

**PENGEMBANGAN MEDIA *STICK FLASH CARD* UNTUK
MENINGKATKAN ASPEK PERKEMBANGAN BAHASA PADA
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK BUNGA HARAPAN KOTA
SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:
Madinatul Uyun
2003106056

**PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Madinatul Uyun

NIM : 2003106056

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Program Studi : Pendidikan Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**“PENGEMBANGAN MEDIA STICK FLASH CARD DALAM MENINGKATKAN
ASPEK PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK BUNGA
HARAPAN KOTA SEMARANG”**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 18 Maret 2024



Madinatul Uyun

NIM 2003106056



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp. (024) 7601295 Fax.
7615387 Semarang 50185

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini :

Judul : Pengembangan Media *Stick Flash Card* Untuk
Meningkatkan Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6
Tahun Di TK Bunga Harapan Kota Semarang

Penulis : Madinatul Uyun
NIM 2003106056

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah diujikan dalam sidang *munaqosyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu
syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
Semarang, 01 April 2024

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang,

Sekretaris Sidang,

Lilif Mualifatul Khorida Filasofa,
M.Pd.I

H. Mursid, M.Ag
NIP. 196703052001121001

NIP. 198812152023212039

Penguji I,

Penguji II,

Mustakimah, M.Pd
NIDN: 2002037903



Agus Khunaiifi, M.Ag
NIP. 197602262005011004

Pembimbing

Dr. Agus Sutiyono, M.Ag, M.Pd.
NIP. 197307102005011004

NOTA DINAS

Semarang, 21 Maret 2024

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

Di Semarang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan :

Judul : Pengembangan Media *Stick Flash Card* Dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bunga Harapan Kota Semarang

Nama : Madinatul Uyun

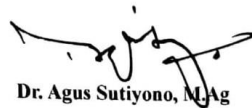
NIM : 2003106056

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang untuk diajukan dalam sidang Munaqosyah

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Dr. Agus Sutiyono, M.Ag

NIP 1573 07102005011004

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji Syukur kupanjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam dalam proses pembuatan skripsi ini, sehingga skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Diri saya sendiri Madinatul Uyun yang telah berjuang dan berusaha selama ini. Terimakasih atas kerja kerasnya, mari tetap berdo'a dan berusaha dalam kehidupan kedepannya.
2. Almarhum Ayahku (Sultokim), Ibuku (Wartiyannah), serta Ayah sambungku (Matanzi) terimakasih telah menjadi motivasi dan semangat dalam hidupku, memberikan kasih sayang, cinta, dukungan serta kesempatan untuk mencari ilmu ke jenjang perguruan tinggi, hingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik. semua jasa dan pengorbanan kalian tidak akan pernah terbalaskan, hanya do'a yang mampu saya berikan. Semoga Allah SWT membalas kebaikan ayah dan ibu.
3. Keluarga besar peneliti yang selalu memberi dukungan dan do'a dalam setiap langkahku.
4. Terimakasih untuk Dosen pembimbingku Bapak Agus Sutiyono, M.Ag, yang telah membimbing dan mengarahkanku sehingga aku dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

5. Dosen Pendidikan Anak Usia Dini, Dosen validasi, Guru validasi, serta guru-guru di TK Bunga Harapan yang telah memberikan ilmunya kepada saya.
6. Mohammad Wahfiudin Asrori, terimakasih telah berkontribusi dalam penulisan skripsi ini, baik dari tenaga, waktu, pikiran maupun materi kepada saya. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya.
7. Merry Chinthia, Nabilla Dwi Muazaroh, dan Aulia Farah Yasmin selaku teman dekat saya yang telah ikut berkontribusi membantu skripsi saya, meluangkan waktunya, memberikan tenaga dan juga pikiran.
8. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Anak Usia Dini Angkatan 2020 yang sudah kebersamaian dalam menuntut ilmu.

ABSTRAK

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA *STICK FLASH CARD* UNTUK MENINGKATKAN ASPEK PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK BUNGA HARAPAN KOTA SEMARANG**

Penulis : Madinatul Uyun
NIM : 2003106056

Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan mengembangkan media *Stick Flash Card* di TK Bunga Harapan guna untuk meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode R&D. metode pengembangan R&D salah satu metode yang digunakan untuk meneliti dan mengembangkan suatu produk.

