

**PENGEMBANGAN MEDIA *HAND PUPPET* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BICARA AWAL ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan oleh :

AGUSMI RAUZA KS

NIM. 160210046

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM - BANDA ACEH
2020 M / 1441 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA *HAND PUPPET* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BICARA AWAL ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam
Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh untuk Melengkapi Tugas dan
Memenuhi Syarat Guna untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

AGUSMI RAUZA KS

NIM. 160210046

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Heliati Fajriah, MA.
NIP.197305152005012006



Rafidhah Hanum, M. Pd
NIDN.2003078903

**PENGEMBANGAN MEDIA *HAND PUPPET* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BICARA AWAL ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus serta Diterima Sebagai
Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan Islam
Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal:

Senin, 24 Agustus 2020
5 Dzulhijjah 1441

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi:

Ketua,

Dr. Heliati Fajriah, MA.
NIP.197305152005012006

Sekretaris,

Rameilia Poetri, S.Pd
NIM.150210043

Penguji I,

Rafidhah Hanum, M. Pd
NIDN. 2003078903

Penguji II,

Munawarah, M.Pd
NIP.199312092019032021

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

Dr. Muslim Razali, S.H., M. Ag
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agusmi Rauza KS
NIM : 160210046
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Hand Puppet* untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Awal Anak Usia Dini

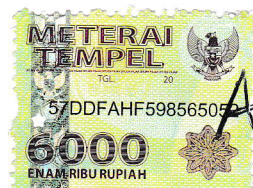
Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

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

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

Banda Aceh, 24 Agustus 2020

Yang menyatakan,




Agusmi Rauza KS
NIM. 160210046

ABSTRAK

Nama : Agusmi Rauza KS
NIM : 160210046
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Hand Puppet* untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Awal Anak Usia Dini
Tanggal Sidang : 24 Agustus 2020
Tebal Skripsi : 79 Halaman
Pembimbing I : Dr. Heliati Fajriah, M.A
Pembimbing II : Rafidhah Hanum, M.Pd
Kata Kunci : Media *Hand Puppet* dan Bicara Awal Anak

Media *hand puppet* adalah sebuah media atau alat bantu yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang bisa berbentuk tiruan dari bentuk manusia maupun bentuk binatang dengan bermacam-macam karakter berbeda-beda yang ukurannya lebih besar dari boneka jari. Kemampuan berbicara awal adalah suatu kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan dan isi hati dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain. Tingkat kemampuan anak dalam berbicara dan berkomunikasi sangat menentukan penerimaan kelompok terhadap mereka yang otomatis juga menentukan terbentuknya konsep diri pada anak. Adapun permasalahan yang terkait yaitu masih adanya kekurangan dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik untuk anak sehingga perkembangan anak masih belum berkembang dengan optimal dan anak masih kurang dalam penguasaan kosakata yang baik dan benar ketika berkomunikasi dengan guru maupun temannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Hand Puppet* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bicara awal anak dan mengetahui kelayakan dari media *Hand Puppet* sebagai media pembelajaran dalam perkembangan bahasa anak usia dini terutama pada kemampuan bicara awal anak. Jenis penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang berpedoman pada metode yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Pengumpulan data yang dilakukan melalui 3 tahap yaitu instrumen validasi ahli materi, ahli media dan dokumentasi. Jenis data yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan penilaian dari dua ahli validator, maka nilai yang didapatkan adalah masuk kedalam kategori sangat baik.

KATA PENGANTAR



Dengan nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga dengan izin Allah SWT penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Hand Puppet untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Awal Anak Usia Dini”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Srata Satu (S1) pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Shalawat beserta salam senantiasa tetap terhaturkan kepada junjungan kita yakni Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat yang telah membawa pendidikan dan pembelajaran kepada kita dari alam kegelapan hingga alam yang penuh dengan penerangan.

Terselesainya skripsi ini atas bantuan dari banyak pihak yang telah berjasa dan senantiasa memberikan dukungan, arahan, bimbingan serta motivasinya dalam proses penyusunannya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankan penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Heliati Fajriah, MA selaku pembimbing pertama dan kepada ibu Rafidhah Hanum, M.Pd selaku pembimbing kedua yang telah banyak memberikan bimbingan, nasehat, bantuan, doa dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

2. Ibu Misbahul Jannah, M.Pd., Ph. D selaku penasehat akademik yang telah memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Ketua Prodi PIAUD Dra. Jamaliah Hasballah, MA dan kepada seluruh dosen dan staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri A-Raniry Banda Aceh, Dr. Muslim Razali, S.H., M. Ag.
5. Terima kasih untuk dosen-dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta stafnya yang telah memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan, arahan serta motivasi-motivasi yang bermanfaat.
6. Kemudian kepada ibu kepala sekolah PAUD Bungong Tanjong Aceh Besar serta karyawan lainnya yang telah banyak membantu peneliti dan memberi izin kepada penulis untuk mengadakan observasi dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
7. Para pustakawan yang telah banyak membantu penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tidak ada sesuatu yang sempurna, demikian juga dengan karya tulis ini, oleh karena itu kekurangan pada skripsi ini dapat diperbaiki di masa yang akan datang.

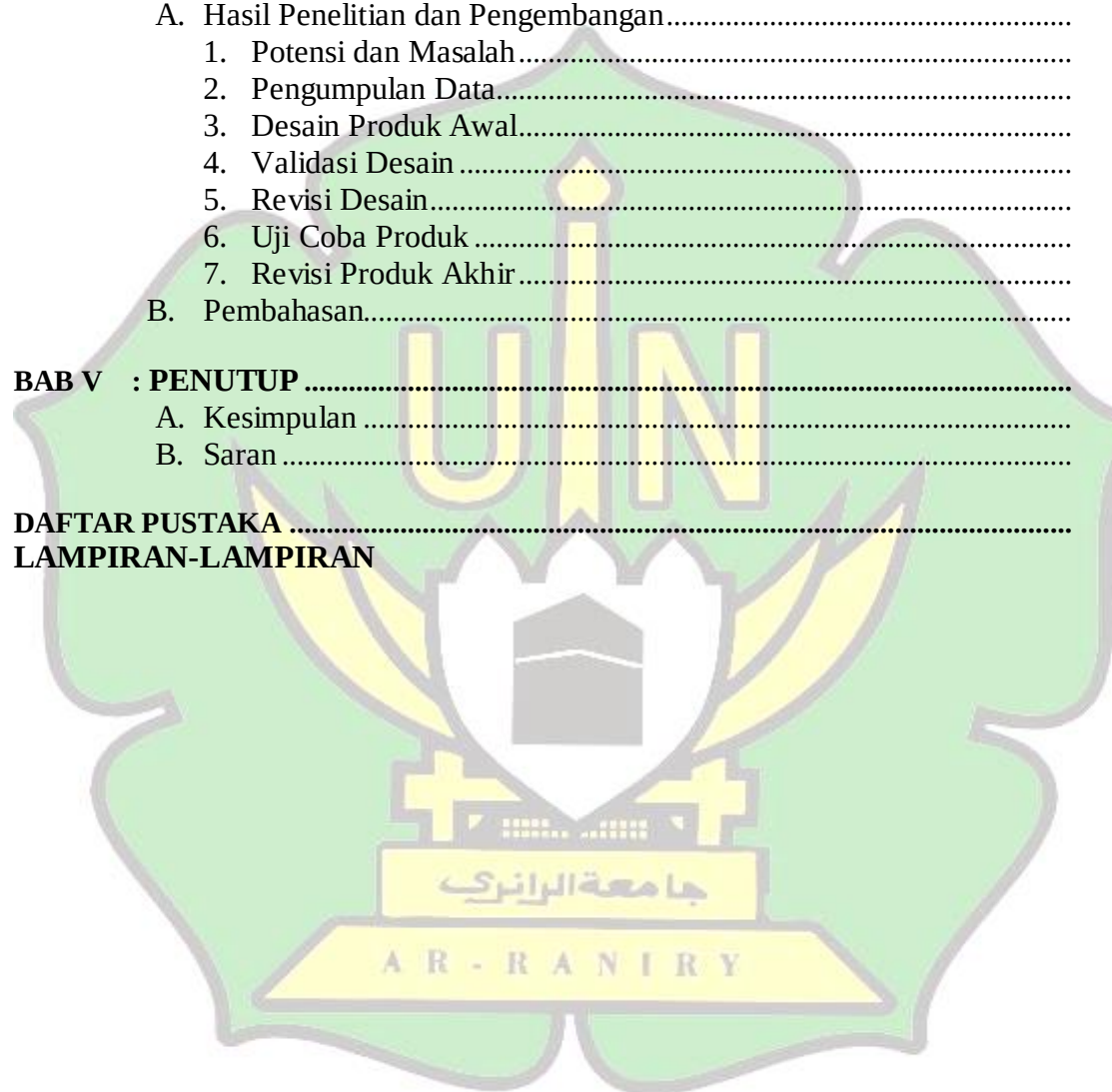
Banda Aceh, 24 Agustus 2020
Penulis,

Agusmi Rauza KS
NIM. 160210046

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I : PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah Penelitian.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Defenisi Operasional.....	9
 BAB II : LANDASAN TEORITIS	 11
A. Media <i>Hand Puppet</i>	11
1. Pengertian Media <i>Hand Puppet</i>	11
2. Tujuan Pengembangan Media <i>Hand Puppet</i> dalam Pembelajaran	14
3. Manfaat Pengembangan Media <i>Hand Puppet</i>	15
4. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Hand Puppet</i>	17
5. Langkah Pembelajaran Media <i>Hand Puppet</i>	19
B. Bahasa.....	20
1. Pengertian Bahasa	20
2. Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini.....	22
3. Aspek-Aspek Kemampuan Bicara Awal Anak	27
4. Pengaruh Perkembangan Kemampuan Bicara Awal Anak	28
5. Melatih Kemampuan Bicara Awal Anak.....	29
6. Karakteristik Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun.....	32
C. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan	34
D. Kajian Pengembangan Media	36
1. Kerangka Berpikir	36
2. Spesifikasi Produk	36
3. Prosedur Pembuatan Produk	37
4. Prosedur Penggunaan Media.....	42
 BAB III : METODE PENELITIAN.....	 44
A. Jenis Penelitian Pengembangan.....	44
1. Jenis Penelitian.....	44

2. Subjek Penelitian dan Pengembangan	45
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	45
C. Uji Coba Produk.....	50
D. Instrumen Pengumpulan Produk.....	51
E. Teknik Analisis Data	55
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	56
1. Potensi dan Masalah.....	56
2. Pengumpulan Data.....	57
3. Desain Produk Awal.....	58
4. Validasi Desain	59
5. Revisi Desain.....	64
6. Uji Coba Produk	69
7. Revisi Produk Akhir	71
B. Pembahasan.....	71
BAB V : PENUTUP	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Tahapan Penelitian Pengembangan R&D.....	46
--	----



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak	33
Tabel 2.2. Alat dan Bahan Pembuatan <i>Hand Puppet</i>	38
Tabel 2.3. Pembuatan <i>Hand Puppet</i>	39
Tabel 3.1. Validasi Produk Awal oleh Ahli Materi	52
Tabel 3.2. Validasi Produk Awal oleh Ahli Media	53
Tabel 4.1. Desain Awal Media <i>Hand Puppet</i>	58
Tabel 4.2. Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi.....	60
Tabel 4.3. Materi Media <i>Hand Puppet</i>	61
Tabel 4.4. Hasil Penilaian Ahli Media	63
Tabel 4.5. Revisi Materi Media.....	65
Tabel 4.6. Revisi Instrumen Ahli Media Sebelum Revisi	66
Tabel 4.7. Revisi Instrumen Ahli Media Setelah Revisi.....	67
Tabel 4.8. Media Boneka Apel Sebelum dan Setelah Revisi.....	68
Tabel 4.9. Hasil Uji Coba Produk Anak Usia 3-4 Tahun	69
Tabel 4.10. Media <i>Hand Puppet</i> Sebelum dan Setelah Revisi.....	71



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing
- Lampiran 2 : Lembar Validasi Media dan Materi
- Lampiran 3 : Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi
- Lampiran 4 : Lembar Materi Media *Hand Puppet*
- Lampiran 5 : Lembar Instrumen Validasi Ahli Media
- Lampiran 6 : Lembar Validasi Instrumen
- Lampiran 7 : Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)
- Lampiran 8 : Foto Media *Hand Puppet*
- Lampiran 9 : Teks Cerita
- Lampiran 10 : Foto Penelitian
- Lampiran 11 : Riwayat Hidup Penulis



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting untuk membantu peserta didik agar dapat menumbuhkembangkan 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 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

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

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.

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 melainkan saling terjalin satu sama lainnya. Pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangannya memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya.

Dari semua aspek perkembangan anak usia dini tersebut, salah satu yang sangat perlu untuk dikembangkan adalah aspek perkembangan bahasa pada anak yaitu mengenai kemampuan bicara awal 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

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.

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

Dalam 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

Berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan di PAUD Bungong Tanjong mengenai penggunaan media pembelajaran, menunjukkan bahwa PAUD

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.

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

tersebut sudah menggunakan beberapa media atau alat bantu untuk membantu proses pembelajaran di kelas tetapi media yang digunakan tersebut masih menggunakan alat dan bahan yang sederhana, seperti media gambar, lukisan yang dibuat sendiri, menempelkan gambar di kertas, balok dan buku gambar. Penulis juga melihat masih adanya kekurangan dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik untuk anak sehingga perkembangan anak masih belum berkembang dengan optimal. 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 bicara awal anak.

Menurut Nia Agustina Pratama dalam penelitiannya, menjelaskan bahwa mengembangkan kemampuan berbicara 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.⁷

⁷ 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.

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 pembelajaran lebih berkesan dan terekam jauh lebih kuat di dalam memori anak.⁸ Sedangkan penelitian pengembangan yang akan dilakukan oleh penulis adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan bicara awal pada anak.

Salah satu media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh penulis adalah media *hand puppet* (boneka tangan), karena media ini belum digunakan di PAUD Bungong Tanjong. Media *hand puppet* adalah sebuah media yang paling efektif diterapkan dalam pembelajaran terutama untuk mengembangkan perbendaharaan kata serta melatih diri anak untuk dapat mendengarkan dan berbicara.⁹

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 bicara yang ada dalam diri peserta didik tersebut.¹⁰

⁸ 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.

⁹ Sudono Anggani, *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta: Dirjen PPTA Depdikbud, 1995), hlm 7.

¹⁰ Sudono Anggani, *Alat Permainan*,...hlm 8.

Disini penulis mengembangkan sebuah media *hand puppet* dalam bentuk sayuran dan buah-buahan yaitu dalam bentuk buah wortel, apel, alpukat dan sayur cabe. 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 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 berbicara terutama berbicara secara lisan, karena dengan media *hand puppet* ini akan menjadikan peserta didik lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran di kelas.¹¹

Media ini sangat tepat digunakan dalam proses belajar mengajar terutama untuk meningkatkan kemampuan bicara awal anak, karena media ini dapat membuat anak lebih memiliki perbendaharaan kosakata yang banyak sehingga 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

¹¹ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), hlm 188.

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 bicara awal pada anak dapat dibentuk dengan membuat suasana pembelajaran yang kondusif sehingga anak merasa lebih nyaman dan percaya diri.¹²

Sehubungan dengan hal tersebut maka penulis termotivasi untuk mengadakan sebuah penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media *Hand Puppet* untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Awal Anak Usia Dini”**

B. Rumusan Masalah Penelitian

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

1. Bagaimana proses mengembangkan media *hand puppet* terhadap kemampuan bicara awal anak usia dini?
2. Bagaimana kelayakan media *hand puppet* yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan bicara awal anak usia dini?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media *hand puppet* terhadap kemampuan bicara awal anak usia dini.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *hand puppet* yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan bicara awal anak usia dini.

