi anak. Barang bekas yang digunakan seperti kaos kaki, kain panel. Alat permainan edukatif *hand puppet* ini menggunakan karakter hewan yang dapat digunakan untuk mengenalkan hewan dan sebagai media bercerita agar lebih menarik dan anak lebih fokus.

Tabel. 4.1
Desain Pengembangan APE Hand Puppet

Karakter Hewan	Gambar
Buaya / <i>Crocodile</i>	
Kelinci / <i>Rabbit</i>	
Anjing / <i>Dog</i>	

Kucing / Cat	
Gajah / Elephant	

e. Validasi Desain

Setelah pembuatan produk awal alat permainan edukatif *hand puppet* sebagai bahan ajar untuk menstimulasi kecerdasan linguistik verbal anak usia dini, kemudian produk ini di validasi oleh beberapa ahli yaitu: ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi produk yang dilakukan oleh ahli dilakukan dua kali, yaitu validasi produk awal dan validasi produk setelah dilakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk yang telah direvisi. Adapun validasi produk oleh ahli sebagai berikut:

1) Validasi Oleh Ahli Materi

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi, untuk materi divalidasi dilakukan oleh satu ahli materi yaitu Bapak Dr. Suhirman, M.Pd, hasil validasi oleh ahli materi pada produk awal

menunjukkan penilaian oleh validator ahli media memberikan nilai pada aspek yang di nilai sebesar 54 dengan 11 kriteria penilaian dengan persentasi kelayakkan sebesar 98,1% dengan kategori “Sangat Layak”.

2) Validasi Oleh Ahli Media

Produk yang telah dikembangkan kemudian dinilai oleh ahli, untuk penilain media dilakukan oleh satu ahli media yaitu B a p a k Dr. Husnul Bahri, M.Pd hasil validasi oleh ahli media menunjukkan penilaian oleh validator ahli media memberikan nilai pada aspek yang di nilai sebesar 66 dengan 14 kriteria penilaian dengan persentasi kelayakkan sebesar 94,2% dengan kategori “Sangat Layak”.

3) Validasi Oleh Ahli Bahasa

Produk yang telah dikembangkan kemudian dinilai oleh ahli, untuk penilain bahasa dilakukan oleh satu ahli bahasa yaitu Bapak Bustomi, S.Ag, M.Pd sebagai dosen bahasa indonesia di kampus IAIN Bengkulu, hasil validasi oleh ahli bahasa menunjukkan penilaian oleh validator ahli Bahasa memberikan nilai pada aspek yang di nilai sebesar 52 dengan 11 kriteria penilaian dengan persentasi kelayakkan sebesar 94,5% dengan kategori “Sangat Layak”.

Tabel 4.2
Hasil Validasi Para Ahli

Validator	Hasil	Presentase
Ahli Materi	Sangat layak	98,1 %
Ahli Media	Sangat layak	94,2 %
Ahli Bahasa	Sangat layak	94,5 %
Rata-rata	Sangat Layak	95,6 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa produk awal Media APE *Hand Puppet* mendapatkan nilai yang “ Sangat Layak” dari semua validator yang ada yaitu dengan nilai rata-rata 95,6 %

4) Revisi Desain

Setelah dilakukan penilaian produk yang dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa maka didapat saran dari para validator kemudian saran yang diberikan dijadikan masukan untuk merevisi desain produk hasil revisi dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Ahli Materi

Dari hasil revisi ahli materi, untuk penyajian materi harus sesuai dengan usia anak usia dini dan materi yang di angkat harus jelas dengan judul cerita.

b) Ahli Media

Hasil revisi dari ahli media berupa perbaikan dan saran terhadap alat permainan edukatif, menurut validator penggunaan media disesuaikan dengan metode yang digunakan.

c) Ahli Bahasa

Saran membuat standarisasi untuk teks sebagai alat acuan yang harus di lakukan saat melakukan kegiatan bercerita dengan menggunakan media *hand puppet*.

5) Uji Coba Produk

Tahapan uji coba dilakukan peneliti adalah uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan namun sebelum melaksanakan uji coba peneliti juga melibatkan guru di TK IT UMMI kecamatan singaran pati Kota Bengkulu oleh Umami Diana Nengsih, S.Pd.Aud menilai produk dari aspek kepraktisan isi, kepraktisan penyajian, kepraktisan media, kepraktisan materi dan kepraktisan kebahasaan. Pertimbangan peneliti untuk melibatkan guru dalam menilai produk dikarenakan guru merupakan calon pengguna dan pelaksana pembelajaran. Dari hasil Produk yang telah dikembangkan kemudian dinilai oleh guru yang bersangkutan, untuk penilaian kepraktisan materi, bahasa dan media aspek yang di nilai sebesar 131 dengan 28 kriteria penilaian dengan persentasi kelayakkan sebesar 93,5% dengan kategori “Sangat Praktis”.

2. Hasil Uji Coba Produk Skala Kecil

a. Hasil Uji Coba Produk *Pre-Test*

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 14 anak di TK IT UMMI Kecamatan singaran pati pada kegiatan pre-test dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Hasil Data *Pre-Test*

No	Nama Anak	Total Skor	Kategori
1	Bilqis	9	Mulai berkembang

2	Fatih	9	Mulai berkembang
3	Hafiz	10	Mulai berkembang
4	Zahra	10	Mulai berkembang
5	Annisa	8	Mulai berkembang
6	Arkha	9	Mulai berkembang
7	Athiya	11	Mulai berkembang
8	Davina	10	Mulai berkembang
9	Dzihan	9	Mulai berkembang
10	Gibran	9	Mulai berkembang
11	Kayla	10	Mulai berkembang
12	Gio	12	Mulai berkembang
13	Nadira	9	Mulai berkembang
14	Najwa	8	Mulai berkembang
Jumlah		133	Mulai berkembang

Target = skor jawaban tertinggi x jumlah butir instrumen x jumlah

Subjek

$$\text{Target} = 4 \times 6 \times 14 = 336$$

$$\text{keefektifan} = \left(\frac{R}{T} \right) \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Realisasi}}{\text{Target}} \times 100\%$$

$$= \frac{133 \times 100\%}{336} = 39,5\%$$

Dari proses uji efektifitas keseluruhan produk Media APE *hand puppet* untuk menstimulir peningkatan kecerdasan lingustik verbal anak usia 5-6 tahun telah memperoleh data total nilai rata-rata anak pada *pre-test* sebesar 39,5%.

b. Hasil Uji Coba Produk *Post-Test*

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 14 anak TK IT UMMI Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu pada kegiatan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Hasil Data *Post-Test*

No	Nama Anak	Total Skor	Kategori
1	Bilqis	17	Berkembang sesuai harapan
2	Fatih	19	Berkembang sangat baik
3	Hafiz	19	Berkembang sangat baik
4	Zahra	18	Berkembang sesuai harapan
5	Annisa	17	Berkembang sesuai harapan
6	Arkha	16	Berkembang sesuai harapan
7	Athiya	19	Berkembang sangat baik
8	Davina	17	Berkembang sesuai harapan
9	Dzihan	17	Berkembang sesuai harapan
10	Gibran	17	Berkembang sesuai harapan
11	Kayla	19	Berkembang sangat baik
12	Gio	20	Berkembang sangat baik
13	Nadira	17	Berkembang sesuai harapan
14	Najwa	16	Berkembang sesuai harapan
Jumlah		247	Berkembang Sesuai Harapan

Target = skor jawaban tertinggi x jumlah butir instrumen x jumlah

Subjek

Target = 4 x 6 x 14 = 336

$$keefektifan = \left(\frac{R}{T}\right) \times 100\%$$

$$\begin{aligned}\text{Persentase} &= \frac{\text{Realisasi}}{\text{Target}} \times 100\% \\ &= \frac{247 \times 100\%}{336} = 73,51\%\end{aligned}$$

Dari proses uji efektifitas keseluruhan produk Media APE *Hand Puppet* dari bahan bekas kaos kaki layak pakai untuk menstimulasi kecerdasan linguistik verbal anak usia 5-6 tahun telah memperoleh data total nilai rata-rata anak pada *post-test* sebesar 73,51 %.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* produk Media APE *Hand Puppet* yang sudah dilakukan, maka terjadi peningkatan kecerdasan linguistik verbal anak melalui skor presentase seperti tabel di bawah ini.