Pertama, dalam proses pengembangan media *Stick Flash Card* menggunakan model pengembangan ADDIE dengan skor penilaian dari validator ahli materi sebesar 76,66% dengan kategori layak dan skor penelitian dari ahli media sebesar 96% dengan kategori sangat layak untuk diuji cobakan. Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media *Stick Flash Card* yang sudah dikembangkan dan divalidasi oleh para ahli dinyatakan layak. Maka dapat penulis simpulkan bahwa proses penelitian dan pengembangan media *Stick Flash Card* dalam meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Bunga Harapan telah menghasilkan sebuah produk yang telah divalidasi oleh para ahli dengan kategori layak.

Kedua, Dalam uji coba *pre-test* anak mendapatkan nilai rata-rata 15 dari nilai angka 40, sedangkan pada uji coba *post-test* anak memperoleh nilai rata-rata 31,76 dari nilai angka 40. Terdapat peningkatan nilai rata-rata 16,76. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan media *Stick Flash Card* pada anak usia 5-6 tahun sangat layak digunakan oleh anak dalam meningkatkan aspek perkembangan anak.

Kata Kunci: Media *Stick Flash Card*, Aspek Perkembangan Bahasa

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam disertasi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	t
ب	b	ظ	z
ت	t	ع	'
ث	s	غ	g
ج	j	ف	f
ح	h	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	z	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	هـ	h
ش	sy	ء	'
ص	s	ي	y
ض	d		

Bacaan Madd:

$\bar{a}$ = a panjang

$\bar{i}$ = i panjang

$\bar{u}$ = u panjang

Bacaan Diftong:

au = أُؤ

ai = أُيْ

iy = أُيْ

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: **“Pengembangan Media *Stick Flash Card* untuk Meningkatkan Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bunga Harapan Kota Semarang”** dengan baik. Shalawat dan salam tetap tercurahkan pada rasul Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini disusun guna memenuhi Sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Nizar, M.Ag, selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Prof. Dr. Fatah Syukur, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
3. Bapak Mursid, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Bpk Dr. Sofa Muthohar, M.Ag selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Bapak Agus Sutiyono, M.Ag, selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.

5. Ibu Naila Fikrina Afrih Lia, M.Pd, Ibu Mustakimah, M,Pd, Bunda Ameera Fatimah Azzahra, Bunda Maulidya Nur Dhaeni S.Sos, selaku ahli media dan ahli materi yang telah memberikan kritik dan saran sebagai masukan dalam pengembangan media *Stick Flash Card* ini.
6. Bapak/Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis selama mengikuti perkuliahan di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
7. Kepala Sekolah dan Guru Kelas TK Bunga Harapan Kota Semarang yang telah mengizinkan dan membantu dalam kelancaran penelitian di sekolah.

Semoga beliau-beliau yang telah berjasa selalu diberikan rahmat dan karunia oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Karena itu penulis mengharap adanya kritik dan saran dari para pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi para pembaca, perkembangan ilmu pengetahuan, maupun kepentingan lainnya.

Semarang, 20 Maret 2024

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
NOTA DINAS	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vii
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
BAB 1 : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
BAB II : MEDIA STICK FLASH CARD DAN PENINGKATAN	
ASPEK PERKEMBANGAN BAHASA ANAK	9
A. Deskripsi Teori.....	9
B. Kajian Pustaka Relevan	52
C. Kerangka Berfikir	54
BAB III : METODE PENELITIAN	58
A. Model Pengembangan	58
B. Tempat dan Waktu Penelitian	60
C. Prosedur Pengembangan.....	60
D. Subyek Penelitian	64

E. Teknik Pengumpulan Data.....	64
F. Teknik Analisis Data.....	71
BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	74
A. Deskripsi Tempat Penelitian	74
1. Profil Tempat Penelitian	74
2. Visi, Misi, dan Tujuan	74
3. Data Guru	76
4. Data Bangunan	77
5. Data Siswa.....	77
B. Deskripsi Propotipe Produk.....	78
1. Proses Pengembangan Media <i>Stick Flash Card</i>	78
2. Hasil Pengembangan Media <i>Stick Flash Card</i>	83
C. Hasil Uji Lapangan.....	98
1. Uji Coba Produk skala kecil	98
2. Uji Coba Pre-test	105
3. Uji Coba <i>Post-test</i>	107
D. Analisis Data Akhir.....	109
BAB V : PENUTUP.....	113
A. Kesimpulan.....	113
B. Saran	114
C. Kata Penutup.....	115
DAFTAR PUSTAKA.....	116
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	120
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	142