¹² Sudono Anggani, *Alat Permainan*,... hlm 17.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis

- a. Memberikan pengetahuan dan wawasan lebih luas mengenai pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan bicara awal anak usia dini.
- b. Adanya media baru dapat digunakan oleh pendidik untuk mempermudah proses belajar mengajar di kelas yang sesuai dengan perkembangan dan kemampuan anak usia dini.
- c. Dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya berkaitan dengan media pembelajaran yang baik diterapkan untuk meningkatkan kemampuan bicara anak usia dini.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi peneliti: pengembangan media *hand puppet* dalam pembelajaran dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan lebih luas.
- b. Bagi guru: penelitian ini bermanfaat sebagai sebuah referensi dan acuan bagi guru dalam menerapkan suatu media pembelajaran di kelas agar proses belajar mengajar berjalan dengan efektif.
- c. Bagi anak: dengan media *hand puppet* ini akan meningkatkan kemampuan bicara awal anak dan menambah kosakata anak serta anak juga dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya.
- d. Bagi sekolah: sekolah bisa memanfaatkan penelitian ini untuk meningkatkan pengetahuan guru mengenai penerapan media pembelajaran yang baik dalam proses belajar mengajar di kelas.

E. Defenisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan secara bahasa adalah proses, cara atau perbuatan untuk mengembangkan. Pengembangan yang dimaksud oleh penulis adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran yang baik di kelas.

2. Media *Hand Puppet*

Kata *hand* dalam bahasa Indonesia adalah tangan, sedangkan *puppet* adalah wayang, boneka. Sedangkan *media hand puppet* dalam arti bahasa Indonesia adalah “boneka tangan, boneka yang dimainkan menggunakan tangan”.¹³ Media *hand puppet* yang penulis maksud adalah sebuah media yang alat peraganya menggunakan tangan dengan berbagai macam bentuk karakter yang akan dimainkan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Bicara Awal

Kata bicara dalam KBBI memiliki arti yaitu pendapat, berkata, bercakap dan berbahasa.¹⁴ Jadi, kemampuan bicara awal anak adalah suatu kemampuan anak dalam mengucapkan bunyi bahasa atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran, pendapat dan perasaan secara lisan yang digunakan untuk menyampaikan maksud tertentu pada orang lain.

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan memiliki karakteristik

¹³ Sudono Anggani, *Alat Permainan*,... hlm 10.

¹⁴ Kamus Bahasa Indonesia, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hlm 197.

tersendiri sesuai dengan tahapan usianya.¹⁵ Masa ini disebut juga masa keemasan atau *golden age*, karena pada masa ini terjadi perkembangan yang sangat menakjubkan dan terbaik sepanjang usianya.¹⁶ Anak usia dini yang peneliti maksud adalah anak pada jenjang usia 3-4 tahun.



¹⁵ Mulyasa, *Manajemen Pendidikan*,... hlm 16.

¹⁶ Masganti, *Psikologi Perkembangan AUD*, (Depok: Kencana, 2017), hlm 5.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Media *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.¹⁷

Menurut Heinich, dkk dalam buku Azhar Arsyad, mengemukakan istilah *medium* sebagai perantara yang mengantar 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.¹⁸ Oleh karena itu, TK tanpa sarana yang memadai tidak dapat berfungsi sebagai sebuah lembaga pendidikan yang baik, karena kegiatan belajar mengajar di TK dilakukan melalui prinsip bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain.

¹⁷ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran (Teori dan Aplikasi)*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hlm 319.

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997), hlm 3-4.

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.¹⁹

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.²⁰ 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 kehidupan dan membuat anak untuk berimajinatif.²¹ 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

¹⁹ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media*, ... hlm 5.

²⁰ Gunarti, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar AUD*, (Jakarta: UT, 2010), hlm 26.

²¹ Nurbiana Dhieni, dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: UT, 2005), hlm 9, 38.

pembelajaran yang dianggap mendekati naturalitas berbicara dan salah satu boneka yang dapat membantu kemampuan bicara anak adalah boneka tangan atau *hand puppet*.²²

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.²³ Cara memainkan media tersebut adalah jari telunjuk untuk memainkan atau menggerakkan kepala, ibu jari dan jari tangan untuk menggerakkan tangan.

Jadi, dari beberapa pengertian media *hand puppet* diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa, media *hand puppet* (boneka tngan) adalah sebuah media atau alat bantu yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang bisa berbentuk tiruan dari bentuk manusia, bentuk binatang maupun bentuk 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 mambantu anak belajar berbahasa. Menurut Salsabila dalam buku Lilis Madyawati, belajar dengan melihat (visual) dan mendengarkan (audio) memakai boneka tangan akan sangat membantu perkembangan anak. Orangtua dapat membuat media ini sendiri dari bahan-bahan yang mudah didapat dan harga yang murah. Media pembelajaran

²² Takdiroatun Musfiroh, *Bercerita untuk AUD*, (Jakarta: UT, 2005), hlm 128.

²³ Elizabet G.Hain Stock, *Metode Pengajaran Montessori untuk Anak Pra Sekolah*, (Jakarta: Pustaka Dela Pratara, 1999), hlm 22.

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.²⁴ 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 pengajar kepada pembelajar dengan cara yang mudah dan efisien serta meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.²⁵ 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.

²⁴ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm 186.

²⁵ Putri Kumala Dewi, Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa (Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran)*, (Malang: UB Press, 2018), hlm 5.

- 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.²⁶

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 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 pengajar dalam pembelajaran.²⁷

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

- 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.

²⁶ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*,...hlm 67-69.

²⁷ Nizwardi Jalinus, Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm 4.

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.

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.²⁸

²⁸ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*,...hlm 73.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media *Hand Puppet*

Jika dilihat dari sudut pandang efisiensi dan efektifnya, 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 berbagai variasi warna sehingga lebih menarik perhatian anak.
- g. Bentuknya sederhana tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya.²⁹

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*.

²⁹ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustaka, 2012), hlm 54.

- 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.³⁰

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 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.³¹

³⁰ Musfiqon, *Pengembangan* ,...hlm 54.

³¹ 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.

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.
- 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.
- g. Selesai pembelajaran dengan menggunakan media *hand puppet* hendaknya diadakan kegiatan lanjutan seperti tanya jawab, diskusi, menceritakan kembali tentang isi cerita yang telah ditampilkan.³²

³² Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*,...hlm 75.

B. Bahasa

1. Pengertian Bahasa

Bahasa pada hakikatnya adalah suatu ucapan pikiran dan perasaan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya. Dengan demikian, melalui bahasa orang dapat saling tegur sapa dan saling bertukar pikiran untuk memenuhi kebutuhannya.³³ Hal seperti ini juga yang sering terjadi pada anak-anak. Anak juga membutuhkan orang lain untuk mengungkapkan isi hati dan pikirannya melalui bahasa.

Bahasa berfungsi sebagai salah satu alat komunikasi dan merupakan sarana penting dalam kehidupan anak. Melalui bahasa, anak dapat saling berhubungan, saling berbagi pengalaman dan dapat meningkatkan intelektual anak yakni dalam rangka pengembangan pengetahuan dan keterampilan bahasanya. Bagi anak usia dini hal itu merupakan masa perkembangan yang harus dibina dan dikembangkan agar mereka dapat memanfaatkan kemampuan bahasanya secara maksimal.³⁴

Menurut Santoso, bahasa adalah rangkaian bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia secara sadar.³⁵ Menurut Wibowo, bahasa adalah sistem simbol bunyi yang bermakna dan berartikulasi yang dihasilkan oleh alat ucap yang dipakai sebagai alat komunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran.³⁶

³³ Alfitriani Siregar, *Metode Pengajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini*, (Medan: LPPI AQLI, 2018), hlm 26.

³⁴ Alfitriani Siregar, *Metode Pengajaran*, ... hlm 27.

³⁵ Santoso Kusno Budi, *Problematika Indonesia*, (Bandung: Angkasa, 1990), hlm 1.

³⁶ Wibowo Wahyu, *Manajemen Bahasa*, (Jakarta: Gramedia, 2001), hlm 3.

Sedangkan menurut Waliya, bahasa adalah komunikasi yang paling lengkap dan efektif untuk menyampaikan ide, pesan, maksud, perasaan dan pendapat kepada orang lain.³⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan suatu alat komunikasi yang mengandung bunyi atau simbol-simbol untuk menyampaikan ide dan pendapat kepada orang lain.

Bahasa sebagai salah satu sarana dalam berkomunikasi dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain bertujuan agar dapat mempermudah seseorang dalam mengeluarkan ide-ide dan pendapatnya sehingga terjalin komunikasi dan sosialisasi dengan lingkungannya. Pada anak usia dini, perkembangan bahasanya sangat dipengaruhi pada meningkatnya usia anak tersebut. Semakin anak bertambah umur, maka semakin banyak pula kosakata yang dikuasai oleh anak dan semakin jelas pula pengucapan bahasanya. Melalui bahasa, anak dapat belajar mengungkapkan segala bentuk perasaan yang ada dalam hatinya sehingga orang lain dapat mengetahui apa yang dirasakan oleh anak.³⁸

Bahasa dapat diartikan sebagai suatu alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia yang berfungsi sebagai alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain dan juga berfungsi sebagai alat untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain. Kecerdasan berbahasa sangat dibutuhkan oleh anak agar anak dapat memiliki kecerdasan dalam mengolah kata. Latihan untuk kecerdasan berbahasa juga akan memberikan masukan bagi anak agar anak dapat

³⁷ Waliya, *Bahasa Indonesia dalam Perbincangan*, (Jakarta: IKIP, 1996), hlm 4.

³⁸ Abdul Chaer, *Psikolinguistik Kajian Teoritik*, (Jakarta: Rinela Cipta, 2003), hlm 36.

memiliki kecerdasan dalam berbahasa terutama mengenai kemampuan anak untuk dapat berbicara dengan orang yang ada disekelilingnya. Setiap anak yang pintar bicara, dapat dipastikan ia memiliki tingkat kecerdasan yang lebih dibandingkan yang kurang pintar berbicara, baik dari cara menangkap berbagai persoalan yang ada ataupun menangkap dari segala sesuatu yang dibicarakan.³⁹

Elizabeth Hurlock dalam buku A. Ruhan, mendeskripsikan tugas dalam belajar bicara pada awal masa kanak-kanak sebagai berikut :

- a. Pengucapan kata-kata. Anak sulit belajar mengucapkan bunyi tertentu dan kombinasi bunyi. Misalnya konsonan huruf mati z, w, d, s dan g, serta kombinasi huruf mati seperti st, str, dr dan pr.
- b. Menambah kosakata anak. Kosakata anak meningkat pesat ketika anak belajar kata-kata baru dan arti baru, seperti belajar kata umum baik, buruk, memberi, menerima serta bilangan dan warna.
- c. Membentuk kalimat. Kalimat biasanya terdiri dari tiga atau empat kata, hal ini sudah mulai disusun anak pada usia dua atau tiga tahun dan setelah tiga tahun anak mulai membentuk kalimat yang terdiri dari enam sampai delapan kata.⁴⁰

2. Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

a. Menyimak atau Mendengar

Menyimak merupakan salah satu jenis keterampilan bahasa lisan yang bersifat reseptif.⁴¹ Dengan demikian, menyimak tidak sekedar kegiatan mendengar tetapi juga memahaminya. Menurut KBBI, menyimak adalah

³⁹ A, Ruhan, *Tuntunan Praktis Membuat Anak Anda Cepat Pintar Ngomong*, (Jogjakarta: Garailmu, 2009), hlm 20.

⁴⁰ A, Ruhan, *Tuntunan*, ... hlm 20.

⁴¹ Tri Rusmi Widayatun, *Ilmu Prilaku*, (Jakarta: CV Sagung Seto, 1999), hlm 36.

mendengar atau memperhatikan baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca oleh orang lain.⁴² Beberapa keterampilan yang terlibat ketika kita berupaya untuk memahami apa yang kita dengar, yaitu pendengar harus menyimpan dan mengingat unsur bahasa yang didengar menggunakan daya ingatnya, mengenal bentuk-bentuk kata yang khusus, membedakan dan memahami arti dari kata-kata yang didengar dan menyadari adanya bentuk-bentuk tekanan dari nada, suara dan intonasi.

b. Berbicara

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam buku Tri Rusmi Widayatun, berbicara adalah suatu kegiatan berkata, bercakap-cakap, berbahasa atau mengungkapkan suatu pendapat secara lisan. Dengan bicara, manusia dapat menuangkan ide, gagasan dan perasaan kepada orang lain sehingga dapat menghasilkan suatu interaksi di dalam sebuah komunitas masyarakat.

Bicara otomatis berbahasa karena berbicara menggunakan bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi. Ada empat tugas pokok perkembangan bicara yaitu mengerti pembicaraan, menambah perbendaharaan kata, menyusun kata-kata dan pengucapan yang benar. Berbicara dapat dilakukan secara lisan, tulisan atau isyarat. Manusia mengucapkan kata-kata dan kalimat dengan cara tertentu dan setiap cara berkata memberikan maksud tersendiri.⁴³

⁴²Kamus Bahasa Indonesia,...hlm 1350.

⁴³ Tri Rusmi Widayatun, *Ilmu*, ... hlm 37.

Kemampuan bicara awal adalah suatu kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan dan isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain.⁴⁴

Aktivitas yang dapat dilakukan oleh anak yaitu dengan berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang-orang yang ada disekitarnya sehingga dapat melatih anak untuk terampil dalam berbicara. Tingkat kemampuan anak dalam berbicara dan berkomunikasi sangat menentukan penerimaan kelompok terhadap mereka yang otomatis juga menentukan terbentuknya konsep diri pada anak.⁴⁵

c. Membaca

Membaca adalah kegiatan mengeja atau melafalkan tulisan yang didahului dengan kegiatan melihat dan memahami tulisan. Membaca juga merupakan salah satu kegiatan untuk mendapatkan informasi. Menurut Tarigan, membaca adalah memperoleh pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Pada umumnya, membaca memiliki tujuan untuk memahami isi wacana atau bacaan. Keterampilan yang terkait dengan membaca yaitu mengenal kosakata, mengenal tulisan yang digunakan serta anak dapat mengenal kata benda dan kata sifat.⁴⁶

d. Menulis

Menulis merupakan suatu kegiatan menuangkan ide atau gagasan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media penyampai. Menurut Elina Syarif dkk, dalam buku Tarigan Henry Guntur, menulis berarti mengekspresikan secara

⁴⁴ Dwijaya Utama, *Jurnal Pendidikan (Forum Komunikasi Pengembangan Profesi Pendidik)*, Edisi 35 Volume 9 Mei 2017, Agustus 2008, hlm 61.

⁴⁵ Dwijaya Utama, *Jurnal Pendidikan*,...hlm 62.

⁴⁶ Tarigan Henry Guntur, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), hlm 7.

tertulis gagasan, ide, pendapat, pikiran dan perasaan. Beberapa keterampilan yang diperlukan dalam menulis, yaitu mengurutkan kata-kata dengan benar, penggunaan ejaan dengan benar, memilih kata yang tepat dan menggunakan struktur kalimat yang tepat dan jelas.⁴⁷

Salah satu kemampuan bahasa yang akan dibahas oleh penulis adalah kemampuan anak dalam berbicara awal karena bicara memainkan peran penting dalam kehidupan anak. Bicara dapat memberikan pengaruh yang besar bagi penyesuaian sosial dan pribadi anak. Oleh karena itu, diperlukan perhatian khusus terhadap cara anak dalam belajar berbicara.