Tabel 4.5
Data Peningkatan Persentase *Pre-Test* dan *Post-Test* Kecerdasan Linguistik Verbal Anak

Produk	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Peningkatan
Pengembangan Media APE <i>Hand Puppet</i> melalui metode bercerita	39,5%.	73,51 %.	34,01%

Berdasarkan tabel di atas, dapat kita ketahui bahwa terjadi peningkatan persentasi nilai, ketika menggunakan media APE *Hand Puppet* dari bahan bekas kaos kaki layak pakai, keseluruhan yang awalnya hanya 39,5% meningkat menjadi 73,51%. Dalam hal ini, berarti terjadi peningkatan sebesar 34.01% untuk media APE *hand puppet* dengan menggunakan metode dongeng yang sudah di uji cobakan. Peningkatan yang terjadi juga menunjukkan bahwa produk Media APE *Hand Puppet* ini Efektif dilakukan untuk menstimulasi peningkatan kecerdasan linguistik verbal anak usia dini.

C. Pembahasan Pengembangan Dan Kelayakkan

Pengembangan produk dilakukan dengan sebuah perencanaan tahap awal yang dilakukan adalah observasi kesekolah di TKIT UMMI. Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media *hand puppet* dari bahan bekas kaos kaki layak pakai dengan menggunakan metode bercerita sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi peningkatan kecerdasan linguistik verbal anak yang di uji cobakan kepada anak usia 5-6 tahun di TKIT UMMI yang sudah di validasikan oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Pada tahap pengembangan produk ini di rancang sesuai dengan tema hewan mulai dari pemilihan bahan media, warna media, dan karakter hewan serta ukuran media harus sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Pengembangan produk ini bermula dari masalah yang muncul di lapangan dengan melakukan observasi dan pengamatan secara langsung. Adapun perbedaan media *hand puppet* dari kaos kaki layak pakai yang belum dikembangkan dengan yang telah dikembangkan yaitu:

Gambar 4.1
Pengembangan Media *Hand Puppet* Dari Kaos Kaki Layak Pakai Yang Belum Dikembangkan Dengan Yang Telah Dikembangkan

Media <i>Hand Puppet</i> Dari Kaos Kaki Layak Pakai Belum Dikembangkan	Media <i>Hand Puppet</i> Dari Kaos Kaki Layak Pakai Telah Dikembangkan
 • Dibuat menggunakan kaos kaki layak pakai • Kaos kaki berwarna hitam garis-garis • Menggunakan kain panel, mata kecil, karton	 • Di buat dari kaos kaki layak pakai • Kaos kaki hitam bermotif bintik-bintik • Menggunakan kain panel, bola pimpong, <i>steroform</i> • Desain gambaran berkarakter Hewan

Berdasarkan tabel gambar di atas, dapat disimpulkan media *hand puppet* dari kaos kaki layak pakai yang telah dikembangkan lebih menarik dan lebih jelas bentuk serta karakternya. Dengan menggunakan Media *hand puppet* dari kaos kaki layak pakai ini membuat siswa lebih tertarik dan fokus untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan juga dapat menstimulasi peningkatan kecerdasan linguistik verbal anak. Adapun langkah awal yang dilakukan dalam pembuatan alat permainan edukatif *Hand Puppet* :

1. Alat dan Bahan

Dalam pembuatan alat permainan edukatif *Hand Puppet* alat dan bahan yang digunakan adalah kaos kaki bekas layak pakai, karton, kain panel, lem tembak, gunting, karter, benang wol, Sterofom, kapas, bola pimpong.

Gambar 4.2
Alat dan Bahan Pembuatan Alat permainan edukatif *hand puppet*



2. Langkah-langkah Pembuatan Alat permainan edukatif *hand puppet*:
siapkan seluruh alat dan bahan lalu gunting ujung kaos kaki untuk membuat mulut nya sesuai dengan ukuran, tempel karton agar lebih keras lalu gunting kain panel sesuai dengan warna, ambil mainan mata dari bola pimpong, lalu lem menggunakan lem tembak tambah variasi sesuai dengan hewan yang kita inginkan
3. Hasil alat permainan edukatif *hand puppet* dari barang bekas kaos kaki layak pakai.

Gambar 4.3
Hasil APE *Hand Puppet* dari barang bekas kaos kaki layak pakai



Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa ahli sebelum di uji cobakan, validasi dilakukan oleh 3 ahli yaitu satu ahli materi, satu ahli media dan satu ahli bahasa yang merupakan ahli pada bidangnya.

4. Hasil Penilaian Ahli Materi

Pada validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi kelayakan materi dalam pengembangan media *hand puppet*. Hasil penilaian dengan kriteria persentase kelayakan 98,1% dan kategori penilaian adalah “Sangat Layak”.

5. Hasil Penilaian Ahli Media

Validasi yang dilakukan ahli media mencakup 4 aspek yaitu: ukuran media, desain media, desain isi media dan kemampuan media alat permainan edukatif *Hand Puppet* dari ahli media mendapatkan nilai dengan kriteria persentase kelayakan sebesar 94,2% dengan kategori penilaian adalah “Sangat Layak”.

6. Hasil Penilaian Ahli Bahasa

Hasil validasi ahli bahasa yang dilakukan mencakup 2 aspek yaitu: lugas komunikatif, kesesuaian bahasa mendapatkan nilai dari ahli bahasa dengan kriteria persentase kelayakan 94,5 % dengan kategori “Sangat Layak”.

7. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dalam 2 tahap yaitu uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Dari hasil produk yang telah dikembangkan kemudian dinilai oleh guru yang bersangkutan, untuk penilaian kepraktisan materi, bahasa dan media, aspek yang di nilai sebesar 131 dengan 28 kriteria penilaian dengan persentasi kelayakkan sebesar 93,5% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Keefektifan yang di lakukan Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*

produk Media APE *Hand Puppet*, maka terjadi peningkatan kecerdasan linguistik verbal anak melalui skor presentase keseluruhan yang awalnya hanya 39,5% meningkat menjadi 73,51%. Dalam hal ini, berarti terjadi peningkatan sebesar 34,01 % untuk media APE *hand puppet* dengan menggunakan metode dongeng yang sudah di uji cobakan. Peningkatan yang terjadi juga menunjukkan bahwa produk Media APE *Hand Puppet* ini Efektif dilakukan untuk menstimulasi peningkatan kecerdasan linguistik verbal anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *hand puppet* dari bahan bekas kaos kaki layak pakai dalam menstimulasi peningkatan kecerdasan linguistik verbal anak usia dini adalah layak di uji cobakan di lapangan. Hal ini senada dengan hasil penelitian yang di lakukan oleh Dwi Renny Hidayatia. Dkk (2020) yang berjudul Mengembangkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Melalui Metode Bercerita dengan Media *Hand Puppet*, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dengan menggunakan media boneka jari dapat mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini, yang dapat di lihat dari rasa tertarik anak ketika mendengarkan cerita. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa media *hand puppet* berpengaruh terhadap kemampuan berkomunikasi pada anak usia dini.¹⁰⁹

BAB V

PENUTUP

¹⁰⁹ Dwi Renny Hidayatia, Ervin Nurul Affrida, “Mengembangkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Melalui Metode Bercerita dengan Media *Hand Puppet*”, (*Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*), Vol. 02 No. 01, Juni 2020 Page 37-42.

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan pengembangan dalam produk alat permainan edukatif (APE) *Hand Puppet* untuk menstimulasi peningkatan kecerdasan linguistik verbal anak usia dini di TK IT UMMI Bengkulu sebagai berikut:

1. Pengembangan media *hand puppet* dari kaos kaki layak pakai ini dilakukan dengan mendesain awal produk media *hand puppet* yang awalnya bentuk, bahan dan warnanya belum sempurna, setelah melakukan tahap pengembangan media *hand puppet* dari kaos kaki layak pakai sehingga bentuk, warna dan karakter hewannya jelas membuat anak lebih fokus dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta dapat menstimulasi peningkatan kecerdasan linguistik verbal anak usia 5-6 tahun.
2. Telah dikembangkan alat permainan edukatif (APE) *hand puppet* sebagai bahan ajar yang menstimulasi peningkatan kecerdasan linguistik verbal anak usia dini. Alat permainan edukatif *hand puppet* ini dibuat dengan menggunakan barang bekas kaos kaki layak pakai yang sengaja dikumpulkan untuk didaur ulang menjadi alat permainan edukatif (APE) *hand puppet* untuk sebagai media pembelajaran dalam metode bercerita. Bahan bekas kaos kaki layak pakai yang digunakan dibentuk sedemikian menyerupai hewan sebagai tokoh cerita dongeng dalam bahan ajar untuk menstimulasi peningkatan kecerdasan linguistik verbal anak usia dini.
3. Rata-rata penilaiannya validator ahli materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 98,1% sehingga penilaian yang dicapai validator ahli

materi mendapatkan kategori “Sangat Layak” sedangkan rata-rata penilaian validator ahli media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 94,2% sehingga penilaian ahli media mendapatkan kategori “Sangat Layak” untuk rata-rata penilaian validator ahli bahasa mendapatkan persentase kelayakan sebesar 94,5% sehingga penilaian yang dicapai validator ahli bahasa mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Hasil kepraktisan penilaian guru mendapat persentase 93.5% sehingga penilaian yang dicapai mendapatkan kategori “Sangat Praktis” dan hasil uji coba keefektifan yang dilakukan melalui uji coba *pre-test* dan *post-test* yang mendapatkan persentase *pre-test* 39.5 % dengan kategori “sangat tidak efektif” pada presentasi *post-test* mendapatkan persentase 73.51 % dengan kategori “Efektif”.