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tahap Perkembangan Praliguistik Anak.....	47
Tabel 2. 2 Tahap Perkembangan Linguistik Anak	48
Tabel 3. 1 Kisi-kisi kemampuan anak dalam meningkatkan aspek perkembangan Bahasa	65
Tabel 3. 2 Kriteria kemampuan hasil belajar anak	66
Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrument untuk ahli materi.....	68
Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrument untuk ahli media	70
Tabel 3. 5 Tabel Presentase pencapaian kelayakan produk.....	73
Tabel 4. 1 Profil Tempat Penelitian	74
Tabel 4. 2 Data Guru TK Bunga Harapan.....	76
Tabel 4. 3 Data Bangunan TK Bunga Harapan	77
Tabel 4. 4 Data Siswa TK Bunga Harapan Tahun 2023/2024.....	77
Tabel 4. 5 Biaya pembuatan media	83
Tabel 4. 6 Daftar Nama Validator Media <i>Stick Flash Card</i>	85
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian oleh Ahli Materi 1	86
Tabel 4. 8 Hasil Penilaian oleh Ahli Materi 2	88
Tabel 4. 9 Hasil Penilaian oleh Ahli Media 1.....	92
Tabel 4. 10 Hasil Penilaian oleh Ahli Media 2.....	93
Tabel 4. 11 Rubrik Penilaian Pengembangan Media <i>Stick Flash Card</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun	99
Tabel 4. 12 Uji coba <i>pre-test</i> kelas B1	105
Tabel 4. 13 Uji coba <i>pre-test</i> kelas B2	105
Tabel 4. 14 Uji coba <i>post-test</i> kelas B1	107
Tabel 4. 15 Uji Coba <i>post-test</i> kelas B2	107
Tabel 4. 16 Data peningkatan nilai rata-rata <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	111
Tabel 4.17 Keterangan Rentan Nilai	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir	57
Gambar 3. 1 Model Penelitian R&D	60

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap makhluk hidup membutuhkan pendidikan, baik pendidikan formal, non formal maupun informal. Pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses yang membantu manusia untuk mengembangkan diri sehingga mampu menghadapi segala perubahan yang terjadi dalam kehidupan. Pendidikan tidak hanya dikhususkan bagi jenjang SD, SMP, dan SMA tetapi anak dari mulai umur 0-6 tahun juga harus diberikan stimulus pendidikan untuk mencapai perkembangan dan pertumbuhannya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan dasar untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu peningkatan penyelenggaraan PAUD berperan penting dalam memajukan pendidikan dimasa mendatang. Pentingnya pendidikan anak usia dini bermula dari sadarnya masa *Golden Age* bagi anak karena usia 0-6 tahun aspek perkembangan bahasa anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Maka dari itu konsep pembelajaran di PAUD adalah belajar sambil bermain yang menjadi landasan membimbing untuk mengembangkan keterampilan serta perkembangan yang berkualitas untuk masa depan.¹ Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang

¹ Kurniawan, dkk., *Pendidikan Anak Usia Dini* (Padang: Global Eksekutif Teknologi, 2023), hlm. 02

Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah kegiatan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dan melalui pemberian insentif pendidikan dilaksanakan untuk memajukan pertumbuhan dan perkembangan agar anak siap melanjutkan pendidikan ke tingkat dasar.²

Dalam pendidikan anak usia dini terdapat enam aspek perkembangan anak yang perlu diberikan stimulus yaitu aspek bahasa, kognitif, fisik motorik, nilai agama, social emosional, dan seni. Namun, pendidikan anak usia dini harus disesuaikan dengan kesiapan anak dalam belajar. Piaget menekankan bahwa anak lebih diuntungkan dari pengalaman belajar yang tidak begitu sulit, menarik rasa ingin tahunya, menantang pemahamannya, dan mendorongnya untuk mengevaluasi apa yang sudah diketahuinya. Apabila pengalaman belajar yang diterima anak terlalu sulit, anak akan merasa kesulitan dalam memahaminya. Pendidikan hendaknya dilaksanakan berdasarkan penemuan. Piaget mengkritik program pendidikan tradisional yang terpaku pada model pembelajaran yang pasif. Piaget menyarankan agar guru menghindari model ceramah. Guru dapat membimbing dengan menyediakan bahan-bahan yang sesuai agar anak dapat memahami dan mampu membangunnya sendiri. Piaget melihat pendidikan

² Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 1, ayat (14)

berdasarkan penemuan alat permainan edukatif karena dapat membantu anak mengekspresikan perkembangannya. Misalnya saja alat permainan edukatif *stick flash card* yang dapat membantu perkembangan bahasa anak.³

Konsep pembelajaran menurut Piaget ini dapat dilakukan dengan cara praktek dan dikemas dalam bentuk alat permainan edukatif (APE) karena alat permainan edukatif ini sangat diperlukan untuk pendidikan anak usia dini. Alat permainan edukatif ini bisa menstimulus aspek kebahasaan anak. Anak akan mengalami langsung dalam pembiasaan praktik pembelajaran dalam permainan. Melalui permainan, anak tidak akan merasa bosan karena anak akan berfikir ia tidak sedang melakukan pembelajaran melainkan sedang melakukan permainan.