Anak sangat perlu dilatih kemampuan berbahasanya terutama kemampuan bicara awal anak, karena bicara merupakan suatu bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Secara umum, berbicara dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain. Melalui berbicara maka akan terjadi komunikasi antara anak satu dengan anak lainnya.

Bicara pada anak perlu dikembangkan dan dilatih secara terus-menerus dengan tujuan agar dapat membuat anak lebih memiliki perbendaharaan kosakata yang banyak sehingga dalam menyampaikan sesuatu anak tidak mengalami kesulitan. Anak usia dini umumnya memiliki semangat dalam berbicara, keingintahuannya cenderung lebih besar, seperti menceritakan sesuatu yang terjadi disekelilingnya kepada orang terdekat. Anak-anak, walaupun mempunyai

⁴⁷ Tarigan Henry Guntur, *Membaca*, ... hlm 9.

semangat yang tinggi dalam berbicara, sebagian dari mereka ada juga yang belum dapat menyusun kata dengan baik walaupun mereka menggunakan lebih dari satu kosakata, terkadang kata yang disampaikan tidak nyambung dengan kosakata yang mereka ketahui.⁴⁸

Melatih kemampuan bicara awal pada anak memang tidaklah mudah, sangat diperlukan latihan yang rutin agar anak-anak dapat lebih mampu dalam berbicara terutama pada saat proses pembelajaran di kelas. 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 bicara awal pada anak dapat dibentuk dengan membuat suasana pembelajaran yang kondusif sehingga anak merasa lebih nyaman dan percaya diri. Anak-anak terkadang memiliki gagasan yang sangat banyak, akan tetapi mereka belum mampu untuk mengungkapkan gagasan tersebut. Hal ini dikarenakan kemampuan bicara awalnya masih sangat terbatas dan jumlah kosakata yang dimiliki anak masih kurang. Pada proses pembelajaran, kemampuan berbicara pada peserta didik sangat dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.⁴⁹

⁴⁸ Saleh Abbas, *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di SD*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), hlm 83.

⁴⁹ Harun Rasyid, dkk, *Asesmen Perkembangan AUD*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), hlm 130.

3. Aspek-Aspek Kemampuan Bicara Awal Anak

Bagi orang tua dan guru, pemahaman tentang bicara awal anak sangat diperlukan untuk membantu mereka dalam meningkatkan perkembangan kemampuan bicara awalnya. Menurut Harun Rasyid, Mansur dan Suratno dalam buku Suhartono, terdapat beberapa aspek untuk mengembangkan kemampuan bicara awal anak, diantaranya:

a. Kosakata

Anak memiliki kemampuan mengingat kosakata baru yang dipelajari dari lingkungannya dengan cepat. Seiring perkembangan anak dan interaksinya dengan lingkungan maka kosakata yang dikuasai anak juga akan semakin bertambah. Kegiatan yang bisa dilakukan untuk menambah perbendaharaan kosakata anak adalah dengan menyebutkan benda-benda yang ada disekitarnya.

b. Minat anak berbicara

Merangsang minat anak untuk berbicara dimaksudkan supaya anak mempunyai keberanian untuk mengungkapkan ide, pendapat dan keinginan yang ada dalam pikirannya. Hal-hal yang bisa dilakukan oleh orang tua atau guru dalam merangsang minat anak untuk berbicara yaitu, ketika anak diam maka berceritalah, ketika anak bertanya maka jawablah dan ketika anak menjawab maka dukunglah jawabannya dengan pujian atau kalimat penyemangat, maka dengan itu akan membuat anak dapat memiliki minat untuk berbicara dengan baik.

c. Pengenalan kalimat sederhana

Untuk mengekspresikan gagasan dalam bentuk bahasa anak perlu menguasai sejumlah kata lalu menyusunnya menjadi satu-satuan yang disebut

kalimat. Menyusun kalimat dapat dilakukan dengan pengenalan bentuk kalimat melalui cerita, karena dalam cerita terdapat kalimat sederhana yang bisa diperkenalkan pada anak sehingga anak akan mampu menangkap kalimat sederhana tersebut.

d. Lafal (Pengucapan)

Tingkat kemampuan bicara seseorang sangat dipengaruhi oleh seringnya kata-kata yang diucapkan kepada anak sejak dini secara berulang-ulang yang selalu didengar dari lingkungan sekitarnya. Kata yang diucapkan oleh anak secara berulang-ulang akan sangat berpengaruh pada kemampuan bicara awal anak.⁵⁰

4. Pengaruh Perkembangan Bicara Awal Anak

Secara naluriah, anak memiliki potensi untuk berkomunikasi dengan lingkungan yang telah diwujudkan sejak lahir. Berikut ini beberapa faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan bicara anak, yaitu:

a. Pengaruh biologis

Pakar bahasa Naom Chomsky dalam buku Ahmad Susanto, yakin bahwa manusia terikat secara biologis untuk mempelajari bahasa di waktu dan dengan cara tertentu. Lebih lanjut Chomsky mengatakan bahwa anak-anak dilahirkan ke dunia dengan alat penguasaan bahasa *Language Acquisition Device (LAD)*, yaitu suatu kemampuan tata bahasa bawaan yang mendasari semua bahasa.

b. Pengaruh intelektual

Perkembangan bahasa anak juga dipengaruhi oleh faktor intelektual. Anak yang berintelektual tinggi sangat berpengaruh terhadap perkembangan

⁵⁰ Suhartono, *Pengembangan Keterampilan Bicara AUD*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, 2005), hlm 138.

kemampuan bahasanya. Akan tetapi, tidak dapat dikatakan bahwa anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan bahasa adalah anak yang mengalami hambatan pada perkembangan intelektualnya.

c. Pengaruh lingkungan

Selain dipengaruhi faktor biologis dan intelektual, perkembangan bahasa anak juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Lingkungan yang berperan besar dalam perkembangan bahasa awal anak adalah lingkungan sosial. Lingkungan sosial pertama dan utama yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak yaitu keluarga, terdiri dari ibu, ayah dan orang dewasa yang ada di dalam keluarga.

Strategi pembelajaran bahasa pada anak bisa diberikan oleh ibu atau orang dewasa lainnya dengan cara disengaja atau tidak disengaja. Lingkungan sosial kedua yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak adalah sekolah karena di sekolah anak-anak mulai berinteraksi dengan teman sebayanya, guru dan orang-orang disekitarnya.⁵¹

5. Melatih Kemampuan Bicara Awal Anak

a. Bangkitkan kemauan yang keras pada anak

Kemauan merupakan pondasi pertama dan utama untuk membangun kepribadian yang kuat pada anak, termasuk kemampuan anak dalam berbicara. Guru sebaiknya tidak mengatakan kepada anak bahwa dirinya tidak mampu berbicara, karena akan membuat anak merasa semakin kurang percaya diri dan berbeda dengan anak lainnya. Seorang pendidik hanya perlu mengawasi anak didiknya saat bermain, beri waktu padanya lebih banyak untuk mempelajari

⁵¹ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), hlm 153-155.

sekitarnya dan beri kepercayaan padanya bahwa ia bisa melakukan apapun yang diinginkannya dan membiasakan anak untuk memberanikan diri di dalam kelas.

b. Bantu anak berinteraksi dengan orang lain

Beberapa anak mungkin tidak tahu harus bagaimana saat bertemu dengan orang. Pendidik perlu menunjukkan bagaimana cara menyapa orang, berbicara dan bersikap ramah dengan orang lain. Dengan begitu anak bisa meniru perilaku dari gurunya. Dorong anak untuk menyapa temannya saat sedang bermain bersama, sehingga anak merasa suasana disekitarnya nyaman. Jika anak berhasil bicara di depan teman-temannya, pendidik perlu memberikan pujian. Anak-anak merasa bahwa dirinya dihargai dan merasa perbuatan yang dilakukannya benar.

c. Tempatkan anak pada situasi sosial

Beri anak kesempatan untuk selalu berinteraksi dengan orang lain bahkan dengan orang yang tidak dikenalnya. Hal ini dapat membantu menghilangkan rasa malu pada anak secara perlahan. Misalnya ajak anak untuk karya wisata, mengunjungi tempat baru dan melihat orang-orang baru, karena dengan begitu anak bisa secara perlahan berinteraksi dengan orang-orang yang ada disekililingnya.

d. Membiasakan anak untuk selalu berinisiatif

Salah satu cara yang efektif untuk membangkitkan kemampuan pada anak terutama dalam hal berbicara adalah dengan membiasakan anak untuk berinisiatif dalam setiap kesempatan tanpa menunggu perintah dari gurunya.

e. Kontak mata dan gerak mulut

Kontak mata sangat membantu seseorang dalam berkomunikasi. Ketika orang dewasa berkomunikasi dengan anak perlu di dukung dengan adanya kontak mata dan gerakan mulut. Hal ini dilakukan agar anak dapat memperhatikan gerakan mulut pada saat orang dewasa berbicara dan anak dapat menirukannya.⁵²

Menurut Sabarti Akhadiah dkk, kegiatan berbicara senantiasa diikuti dengan kegiatan menyimak, keterampilan berbicara menunjang keterampilan menulis dan kegiatan berbicara juga berhubungan erat dengan kegiatan membaca. Seseorang yang memiliki keterampilan menyimak dengan baik biasanya akan menjadi pembicara yang baik pula. Pembicara yang baik akan berusaha agar penyimaknya dapat menangkap isi dari pembicaraan.⁵³

Pada Pendidikan Anak Usia Dini, anak dituntut agar dapat berbicara dan mengungkapkan semua gagasan atau ide yang ada dipikiran mereka. Kemampuan bicara awal anak akan meningkat apabila anak sering dilatih untuk dapat berbicara dan mengalami secara langsung bicara itu. Untuk memperoleh hasil yang maksimal sesuai dengan tahap perkembangan anak, maka strategi yang guru gunakan dalam menyampaikan sesuatu baik yang berupa penanaman sikap, mental, perilaku, kepribadian maupun kecerdasan harus tepat sasaran. Salah satu strategi yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah dengan menerapkan suatu media pembelajaran yang menarik untuk dapat membangkitkan semangat dan minat belajar peserta didik. Pembelajaran menggunakan media yang

⁵² Suhartono, *Pengembangan Keterampilan*,... hlm 187.

⁵³ Sabarti Akhadiah, *Bahasa Indonesia*, (Jakarta: DEPDIKBUD, 1992), hlm 153.

sesuai dengan perkembangan anak akan memudahkan anak dalam menyerap apa yang diajarkan oleh guru.⁵⁴

6. Karakteristik Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun

Menurut Elizabeth B. Hurlock dalam buku Ahmad Susanto, awal masa kanak-kanak umumnya merupakan saat berkembang pesatnya penguasaan tugas pokok dalam belajar berbicara. Tugas pokok tersebut yaitu menambah kosakata, menggabungkan kata menjadi kalimat dan menguasai pengucapan kata. Lebih lanjut, Elizabeth B. Hurlock mengemukakan bahwa kemampuan berbicara anak yang belum tepat bisa diperbaiki dengan adanya bantuan dari beberapa sumber, yaitu:

- a. Orangtua, memacu anak untuk berbicara dengan lebih baik dan memperbaiki salah ucap dan tata bahasa.
- b. Radio dan TV juga dapat mendorong anak untuk mengerti apa yang dikatakan oleh orang lain.
- c. Membaca. Setelah anak belajar membaca ia menambah kosakata dan terbiasa dengan bentuk kalimat yang benar.
- d. Sekolah. Setelah anak mulai sekolah, kata-kata yang salah di ucap dan apabila artinya salah maka biasanya cepat diperbaiki oleh guru.⁵⁵

Sedangkan menurut Jamaris dalam buku Ahmad Susanto, beberapa karakteristik kemampuan berbahasa anak usia 4 tahun antara lain:

1. Terjadi perkembangan yang cepat dalam kemampuan bahasa anak yang dapat ditandai dengan penggunaan bahasa yang baik dan benar.

⁵⁴ Heru Kurniawan, dkk, *Solutif Parenting*, (Jakarta: PT Gramedia, 2017), hlm 133.

⁵⁵ Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling (Di Taman Kanak-Kanak)*, (Jakarta: Kencana, 2015), hlm 314.

2. Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan.
3. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.
4. Menguasai 90 % dari fonem dan sintaksis bahasa yang digunakannya.⁵⁶

Pada Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (Permendikbud) nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak yang diharapkan dapat dicapai pada rentang usia tertentu. Tabel tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak Kelompok Usia 3-4 Tahun

No	Lingkup Perkembangan	3 – 4 tahun
	BAHASA	
1	Memahami Bahasa	1. Pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri.
		2. Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan contoh: ambil mainan di atas meja lalu berikan kepada ibu pengasuh atau pendidik.
2	Mengungkapkan Bahasa.	1. Mulai menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana (6 kata.
		2. Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana.

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Tentang Kurikulum 2014 Pendidikan Anak Usia Dini (No 137, 2014)

⁵⁶Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm 78.

C. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Dari hasil penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang berhubungan dengan pengembangan media *hand puppet* untuk meningkatkan kemampuan bicara awal anak usia dini yaitu penelitian yang dilakukan 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.⁵⁷

Kemudian “*Mengembangkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Melalui Metode Bercerita dengan Media Hand Puppet*”, tahun 2020 oleh Dwi Renny Hidayatia dan Ervin Nurul Affrida, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dengan menggunakan media boneka jari (*hand puppet*) dapat mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini, dapat dilihat dari rasa tertarik anak mendengarkan cerita, dengan menggunakan media boneka jari (*hand puppet*) dapat menarik minat anak untuk mendengarkan cerita. Dengan demikian dapat

⁵⁷Irayanti 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.

disimpulkan bahwa media *hand puppet* berpengaruh terhadap kemampuan berkomunikasi anak usia dini.⁵⁸

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 Canean 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.⁵⁹

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 meningkatkan kemampuan bicara awal 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 kepada pengembangan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bicara awal anak dan media tersebut adalah *hand puppet*.

⁵⁸ 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.

⁵⁹ Annisa Amalia Rahmah, “*Pengembangan Bahasa Anak melalui Metode Bercerita dengan Media Panggung Boneka Pada Anak Kelompok A Di Paud Al Farabi Canean Mangunsari Salatiga*”, (Salatiga: IAIN Salatiga, 2019), hlm 4.

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 meningkatkan kemampuan bicara awal pada anak.

D. Kajian Pengembangan Media

1. Kerangka Berpikir

Media ini sangat memiliki peran penting di dalam proses berjalannya sistem belajar mengajar, terutama dalam meningkatkan kemampuan bicara awal anak. Adapun alasan peneliti mengembangkan media *hand puppet* adalah untuk meningkatkan kemampuan bicara anak usia dini, salah satunya adalah:

1. Peserta didik memiliki ketertarikan dengan media *hand puppet* yang bisa di bentuk dengan berbagai macam tokoh, karakter, suara dan warna.
2. Karena media ini belum pernah digunakan oleh pendidik di sekolah tersebut sebagai media pembelajaran.

Pengembangan media *hand puppet* dalam meningkatkan kemampuan bicara anak diharapkan dapat meningkatkan daya ketertarikan peserta didik serta dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajarannya.