B. Saran

Penelitian dan pengembangan alat permainan edukatif (APE) *hand puppet* masih memerlukan tindakan lanjut agar dapat diperoleh alat permainan edukatif (APE) yang lebih baik dan berkualitas sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan ini peneliti menyarankan :

1. Bagi penulis, agar terus dapat menciptakan karya-karya baru yang lebih kreatif sehingga dapat meningkatkan keefektifan belajar
2. Bagi pembaca, dapat melakukan pengembangan karya yang lebih baik dan lebih kreatif agar dapat dihasilkan produk-produk yang lebih inovatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Bagi guru, dapat menerapkan alat permainan edukatif (APE) dalam proses

pembelajaran kemampuan untuk menyampaikan isi dari cerita sangat diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- A Rahman, Shofiatun, *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*, (Tadulako University Press, Palu, 2010).
- Anggani, Sudono, *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta: Dirjen PPTA Depdikbud, 1995).
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013).
- Asmawati, Luluk, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014).
- B.E.F. Montulalu, dkk. *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten : Universitas Terbuka, 2012
- Dhieni, Nurbiana, dkk. *Metode Pengembangan Bahasa*.(Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2013).
- Ekayan, Ni Luh Putui, *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*(Tahun 2017).
- Habibi, Muazar, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini (Buku Ajar S1 PAUD)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2012).
- Halim, Fauziatul, *Pelatihan Pembuatan Ape (Alat Permainan Edukatif) Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Paud Di Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen*. Majalah Ilmiah Universitas Almuslim, Volume 10, Nomor 3,(Tahun 2018).
- Hanifah, Tisna Umi, *Pemanfaatan Media POP-UP BOOK Berbasis tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen di TK Negeri Pembina Bulu Temanggung, Vol.3 No.2*.
- Harjanto. *Perencanaan Pengajaran*,(Jakarta : Asdi Mahasatya, 2011).
- Ina Talu, Adriani Tamo, *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Daur Ulang Dalam Pembelajaran Sains Anak Usia 5-6 Tahun, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio, Volume 9, Nomor 2, (Tahun 2017)*.
- Khasanah, Ismatul, Dkk. *Pemanfaatan Lingkungan\ Dan Barang Bekas Sebagai Alat*
- Lish Evelyn Williams, *Panduan Belajar Mengajar Yang Tepat dan Menyeluruh Untuk Ruang Kelas dengan Kecerdasan Yang Beragam*, (Bandung:

Nuansa, 2005).

Maemunah, Siti, "Kreativitas Guru Paud Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Bahan Alam". Vol : XXII, No : 3,(Tahun 2015).

Mahnun, Nunu, *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan*

Mardianto, *Psikologi Pendidikan*, (Medan: Perdana Publishing, 2014).

Masnipal, *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional (Pijakan Mahasiswa, Guru & Pengelola TK/RA/KB/TPA)*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, 2013).

Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran. Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1 (Tahun 2012).

Montulalu, B.E.F., dkk. *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten : Universitas Terbuka, 2012).

Muhammad Arif, Immawan," Alat Permainan Edukatif *Outdoor* Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar Di Tk Se- Kecamatan Wonosari Gunungkidul". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 8 Tahun ke-5* (Tahun 2016).

Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014).

Munawara, Noviatul, *Peranan Alat Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Di Kelompok B Tk Pgri Baiya*. (Tahun 2016).

Nia Agustina Pratama, "Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Puppet Show di TK Angkasa". (Mataram: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram, 2018).

Opcit.

Patilima, Hamid, *Resiliensi Anak Usia Dini*, (Bandung: Alfabeta, 2015).

Permainan Edukatif (Ape) Bagi Kader Pos Paud Kelurahan Tambak Rejo Semarang. (Tahun 2016).

Prasetyawati, Dwi, "Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader Paud Di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape)". *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1* (Tahun 2011).

- Siarni, dkk “pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa”. *Jurnal kreatif tadulako online vol. 3 no. 2* (Tahun 2015).
- Sudjana, Nana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010).
- Suryana, Dadan, *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi Aspek dan Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana, 2007).
- Syamsuardi, Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone, *jurnal Publikasi, Volume II No.* (Tahun 2012).
- Zaman, Badru, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK*. (Tangerang : Universitas Terbuka, 2013).

L

A

M

P

I

R

A

N

LAMPIRAN I

RENCANA PROGRAM

PEMBELAJARAN HARIAN

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Nama Satuan PAUD : TK IT UMMI
 Semester/bulan/minggu : I/ Agustus / 3
 Tema/Subtema : Hewan Ciptaan Allah (Kelinci)
 Kelompok/Usia : B /5-6 Tahun
 Hari/tanggal : Senin / 16 Agustus 2021

A. Kompetensi Inti (KI-KI4)

B. Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi

No	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1	NAM	
2.	Menghargai diri Sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1.2.2 Terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan
3.	SOSEM	
3.	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari, untuk melatih kedisiplinan	2.6 : Memiliki disiplin menaati aturan (kegiatan aturan)
4.	KOGNITIF	
4.	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	4.5.1 : Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi
5.	4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	
6.	BAHASA	
5.	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	3.11/4.11.1 : Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi
6.	4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	3.4/4.3.4 : Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas (mis, menancing baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggunting, makan dll)
	FISIK MOTORIK	
	3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan menggerakkannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	
	4.3 menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	5.2/4.15.2:
	SENI	
	3.15 mengenal berbagai karya dan berbagai aktivitasnya	mbuat karya seni sesuai dengan kreatifitasnya (misal seni musik, gerak visual, gerak dan tari) yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain.
	4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengenal nama-nama hewan ciptaan Allah SWT anak dapat menyayangi hewan Ciptaan Allah SWT.
2. Melalui kegiatan nama-nama hewan ciptaan Allah SWT anak dapat mengenal perilaku kasih sayang.
3. Melalui kegiatan pemberian tugas (bernyanyi) anak dapat mengungkapkan nama-nama hewan dengan menggunakan nada
4. Melalui kegiatan mengucapkan “nama-nama bagian tubuh hewan peliharaan” anak dapat mengungkapkan pendapatnya (bahasa Ekspresif / mengungkapkan bahasa) dengan benar
5. Melalui kegiatan bercerita (hewan kelinci peliharaan) anak dapat menyimak dan memahami pesan moral yang terdapat di dalam cerita.
6. Melalui kegiatan mewarnai gambar pola kelinci anak dapat mengenal dan menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan rapi

- D. Materi :
1. Mengucapkan rasa syukur kepada Allah
 2. kasih sayang
 3. bernyanyi
 4. Menungkapkan kata ‘ nama-nama bagian tubuh hewan peliharaan
 5. bercerita
 6. Mewarnai gambar kelinci

E. Media dan Bahan : laptop, pensil, pewarna, gambar pola gambar pola kelinci.

F. Metode Pembelajaran : Tanya jawab, pemberian tugas, unjuk kerja (pendekatan saintifik)

G. Kegiatan Pendahuluan :

- Penyambutan anak
- Membaca ikrar TK IT Ummi
- Muraja’ah
- Bercakap-cakap tentang hewan peliharaan ciptaan Allah SWT
- Diskusi tentang aturan bermain

H. Kegiatan Inti

1. **Mengamati**

- Anak mengamati video hewan peliharaan

2. **Menanya**

- Tanya jawab tentang hewan peliharaan ciptaan Allah
- Mendiskusikan aturan bermain
- Mempersilahkan anak untuk mulai bermain

3. **Mengumpulkan Informasi & Mengasosiasi**

- Anak melakukan kegiatan :
 - 1). Mengucapkan nama-nama hewan peliharaan ciptaan Allah SWT
 4. Bernyanyi
 5. Mengungkapkan nama-nama bagian tubuh hewan peliharaan (kelinci)
 6. Bercerita

4. **Mengomunikasikan**

- Anak menceritakan hasil karyanya
- Memberikan motivasi dan dorongan terutama pada anak yang cenderung pasif
- Mengajak anak untuk membereskan mainan.