Meningkatkan perkembangan bahasa anak di TK Bunga Harapan Kota Semarang bisa dimulai dari mengenalkan huruf, suku kata, kata, dan gambar pada anak. TK Bunga Harapan sendiri sudah memiliki alat permainan edukatif yang cukup banyak, hanya saja di TK Bunga Harapan perlu adanya pengembangan pada alat permainan edukatifnya. Maka dari itu, Sehubungan dengan permasalahan tersebut, penulis termotivasi untuk melaksanakan penelitian Research and Development (R&D) dengan judul:

³ Syifauzakia, dkk., Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Malang: Literasi Nusantara, 2021) hlm, 21

“Pengembangan Media *Stick Flash Card* dalam Meningkatkan Bahasa pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bunga Harapan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses Pengembangan Media *Stick Flash Card* untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bunga Harapan Kota Semarang?
2. Seperti Apa Hasil Pengembangan Media *Stick Flash Card* pada kemampuan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bunga Harapan Kota Semarang?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk mengetahui proses pengembangan media *Stick Flash Card* untuk meningkatkan perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun di TK Bunga Harapan Kota Semarang.
 - b. Untuk mengetahui hasil pengembangan media *Stick Flash Card* pada kemampuan perkembangan Bahasa anak pada usia 5-6 tahun di TK Bunga Harapan Kota Semarang.
2. Manfaat Penelitian
 - a. Secara Teoritis
 - 1) Memberikan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran

untuk meningkatkan perkembangan bahasa pada anak usia dini.

- 2) Adanya media baru yang dapat digunakan dalam proses belajar yang sesuai dengan kemampuan bahasa pada anak usia dini.
- 3) Menambah ilmu pengetahuan baru melalui media pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan perkembangan bahasa pada anak usia dini.

b. Secara Praktis

- 1) Manfaat bagi sekolah, sekolah mendapatkan media bahan ajar dan saran pembelajaran melalui media *Stick Flash Card* yang diterapkan melalui pembiasaan untuk anak dalam belajar bahasa sehingga sekolah mendapatkan peminat banyak.
- 2) Manfaat bagi guru dengan dilaksanakannya penelitian ini, dapat menjadi masukan bagi guru di TK Bunga Harapan untuk menggunakan media bahan ajar yang dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak dengan menggunakan media *Stick Flash Card*.
- 3) Manfaat bagi peneliti, menambah pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam meningkatkan bahasa pada anak melalui media *Stick Flash Card*.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media *Flash Card*

Flash Card adalah salah satu permainan yang berbentuk kartu gambar atau kata yang berukuran 7 cm * 8 cm dari bahan id card yang nantinya akan diprint dalam bentuk gambar atau kata untuk pembelajaran anak dalam meningkatkan bahasanya.

2. Stick

Stick digunakan untuk kerangka media serta gagang/stick kartu (*Flash Card*) yang dibuat pegangan supaya anak lebih mudah untuk melihat semua gambar dan kata tanpa tertutup. Ukuran stick yang digunakan memiliki panjang 8 cm dengan diameter 1 cm karena disesuaikan ukuran tangan anak-anak rata-rata memiliki lebar telapak tangan dengan ukuran 6 cm.

3. Kotak Penyimpanan

Kotak penyimpanan digunakan supaya *Flash Card* tetap terjaga kebersihannya dan lebih rapi dalam penataan *Stick Flash Card*. Kotak penyimpanan juga akan membantu alat permainan lebih mudah untuk dibawa kemana-mana.