2. Spesifikasi Produk

Produk media *Hand Puppet* yang akan dikembangkan yaitu memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk ini dibuat dengan bahan utama yaitu kain flanel lembut yang berwarna atau bermotif.
2. Tahap-tahap memainkan media *hand puppet* dalam pembelajaran, seperti:
 - a. Mengenalkan tema cerita kepada peserta didik.
 - b. Terdapat berbagai macam bentuk tokoh karakter sesuai dengan tema cerita yaitu bentuk wortel, cabe, apel dan alpukat.
 - c. Memainkan media ini memerlukan suara dari pendidik.
 - d. Adanya tanya jawab antara pendidik dan peserta didik mengenai cerita yang sudah disampaikan.
3. Isi dari pengembangan media *hand puppet* adalah sebagai berikut:
 - a. Tema cerita yaitu “Siapakah Aku”.
 - b. Materi yang akan disampaikan oleh pendidik.

3. Prosedur Pembuatan Media

Media *hand puppet* dapat dibuat dari bahan yang lunak seperti hasil daur ulang kertas, kain flanel atau bahan lunak lainnya yang aman bagi anak. Boneka tangan hanya terdiri dari kepala dan tangan saja. Wajah boneka dan baju yang dipakai boneka tangan disesuaikan dengan penokohan, dengan karakter masing-masing dan penulis membuat boneka tangan dengan bentuk macam-macam buah dan sayuran.

Berikut tabel alat dan bahan yang diperlukan serta prosedur pembuatan boneka tangan atau *hand puppet* :

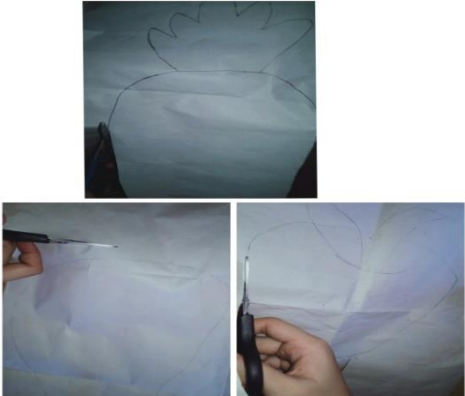
a. Persiapkan alat dan bahan

Tabel 2.2 Alat dan Bahan Pembuatan *Hand Puppet*

No	Alat yang Digunakan	
1.	Kain planel berwarna atau bermotif.	 
2.	Pensil/pulpen.	
3.	Penghapus.	
4.	Rol/meteran	
5.	Benang jahit sesuai dengan warna kain planel.	
6.	Jarum	
7.	Gunting kain dan gunting kertas.	
8.	Dakron.	
9.	Pendedel.	
10.	Kertas sampul/patron.	
11.	Kertas karbon (untuk menjiplak pola)	
12.	Kapur kain.	
13.	Rader.	
14.	Pentul.	
15.	Mata mainan.	
16.	Lem Tembak/lem lilin.	
17.	Korek api.	

b. Cara membuat media *hand puppet*

Tabel 2.3 Pembuatan *Hand Puppet*

No	Langkah Pembuatan Produk	
1	Pertama siapkan kertas sampul/patron, pensil/pulpen, penghapus dan rol/meteran untuk membuat pola boneka yang diinginkan.	
2	Kemudian gambar pola buah dan sayuran untuk membuat boneka sesuai dengan ukuran tangan serta dilengkapi dengan pola tangan dan daun yang diinginkan.	
3	Lalu pola tersebut di gunting.	

4	Ambil kain panel untuk ditempelkan pola yang sudah digunting.	
5	Kain panel lalu dilipat menjadi dua lapis yang ditengah kain tersebut diisi dengan kertas karbon dan diatasnya diletakkan kertas pola yang sudah di gunting.	
6	Kemudian rader dipinggir pola gambar buah dan sayuran agar garis yang sudah di bentuk dengan rader bisa dijahit dengan rapi.	
7	Lalu kain panel di gunting/ di potong sesuai dengsan pola yang telah di rader.	
8	Selanjutnya siapkan alat untuk menjahit.	

9	Kemudian kain panel yang telah di gunting sesuai pola, dijahit hingga bisa berbentuk boneka buah dan sayuran.	
10	Lalu jahit pola tangan dan daun yang kemudian diisi dengan dakron.	
11	Media daun dan tangan yang sudah di isi dakron kemudian dijahit kembali.	
12	Setelah semuanya dijahit, kemudian disatukan menjadi sebuah bentuk boneka.	

13	Lalu tambahkan bentuk mata, hidung dan mulut pada boneka tersebut hingga bisa menjadi sebuah bentuk <i>hand puppet</i> yang bisa dimainkan oleh guru dan anak.	
----	--	--

4. Prosedur Penggunaan Media

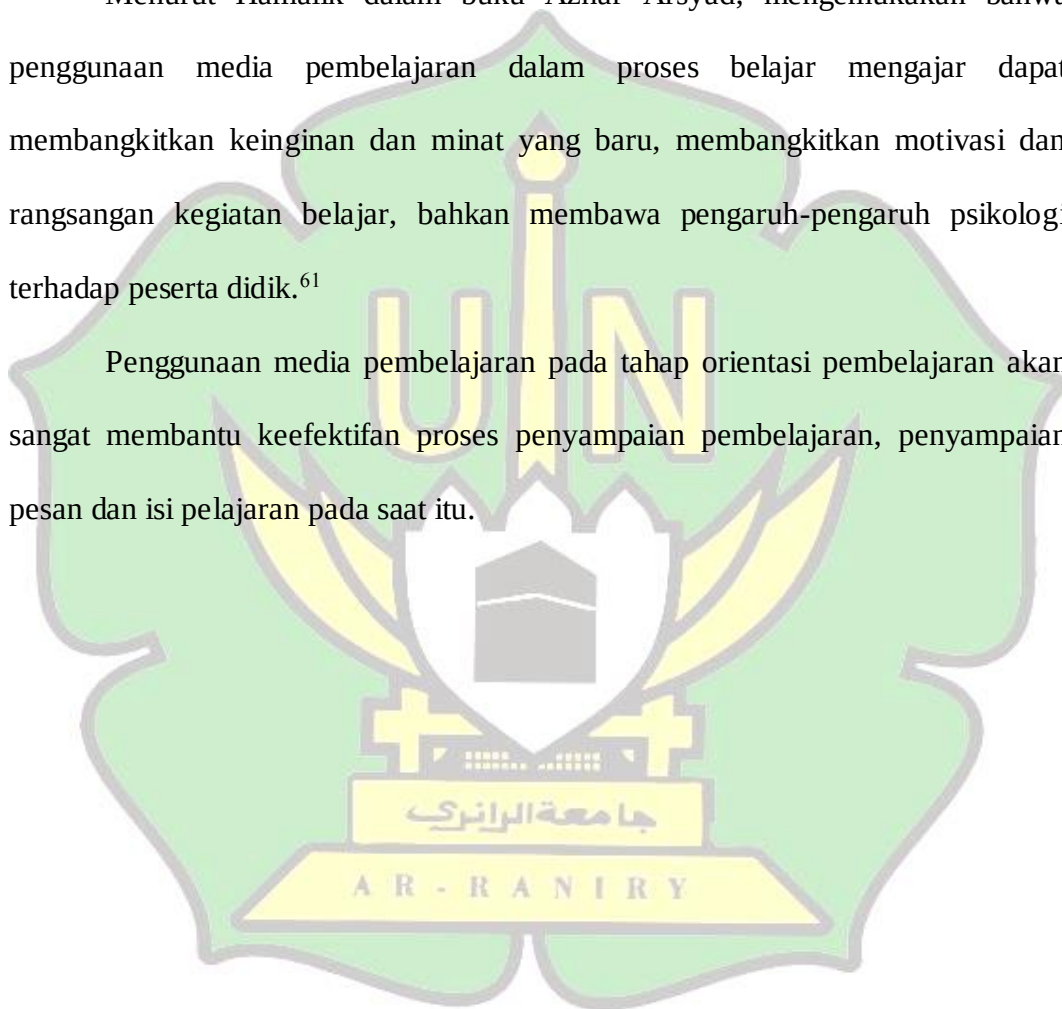
Penggunaan media boneka merupakan alat bantu berupa media agar pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan. Dengan media ini diharapkan anak dapat terangsang untuk menggunakan daya indera pendengarannya secara maksimal untuk menyimak dan mendengarkan cerita yang ditampilkan oleh guru. Dengan memanfaatkan media boneka tangan pada pembelajaran diharapkan peserta didik dapat memperoleh pembelajaran yang utuh dan bermakna sehingga dapat meningkatkan kemampuan bicara awal pada anak. Penggunaan media *hand puppet* sebaiknya dilakukan pada kelas kecil agar perhatian guru dapat menyeluruh kepada semua anak dan anak mendapatkan waktu lebih lama untuk menggunakan media *hand puppet* tersebut. Berikut ini cara penggunaan media *hand puppet*, yaitu:

1. Pendidik Terlebih dahulu menjelaskan tema pembelajaran yang akan dibahas dengan menggunakan media *hand puppet*.
2. Kemudian pendidik memperkenalkan pada anak nama tokoh yang akan dimainkan dengan media *hand puppet*.

3. Pendidik memainkan media *hand puppet* menggunakan gerakan tangan yang disertai dengan suara.
4. Pendidik dan peserta didik membuat kesimpulan mengenai cerita yang telah dibahas.⁶⁰

Menurut Hamalik dalam buku Azhar Arsyad, mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik.⁶¹

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses penyampaian pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.



⁶⁰ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*,... hlm 77-94.

⁶¹ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*,... hlm 19-21.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian Pengembangan

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada jenis penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Research and Development (R&D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan.⁶²

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 diperhatikan prosedurnya supaya produk yang dihasilkan manjur untuk diterapkan secara luas.⁶³

Sedangkan menurut Sukmadinata, penelitian pengembangan Research and Development (R&D) merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.⁶⁴

⁶² Salim, Haidir, *Penelitian Pendidikan (Metode, Pendekatan dan Jenis)*, (Jakarta: Kencana, 2019), hlm 58.

⁶³ Rifqi Amin, *Pengembangan Pendidikan Agama Islam (Reinterpretasi Berbasis Interdisipliner)*, (Yogyakarta: LkiS Pelangi Aksara, 2015), hlm 23.

⁶⁴ Sukmadinata, Nana Sayodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hlm 43.

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.

2. Subjek Penelitian dan Pengembangan

Subjek penelitian merupakan orang, tempat atau benda yang diamati dalam rangka sebagai sasaran.⁶⁵ Adapun subjek penelitian yang penulis maksud adalah anak usia 3-4 tahun. Beberapa unsur yang menjadi subjek pada penelitian ini, yaitu:

- a. Dosen Ahli. Terdapat dua ahli pada penelitian ini yaitu ahli materi dan ahli media. Melalui tahap ini diperoleh data kelayakan produk dan saran dari ahli mengenai produk yang akan dikembangkan. Saran tersebut kemudian digunakan untuk revisi produk.
- b. Peserta Didik, yaitu anak kelompok bermain (KB) berumur 3-4 tahun yang berjumlah antara 10-15 orang.

B. 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 diragukan lagi.⁶⁶

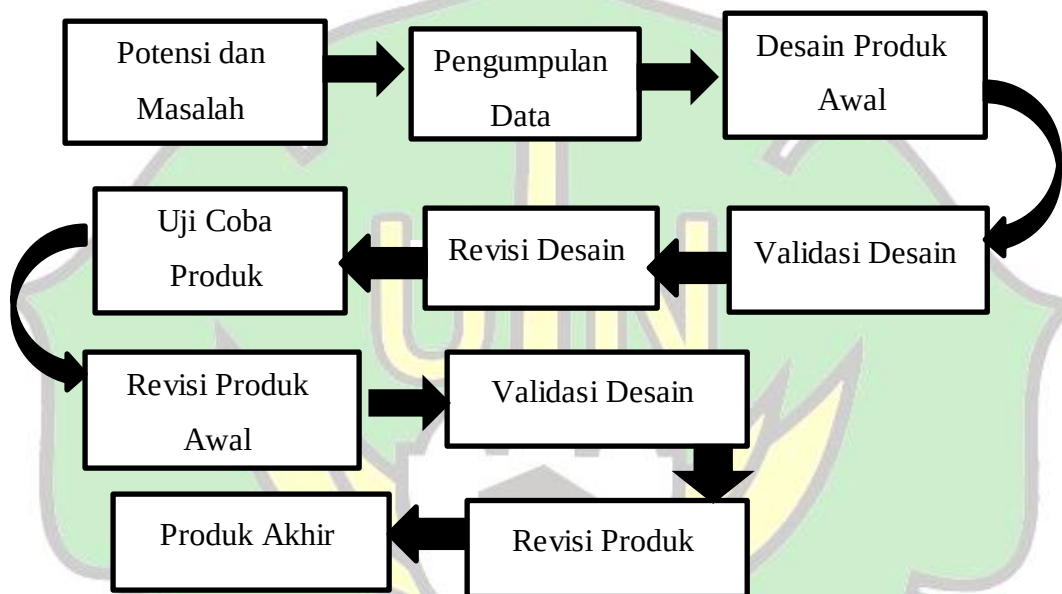
⁶⁵Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hlm 210.

⁶⁶ Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif (Quantitative Research Approach)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm 110.

Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan prosedur pengembangan R&D menurut Borg dan Gall yang terdiri dari 10 tahapan penelitian.⁶⁷

Tahapan yang dikemukakan oleh Borg dan Gall ditunjukkan pada gambar berikut ini:

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Pengembangan R&D



Sumber: Sugiyono (Tahun 2013:311)

Mengacu pada model penelitian dan pengembangan R&D menurut Borg dan Gall yang terdiri dari 10 langkah tahapan penelitian, peneliti mengambil 7 langkah dalam penelitian ini dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan keadaan yang tidak memungkinkan.

Menurut Puslitjaknov dalam buku metode penelitian pengembangan, menjelaskan bahwa prosedur penelitian Borg dan Gall dapat disederhanakan menjadi 5 atau 7 langkah, hal ini dikarenakan ungkapan Borg dan Gall yang

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm 311.

memaklumi dana dan waktu bagi peneliti yang menjadi mahasiswa/i yang sedang menulis.⁶⁸

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 yang digunakan masih menggunakan alat dan bahan yang sederhana, seperti media gambar, lukisan yang dibuat sendiri, menempelkan gambar di kertas, balok dan buku gambar. Penulis juga melihat masih adanya kekurangan dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik untuk anak sehingga perkembangan anak masih belum berkembang dengan optimal.

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

⁶⁸ Tim Puslitjaknov, *Metode Penelitian Pengembangan*, (Jakarta: Depdiknas, 2008), hlm 11.

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, peneliti melakukan pengumpulan data dan informasi secara bertahap dalam mengembangkan produk diantaranya:

- a. Mencari buku referensi terkait dengan pengembangan media *hand puppet* untuk meningkatkan kemampuan bicara awal anak.
- b. Membuat garis besar mengenai kisi-kisi instrumen penelitian tentang media yang akan dikembangkan dalam bentuk tabel.
- c. Mencari kajian materi yang berhubungan dengan materi kemampuan bicara awal anak agar bisa mengembangkan sebuah media yang tepat dengan permasalahan yang terjadi.
- d. Merencanakan isi dari pengembangan media *hand puppe*.
- e. Perancangan desain pada media *hand puppet* yang berhubungan dengan bentuk, struktur, warna dan ukuran.⁶⁹

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

⁶⁹ Ahmad Nafi, *Kematangan Karier Peserta Didik Zaman Now*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), hlm 41.