I Istirahat : makan, bermain didalam dan luar ruangan

J. Kegiatan Penutup

- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Nyanyi, Berdo'a, salam dan pulang

Mengetahui,
Kepala TK IT UMMI

Meli Hennita, S.Pd

Guru Kelas



Diana Nengsih, S.Pd Aud

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Nama Satuan PAUD : TK IT UMMI
 Semester/bulan/minggu : I/ Agustus / 3
 Tema/Subtema : Hewan Ciptaan Allah (Dog)
 Kelompok/Usia : B /5-6 Tahun
 Hari/tanggal : Senin / 23 Agustus 2021

C. Kompetensi Inti (KI-KI4)

D. Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi

No	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1.	NAM Menghargai diri Sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1.2.2 Terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan
2.	SOSEM 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari, untuk melatih kedisiplinan	2.6 : Memiliki disiplin menaati aturan (kegiatan aturan)
3.	KOGNITIF 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	4.5.1 : Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi
4.	BAHASA 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	3.11/4.11.1 : Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi
5.	4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	3.4/4.3.4 : Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas (mis, menancing baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggunting, makan dll)
6.	FISIK MOTORIK 3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan menggerakkannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus SENI 3.15 mengenal berbagai karya dan berbagai aktivitasnya 4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	5.2/4.15.2: membuat karya seni sesuai dengan kreatifitasnya (misal seni musik, gerak visual, gerak dan tari) yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengenal nama-nama hewan ciptaan Allah SWT anak dapat menyayangi hewan Ciptaan Allah SWT.
2. Melalui kegiatan nama-nama hewan ciptaan Allah SWT anak dapat mengenal perilaku kasih sayang.
3. Melalui kegiatan pemberian tugas (bernyanyi) anak dapat mengungkapkan nama-nama hewan dengan menggunakan nada
4. Melalui kegiatan mengucapkan “nama-nama bagian tubuh hewan peliharaan” anak dapat mengungkapkan pendapatnya (bahasa Ekspresif / mengungkapkan bahasa) dengan benar
6. Melalui kegiatan bercerita (hewan dog peliharaan) anak dapat menyimak dan memahami pesan moral yang terdapat di dalam cerita.
6. Melalui kegiatan mewarnai gambar pola dog anak dapat mengenal dan menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan rapi

- D. Materi :
1. Mengucapkan rasa syukur kepada Allah
 2. kasih sayang
 3. bernyanyi
 4. Menungkapkan kata ‘ nama-nama bagian tubuh hewan peliharaan
 5. bercerita
 6. Mewarnai gambar dog

E. Media dan Bahan : laptop, pensil, pewarna, gambar pola gambar pola dog.

F. Metode Pembelajaran : Tanya jawab, pemberian tugas, unjuk kerja (pendekatan saintifik)

I. Kegiatan Pendahuluan :

- Penyambutan anak
- Membaca ikrar TK IT Ummi
- Muraja’ah
- Bercakap-cakap tentang hewan peliharaan ciptaan Allah SWT
- Diskusi tentang aturan bermain

J. Kegiatan Inti

5. **Mengamati**

- Anak mengamati video hewan peliharaan

6. **Menanya**

- Tanya jawab tentang hewan peliharaan ciptaan Allah
- Mendiskusikan aturan bermain
- Mempersilahkan anak untuk mulai bermain

7. **Mengumpulkan Informasi & Mengasosiasi**

- Anak melakukan kegiatan :
 - 1). Mengucapkan nama-nama hewan peliharaan ciptaan Allah SWT
 4. Bernyanyi
 5. Mengungkapkan nama-nama bagian tubuh hewan peliharaan (dog)
 6. Bercerita

8. **Mengomunikasikan**

- Anak menceritakan hasil karyanya
- Memberikan motivasi dan dorongan terutama pada anak yang cenderung pasif
- Mengajak anak untuk membereskan mainan.

I Istirahat : makan, bermain didalam dan luar ruangan

K. Kegiatan Penutup

- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Nyanyi, Berdo'a, salam dan pulang

Mengetahui,
Kepala TK IT UMMI

Meli Hennita, S.Pd

Guru Kelas



Diana Nengsih, S.Pd Aud

LAMPIRAN II

INSTRUMEN PEDOMAN

WAWANCARA

**INSTRUMEN PEDOMAN WAWANCARA MEDIA APE HAND PUPPET
UNTUK MENSTIMULIR PENINGKATAN KECERDASAN LINGUISTIK
VERBAL ANAK USIA DINI**

PEDOMAN WAWANCARA DI LEMBAGA TKIT UMMI KOTA BENGKULU

Nama Pewawancara : Evryeni Jusmadi
 Tanggal Wawancara : 14 Agustus 2021
 Nama Responden : Diana Nengsih, S.Pd, Aud
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Nama Lembaga : TK IT UMMI Kota Bengkulu
 Jabatan : Guru kelas
 Lama Mendidik : 15 Tahun
 Alamat Lembaga : Jl Salak 3A

PETUNJUK :

1. Diisi oleh pewawancara (observer) berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik/kepala sekolah di lembaga TK
2. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dari keadaan yang sebenarnya di lapangan/ lembaga TK mengenai kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam rencana pembuatan Media APE *Hand Puppet* dengan menggunakan metode bercerita Untuk Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia Dini.
3. pedoman wawancara dibuat sebagai rambu-rambu dalam mengamati keadaan yang sesungguhnya yang terjadi di lapangan/lembaga IT.
4. Pewawancara tidak ada hak untuk menyimpulkan keadaan di lapangan akan tetapi hanya untuk menerjemahkan keadaan yang sesuai dengan yang terjadi di lapangan.

memanfaatkan bahan-bahan alami dengan memanfaatkan lingkungan sekitar kemudian sentra persiapan difokuskan pada persiapan calistung dan berbahasa serta sentra imtaq yang banyak dikenalkan tentang al islam (Sholat, hapalan, huruf hijaiyah dll) dan membangun 6 aspek perkembangan anak di setiap kegiatan namun tetap saja ada kendala-kendala yang dihadapi pada saat pembelajaran sentra, seperti alat permainan atau media yang kurang dan ruang belajar yang tidak terlalu luas.

3. Perkembangan kecerdasan anak tentu saja berbeda khususnya di bidang lingusitik atau bahasa. Pada umumnya perkembangan bahasa anak di TKIT Ummi perkembangannya beragam ada yang bagus sesuai dengan usia anak, Hal ini terlihat pada saat anak bersosialisasi dengan anak lainnya dan mereka berkomunikasi, dan saya perhatikan mereka lancar dalam mengucapkan kosa kata, mengulang kalimat bahkan dalam bercerita tentang pengalaman mereka kepada teman-temannya, Namun memang ada beberapa anak yang sulit atau enggan mengungkapkan keinginan , perasaan atau pendapatnya kepada teman-temannya bahkan pada gurunya, serta ada anak yang bahasanya masih lemah seperti belum jelas kosa katanya.
4. Ada anak yang kecerdasan lingustiknya masih lemah, seperti tidak jelas dalam pengucapan atau terganggu contohnya kakak jadi tata.
5. Kecerdasan bahasa sangat penting dan hal ini sangat berpengaruh pada kecerdasan dan proses pembelajaran lainnya, karena semua proses pembelajaran pada dasarnya menggunakan kata atau bahasa, seperti mengucapkan do'a

PERTANYAAN :

1. Model pembelajaran apa yang digunakan di lembaga TK ini?
2. Bagaimana penerapan proses pembelajaran selama ini?
3. Bagaimana perkembangan kecerdasan linguistic verbal anak di TK ini?
4. Apakah ada anak yang kecerdasan linguistic verbal nya masih lemah, jika ada berapa potensinya dan bagaimana bentuknya?
5. Seberapa penting kecerdasan linguistik verbal mempengaruhi kecerdasan dan proses belajar anak?
6. Apakah ada bentuk stimulasi untuk perkembangan linguistik verbal anak?
7. Bagaimana penerapan stimulasi kecerdasan linguistik verbal di dalam pembelajaran?
8. Jika kita membuat bahan ajar, pembelajaran yang seperti apa yang tepat untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak?
9. Menurut ibu, apakah tepat jika menstimulasi kecerdasan linguistik verbal anak menggunakan Media APE Hand Puppet dengan metode bercerita?
10. Media pembelajaran yang seperti apa yang menarik dan dapat mengembangkan kecerdasan linguistik verbal anak?
11. Jika kita membuat suatu media pembelajaran, hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan?