4. Petunjuk Buku Panduan Permainan

Untuk mempermudah dalam memahami permainan *Stick Flash Card*, ditambahkan petunjuk permainan yang dapat memudahkan guru dalam memahami aturan permainan yang nantinya akan dijelaskan kepada anak.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini, media pembelajaran *Stick Flash Card* dikembangkan dengan adanya asumsi:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Kegiatan bermain *Stick Flash Card* dilaksanakan berbasis praktik. Melalui praktik setiap hari anak akan mengalami pembiasaan dan belajar secara langsung serta membuat perkembangan bahasanya meningkat karena mendapatkan banyak kosa kata baru dalam pembelajaran setiap harinya.
- b. Desain *Stick Flash Card* sebagai alternatif media pembelajaran yang sangat simple untuk mengenalkan anak pada huruf, kata, gambar dan bahasa isyarat untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak.
- c. Media permainan *Stick Flash Card* mampu meningkatkan motivasi belajar berbahasa dan kemampuan membaca dan berkomunikasi pada anak di TK Bunga Harapan.⁴

2. Keterbatasan Pengembangan

⁴ Siti Nada Ayuni, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika (KOMAT) Berbasis Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Software Coral Painter Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP/MTS Sederajat”, (Universitas Jambi: 2018) Hlm 9

Pengembangan media *Stick Flash Card* terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

- a. Penelitian yang dilakukan cukup terbatas hanya untuk kemampuan mengenalkan huruf kapital, huruf kecil, suku kata, dan kata.
- b. Memerlukan waktu untuk anak bisa beradaptasi dengan permainan *Stick Flash Card*.
- c. Desain yang cukup sederhana dikarenakan keterbatasan peneliti dalam pengoperasian aplikasi.

BAB II

MEDIA STICK FLASH CARD DAN PENINGKATAN ASPEK PERKEMBANGAN BAHASA ANAK

A. Deskripsi Teori

1. Media *Stick Flash Card*

a. Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan.⁵ Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan. Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membantu membangun kondisi yang dapat membantu membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁶ Berdasarkan fungsinya, media dibagi menjadi dua yaitu: 1) Media dalam arti luas adalah segala bentuk benda yang digunakan oleh guru untuk

⁵ Badru Zaman dan Cucu Eliyawati, "*Media Pembelajaran Anak Usia Dini*" (Universitas pendidikan Indonesia: 2010) Hlm 3

⁶ Umar Umar, "*Media Pendidikan Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran*" 11, no. 01 (February 20, 2017): 131–44.

membuat perubahan dengan harapan perubahan tersebut bertahan lama yang terjadi melalui pengalaman secara langsung maupun tidak langsung. 2) Dalam arti sempit, media adalah alat dan bahan yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas untuk menyelesaikan permasalahan maupun untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan belajar berlangsung, guru harus mencari, memilih, dan menggunakan sumber belajar serta media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang 15 sesuai, maka akan memberikan pengaruh yang positif terhadap keefektifan pembelajaran.⁷

Menurut *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan menurut *National Education Association* (NEA), media merupakan perangkat yang bisa dimanipulasi, didengar, dilihat, dan dibaca untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang mampu mempengaruhi tingkat efektivitas dalam penyampaian materi. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menciptakan

⁷ Setyo Sekar Sari, “*Pengembangan Media Papan Pintar angka (PAPINKA) dalam Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun*”, *Skripsi* (Semarang: Sarjana UIN Walisongo Semarang, 2022) Hlm 14

media pembelajaran sebagai penunjang dalam kegiatan belajar mengajar. Karena melalui penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan interaksi antara guru dan anak, serta dapat mengurangi rasa bosan dalam belajar.⁸

Adapun beberapa pengertian media pembelajaran menurut para ahli adalah sebagai berikut:

- 1) Menurut Gerlach dan Ely, Media pembelajaran merupakan bentuk materi, kejadian atau manusia yang mampu membangun suatu kondisi siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.
- 2) Menurut Heinich, dkk, mengemukakan istilah media pembelajaran sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Contohnya: televisi, film, foto, radio, rekaman audio, dan bahan-bahan cetakan.⁹
- 3) Menurut Hamidjojo dalam Latuheru memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat kepada penerimanya.
- 4) Menurut Munadi mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan

⁸ Kurnia Dewi, *“Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini”*, (Palembang: UIN Raden Fatah, 2017) hlm. 4

⁹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *“Media Pembelajaran Manual dan Digital”*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011) hlm. 8

menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

- 5) Menurut Kustandi dan Sutjipto media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar-mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.
- 6) Aqib menjelaskan media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak didik sehingga dapat mendorong proses belajar.

Dari beberapa penjelasan para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pendidik untuk menyampaikan pesan sehingga pesan lebih mudah dipahami oleh anak didik. Oleh karena itu media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Namun media pembelajaran tidak selalu digunakan didalam kelas namun juga diluar kelas. Media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan

disampaikan melalui media pembelajaran yang tepat maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai.¹⁰

b. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yakni sebagai berikut:

1) Fungsi Atensi

Fungsi ini mampu menarik dan mengarahkan perhatian anak untuk berkonsentrasi pada pembelajaran dengan makna visual atau melihat teks atau gambar pada materi pembelajaran.