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 penilaian kepada pihak yang terkait seperti dosen pembimbing.
- c. Membuat langkah-langkah dalam pembuatan media *hand puppet*.
- d. Validasi media *hand puppet* kepada ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dikembangkan dalam pembelajaran.⁷⁰

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

⁷⁰Rifqi Amin, *Pengembangan Pendidikan*,... hlm. 29-30.

dilakukan bersifat perbaikan internal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih satu kali sehingga dapat diperoleh sebuah produk utama yang siap diuji coba lebih luas.

6. Uji Coba Produk

Uji Coba Produk merupakan penyempurnaan produk berdasarkan masukan dan hasil revisi yang dilakukan. Tahap penelitian ini dilakukan untuk mengetahui produk yang dikembangkan apakah sudah menarik dan layak untuk digunakan. Penyempurnaan produk ini akan lebih memantapkan produk yang dikembangkan sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain operasional yang siap divalidasi.

7. Produk Akhir

Langkah ini merupakan penyempurnaan produk yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan produk akhir dipandang sangat perlu untuk lebih akuratnya produk yang dikembangkan yang didasarkan pada masukan atau hasil uji kelayakan dalam skala luas. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang tingkat efektivitasnya dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan produk akhir memiliki nilai generalisasi yang dapat diandalkan.⁷¹

C. Uji Coba Produk

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

⁷¹ Ahmad Nafi, *Kematangan*,... hlm 42.

yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan. Uji coba dilakukan dalam 2 tahap yaitu tahap pertama dilakukan uji validasi ahli materi dan tahap kedua dilakukan uji validasi ahli media.⁷²

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.⁷³ Dalam penelitian pengembangan ini, instrumen pengumpulan produk dilakukan melalui 3 tahap yaitu:

1. Instrumen Materi Pengembangan Media *Hand Puppet*

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian	:Pengembangan Media <i>Hand Puppet</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Awal Anak Usia Dini.
Penulis	: Agusmi Rauza KS
Prodi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Ahli Materi	: Faizatul Faridy, M.Pd

A. Petunjuk

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli materi.
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu:

Keterangan:

⁷² Tri Hidayati, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran MTK dengan Suplemen History Of Mathematics*, (Purwokerto: CV Pena Persada, 2018), hlm 108.

⁷³ Ahmad Rajafi, *Khazanah Islam (Perjumpaan Kajian dengan Ilmu Sosial)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2012), hlm 205.

- 1 : Tidak Baik.
 2 : Kurang Baik
 3 : Baik
 4 : Sangat Baik

B. Penilaian Materi

Tabel 3.1 Validasi Produk Awal oleh Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan dalam media <i>hand puppet</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu meningkatkan kemampuan bicara awal pada anak				
2	Kesesuaian materi media <i>hand puppet</i> dengan tingkat usia perkembangan anak (3-4 tahun)				
3	Materi yang ditampilkan dalam media <i>hand puppet</i> sesuai dengan tema pembelajaran (Tanaman Buah dan Sayur) dan judul cerita (Siapakah Aku ?)				
4	Materi ditampilkan dengan tampilan yang menarik				
5	Mampu melatih anak dalam berbicara dengan baik dan benar khususnya anak usia 3-4 tahun				
6	Materi yang disajikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari				
7	Materi yang disajikan jelas sesuai dengan judul cerita				
8	Materi dapat meningkatkan perkembangan bicara awal anak usia 3-4 tahun				
9	Melatih kemampuan bahasa anak usia 3-4 tahun khususnya kemampuan bicara awal anak				
10	Keterkaitan materi dengan tema cerita yang ditampilkan sesuai dengan kondisi nyata anak				
11	Penggunaan judul cerita dalam media <i>hand puppet</i> sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak				
12	Materi yang disajikan mudah dipahami oleh anak usia dini (3-4 tahun)				

2. Instrumen Media Pengembangan *Hand Puppet*

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian :Pengembangan Media *Hand Puppet* untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Awal Anak Usia Dini.
 Penulis : Agusmi Rauza KS
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Ahli Media : Faizatul Faridy, M.Pd

A. Petunjuk

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli media.
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu:

Keterangan:

- 1 : Tidak Baik.
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

B. Penilaian Media

Tabel 3.2 Validasi Produk Awal oleh Ahli Media

No	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
1	Fisik	Tingkat keamanan dari segi bahan yang digunakan sangat baik untuk anak				
		Tingkat keamanan dari segi bahan yang digunakan baik untuk anak				
		Tingkat keamanan dari segi bahan yang digunakan kurang baik untuk anak				
		Tingkat keamanan dari segi bahan yang digunakan tidak baik untuk anak				
2	Bentuk, Warna dan Ukuran <i>Hand Puppet</i>	Kesesuaian warna, bentuk dan ukuran media hand puppet sangat baik untuk anak				
		Kesesuaian warna, bentuk dan ukuran media hand puppet baik untuk anak				
		Kesesuaian warna, bentuk dan ukuran media hand puppet kurang baik untuk				

		anak				
		Kesesuaian warna, bentuk dan ukuran media hand puppet tidak baik untuk anak				
3	Penggunaan media <i>Hand Puppet</i> dalam pembelajaran	Media hand puppet sangat baik digunakan dalam mengembangkan kemampuan bicara awal anak				
		Media hand puppet baik digunakan dalam mengembangkan kemampuan bicara awal anak				
		Media hand puppet kurang baik digunakan dalam mengembangkan kemampuan bicara awal anak				
		Media hand puppet tidak baik dalam mengembangkan kemampuan bicara awal anak				
4	Bahasa	Kejelasan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan isi cerita pada anak sangat baik				
		Kejelasan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan isi cerita pada anak baik digunakan				
		Kejelasan bahasa dan kalimat yang digunakan dalam menyampaikan isi cerita pada anak kurang baik				
		Kejelasan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan isi cerita pada anak tidak baik digunakan				

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono, 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.⁷⁴

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk menjawab pertanyaan yang telah dinyatakan sebelumnya. Analisis data adalah proses penyederhanaan data dan penyajian data dengan mengelompokkannya dalam suatu bentuk yang mudah dibaca.⁷⁵

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 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.⁷⁶

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.

⁷⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm 242.

⁷⁵ Ulber Silalahi, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009), hlm 331-332.

⁷⁶ Ulber Silalahi, *Metode*,...hlm 332.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media *hand puppet* (boneka tangan) dari bahan kain panel menggunakan bantuan cerita dengan judul “Siapakah Aku” sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bicara awal anak yang di uji cobakan pada anak berumur 3-4 tahun yang sudah di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Media pembelajaran yang dikembangkan, dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan hasil uji coba produk oleh guru kepada anak.

Pengembangan produk ini bermula dari masalah yang muncul di lapangan dengan melakukan observasi dan pengamatan secara langsung. Untuk menghasilkan sebuah produk yang bagus, diperlukan pemikiran, diskusi serta riset yang kuat. Penelitian pengembangan ini, mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall yang dibatasi pada beberapa tahapan penelitian saja. Tahapan tersebut meliputi, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk awal, revisi desain, revisi produk akhir, uji coba produk dan produk akhir. Berikut ini hasil pengembangan media *hand puppet* yang di dapat dari proses penelitian, yaitu:

1. Potensi dan Masalah

Tahapan ini dilakukan dengan cara menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Sebelum melakukan pengembangan

terhadap media pembelajaran, diperoleh data dan informasi bahwa dalam proses belajar mengajar masih adanya kekurangan dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi untuk anak, sehingga perkembangan anak masih belum berkembang secara maksimal terutama pengembangan media untuk meningkatkan bicara awal anak. Masalah yang ada memberikan ide kepada peneliti untuk mengembangkan sebuah media *hand puppet* sebagai media pembelajaran.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data untuk menentukan kebutuhan dalam pembelajaran yang akan berlangsung, seperti kondisi pembelajaran sekolah, potensi yang dimiliki peserta didik dan sebagainya. Data yang diperoleh selama penelitian berupa studi pustaka dan studi lapangan saat melakukan observasi mengenai media pembelajaran serta aktivitas yang dilakukan anak, baik berupa faktor pendukung, penghambat maupun kesulitan saat proses pembelajaran berlangsung.

Ada 2 Langkah yang dilakukan pada tahapan penelitian ini, yaitu studi pustaka yang dilakukan untuk mengetahui informasi-informasi hasil penelitian yang memiliki kaitan dengan materi maupun media yang akan dikembangkan oleh peneliti, seperti teori-teori yang berkaitan dengan sumber belajar, dengan mencari buku, jurnal serta sumber-sumber lain yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dan studi lapangan dilakukan dengan observasi awal untuk mencari informasi tentang kebutuhan pengembangan media *hand puppet*.

3. Desain Produk Awal

Pada tahapan ini, peneliti mulai mendesain bagaimana konsep dari produk yang akan dibuat. Mulai dari bentuk, warna *hand puppet* (boneka tangan), bahan yang akan digunakan, tema pembelajaran, menentukan teks cerita dan materi pembelajaran. Dari masalah yang ada peneliti ingin mengembangkan media *hand puppet* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bicara awal anak. Pada media *hand puppet*, peneliti ingin mengenalkan kepada anak tentang berbagai macam tanaman buah dan sayur melalui sebuah teks cerita dengan judul “Siapakah Aku”.

Media *hand puppet* ini terbuat dari bahan dasar kain panel dengan bentuk dan karakter yang berbeda-beda sesuai dengan tema pembelajaran serta perpaduan warna yang menarik bagi anak. Media *hand puppet* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan bahasa pada anak usia dini terutama pada kemampuan bicara awalnya. Pembuatan dari media *hand puppet* ini langsung di rancang dan di jahit sendiri oleh peneliti. Berikut ini adalah tampilan awal desain produk yang dibuat oleh peneliti.

Tabel 4.1 Desain Awal Media Hand Puppet

Media Hand Puppet	Keterangan
	Sebelum ditambahkan tangan

	Setelah ditambahkan tangan
	Produk awal media <i>hand puppet</i>

4. Validasi Desain

Setelah pembuatan desain produk awal dari media *hand puppet* sebagai sebuah media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bicara awal anak, kemudian produk ini akan di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi produk yang dilakukan oleh ahli dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu validasi produk awal dan validasi produk akhir (setelah dilakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk yang sudah direvisi). Validasi produk oleh ahli antara lain:

A. Validasi Produk Ahli Materi

Produk awal yang telah selesai kemudian di validasi. Materi di validasi oleh satu ahli materi yaitu ibu Faizatul Faridy, M.Pd. Validasi ahli materi ini dilakukan dengan mengisi instrumen validasi ahli materi pada masing-masing indikator penilaian. Hasil validasi oleh ahli materi pada desain produk awal ditampilkan dalam tabel berikut ini:

Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi

a. Petunjuk

1. Lembar validasi di isi oleh Bapak/Ibu ahli materi.
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu:

Bapak/Ibu:
Keterangan:

- 1 : Tidak Baik.
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

b. Penilaian Materi

Tabel 4.2 Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan dalam media <i>hand puppet</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu meningkatkan kemampuan bicara awal pada anak				
2	Kesesuaian materi media <i>hand puppet</i> dengan tingkat usia perkembangan anak (3-4 tahun)				
3	Materi yang ditampilkan dalam media <i>hand puppet</i> sesuai dengan tema pembelajaran (Tanaman Buah dan Sayur) dan judul cerita (Siapaakah Aku ?)				
4	Materi ditampilkan dengan tampilan yang menarik				
5	Mampu melatih anak dalam berbicara dengan baik dan benar khususnya anak usia 3-4 tahun				
6	Materi yang disajikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari				
7	Materi yang disajikan jelas sesuai dengan judul cerita				
8	Materi dapat meningkatkan perkembangan bicara				

	awal anak usia 3-4 tahun				
9	Melatih kemampuan bahasa anak usia 3-4 tahun khususnya kemampuan bicara awal anak				
10	Keterkaitan materi dengan tema cerita yang ditampilkan sesuai dengan kondisi nyata anak				
11	Penggunaan judul cerita dalam media <i>hand puppet</i> sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak				

Jadi berdasarkan penilaian dari ahli materi, hasil instrumen ahli materi tersebut mendapatkan hasil yaitu sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini.

a. Materi Media *Hand Puppet*

Materi media *hand puppet* berupa kualitas produk yang ditinjau dari beberapa isi materi yaitu materi mengenai tema pembelajaran “Tanaman Buah dan Sayur” dengan judul cerita “Siapakah Aku”, berupa macam-macam tanaman buah dan sayur, bagian-bagian tanaman buah dan sayur, manfaat tanaman buah dan sayur dan cara menanam dan merawat tanaman buah dan sayur. Berikut ini table materi media *hand puppet*:

Tabel 4.3 Materi Media *Hand Puppet*

No	Materi Pembelajaran <i>Hand Puppet</i>	Indikator Penilaian
1	Macam-macam tanaman buah dan sayur.	a) Mengenalkan pada anak berbagai macam tanaman buah dan sayur seperti wortel, apel, alpukat dan cabe melalui cerita dengan menggunakan media <i>hand puppet</i> .
		b) Anak mengenal khasiat dari wortel, apel, alpukat dan cabe.
		c) Anak mengetahui perbedaan dari buah dan sayur di atas melalui cerita dengan menggunakan media <i>hand puppet</i> .
		d) Mengenalkan kandungan vitamin yang terdapat pada buah.
2	Bagian-bagian tanaman buah dan sayur.	a) Mengenalkan bagian-bagian yang ada pada wortel, apel, alpukat dan cabe yang ada pada cerita “Siapakah Aku?”.

		b) Anak mengetahui warna dari masing-masing tanaman buah dan sayur tersebut. c) Anak mengenal ukuran dan bentuk dari wortel, apel, alpukat dan cabe.melalui cerita “Siapakah Aku?”. d) Mengenalkan karakter dari masing-masing tokoh melalui cerita.
3	Manfaat tanaman buah dan sayur.	a) Mengenalkan manfaat wortel pada anak. b) Anak mengetahui manfaat buah apel. c) Anak mengenal kegunaan alpukat untuk kesehatannya. d) Mengetahui kelebihan dari sayuran cabe pada kehidupan sehari-hari anak.
4	Cara menanam dan merawat tanaman buah dan sayur.	a) Mengajarkan pada anak cara merawat tanaman buah dan sayur yang baik dan benar. b) Anak mengetahui langkah-langkah yang harus di buat ketika ingin menanam dan merawat wortel, apel, alpukat dan cabe yang baik. Misalnya dengan memberikan pupuk pada tanaman tersebut. c) Rajin menyiram tanaman tersebut agar dapat tumbuh dengan subur. d) Membersihkan rumput-rumput yang tumbuh di sekitar tanaman agar tanaman dapat tumbuh dengan baik tanpa adanya ganggana dari rumput apapun.

B. Validasi Produk Ahli Media

Penilaian pada validasi ini berupa kualitas produk yang ditinjau dari beberapa aspek media yaitu aspek fisik, bentuk, warna dan ukuran *hand puppet* serta penggunaan media dalam pembelajaran. Indikator penilaian meliputi tingkat keamanan dari segi bahan yang digunakan, kesesuaian warna dan bentuk ukuran media untuk anak dan pengembangan media sesuai dengan kemampuan bicara awal anak. Produk awal yang telah selesai dikembangkan kemudian di validasi. Untuk media di validasi oleh satu ahli media yaitu ibu Faizatul Faridy, M.Pd.