JAWABAN :

1. Model pembelajaran yang digunakan di lembaga kami adalah model sentra
2. Proses penerapan pembelajaran sebelum pandemi kami menggunakan model sentra, selama 2 tahun terakhir ini kami menggunakan model pembelajaran kelompok, Pada saat kami menggunakan model pembelajaran sentra anak di fokuskan pada sentra sentra seperti sentra bahan alam tentu banyak kegiatan yang

menggunakan kata, menghitung, memasang gambar dengan kata, bernyanyi, mengulang kalimat, menulis kata semua menggunakan bahasa dan otomatis hal ini dapat mempengaruhi kecerdasan dan proses pembelajaran lainnya.

6. Stimulus yang digunakan salah satunya adalah dengan metode bercerita atau bermain peran.
7. Guru menggunakan metode bercerita saat akan mengenalkan tema dan sub tema, kemudian disaat guru selesai bercerita, dialaukan tanya jawab dan anak diminta untuk mengulang cerita.
8. Kalau untuk bermain peran mungkin salah satunya menggunakan media boneka.
9. Menurut saya cocok.
10. Media yang menarik menurut saya dalam mengembangkan kecerdasan linguistik anak salah satunya adalah dengan menggunakan boneka.
11. Hal yang harus diperhatikan adalah, keamanan, media tidak berbahaya, bentuknya tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil, menarik artinya bervariasi mungkin dari warna, atau tampilan, sesuai dengan minat anak dan usia anak, sesuai dengan pembelajaran yang akan berlangsung dan mudah didapat serta mudah digunakan.

Bengkulu, 14 Agustus 2021

Pewawancara



Evryeni Jusmadi

1911750018

**Lembar Penilaian Guru TK ISLAM TERPADU UMMI Tentang Lembar Penilaian
Media APE *Hand Puppet* dari Bahan Bekas Kaos Kaki Layak Pakai Sebagai Media
Pembelajaran Untuk Menstimulir Kecerdasan Lingustik Verbal Anak**

No	Aspek Yang di Nilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas Bahan					✓
2	Ketahanan/kekuatan bahan				✓	
3	Kesesuaian ukuran					✓
4	Kemudahan media dalam penggunaan					✓
5	Keamanan alat permainan edukatif <i>hand puppet</i>					✓
6	Kejelasan petunjuk penggunaan media				✓	
7	Kreatif dan inovatif (baru, menarik, dan unik)					✓
8	Ketepatan pemilihan ukuran media					✓
9	Kerapian desain				✓	
10	Warna					✓
11	Kejelasan bentuk					✓
12	Keefektifan Media untuk mengembangkan aspek lingustik verbal anak dengan metode mendongeng					✓
13	Kemampuan media menambah pengetahuan dan wawasan anak				✓	
14	Penggunaan media <i>hand puppet</i> dapat memberi dorongan rasa ingin tahu				✓	
15	Kemudahan penyajian materi dari media <i>Hand Puppet</i>					✓
16	Kesesuaian materi dengan tujuan yang di harapkan				✓	
17	Media <i>hand puppet</i> sudah sesuai dengan karakteristik anak PAUD kelompok B					✓
18	Penggunaan istilah				✓	
19	Penggunaan Media <i>hand puppet</i> yang di gunakan dapat mengefesienkan waktu pembelajaran					✓
20	Penggunaan media <i>hand puppet</i> dapat membantu guru dalam proses pembelajaran					✓
21	Pemahaman terhadap pesan atau informasi				✓	
22	Menciptakan kemampuan untuk bertanya					✓
23	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
24	penyesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan kecerdasan lingustik anak					✓
25	Kalimat yang digunakan jelas dan tepat				✓	
26	Kesesuaian cerita dengan media					✓
27	Media sesuai dengan alur cerita yang di buat untuk menstimulir kecerdasan lingustik verbal anak					✓
28	Kemudahan memahami alur materi melalui					

LAMPIRAN III

PEDOMAN OBSERVASI

LAPANGAN

**INSTRUMEN MEDIA *HAND PUPPET* DARI BAHAN BEKAS KAOS
KAKI LAYAK PAKAI UNTUK MENSTIMULASI PENINGKATKAN
KECERDASAN LINGUISTIK VERBAL ANAK USIA DINI**

PEDOMAN OBSERVASI DI TKIT UMMI KOTA BENGKULU

Observator : Evryeni Jusmadi
Tanggal : 14 Agustus 2021
Nama TK : TK IT UMMI
Alamat : Jln Salak III A Kel. Dusun Besar

PETUNJUK:

1. Lembar observasi ini diisi oleh observator.
2. Pedoman observasi ini dibuat untuk mendapatkan informasi dari keadaan yang sebenarnya di lembaga TK mengenai kebutuhan media permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak usia dini.
3. Pedoman observasi ini digunakan untuk pedoman dalam mengamati keadaan yang sebenarnya terjadi di lembaga TK.
4. Pedoman diisi dengan memberikan tanda "✓" pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan di lapangan.
5. Observator tidak berhak menyimpulkan keadaan di lapangan tetapi hanya untuk menggambarkan keadaan yang sesuai dengan yang terjadi di lembaga TK.

PEDOMAN OBSERVASI LAPANGAN

Indikator Pengamatan	Keadaan	
	Ya	Tidak
1. Pendidik sudah menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kecerdasan linguistik verbal anak.	√	
2. Kecerdasan linguistik verbal anak sudah berkembang dengan baik.		√
3. Anak dapat menyimak apa yang guru jelaskan.	√	
4. Anak sudah berani berbicara di depan kelas.		√
5. Anak dapat menceritakan secara sederhana tentang kegiatan yang sudah dilakukan.	√	
6. Tersedia berbagai media <i>hand puppet</i> pembelajaran dari bahan bekas kaos kaki layak pakai untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak.		√
7. Media pembelajaran sudah tepat untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak.		√
8. Pendidik sangat kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak.		√
9. Media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak sudah menarik.		√
10. Anak sudah merasa tertarik dan senang dengan media pembelajaran yang telah ada.		√

A. Catatan

Media pembelajaran yang di gunakan masih belum terlalu lengkap, banyak yang belum bervariasi dan kurang menarik, apa lagi media boneka tangan yang di gunakan belum ada yang terbuat dari bahan bekas kaos kaki layak

pakai dalam melakukan kegiatan bercerita. Kecerdasan linguistik verbal adalah kecerdasan yang berhubungan dengan bahasa anak, dengan cara menyimak, membaca, memahami kosa kata, sehingga sangat membutuhkan media pembelajaran.

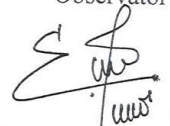
B. Kesimpulan

Dalam pembelajaran di butuhkan stimulasi yang lebih baik lagi untuk anak-anak dalam penggunaan media APE yang lebih berkreasi sehingga dapat membuat anak lebih menarik dan fokus ketika melakukan kegiatan agar dapat mengoptimalkan kecerdasan linguistik verbal anak usia dini.

Bengkulu,

2021

Observer



Evryeni Jismadi
Nim. 1911750018

LAMPIRAN IV

LEMBAR VALIDASI



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

Alamat: Jln. Raden Fattah, Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Husnul Bahri, M Pd
Jabatan : Dosen IAIN Bengkulu
Asal Instansi : IAIN Bengkulu

Menyatakan APE *Hand Puppet* sebagai media pembelajaran untuk menstimulir Peningkatan Kecerdasan Lingustik Verbal anak pada penelitian yang berjudul :

Media APE *Hand Puppet* dari Bahan Bekas Layak Pakai Untuk Menstimulir Peningkatan Kecerdasan Lingustik Verbal Anak Usia Dini.