2) Fungsi Afektif

Fungsi Afektif dapat dilihat dari kenikmatan anak ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Melalui media gambar atau lambang akan dapat menggugah emosi dan sikap anak.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi ini dapat terlihat dari temuan-temuan peneliti yang menyatakan bahwa lambang atau gambar mampu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung.

4) Fungsi Kompensatoris

¹⁰ Sri Widayati dan Kartika Rinaket Adhe, “*Media Pembelajaran PAUD*”, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020) hlm. 10

Media pembelajaran memberikan konteks untuk memahami teks membantu anak yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.¹¹

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton, media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama, yakni:

1) Fungsi Memotivasi

Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan yang dapat menghasilkan karya dan merangsang para anak didik untuk belajar bertanggung jawab, dan menambah kegiatan social.

2) Fungsi Informasi

Media pembelajaran berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang biasanya berbentuk drama, hiburan, dan Teknik informasi.

3) Fungsi Instruksi

Media pembelajaran harus melibatkan peserta didik langsung supaya peserta didik mendapatkan pengalaman yang menyenangkan dan mampu memenuhi kebutuhannya.

c. Manfaat Media Pembelajaran Anak Usia Dini

¹¹ Husniyatus Salamah Zainiyati, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*” (Jakarta: Kencana, 2017) hlm. 67

Media pembelajaran tentunya memiliki manfaat dalam proses pembelajaran anak usia dini. Anak akan belajar secara optimal apabila anak tertarik dengan media pembelajarannya. Menurut Sudjana Adapun beberapa manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Sebagai alat untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran yang diterapkan harus mengandung tujuan dan isi Pelajaran.
- 4) Media pembelajaran tidak hanya untuk menghibur tetapi digunakan untuk melengkapi proses pembelajaran supaya belajar lebih menarik perhatian anak usia dini.
- 5) Penggunaan media pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu anak usia dini dalam menangkap penjelasan guru.
- 6) Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu pembelajaran.

Menurut Sudjana dan Rivai manfaat media pembelajaran yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan yang digunakan dalam pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh anak usia dini.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui pembicaraan guru. Sehingga anak usia dini tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apabila guru mengajar.
- 4) Pembelajaran anak usia dini tidak terfokus dengan mendengarkan guru saja. Tetapi anak usia dini juga dilatih untuk mengamati dan mempraktekan kriteria suatu permainan.

Adapun sebanyak delapan manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton, sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran akan lebih menarik untuk anak usia dini.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Jumlah waktu belajar dapat dikurangi.
- 5) Kualitas belajar anak didik dapat ditingkatkan.
- 6) Proses belajar mengajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.

- 7) Sikap positif anak didik terhadap bahan belajar maupun terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan manfaat diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah dapat menumbuhkan sikap positif bagi anak, dapat meningkatkan aspek perkembangan anak, kegiatan yang lebih efektif dan efisien akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih mudah, menarik sehingga mendorong anak didik lebih semangat dan mencintai ilmu pengetahuan.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Anak Usia Dini

1) Media Visual

Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Misalnya saja flash card, foto, gambar, poster, dll.

2) Media Audio

Media Audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajarnya berupa suara yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan

dengan menggunakan indera pendegaran saja. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat music, siaran radio, kaset suara atau CD dan sebagainya.

3) Media Audio visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Contohnya: drama, pementasan, film, televisi, dan VCD.

e. Media *Stick Flash Card*

1) Pengertian Media *Stick Flash Card*

Media berasal dari kata latin yang merupakan jamak dari kata “medium”, sedangkan secara harfiah kata media merupakan perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa arab media artinya *Wasa'il* yang artinya sarana atau jalan. Kata *Wasillah* tersebut antara lain ditemukan dalam ayat Al-Qur'an dalam surah Al-Maidah ayat 35:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan carilah *Wasillah* (jalan) untuk mendekatkan diri kepadanya, dan

berjihadlah (berjuanglah) di jalannya agar kamu beruntung” (Al-Maidah:35)

Ayat diatas menjelaskan tentang aktivitas ibadah merupakan wadah yang dapat digunakan untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT. Menurut Bastian dkk, media merupakan suatu bahan yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau menjadikan perantara dalam proses pembelajaran.

Stick Flash Card adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang berbentuk kartu kecil yang mempunyai pegangan berisi teks, gambar, atau tanda simbol yang akan digunakan sebagai alat media pembelajaran. *Stick Flash Card* berukuran 8 cm X 7 cm dengan panjang *Sticknya* 10 cm, atau dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas. Media *Stick Flash Card* termasuk media jenis visual yang bisa dilihat oleh Indera penglihatan dan dipegang oleh tangan.