Hasil validasi oleh ahli media pada desain produk awal ditampilkan dalam tabel berikut ini:

Hasil Instrumen Validasi Ahli Media

a. Petunjuk

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli media.
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberika ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu:

Keterangan:

- 1 : Tidak Baik.
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

b. Penilaian Media

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
1	Fisik	Tingkat keamanan dari segi bahan yang digunakan sangat baik untuk anak				
		Tingkat keamanan dari segi bahan yang digunakan baik untuk anak				
		Tingkat keamanan dari segi bahan yang digunakan kurang baik untuk anak				
		Tingkat keamanan dari segi bahan yang digunakan tidak baik untuk anak				
2	Bentuk, Warna dan Ukuran <i>Hand Puppet</i>	Kesesuaian warna, bentuk dan ukuran media hand puppet sangat baik untuk anak				
		Kesesuaian warna, bentuk dan ukuran media hand puppet baik untuk anak				
		Kesesuaian warna, bentuk dan ukuran media hand puppet kurang baik untuk anak				
		Kesesuaian warna, bentuk dan ukuran media hand puppet tidak baik untuk anak				
3	Penggunaan media <i>Hand Puppet</i> dalam pembelajaran	Media hand puppet sangat baik digunakan dalam mengembangkan kemampuan bicara awal anak				
		Media hand puppet baik digunakan dalam mengembangkan kemampuan bicara awal anak				

		Media hand puppet kurang baik digunakan dalam mengembangkan kemampuan bicara awal anak				
		Media hand puppet tidak baik dalam mengembangkan kemampuan bicara awal anak				
4	Bahasa	Kejelasan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan isi cerita pada anak sangat baik				
		Kejelasan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan isi cerita pada anak baik digunakan				
		Kejelasan bahasa dan kalimat yang digunakan dalam menyampaikan isi cerita pada anak kurang baik				
		Kejelasan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan isi cerita pada anak tidak baik digunakan				

5. Revisi Desain

Setelah dilakukan penilaian produk oleh para ahli materi dan ahli media maka di dapat saran dan kemudian saran yang diberikan tersebut dijadikan sebagai masukan untuk merevisi desain produk tahap selanjutnya. Revisi produk awal dimaksudkan untuk mengetahui kekurangan dan memperbaiki media *hand puppet* agar produk yang dikembangkan layak untuk di uji. Peneliti melakukan perbaikan pada desain produk yang sudah dibuat berdasarkan dengan masukan-masukan yang telah diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Adapun hasil revisi dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Ahli Materi

Hasil revisi dari ahli materi berupa saran dan penambahan pada materi yaitu perlu adanya penjelasan mengenai materi yang harus dijelaskan pada anak

agar bisa dilakukan penilaian dalam instrumen validasi ahli materi yang berupa materi mengenai media *hand puppet* dan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH).

a. Revisi Materi media *hand puppet*

Tabel 4.5 Revisi Materi Media

No	Materi Pembelajaran <i>Hand Puppet</i>	Indikator Penilaian
1	Macam-macam tanaman buah dan sayur.	a) Anak mampu mengungkapkan pikirannya mengenai berbagai macam tanaman buah dan sayur yang diketahuinya dalam kehidupan sehari-hari.
		b) Anak mampu menyebutkan macam-macam tanaman buah dan sayur yang ada dalam cerita
		c) Anak dapat menjawab pertanyaan mengenai cerita yang sudah di dengar
		d) Anak mampu memahami kandungan vitamin yang terdapat pada buah seperti wortel, apel, alpukat.
2	Bagian-bagian tanaman buah dan sayur.	a) Anak mampu menyebutkan bagian-bagian dari tanaman buah dan sayur yang ada pada cerita “Siapakah Aku?”
		b) Anak dapat mengetahui warna dari masing-masing tanaman buah dan sayur.
		c) Anak mampu membandingkan ukuran dan bentuk dari wortel, apel, alpukat dan cabe melalui media <i>hand puppet</i>
		d) Anak mampu menyebutkan karakter dari masing-masing tokoh <i>hand puppet</i> melalui cerita
3	Manfaat tanaman buah dan sayur.	a) Anak mampu menyebutkan manfaat dari buah wortel dan buah apel
		b) Anak memiliki lebih banyak perbendaharaan kata untuk mengekspresikan idenya pada orang lain.
		c) Anak mampu menyatakan keinginannya dengan mengucapkan kalimat sederhana (6 kata)
		d) Anak mampu membedakan rasa dari buah dan sayur tersebut
4	Cara menanam dan	a) Anak mampu menceritakan pengalaman nya

	merawat tanaman buah dan sayur.	sendiri mengenai tanaman buah dan sayur
		b) Anak dapat mengetahui langkah-langkah yang harus dilakukan ketika ingin menanam wortel, apel, alpukat dan cabe yang baik. Misalnya dengan memberikan pupuk pada tanaman tersebut
		c) Anak mampu menunjukkan cara merawat tanaman buah dan sayur
		d) Anak mampu mengkategorikan antara tanaman buah dan sayur seperti wortel, apel, alpukat dan cabe

2) Ahli Media

Hasil revisi dari ahli media berupa perbaikan dan saran pada instrumen validasi ahli media dan perubahan sedikit pada boneka yang berbentuk Apel, batangnya di ubah menjadi warna cokelat atau hitam agar warnanya lebih bervariasi dan bentuk bonekanya lebih menarik. Berikut ini revisi instrumen ahli media sebelum dan setelah revisi.

Tabel 4.6 Revisi Instrumen Ahli Media Sebelum Revisi

No	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Gambar
1	Bentuk, Warna dan Ukuran <i>Hand Puppet</i>	Kesesuaian warna, bentuk dan ukuran media <i>hand puppet</i> kurang sesuai untuk anak	

Tabel 4.7 Revisi Instrumen Ahli Media Setelah Revisi

No	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Gambar
1	Bentuk, Warna dan Ukuran <i>Hand Puppet</i>	Kesesuaian warna, bentuk dan ukuran media <i>hand puppet</i> sangat sesuai untuk anak	

Berdasarkan hasil revisi dari ahli media mengenai media yang penulis kembangkan, maka hasil revisi menunjukkan bahwa hanya sedikit perubahan yang terdapat pada media *hand puppet* yaitu bentuk dan warna media di ganti dari warna merah menjadi warna coklat.

a. Revisi Media *Hand Puppet*

Revisi media *hand puppet* yaitu perubahan sedikit pada warna bentuk batang pada *hand puppet* berbentuk apel, agar variasi media ini dapat tampil lebih menarik lagi. Berikut ini perbedaan *hand puppet* bentuk apel sebelum dan setelah revisi.

Tabel 4.8 Media Boneka Apel Sebelum dan Setelah Revisi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	

6. Uji Coba Produk

Adapun subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini yaitu anak yang berumur 3-4 tahun dengan jumlah anak 10-15 orang. Uji coba produk yang dilakukan adalah uji coba produk yang dilakukan dalam 2 tahap yaitu pertama dilakukan uji validasi ahli materi yang menilai tentang materi mengenai media *hand puppet* dan kedua dilakukan uji validasi ahli media yang menilai tentang produk yang dikembangkan yang penyajian penilaiannya mendapatkan kategori “Sangat Baik”.

Setelah peneliti melakukan uji coba produk pada anak usia 3-4 tahun berupa media *hand puppet* untuk meningkatkan kemampuan bicara awal anak, maka hasil yang diperoleh antara lain:

Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Produk Anak Usia 3-4 Tahun

No	Materi Pembelajaran <i>Hand Puppet</i>	Indikator Penilaian	Ya	Tidak
1	Macam-macam tanaman buah dan sayur.	a) Anak mampu mengungkapkan pikirannya mengenai berbagai macam tanaman buah dan sayur yang diketahuinya dalam kehidupan sehari-hari.		
		b) Anak mampu menyebutkan macam-macam tanaman buah dan sayur yang ada dalam cerita		
		c) Anak dapat menjawab pertanyaan mengenai cerita yang sudah di dengar		
		d) Anak mampu memahami kandungan vitamin yang terdapat pada buah seperti wortel, apel, alpukat.		
2	Bagian-bagian tanaman buah dan sayur.	a) Anak mampu menyebutkan bagian-bagian dari tanaman buah dan sayur yang ada pada cerita “Siapaakah Aku?”		
		b) Anak dapat mengetahui warna dari masing-masing tanaman buah dan sayur.		
		c) Anak mampu membandingkan ukuran dan bentuk dari wortel, apel, alpukat dan cabe melalui media <i>hand puppet</i>		
		d) Anak mampu menyebutkan karakter dari masing-masing tokoh <i>hand puppet</i> melalui cerita		
3	Manfaat tanaman buah dan sayur.	a) Anak mampu menyebutkan manfaat dari buah wortel dan buah apel		
		b) Anak memiliki lebih banyak perbendaharaan kata untuk mengekspresikan idenya pada orang lain.		
		c) Anak mampu menyatakan keinginannya dengan mengucapkan kalimat sederhana (6 kata)		
		d) Anak mampu membedakan rasa		

		dari buah dan sayur tersebut		
4	Cara menanam dan merawat tanaman buah dan sayur.	a) Anak mampu menceritakan pengalaman nya sendiri mengenai tanaman buah dan sayur		
		b) Anak dapat mengetahui langkah-langkah yang harus dilakukan ketika ingin menanam wortel, apel, alpukat dan cabe yang baik. Misalnya dengan memberikan pupuk pada tanaman tersebut		
		c) Anak mampu menunjukkan cara merawat tanaman buah dan sayur		
		d) Anak mampu mengkategorikan antara tanaman buah dan sayur seperti wortel, apel, alpukat dan cabe		

7. Revisi Produk Akhir

Setelah di dapat saran dari penilaian produk di atas maka saran yang diberikan tersebut dijadikan sebagai masukan untuk merevisi produk akhir agar menjadi sangat baik. Adapun hasil revisi dapat berupa perbaikan dan saran mengenai media *hand puppet* yang dikembangkan. Saran tersebut dijadikan acuan untuk merevisi media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Revisi produk akhir inilah yang menjadi ukuran bahwa produk tersebut benar-benar dikatakan valid karena sebelumnya telah melewati serangkaian uji coba secara bertahap. Di bawah ini gambar media *hand puppet* sebelum dan sesudah direvisi:

Tabel 4.10 Media *Hand Puppet* Sebelum Dan Setelah Revisi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	

B. Pembahasan

Media *hand puppet* (boneka tangan) adalah media yang dijadikan sebagai alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran yang ukurannya lebih besar dari boneka jari. Cara memainkannya yaitu dengan memasukkan boneka tersebut ke tangan sehingga boneka itu bisa bergerak. Media ini salah satu model tiruan yang bisa dibuat dari bentuk manusia, buah-buahan, sayuran maupun bentuk hewan yang akan memberikan minat kepada peserta didik untuk berbicara, baik di depan pendidik maupun di depan teman-temannya.

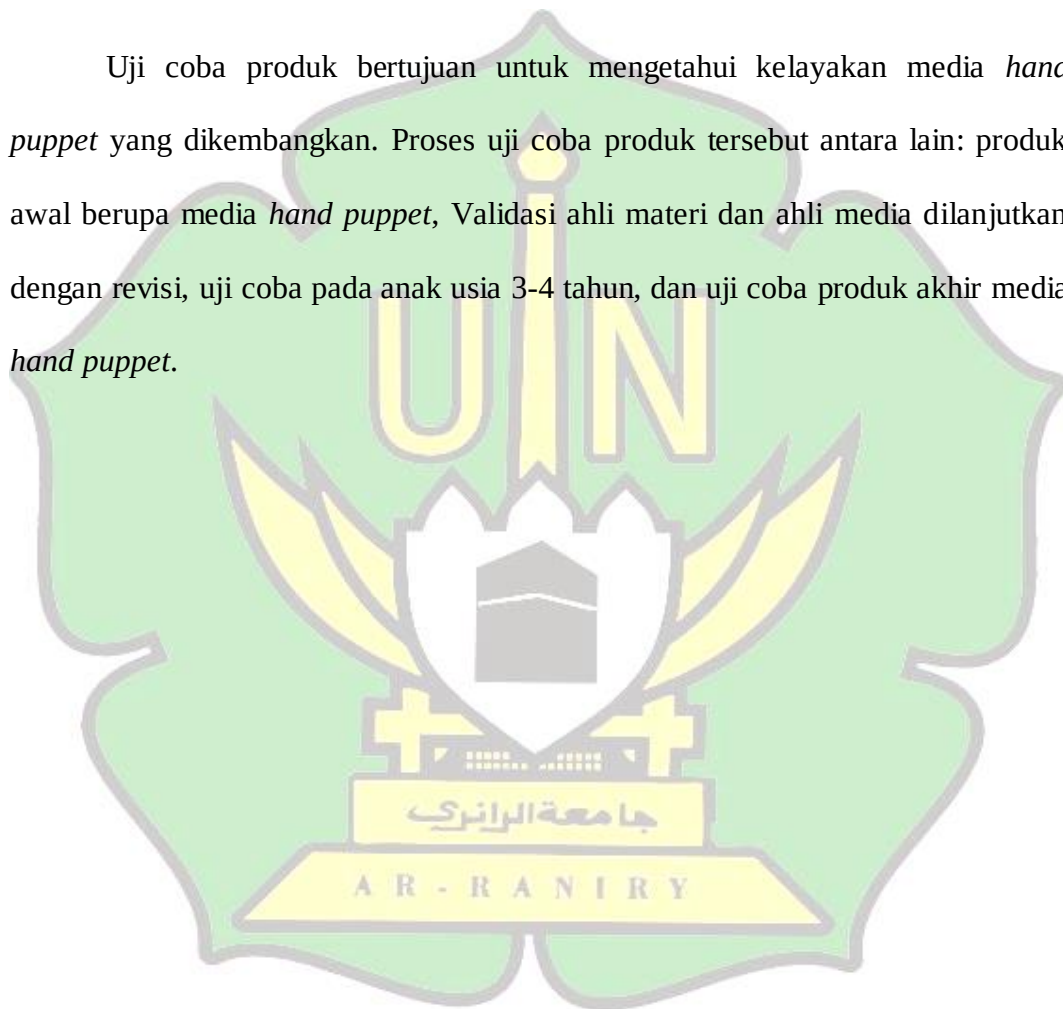
Salah satu manfaat penggunaan media *hand puppet* dalam proses pembelajaran anak usia dini yaitu untuk dapat meningkatkan kemampuan intelektual anak dalam hal berbicara terutama berbicara secara lisan, karena dengan menggunakan media *hand puppet* ini akan menjadikan anak lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga perkembangan anak akan berkembang dengan baik dan media ini juga dapat membuat anak lebih memiliki perbendaharaan kosakata yang banyak, sehingga dalam menyampaikan sesuatu anak tidak mengalami kesulitan.

Penelitian dan pengembangan produk atau media ini dilakukan dengan adanya perencanaan pada tahap awal yang dilakukan melalui observasi di PAUD Bungong Tanjong, diketahui bahwa di PAUD tersebut masih terdapat adanya kekurangan dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi untuk anak sehingga anak tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat mengakibatkan perkembangan anak belum berkembang dengan optimal. Kemudian peneliti melihat media *hand puppet* ini belum diterapkan sebagai media pembelajaran untuk anak. Produk atau media yang telah dikembangkan kemudian di validasi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi dan ahli media yang merupakan ahli pada bidangnya untuk menilai sebuah produk untuk diuji cobakan kelayakannya.