Dari mahasiswa atas nama :

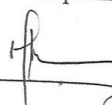
Nama : Evryeni Jusmadi
NIM : 1911750018
Program Studi : Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini

(Sudah siap/ belum siap)* dipergunakan untuk di uji cobakan dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

Layak digunakan

Demikian surat ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, September 2021


Dr. Husnul Bahri M.Pd.

**Lembar Penilaian Ahli Media Tentang Media APE Hand Puppet dari Bahan Bekas
Kaos Kaki Layak Pakai Sebagai Media Pembelajaran Untuk Menstimulir Kecerdasan
Lingustik Verbal Anak**

No	Aspek Yang di Nilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas Bahan					✓
2	Ketahanan/kekuatan bahan					✓
3	Warna					✓
4	Kemudahan media dalam penggunaan				✓	
5	Keamanan alat permainan edukatif					✓
6	Kejelasan petunjuk penggunaan media				✓	
7	Kreatif dan inovatif (baru, menarik, dan unik)					✓
8	Ketepatan pemilihan ukuran media				✓	
9	Kerapian desain					✓
10	Kemampuan media untuk mengembangkan bahasa				✓	
11	Kejelasan bentuk					✓
12	Keefektifan media digunakan untuk metode mendongeng					✓
13	Kelayakan media untuk mengembangkan aspek lingustik verbal anak dengan metode mendongeng					✓
14	Kemampuan media menambah pengetahuan dan wawasan anak					✓
	Jumlah Total					46
	Jumlah Skor Maksimal					70

Mohon memberikan check list (✓) pada alternatif jawaban yang paling sesuai dengan kriteria:

Kriteria	Skor
Sangat Tidak Baik (STB)	1
Kurang Baik (KB)	2
Cukup Baik (CB)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

Validator Ahli Media



Dr. Husnul Bahri, M.Pd
NIP.196209051990021001



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

Alamat: Jln.Raden Fattah, PagarDewaTelp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Dr. Suhuman, M.Pd**
Jabatan : Dosen IAIN Bengkulu
Asal Instansi : IAIN Bengkulu

Menyatakan APE *Hand Puppet* sebagai media pembelajaran untuk menstimulir Peningkatan Kecerdasan Lingustik Verbal anak pada penelitian yang berjudul :

Media APE *Hand Puppet* dari Bahan Bekas Layak Pakai Untuk Menstimulir Peningkatan Kecerdasan Lingustik Verbal Anak Usia Dini.

Dari mahasiswi atas nama :

Nama : Evryeni Jusmadi
NIM : 1911750018
Program Studi : Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini

(Sudah siap/ belum siap)* dipergunakan untuk di uji cobakan dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

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

Demikian surat ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, September 2021

Dr. Suhuman, M.Pd

**Lembar Penilaian Ahli Materi Tentang Media APE *Hand Puppet* dari Bahan Bekas
Kaos Kaki Layak Pakai Sebagai Media Pembelajaran Untuk Menstimulir Kecerdasan
Lingustik Verbal Anak**

No	Aspek Yang di Nilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan penyajian materi dari media <i>Hand Puppet</i>					✓
2	Kesesuaian materi dengan tujuan yang diharapkan					✓
3	Media <i>hand puppet</i> sudah sesuai dengan karakteristik anak PAUD Kelompok B					✓
4	Penggunaan Media <i>hand puppet</i> sudah sesuai dengan tema pembelajaran anak PAUD Kelompok B					✓
5	Keteraturan antar kegiatan belajar dan bermain					✓
6	Penggunaan istilah				✓	
7	Penggunaan Media <i>hand puppet</i> yang digunakan dapat mengefisienkan waktu pembelajaran					✓
8	Penggunaan media <i>hand puppet</i> dapat membantu guru dalam proses pembelajaran					✓
9	Penggunaan media <i>hand puppet</i> dapat memberi dorongan rasa ingin tahu					✓
10	Menciptakan kemampuan untuk bertanya					✓
11	Pemahaman terhadap pesan atau informasi					✓
	Jumlah Total					
	Jumlah Skor Maksimal					

Mohon memberikan check list (✓) pada alternatif jawaban yang paling sesuai dengan kriteria:

Kriteria	Skor
Sangat Tidak Baik (STB)	1
Kurang Baik (KB)	2
Cukup Baik (CB)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

Validator Ahli Materi

Dr. Suhurman, M. Pd



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

Alamat: Jln.Raden Fattah, PagarDewaTelp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : *BUSTOMI, S.Ag, M.Pd*

Jabatan : Dosen IAIN Bengkulu

Asal Instansi : IAIN Bengkulu

Menyatakan APE *Hand Puppet* sebagai media pembelajaran untuk menstimulir Peningkatan Kecerdasan Lingustik Verbal anak pada penelitian yang berjudul :

Media APE *Hand Puppet* dari Bahan Bekas Layak Pakai Untuk Menstimulir Peningkatan Kecerdasan Lingustik Verbal Anak Usia Dini.

Dari mahasiswi atas nama :

Nama : Evryeni Jusmadi

NIM : 1911750018

Program Studi : Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini

(Sudah siap/ belum siap)* dipergunakan untuk di uji cobakan dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

Materi Prodyke RNP ini sudah layak dan telah direvisi produkenya

Demikian surat ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, September 2021

[Signature]
BUSTOMI, S.Ag, M.Pd

**Lembar Penilaian Ahli Bahasa Tentang Media APE Hand Puppet dari Bahan Bekas
Kaos Kaki Layak Pakai Sebagai Media Pembelajaran Untuk Menstimulir Kecerdasan
Lingustik Verbal Anak**

No	Aspek Yang di Nilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir anak				✓	
3	Penyesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan kecerdasan lingustik anak					✓
4	Kalimat yang digunakan jelas dan tepat					✓
5	Gaya bahasa yang digunakan tepat				✓	
6	Ketepatan cerita dengan alat permainan edukatif <i>hand puppet</i>					✓
7	Kesesuaian cerita dengan media					✓
8	Kelayakan media Untuk menstimulir kecerdasan lingustik verbal anak melalui metode bercerita					✓
9	Media sesuai dengan alur cerita yang dibuat untuk menstimulir kecerdasan lingustik verbal anak				✓	
10	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa					✓
11	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan					✓
Jumlah Total						47
Jumlah Skor Maksimal						52

Mohon memberikan check list (✓) pada alternatif jawaban yang paling sesuai dengan kriteria:

Kriteria	Skor
Sangat Tidak Baik (STB)	1
Kurang Baik (KB)	2
Cukup Baik (CB)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

Validator Ahli bahasa

[Signature]
Bustomi, S. A. M. Pd

LAMPIRAN VI

LEMBAR OBSERVASI

KECERDASAN

Lembar Observasi Kecerdasan Lingustik Verbal Anak Usia 5-6 Tahun

Nama	Indikator					
	Anak dapat menyimak perkataan orang lain	Anak mampu mendengarkan beberapa perintah secara bersamaan	Anak dapat memahami arti dari sebuah cerita yang disampaikan	Anak dapat menyusun kalimat sederhana sesuai dengan isi cerita yang disampaikan	Anak dapat bertanya dan menjawab pertanyaan sesuai dengan cerita yang disampaikan	Anak dapat menceritakan kembali dongeng yang telah didengarkannya
Bilqis	★ ★	★ ★	★ ★	★	★ ★	★
Fatih	★ ★	★	★ ★	★	★ ★	★
Hafiz	★ ★	★ ★	★ ★	★ ★	★	★ ★
Zahra	★ ★	★ ★	★ ★	★ ★	★	★
Annisa	★ ★	★ ★	★	★	★	★
Arkha	★ ★	★ ★	★ ★	★	★	★
Athiya	★ ★ ★	★ ★	★ ★	★ ★	★	★
Davina	★ ★	★ ★	★ ★	★ ★		★
Dzihan	★ ★	★	★ ★	★	★ ★	★
Gibran	★ ★	★ ★	★ ★	★	★ ★	★
Kayla	★ ★	★ ★	★ ★	★ ★	★	★
Gio	★ ★	★ ★ ★	★ ★	★ ★	★	★
Nadira	★ ★	★ ★	★ ★	★	★	★
Najwa	★ ★	★ ★	★	★	★	★

Keterangan:

★	BB (Belum Berkembang)
★ ★	MB (Mulai Berkembang)
★ ★ ★	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
★ ★ ★ ★	BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Linguistik Verbal Anak