Menurut Echols dan Hasan *Flash card* merupakan kartu yang diperlihatkan. Jika diartikan perkata maka *Flash* adalah pantulan atau cahaya atau kilatan. Sedangkan *Card* dapat diartikan sebagai kartu. Maka

Flash Card dapat diartikan sebagai kartu kilatan atau kartu bolak-balik.¹²

Menurut Susilana, Riana dan Riyana, *Flash Card* yaitu: *Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran flash card.

Arsyad juga menjelaskan pengertian Flash Card biasanya berukuran 8x12cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi, kartu-kartu tersebut berisi gambar-gambar (binatang, benda, buah-buahan dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata.

Dini Indriana juga mengungkapkan bawa “Flashcard adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard atau sekitar 25 X 30 cm.”¹³

Menurut Kasihani, *flashcards are teaching aids as picture paper which has 25x30. The pictures is made by*

¹² Muh. Rijalul Akbar, “Pengertian Flashcard Menurut Bahasa dan Istilah”, <https://www.rijalakbar.id> diakses pada 12 Januari 2024.

¹³ Dina Indriana, Ragam Alat bantu Media Pengajaran, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm. 68

hand, pictures or photo which is stick on the flashcard. (Flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30. Gambar-gambarnya dibuat dengan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar / foto yang sudah ada ditempelkan pada lembaran-lembaran flashcard).¹⁴

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media *Flash Card* yaitu media bahan pembelajaran yang dibuat dalam bentuk kartu bergambar yang rata-rata berukuran 25 X 30 atau bisa disesuaikan dan tentunya mempunyai banyak manfaat salah satunya anak mampu belajar Bahasa secara mengeja dan membaca dengan benar.

Pengembangan media *Stick Flash Card* ini berfungsi sebagai alat bantu dalam meningkatkan aspek perkembangan dalam proses pembelajaran anak. Pengembangan media *Stick Flash Card* ini dapat membantu mengenalkan huruf dan gambar pada anak usia dini, supaya ketika anak sudah belajar di jenjang sekolah dasar anak sudah bisa mengenal huruf dan mampu membaca. Adapun beberapa manfaat *Stick Flash Card*:

a) *Reading*

¹⁴ Kasihani K.E Suyanto, *English for Young Learners Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2014), hlm 109

Dengan menggunakan flash card, kecintaan anak dalam membaca semakin meningkat, karena pebendaharaan kata dan pengetahuan akan kosa kata baru meningkat. Dengan demikian, sikap positif anak terhadap buku sebagai sumber informasi dapat dikembangkan. Sesuai dengan perkembangan usianya, setiap anak akan mengalami beberapa tahapan dalam kemampuan baca yaitu: tahap magic, tahap konsep diri, tahap pembaca antara, tahap lepas landas, dan tahap independen.

b) *Listening*

Dengan menggunakan flash card, anak akan mempermudah dalam penguasaan listening bahasa Inggris karena anak sudah dibiasakan dan diperkenalkan dengan pelafalan (pronunciation) suatu kata dalam bahasa Inggris dengan benar. Oleh karena itu, anak akan semakin mudah memahami apa yang disampaikan orang lain.

c) *Speaking*

Dengan berbagai kosa kata baru dan perbendaharaan kata yang semakin banyak yang diperoleh dari pengenalan flash card, maka secara otomatis, anak akan lebih mudah berbicara menggunakan bahasa Inggris. Anak semakin

memahami bahwa komunikasi dilakukan secara lisan meskipun diawali dengan bahasa anak-anak sederhana.

d) *Writing*

Dengan menggunakan *stick flash card*, anak akan lebih mudah dalam meningkatkan kemampuan tulisnya. Selain itu, anak akan semakin memahami konsep bahwa tulisan dapat digunakan sebagai media untuk berkomunikasi. Sesuai dengan perkembangan usianya, setiap anak akan mengalami tahapan kemampuan tulis sebagai berikut: tahap mencoret dan menggores, tahap pengulangan linear, tahap huruf acak, tahap menlis fonetik, tahap eja transisi, dan tahap eja konvensional.¹⁵

e) Penguatan Motorik halus

Dengan menggunakan *Stick Flash Card*, anak akan diajarkan cara mengambil *stick flash card* dalam kotak kemasannya. Lalu anak akan memegang *stick flash card* tersebut. Maka motorik halus anak juga akan ikut terstimulus dalam permainan *Stick Flash Card*.