Pada instrumen validasi materi yang dilakukan oleh validator ahli materi ada beberapa aspek yang dijadikan panduan dalam melakukan penilaian kelayakan dari materi yang disajikan tersebut. Aspek tersebut adalah materi yang disajikan dalam media *hand puppet* sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sesuai dengan usia anak, sesuai dengan tema pembelajaran yaitu (Tanaman Buah dan Sayur) dengan judul cerita (Siapakah Aku?), materi yang disajikan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari anak dan materi yang disajikan harus jelas sesuai dengan judul cerita. Penyajian hasil penilain mendapatkan kategori penilaian adalah “Sangat Baik”.

Pada instrumen validasi media mencakup 4 aspek yang diamati yaitu: fisik, bentuk, warna dan ukuran *hand puppet*. Penggunaan media *hand puppet* dalam pembelajaran dan penggunaan bahasa dalam menggunakan media *hand puppet*. Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan kategori penilaian adalah “Sangat Baik”.

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *hand puppet* yang dikembangkan. Proses uji coba produk tersebut antara lain: produk awal berupa media *hand puppet*, Validasi ahli materi dan ahli media dilanjutkan dengan revisi, uji coba pada anak usia 3-4 tahun, dan uji coba produk akhir media *hand puppet*.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu telah dikembangkan sebuah produk *Hand Puppet* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bicara awal anak. Pertama sekali hal yang bisa dilakukan adalah dengan mendesain awal produk media pembelajaran *hand puppet* untuk meningkatkan kemampuan bicara awal anak.

Hand Puppet ini dibuat dengan bahan dasar kain panel menggunakan bantuan teks cerita berjudul “siapakah aku” dengan tema pembelajaran tanaman buah dan sayur yang bentuk dan karakternya berbeda serta perpaduan warna yang menarik bagi anak. Kegiatan yang ada pada *Hand Puppet* tersebut dapat membuat anak mengungkapkan pikiran dan gagasannya mengenai tema pembelajaran melalui sebuah cerita yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini terutama pada kemampuan bicara awalnya.

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini yaitu anak yang berumur 3-4 tahun dengan jumlah anak 10-15 orang. Pada instrumen validasi materi yang dilakukan oleh validator ahli materi ada beberapa aspek yang dijadikan panduan dalam melakukan penilaian kelayakan dari materi yang disajikan. Penyajian hasil penilaian mendapatkan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan instrumen validasi media mencakup 4 aspek yang diamati yaitu: fisik, bentuk, warna dan ukuran *hand puppet*, sehingga hasil penilaian dari ahli media mendapatkan kategori “Sangat Baik”.

B. Saran

Sebagai upaya meningkatkan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media *hand puppet* agar dapat digunakan dalam pembelajaran, terdapat beberapa saran, antara lain:

1. Bagi penulis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk mengembangkan penelitian berikutnya. Selain itu, penulis dapat mengembangkan media *hand puppet* dengan tema yang lain sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

2. Bagi guru

Dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru dapat menerapkan media *hand puppet* sehingga perkembangan anak berkembang secara optimal.

3. Bagi sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi dan mendukung pengembangan media pembelajaran, karena pentingnya media dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu anak dalam mengembangkan bahasa terutama bicara anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (1997). *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- A, Ruhan. (2009). *Tuntunan Praktis Membuat Anak Anda Cepat Pintar Ngomong*. Jogjakarta: Garailmu.
- Amalia Rahmah, Annisa. (2019). “*Pengembangan Bahasa Anak melalui Metode Bercerita dengan media Panggung Boneka Pada Anak Kelompok A Di Paud Al Farabi Cabean Mangunsari Salatiga*”, Salatiga: IAIN Salatiga.
- Abbas, Saleh. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto, Suharsimi. (2007). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amin, Rifqi. (2015). *Pengembangan Pendidikan Agama Islam, Reinterpretasi Berbasis Interdisipliner*. Yogyakarta: LkiS Pelangi Aksara.
- Akhadiah, Sabarti. (1992). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: DEPDIBUD.
- Anggani, Sudono. (1995). *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Dirjen PPTA Depdikbud.
- Bahri Djamarah, Syaiful dan Azwan Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. (2003). *Psikolinguistik Kajian Teoritik*. Jakarta: Rinela Cipta.
- Denna Delawanti Chrisyarani. (2018). “*Pengembangan Instrumen Validasi Media Boneka Tangan Dengan Metode Bercerita*”. *Else, Elementary School Education Journal*. Vol. 2 No. 1 Februari.
- Dwi Renny Hidayatia dan Ervin Nurul Affrida. (2020). “*Mengembangkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Melalui Metode Bercerita dengan Media Hand Puppet*”, *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 02 No 01, Juni.
- G.Hain Stock, Elizabet. (1999). *Metode Pengajaran Montessori untuk Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Pustaka Dela Pratara.
- Gunarti. (2010). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar AUD*. Jakarta: UT.
- Guntur, Tarigan Henry. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

- Habibi, Muazar. (2012). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini, Buku Ajar S1 PAUD*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hidayati, Tri. (2018). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran MTK dengan Suplemen History Of Mathematics*. Purwokerto: CV Pena Persada.
- Irayanti Tambunan. (2019). "Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Lingkungan pada Pembelajaran Bercerita Anak Tk Negeri Pembina Kecamatan Padang Hilir Kota Tebing Tinggi". Medan: UIN Pascasarjana Medan.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta:Kencana, 2016.
- Kumala Dewi, Putri dan Nia Budiana. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa, Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Kurniawan, Heru, dkk. (2017). *Solutif Parenting*. Jakarta: PT Gramedia.
- Kamtini dan Husni Wardi Tanjung. (2005). *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Kamus Bahasa Indonesia. (2008). Jakarta: Pusat Bahasa.
- Madyawati, Lilis.(2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Musfiqon, (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka.
- Musfiroh, Takdiroatun. (2005). *Bercerita untuk AUD*. Jakarta: UT.
- Masnipal, (2013). *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional, Pijakan Mahasiswa, Guru & Pengelola TK/RA/KB/TPA*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Mulyasa. (2014). *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Masganti. (2017). *Psikologi Perkembangan AUD*. Depok: Kencana.
- Dhieni, Nurbiana. dkk. (2005). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: UT.

- Nia Agustina Pratama. (2018). "Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Puppet Show Di Tk Angkasa". Mataram: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram.
- Nafi, Ahmad. (2020). *Kematangan Karier Peserta Didik Zaman Now*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Patilima, Hamid. (2015). *Resiliensi Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Rajafi, Ahmad. (2012). *Khazanah Islam, Perjumpaan Kajian dengan Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rasyid, Harun, dkk. (2009). *Asesmen Perkembangan AUD*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Rukajat, Ajat. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif, Quantitative Research Approach*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susanto, Ahmad. (2015). *Bimbingan dan Konseling, di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- _____. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- _____. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini, Konsep dan Teori*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Siregar, Alfitriani. (2018). *Metode Pengajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini*. Medan: LPPI AQLI.
- Suryana, Dadan. (2007). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi Aspek dan Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Silalahi, Ulber. (2009). *Metode Penelitian Sosial*, Bandung: PT. Refika Aditama.
- Santoso Kusno Budi, *Problematisa Indonesia*, Bandung: Angkasa, 1990.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suhartono. (2005.) *Pengembangan Keterampilan Bicara AUD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Sukmadinta, Nana Sayodih. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Salim, Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2017). *Strategi Pembelajaran, Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Depdiknas.
- Utama, Dwijaya. (2008). “Jurnal Pendidikan, Forum Komunikasi Pengembangan Profesi Pendidik”. Edisi 35 Volume 9.
- Walija. (1996). *Bahasa Indonesia dalam Perbincangan*. Jakarta: IKIP.
- Widayatun, Tri Rusmi. (1999). *Ilmu Prilaku*. Jakarta: CV Sagung Seto.
- Wahyu, Wibowo. (2001). *Manajemen Bahasa*. Jakarta: Gramedia.



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 6194/Un.08/FTK/Kp.07.6/07/2020

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

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang :**
- a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
 - b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat :**
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan :**
- Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 21 Januari 2020

MEMUTUSKAN

- PERTAMA :**
- Menunjukkan Saudara :
1. Dr. Heliati Fajriah, M. Ag
 2. Rafidhah Hanum, M. Pd
- Sebagai Pembimbing Pertama
Sebagai Pembimbing Kedua
- Untuk membimbing Skripsi
- Nama : Agusmi Rauza KS
NIM : 160210046
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Hand Puppet* Untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Awal Anak Usia Dini.
- KEDUA :**
- Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020 No. 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019;
- KETIGA :**
- Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun 2019/2020
- KEEMPAT :**
- Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 3 Juli 2020
An. Rektor
Dekan

Muslim Razali



SURAT VALIDASI MEDIA DAN MATERI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL
Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651 7553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-826/ Un.08/Kp.PIAUD/07/2020

Lamp : 1 lembar

Hal : *Validasi Media dan Materi*

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Dosen

Faizatul Faridy, M. Pd

di
Banda Aceh

Assalamualaikum wr. wb.

Dengan hormat, Ketua Prodi PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Bapak/Ibu untuk melakukan validasi media dan materi pembelajaran, Mahasiswa berikut:

Nama : Agusmi Rauza KS

NIM : 160210046

Judul : Pengembangan Media *Hand Puppet* Untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Awal Anak Usia Dini

Demikian Surat ini Kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, Atas Kerjasama Bapak/Ibu kami harturkan terima kasih.

Banda Aceh, 08 Juli 2020

Ketua Prodi PIAUD,



Drac Jumaliah Hasballah, MA
Nip. 19610061992032001

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

A. Petunjuk

1. Lembar validasi di isi oleh Bapak/Ibu ahli materi.
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu:

Keterangan:

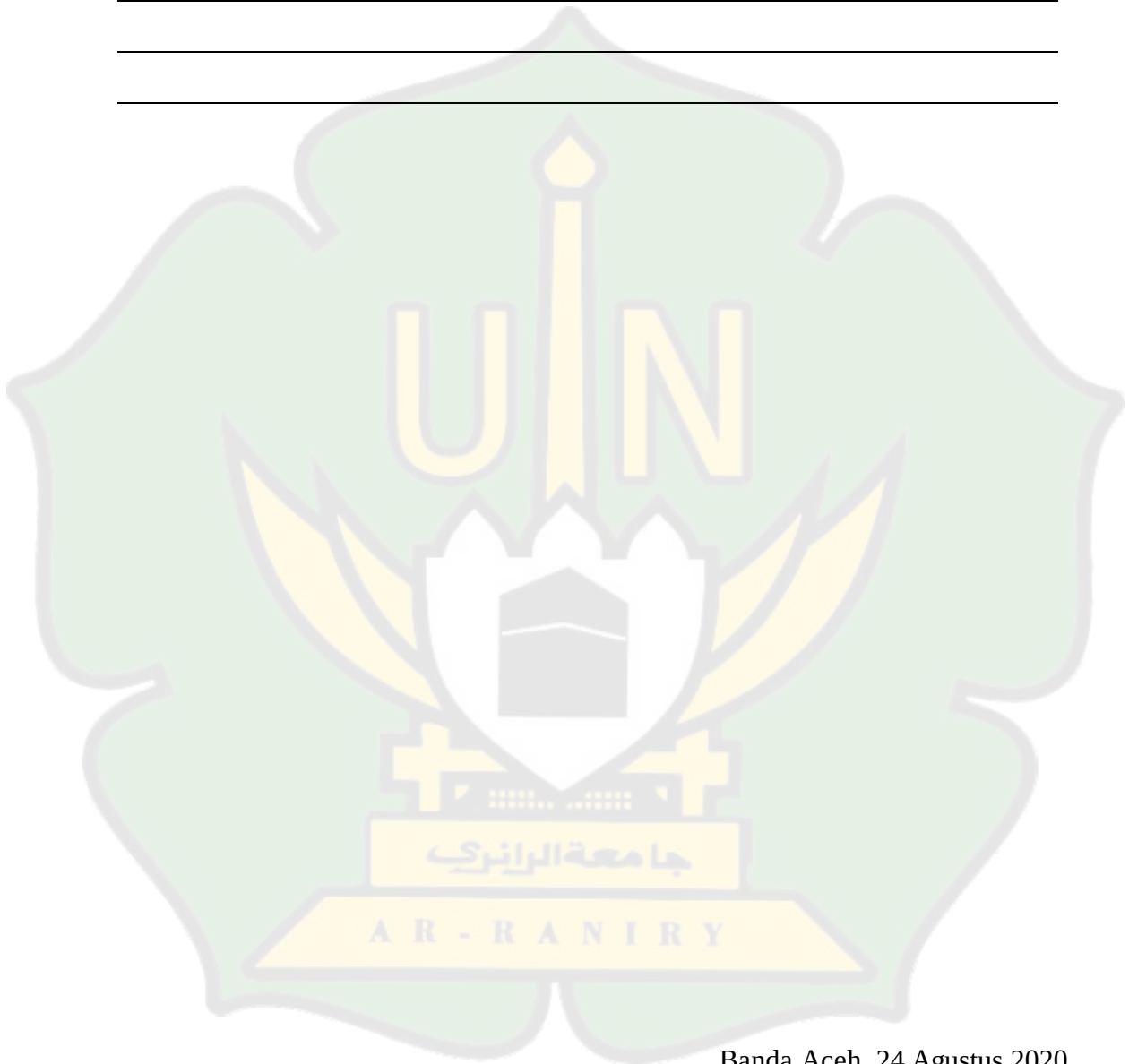
- 1 : Tidak Baik.
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik.

3. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

B. Penilaian Materi

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan dalam media <i>hand puppet</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu meningkatkan kemampuan bicara awal pada anak			✓	
2	Kesesuaian materi media <i>hand puppet</i> dengan tingkat usia perkembangan anak (3-4 tahun)			✓	
3	Materi yang ditampilkan dalam media <i>hand puppet</i> sesuai dengan tema pembelajaran (Tanaman Buah dan Sayur) dan judul cerita (Siapaakah Aku ?)			✓	
4	Materi ditampilkan dengan tampilan yang menarik				✓
5	Mampu melatih anak dalam berbicara dengan baik dan benar khususnya anak usia 3-4 tahun			✓	
6	Materi yang disajikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari				✓
7	Materi yang disajikan jelas sesuai dengan judul cerita				✓
8	Materi dapat meningkatkan perkembangan bicara awal anak usia 3-4 tahun			✓	
9	Melatih kemampuan bahasa anak usia 3-4 tahun khususnya kemampuan bicara awal anak			✓	
10	Keterkaitan materi dengan tema cerita yang ditampilkan sesuai dengan kondisi nyata anak			✓	
11	Penggunaan judul cerita dalam media <i>hand puppet</i> sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak			✓	

C. Komentari dan Saran:



Banda Aceh, 24 Agustus 2020

Ahli Materi

Faizatul Faridy, M.Pd

NIP. 199011252019032019

MATERI MEDIA *HAND PUPPET*

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Hand Puppet* untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Awal Anak Usia Dini

Tema Pembelajaran : Tanaman Buah dan Sayur

Judul Cerita : “Siapakah Aku?”