No	Aspek yang Diamati	Realisasi skor			
		☆	☆ ☆	☆ ☆ ☆	☆ ☆ ☆ ☆
1	Anak dapat menyimak perkataan orang lain.	Jika anak tidak fokus,ribut, dan mengganggu teman lainnya (sibuk dengan aktivitas sendiri)	Jika anak dapat duduk diam, namun kadang-kadang tidak fokus	Jika anak fokus dan terlibat aktif dalam keatan bercerita karena ikut-ikutan dengan teman	Jika anak fokus dan terlibat aktif secara antusias dalam mendengarkan cerita tentang hewan dengan menggunakan media hand puppet
2	Anak mampu mendengarkan beberapa perintah secara bersamaan	Jika anak tidak mampu melakukan perintah secara bersamaan	Jika anak hanya dapat melakukan sebuah perintah secara bersamaan	Jika anak dapat melakukan lebih dari sebuah perintah secara bersamaan	Jika anak mampu melakukan seluruh perintah secara bersamaan
3	Anak dapat memahami arti dari sebuah cerita yang di sampaikan	Jika anak tidak dapat menyampaikan arti makna dari cerita yang disampaikan	Jika anak dapat menyampaikan arti sebuah dengan bantuan guru	Jika anak dapat menyampaikan arti sebuah cerita dengan cerita yang masih salah	Jika anak dapat menyampaikan sebuah arti cerita sesuai dengan ceritanya
4	Anak dapat menyusun kalimat sederhana sesuai dengan isi cerita yang di sampaikan	Jika anak tidak dapat menyusun kalimat sederhana sesuai dengan isi cerita yang di sampaikan	Jika anak dapat menyusun kalimat sederhana dengan bantuan guru	Jika anak dapat menyusun kalimat sederhana namun belum sempurna	Jika anak dapat menyusun kalimat sederhana sesuai dengan alurnya
5	Anak dapat bertanya dan menjawab pertanyaan	Jika anak tidak dapat bertanya dan menjawab	Jika anak hanya dapat bertanya	Jika anak hanya dapat menjawab	Jika anak dapat menjawab dan

	sesuai dengan cerita yang di sampaikan	sesuai dengan cerita yang sudah di sampaikan	sesuai dengan cerita yang telah disampaikan	pertanyaan sesuai dengan cerita yang telah di sampaikan	bertanya dengan cerita yang telah di sampaikan
6	Anak dapat menceritakan kembali dongeng yang telah di dengarkannya.	Jika anak tidak bisa menceritakan kembali dongeng yang telah di dengarkannya	Jika anak bisa menceritakan kembali dengan kosakata sederhana tapi terputus-putus(lupa)	Jika anak bisa menceritakan kembali dongeng dengan kosakata yang sederhana.	Jika anak bisa menceritakan kembali dongeng dengan kosakata dan penambahan kosa kata sendiri sendiri dengan aktif dan antusias

Keterangan :

-  : BB (Belum Berkembang)
 : MB (Mulai Berkembang)
 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

LAMPIRAN VII

HASIL PENILAIAN PRE-TEST

DAN POST-TEST

Hasil Catatan Lapangan Dalam Pengamatan
Kemampuan Lingustik Verbal Anak dengan Media *Hand Puppet*

Hari Tanggal Pengamatan : 16 Agustus 2021 / Senin

Waktu Pengamatan : 07.30 - 11.00

Tempat / Lokasi : TK IT UMMI

Penelitian : 1 (Pre-Test)

Pembukaan	Inti (cerita)	Kegiatan Akhir
Sebelum melakukan kegiatan anak-anak melakukan kegiatan membaca doa. Tukup sesuai dengan tema, lalu bernyanyi kegiatan dilakukan di pukul 07.30 - 08.00 dan guru menjelaskan tentang tema yang diangkat.	Guru menjelaskan tema yang diangkat, bernyanyi dan bercerita dengan tema yang diangkat sesuai dengan tema yang diangkat, lalu anak menyimak kegiatan bercerita. (cerita fabel)	Guru melakukan kegiatan tanya jawab kepada anak-anak sesuai dengan cerita yang disampaikan, Setelah itu anak-anak bergantian menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan.

Bengkulu, 16, Agustus 2021

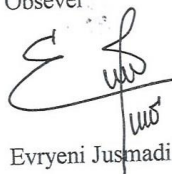
Mengetahui

Guru Kelas



Diana Nengsih, S.Pd Aud

Obsever



Evryeni Jusmadi

Hasil Catatan Lapangan Dalam Pengamatan
Kemampuan Lingustik Verbal Anak dengan Media *Hand Puppet*

Hari Tanggal Pengamatan : Senin, 23 Agustus 2021

Waktu Pengamatan : 07.30 - 11.00

Tempat / Lokasi : TK IT UMMI

Penelitian : 2 (*Post-Test*)

Pembukaan	Inti (cerita)	Kegiatan Akhir
Pukul 07.30 - 08.00 anak-anak melakukan kegiatan Apel pagi berdoa, bernyanyi baris yang rapi dan duduk yang sbk rapi.	Guru melakukan kegiatan bernyanyi sesuai dengan tema, dan tepuk sesuai dengan tema, lalu guru menjelaskan tema yg diangkat dan bercerita tentang yang berkaitan tentang tema. (Cerita Pabel)	Guru melakukan kegiatan tanya jawab kepada anak-anak sesuai dengan cerita yang di sampaikan. Setelah itu anak-anak bergantian menceritakan kembali cerita yg telah di sampaikan.

Bengkulu, 23 Agustus 2021

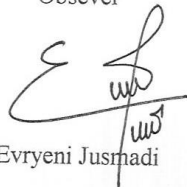
Mengetahui

Guru Kelas



Diana Nengsih, S.Pd Aud

Obsever



Evryeni Jusnadi

**HASIL DATA NILAI *PRE-TEST* KEMAMPUAN LINGUISTIK VERBAL
ANAK**

No	Nama Anak	P1	P2	P3	P4	P5	P6	Jumlah
1	Bilqis	2	2	1	1	2	1	9
2	Fatih	2	1	2	1	2	1	9
3	Hafiz	2	2	1	2	1	2	10
4	Zahra	2	2	2	2	1	1	10
5	Annisa	2	2	1	1	1	1	8
6	Arkha	2	2	2	1	1	1	9
7	Athiya	3	2	2	2	1	1	11
8	Davina	2	2	2	2	1	1	10
9	Dzihan	2	1	2	1	2	1	9
10	Gibran	2	2	2	1	1	1	9
11	Kayla	2	2	2	2	1	1	10
12	Gio	2	3	2	2	1	1	12
13	Nadira	2	2	2	1	1	1	9
14	Najwa	2	2	1	1	1	1	8
Jumlah								133

Adapun keterangan skor rata-rata yaitu:

- <100 = BB (Belum Berkembang)
- 100-200 = MB (Mulai Berkembang)
- 201-300 = BSH (Berkembang sesuai Harapan)
- 301-350 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

HASIL DATA NILAI *POST-TEST* KEMAMPUAN LINGUISTIK VERBAL ANAK

No	Nama Anak	P1	P2	P3	P4	P5	P6	Jumlah
1	Bilqis	3	3	3	3	2	2	16
2	Fatih	4	3	3	3	3	3	19
3	Hafiz	4	3	3	3	3	3	19
4	Zahra	3	3	3	3	3	3	18
5	Annisa	3	3	3	3	3	2	17
6	Arkha	3	3	3	3	2	2	16
7	Athiya	4	3	3	3	3	3	19
8	Davina	3	3	3	3	3	2	17
9	Dzihan	3	3	3	2	3	3	17
10	Gibran	3	3	3	3	3	2	17
11	Kayla	2	2	2	2	1	1	19
12	Gio	4	4	3	3	3	3	20
13	Nadira	3	3	3	3	3	2	17
14	Najwa	3	3	3	2	3	2	16
Jumlah								247

Adapun keterangan skor yaitu:

- <100 = BB (Belum Berkembang)
- 100-200 = MB (Mulai Berkembang)
- 201-300 = BSH (Berkembang sesuai Harapan)
- 301-350 = BSB (Berkembang Sangat Baik)



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

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

**SURAT PENUNJUKAN PEMBIMBING TESIS
NOMOR : 94/In.11/D/PP.009/06/2021**

Sesuai dengan Surat Edaran Rektor IAIN Bengkulu Nomor : In.16/PP.009/0600/2013 Tentang Administrasi Akademik pada IAIN Bengkulu dan untuk kelancaran Penulisan Tesis mahasiswa Program Pascasarjana (S2) IAIN Bengkulu, maka Direktur Program Pascasarjana IAIN Bengkulu menunjuk Saudara :