Kelompok/Usia : KB/3-4 tahun

No	Materi Pembelajaran <i>Hand Puppet</i>	Indikator Penilaian
1	Macam-macam tanaman buah dan sayur.	a) Anak mampu mengungkapkan pikirannya mengenai berbagai macam tanaman buah dan sayur yang diketahuinya dalam kehidupan sehari-hari.
		b) Anak mampu menyebutkan macam-macam tanaman buah dan sayur yang ada dalam cerita
		c) Anak dapat menjawab pertanyaan mengenai cerita yang sudah di dengar
		d) Anak mampu memahami kandungan vitamin yang terdapat pada buah seperti wortel, apel, alpukat.
2	Bagian-bagian tanaman buah dan sayur.	a) Anak mampu menyebutkan bagian-bagian dari tanaman buah dan sayur yang ada pada cerita “Siapakah Aku?”
		b) Anak dapat mengetahui warna dari masing-masing tanaman buah dan sayur.
		c) Anak mampu membandingkan ukuran dan bentuk dari wortel, apel, alpukat dan cabe melalui media <i>hand puppet</i>
		d) Anak mampu menyebutkan karakter dari masing-masing tokoh <i>hand puppet</i> melalui cerita
3	Manfaat tanaman buah dan sayur.	a) Anak mampu menyebutkan manfaat dari buah wortel dan buah apel
		b) Anak memiliki lebih banyak perbendaharaan kata untuk mengekspresikan idenya pada orang lain.
		c) Anak mampu menyatakan keinginannya dengan mengucapkan kalimat sederhana (6 kata)
		d) Anak mampu membedakan rasa dari buah dan sayur tersebut
4	Cara menanam dan merawat tanaman buah dan sayur.	a) Anak mampu menceritakan pengalamannya sendiri mengenai tanaman buah dan sayur

		b) Anak dapat mengetahui langkah-langkah yang harus dilakukan ketika ingin menanam wortel, apel, alpukat dan cabe yang baik. Misalnya dengan memberikan pupuk pada tanaman tersebut
		c) Anak mampu menunjukkan cara merawat tanaman buah dan sayur
		d) Anak mampu mengkategorikan antara tanaman buah dan sayur seperti wortel, apel, alpukat dan cabe



LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Hand Puppet* untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Awal Anak Usia Dini

Penulis : Agusmi Rauza KS

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Media : Faizatul Faridy, M.Pd

A. Petunjuk

1. Lembar validasi di isi oleh Bapak/Ibu ahli materi.
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu:

Keterangan:

- 1 : Tidak Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik.

3. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

B. Penilaian Media

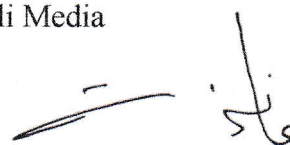
No	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
1	Fisik	Tingkat keamanan dari segi bahan yang digunakan sangat aman untuk anak				
		Tingkat keamanan dari segi bahan yang digunakan aman untuk anak			✓	
		Tingkat keamanan dari segi bahan yang digunakan kurang aman untuk anak				
		Tingkat keamanan dari segi bahan yang digunakan tidak aman untuk anak				
2	Bentuk, Warna dan Ukuran <i>Hand Puppet</i>	Kesesuaian warna, bentuk dan ukuran media <i>hand puppet</i> sangat sesuai untuk anak				
		Kesesuaian warna, bentuk dan ukuran media <i>hand puppet</i> sesuai untuk anak			✓	
		Kesesuaian warna, bentuk dan ukuran media <i>hand puppet</i> kurang sesuai untuk anak				
		Kesesuaian warna, bentuk dan ukuran media <i>hand puppet</i> tidak sesuai untuk anak				

3	Penggunaan media <i>Hand Puppet</i> dalam pembelajaran	Media <i>hand puppet</i> sangat tepat digunakan dalam mengembangkan kemampuan bicara awal anak				
		Media <i>hand puppet</i> tepat digunakan dalam mengembangkan kemampuan bicara awal anak			✓	
		Media <i>hand puppet</i> kurang tepat digunakan dalam mengembangkan kemampuan bicara awal anak				
		Media <i>hand puppet</i> tidak tepat dalam mengembangkan kemampuan bicara awal anak				
4	Bahasa	Bahasa dan kalimat dalam menyampaikan isi cerita pada anak sangat tepat				
		Kejelasan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan isi cerita pada anak tepat digunakan			✓	
		Kejelasan bahasa dan kalimat yang digunakan dalam menyampaikan isi cerita pada anak kurang tepat				
		Kejelasan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan isi cerita pada anak tidak tepat digunakan				

C. Komentor dan Saran :

Banda Aceh, 24 Agustus 2020

Ahli Media



Faizatul Faridy, M.Pd

NIP. 199011252019032019

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

PENGEMBANGAN MEDIA *HAND PUPPET* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BICARA AWAL ANAK USIA DINI

Nama Sekolah : PAUD Bungong Tanjong
Kelompok : KB
Kurikulum Acuan : K-13
Penulis : Agusmi Rauza KS
Nama Validator : Faizatul Faridy, M.Pd
Pekerjaan Validator : Dosen

A. Petunjuk

Berilah tanda silang (x) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu.

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian
I	FORMAT	
	1. Sistem penomoran	1. Penomorannya tidak jelas ② Sebagian besar sudah jelas 3. Seluruh penomorannya sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur ② Sebagian besar sudah teratur 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian ada yang sama ③ Seluruhnya sama
	4. Tampilan instrumen	1. Tidak menarik 2. Hanya beberapa bagian yang menarik ③ Seluruh bagian tampilan instrumen menarik
II	BAHASA	
	5. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami ③ Dapat dipahami dengan baik
	6. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian besar sederhana ③ Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana

	7. Kejelasan pengisian petunjuk instrumen	1. Tidak jelas ② Ada sebagian yang jelas 3. Seluruhnya jelas
	8. Sifat komunikasi bahasa yang digunakan	1. Tidak baik ② Cukup baik 3. Baik
III	KONTEN SUBSTANSI	
	9. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variabel yang diteliti	1. Tidak sesuai ② Sebagian sesuai 3. Seluruhnya sesuai
	10 Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap ② Ada sebagian besar indikator yang diambil 3. Lengkap memuat seluruh indikator

C. Penilaian Umum

a. Lembar pengamatan ini:

- 1 : Tidak Baik.
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Baik
- ④ : Sangat Baik

b. Lembar pengamatan ini:

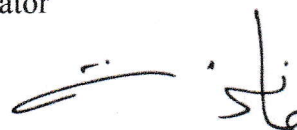
- 1 : Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi.
- 2 : Dapat digunakan dengan banyak revisi.
- ③ : Dapat digunakan dengan sedikit revisi.
- 4 : Dapat digunakan tanpa revisi.

Lingkari nomor angka yang sesuai dengan penilai Bapak/Ibu.

D. Komentar dan Saran :

Banda Aceh, 24 Agustus 2020

Validator



Faizatul Faridy, M.Pd

NIP. 199011252019032019

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) PAUD BUNGONG TANJONG

Identitas : Nama Lembaga : PAUD BUNGONG TANJONG
 Tema : Tanaman Buah dan Sayur
 Kelompok Usia : 3-4 tahun
 Model Pembelajaran : Kelompok

A. Kompetensi Inti (KI)

No.	Kompetensi Inti (KI)
1	KI-1 Menerima ajaran Agama yang dianutnya
2	KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, pengasuh, dan teman.
3	KI-3 Mengenali diri sendiri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4	KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

No.	Program Pengembangan	Kompetensi Dasar
1	NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan Melalui Ciptaan-Nya.
		1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.

2	FISIK MOTORIK	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk kedisiplinan.
		4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
		4.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan social (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita bernyanyi dan gerak tubuh.
3	KOGNITIF	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu.
		3.4 Mengetahui cara hidup sehat.
		3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).
		3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll).
		4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.
		4.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan dll), dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh.

4	SOSIAL EMOSIONAL	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri.
		2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan.
		2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika di minta bantuan.
		2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleren kepada orang lain.
5	BAHASA	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).
		4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca).
		4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya.
6	SENI	3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni.
		4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

C. Tujuan Pembelajaran :

1. Anak dapat bersyukur dan menghargai segala ciptaan Allah SWT.
2. Anak dapat mengetahui berbagai macam tanaman buah dan sayuran seperti Wortel, Apel, Alpukat dan Cabe.
3. Untuk mengetahui fungsi atau manfaat dari buah dan sayuran.

4. Agar anak mengetahui bagian-bagian dari buah dan sayuran seperti daun, akar, batang dan warna dari tanaman tersebut.
5. Dapat menambah kosakata anak lebih banyak melalui cerita yang di dengar.
6. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahunya tentang tanaman buah dan sayuran terutama mengenai Wortel, Apel, Alpukat dan Cabe.
7. Anak bisa mengenal khasiat apa saja yang ada pada buah dan sayuran (Wortel, Apel, Alpukat dan Cabe).
8. Anak bisa mengembangkan kemampuan bahasanya melalui pengalamannya dengan media *hand puppet* yang berbentuk buah dan sayur.
9. Anak dapat membuat sebuah karyanya sendiri dalam bentuk cerita melalui media *hand puppet*.
10. Agar perkembangan bahasa anak dapat berkembang dengan baik.

D. Media yang digunakan : *Hand Puppet*

E. Alat : Pensil/pulpen, kain Flanel, peralatan menjahit, mata mainan, lem tembak, gunting

F. Model Pembelajaran : Kelompok

Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Ket
Pembukaan 60 Menit (08:00-09:00)	Kegiatan Awal	1. Guru menyiapkan alat-alat dan bahan sesuai dengan tema pembelajaran. 2. Penyambutan anak 3. Guru menyalami anak	

	Kegiatan Berkumpul	1. Guru dan anak duduk bersama dalam satu kelas 2. Memberi salam 3. Guru menanyakan kabar peserta didik 4. Guru menanyakan hari dan tanggal pembelajaran pada peserta didik 5. Berdo'a sebelum belajar. 6. Membaca surat pendek (surat al-ikhlas) 7. Absensi 8. Menyanyi lagu anak-anak sebelum belajar 9. Guru menyampaikan tentang kegiatan pembelajaran hari ini (tema dan sub tema) yang akan dibahas	
Kegiatan Inti 80 menit (09:00 - 10:20)		1. Guru menjelaskan kepada anak mengenai tema dan sub tema 2. Guru menunjukkan media pembelajaran 3. Guru bertanya kepada anak tentang macam-macam tanaman buah dan sayur 4. Guru menjelaskan kepada anak manfaat buah dan	

		sayur 5. Guru memperkenalkan pada anak cara memainkan media <i>hand puppet</i> 6. Beberapa kegiatan main yang akan dilakukan anak dengan media <i>hand puppet</i> seperti: - Memainkan media <i>hand puppet</i> dengan ceritanya sendiri - Menggunting pola <i>hand puppet</i> yang sudah dibuat. - Mencocokkan dan menempelkan bagian-bagian media <i>hand puppet</i> - Menghiasi media <i>hand puppet</i> 7. Guru menjelaskan aturan yang akan digunakan untuk bermain 8. Guru meminta anak untuk mempraktekkan penggunaan <i>hand puppet</i>.	
	Recalling:	- Merapikan dan membereskan kembali mainan - Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan	

		kegiatan main dengan media <i>hand puppet</i>	
Kegiatan Penutup 20 menit (10:20-10:40)	Kegiatan Akhir	1. Guru menanyakan kembali tentang pembelajaran yang baru saja dipelajari hari ini. 2. Anak menceritakan pengalamannya saat bermain. 3. Mengulang kembali pembelajaran mengenai tema dan sub tema hari ini. 4. Menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan esok hari 5. Berdo'a bersama sesudah belajar (Surat Al-Fatihah). 6. Guru dan anak bernyanyi bersama sebelum pulang (Sayonara) 7. Guru menutup pembelajaran 8. Bersalaman sebelum pulang.	

Mengetahui,

Peneliti



Agusmi Rauza KS

FOTO MEDIA HAND PUPPET



Wortel



Cabe



Apel



Alpukat



Wortel



Teks Cerita

“Siapakah Aku?”

Pada suatu hari, terlihat dari kejauhan ada sekelompok buah dan sayuran yang bercanda gurau. Mereka saling memuji kehebatan dirinya sendiri. Seperti Cabe memuji bahwa dirinya sangat diperlukan setiap saat.



“Aku adalah sayuran, Tanpa adanya aku dalam bumbu masakan, makanan tidak enak”. Ucap Cabe.

Lalu, buah dan sayuran lainnya pun tidak mau kalah dan ikut memuji diri sendiri.



“Aku adalah buah yang manis, semua orang menyukai ku karena aku bisa dimakan kapanpun”. Ucap Apel.



“Aku juga sangat disukai oleh manusia, karena aku banyak vitaminnya dan bisa dibuat menjadi masakan dan minuman juga”. Sahut Wortel.

Tiba-tiba, si Apel yang polos dan lugu diantara mereka tidak sengaja bertanya kepada Wortel.



“Oh ya.! Kamu itu buah apa sayuran Wortelly?”. Tanya si Apel.

Pada saat itu juga, si Cabe mulai merasa penasaran dengan apa yang dikatakan oleh apel dan ingin mempertanyakan kepada Wortel..



“Jadi kamu sebenarnya jenis apa telly?”. Tanya Chili dengan tergesa-gesa.

Wortel mulai bingung dengan raut wajah yang sedih"



"Eumppppp"



"Kok kamu bingung telly?"



"Aku juga bingung, bahwa aku jenis buah atau sayur". Ucapnya dengan sedih".

Karena kebingungan Wortel pun pergi meninggalkan mereka. Wortel pun mulai bingung memikirkan tentang dirinya sendiri. Dia bertanya tanya, apakah dirinya termasuk buah atau sayuran?.



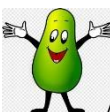
"Ternyata aku baru sadar bahwa aku belum menemukan jati diri. Jujur aku bahkan tak mengenal diriku. aku sungguh tidak pernah terpikirkan kalau aku ini buah atau sayur".

Lalu Wortel pun terus mencoba mencari tahu siapakah dirinya.



"Jenis apakah aku ini? Apakah ada orang yang menganggapku buah? Atau bahkan ada yang menganggapku sebagai sayuran?," keluh si Wortel.

Beberapa saat kemudian, dari kejauhan Alpukat melihat Wortel sedang merenung dengan wajah penuh kesedihan. Lalu Alpukat pun menghampiri Wortel.



"Kenapa wajah kamu kelihatan sangat sedih Wortely?".Tanya Alpukat.

Wortel pun menceritakan tentang apa yang sedang ia rasakan. Ia bingung, jenis apakah dirinya. Ia ingin mencari tahu jawaban atas pertanyaan dari teman-temannya. Hal itu agar dirinya bisa berkumpul dengan sesama jenisnya. Mendengar hal itu, Alpukat pun tersenyum.



"Kenapa teman teman ku, meragukan apa jenis ku? Padahal aku bisa menjadi buah dan sayuran". Kata Wortel kepada Alpukat".



"Katamu ada yang mengatakan kamu itu sayuran dan juga buah. Bukankah itu istimewa? Kamu bisa menjadi sayur dan buah. Kamu bisa berkumpul dengan jenis manapun. Harusnya kamu senang dengan hal itu." Ujar Alpukat".

Wortel berpikir sejenak. Benar juga apa yang dikatakan oleh Alpukat. Barulah Wortel tersadar dari kebingungan atas pertanyaan tentang dirinya.



"Terima kasih Avokadi. Kamu memang bijak. Sekarang aku menyadari kesalahanku, aku tidak lagi bingung". Kata Wortel.



"Aku akan segera menemui teman-temanku dan memberitahukan kepada mereka siapa aku". Jawab wortel dengan bahagia.

Setelah itu, Cabe dan Apel tidak lagi menanyakan jenis apakah si Wortel.

Lalu Wortel pun bahagia bisa menjadi buah dan sayur.

Terinspirasi:

<http://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://dongengceritarakyat.com/dongeng-cerita-anak-singkat/>

FOTO PENELITIAN