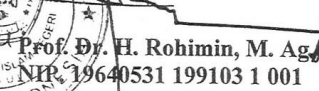
No	Nama	NIP	Keterangan
1	Andang Sunarto, Ph. D	19761124 200604 1 002	Pembimbing Utama
2	Dr. Ahmad Suradi, M. Ag	19760119 200701 1 018	Pembimbing Pendamping

Sebagai Pembimbing Tesis Mahasiswa :

NAMA : EVRYENI JUSMADI
NIM : 1911750018
PRODI : PIAUD
JUDUL TESIS : Media APE Hand Puppet dari bahan Bekas Layak Pakai untuk Memberi Peningkatan Kecerdasan Lingustik Verbal pada Anak Usia Dini di PAUD Islam Terpadu UMMI Kota Bengkulu

Penunjukan ini dengan Pertimbangan dan Penetapan :

1. Nama-nama dosen tersebut dipandang mampu dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas masing-masing sebagai Pembimbing Utama/Ketua dan Pembimbing Pendamping.
2. Kepada mereka diberi hak sepenuhnya untuk merevisi judul atau kerangka tesis dengan sepengetahuan Direktur Program Pascasarjana IAIN Bengkulu.
3. Surat Penunjukan ini akan dilakukan rekap dan diajukan kepada Rektor untuk disahkan melalui Surat Keputusan Rektor IAIN Bengkulu sebagai dasar pemberian honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
4. Surat Penunjukan ini berlaku sejak tanggal penunjukan dan akan diubah serta diperbaiki sebagaimana mestinya apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penunjukan.

Bengkulu, 18 Juni 2021
Direktur,

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

Tembusan :

1. Yth. Wakil Rektor I
2. Arsip.

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

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

LEMBAR BIMBINGAN TESIS

Nama Mahasiswa : EVRYENI JUSMADI
 NIM : 1911750018
 Program Studi : PIAUD
 Judul Tesis : Media APE *Hand Puppet* dari bahan Bekas Layak Pakai untuk
 Menstimulir Peningkatan Kecerdasan Lingustik Verbal Anak
 Usia Dini di PAUD IT UMMI Kota Bengkulu

Pembimbing I : Andang Sunarto, Ph. D

NO	HARI/ TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	SARAN/ TINDAK LANJUT	PARAF
1	24/6/21	1, 2, 3	proble	SR
2	25/6/21	1, 2, 3	pro	SR
3	8/7/21	1, 2, 3	pro	SR
4	23/7/21	Pem. Monev. 2. Pem. Telur	pro	SR
5	5/8/21	pro	pro	SR
6	6/8/21	pro		7

Mengetahui
 Ketua Program Studi

(Dr. Husnul Bahri, M.Pd.)
 NIP. 196209051990021001

Bengkulu, 07/8/2021
 Pembimbing I

(Andang Sunarto)
 NIP. 197611242006041002

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

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

LEMBAR BIMBINGAN TESIS

Nama Mahasiswa : EVRYENI JUSMADI
 NIM : 1911750018
 Program Studi : PIAUD
 Judul Tesis : Media APE *Hand Puppet* dari bahan Bekas Layak Pakai untuk Menstimulir Peningkatan Kecerdasan Lingustik Verbal Anak Usia Dini di PAUD IT UMMI Kota Bengkulu

Pembimbing II : Dr. Ahmad Suradi, M. Ag

NO	HARI/ TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	SARAN/ TINDAK LANJUT	PARAF
1	22-6-21	Pengertian SK dan proposal tesis		<i>As</i>
		publikasi. Voto beladiri		<i>As</i>
		Mendengar dan ditandatangani		<i>As</i>
		Mutakhir pend. tin		<i>As</i>
		di publikasi		
		Lanjutan pend. tin		<i>As</i>

Mengetahui
 Ketua Program Studi

(Dr. Humidul Bahri, M.Pd)
 NIP. 196209051990021001

Bengkulu, 2021
 Pembimbing II

(Dr. Ahmad Suradi, M. Ag)
 NIP. 197601192007011018

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

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

LEMBAR BIMBINGAN TESIS

Nama Mahasiswa : Evryeni Jusmadi
NIM : 1911750018
Program Studi : PIAUD
Judul Tesis : Media APE Hand Puppet dari Bahan Bekas Layak Pakai untuk
Menstimulir Peningkatan Kecerdasan Linguistik Verbal Anak
Usia Dini Di TK IT UMMI Kota Bengkulu

Pembimbing I : Andang Sunarto, Ph.D

NO	HARI/ TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	SARAN/ TINDAK LANJUT	PARAF
1	17/1/21	Uf Coba qub alibi belu	puber	8
2	20/1/21	Bab 3	puber	8
3	22/1/21	Bab 4	puber	8
4	23/1/21	Bab 5	puber	8
5	27/1/21	pe		8

Mengetahui
Ketua Program Studi


Dr. Hushul Bahri, M.Pd
NIP. 196209051990021001

Bengkulu, 27/1/2021
Pembimbing I


Andang Sunarto, Ph.D
NIP. 197609220000000000



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

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

LEMBAR BIMBINGAN TESIS

Nama Mahasiswa : Evryeni Jusmadi
 NIM : 1911750018
 Program Studi : PIAUD
 Judul Tesis : Media APE Hand Puppet dari Bahan Bekas Layak Pakai untuk Menstimulir Peningkatan Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia Dini Di TK IT UMMI Kota Bengkulu

Pembimbing II : Dr. Ahmad Suradi, M. Ag

NO	HARI/ TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	SARAN/ TINDAK LANJUT	PARAF
	29/9/2021	- Perbaikan Skripsi arahan	Suradi	AS
		- Sumber 18 di kutip & lanjutkan		
	1/10/2021	- Bab 11 pada pembahasan & kesimpulan dengan rumus masalah		AS
	6/10/2021	ACE untuk & lanjut		AS

Mengetahui
 Ketua Program Studi

Dr. Husnul Bahri, M.Pd
 NIP. 196209051990021001

Bengkulu,2021
 Pembimbing II

Dr. Ahmad Suradi, M. Ag
 NIP. 197601192007011018

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

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu 38211
 Telepon. (0736) 51276-51171-53879, Fax. (0736) 51171-51172
 Website : www.iainbengkulu@iainbengkulu.ac.id

Nomor : 1293/In.11/D/PP.009/08/2021 Bengkulu, 13 Agustus 2021
 Lamp : -
 Prihal : **Mohon Izin Penelitian**

Kepada Yth;
Kepala Taman Kanak-kanak Islam Terpadu UMMI
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dalam rangka melengkapi data Penulisan Tesis Mahasiswa Program Magister Pascasarjana IAIN Bengkulu, maka bersama ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberi Izin melakukan Penelitian kepada Mahasiswa :

Nama : Evryeni Jusmadi
 NIM : 1911750018
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul Tesis : Media APE Hand Puppet dari bahan bekas layak pakai untuk menstimulir peningkatan kecerdasan linguistik verbal anak usia dini
 Tempat Penelitian : Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Ummi
 Waktu : 14 Agustus – 14 September 2021

Demikianlah surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



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

LAMPIRAN VIII

DOKUMENTASI

DOKUMENTASI KEGIATAN PEMBELAJARAN

Hari Pertama dokumentasi pembelajaran bercerita tanpa menggunakan media *Hand Puppet* dari kaos kaki layak pakai



Hari Kedua dokumentasi pembelajaran bercerita tanpa menggunakan media *Hand Puppet* dari kaos kaki layak pakai



Dokumentasi Guru bercerita menggunakan media *Hand Puppet* dari kaos kaki layak pakai



Dokumentasi Guru bercerita menggunakan media *Hand Puppet* dari kaos kaki layak pakai



Dokumentasi bercerita menggunakan media *Hand Puppet* dari kaos kaki layak pakai

LAMPIRAN IX

FOTO PRODUK

Media Hand Puppet Dari Bahan Bekas Kaos Kaki Layak Pakai

Karakter Hewan	Gambar
Buaya / <i>Crocodile</i>	
Kelinci / <i>Rabbit</i>	
Anjing / <i>Dog</i>	

Kucing / <i>Cat</i>	
Gajah / <i>Elephant</i>	