2) Alat dan Bahan *Stick Flash Card*

¹⁵ Titik Akriningsih dan J Aditya Sari, “*Manfaat Flash Card bagi Anak Usia Dini dalam Penguasaan Bahasa Inggris*”, Jurnal Pariwisata Indonesia, (Vol 05 No.2, 2010) Hlm 33-38

- a) Kayu
 - b) Kertas
 - c) Lem
 - d) Double tipe
 - e) Amplas
 - f) Keplek Mika
 - g) Cat kayu
- 3) Langkah-Langkah Pembuatan Media *Stick Flash Card*
- a) Menyiapkan desain pembelajaran *Flash Card* yang perlu dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *canva*.
 - b) Membuat kerangka *Stick Flash Card* dari bahan kayu.
 - c) Desain yang telah disiapkan kemudian diprint dalam bentuk card.
 - d) Setelah kerangka dan gambar desain yang telah diprint sudah jadi maka akan dilakukan penempelan menggunakan *double tipe* atau lem agar lebih kuat pada satu sisi.
 - e) Kemudian, Sisi kerangka *flash card* yang baliknya akan diberikan lem atau *double tipe* guna untuk penempelan keplek mika.
 - f) *Stick Flash Card* agar terlihat lebih menarik maka akan dibalut menggunakan isolasi bermotif.

- g) Supaya terlihat lebih indah maka kotak penyimpanan *Stick Flash Card* juga dicat menggunakan cat kayu.
 - h) *Stick Flash Card* siap digunakan
- 4) Langkah-langkah Penggunaan Media *Stick Flash Card*
- a) *Stick Flash Card* yang terdapat dikotak penyimpanan diambil satu persatu oleh guru/pendidik dan dihadapkan kearah anak.
 - b) Menampilkan satu persatu kartu *Stick Flash Card* dan anak menyebutkannya.
 - c) Guru/pendidik menerangkan kepada anak jika anak tersebut masih belum bisa.
- 5) Karakteristik media *Stick Flash Card*
- a) *Stick Flash Card* berupa kartu yang bergambar yang efektif.
 - b) Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
 - c) Sisi depan berisi tanda simbol atau gambar.
 - d) Sisi belakang berisi keterangan atau uraian.
 - e) Sederhana dan mudah membuatnya.
- 6) Kelebihan Media *Stick Flash Card*
- a) Mudah dibawa atau dipindahkan kemana-mana.
 - b) Media pembelajaran yang sangat praktis.
 - c) Gampang diingat.
 - d) Menyenangkan.

- e) Salah satu Alat Permainan Edukatif yang mampu bertahan lama.
- 7) Kekurangan Media *Stick Flash Card*
 - a) Ukuran yang sangat kecil
 - b) Jika tidak diselingi dengan permainan yang lainnya anak akan cepat jenuh dan bosan.¹⁶

2. Meningkatkan Aspek Perkembangan Bahasa

a. Perkembangan Bahasa pada Anak Usia 5-6 Tahun

Menurut teori Vygotsky menekankan pada *assisted-discovery learning*. Dapat diartikan bahwa dalam interaksi dengan lingkungan sosial maupun fisiknya bagi anak hal tersebut adalah belajar. Penemuan atau *discovery* dalam belajar lebih mudah diperoleh dalam konteks sosial budaya seseorang. Inti konstruktivis Vygotsky adalah interaksi antara aspek internal dan eksternal yang penekanannya pada lingkungan sosial dalam belajar. Menurut Vygotsky, bahasa merupakan salah satu dari *psychological tool* yang digunakan untuk mengelola perilaku, merencanakan, mengingat dan memecahkan masalah.¹⁷

¹⁶ Rosnanda Arnas Pradana, “Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Perekrayasaan Sistem Radio dan Televisi”, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, (Vol. 09, No. 03, tahun 2020), Hlm. 577

¹⁷ Susanti etnawati, “Teori Vygotsky tentang Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini”, Jurnal Pendidikan, (Vol 22, No. 2, tahun 2021), hlm 130-138

Menurut Piaget dalam Paul Sumarno perkembangan bahasa pada tahap praoperasi merupakan transisi dari sifat egosentris ke interkomunikasi sosial. Ketika anak kecil berbicara, ia akan berbicara dengan diri sendiri atau yang biasanya disebut egosentris, tetapi pada umur 6 atau 7 tahun anak akan mulai berbicara komunikatif pada teman-temannya.¹⁸ Perkembangan bahasa anak bermula dari diri sendiri, maka dari itu stimulus perkembangan bahasa untuk anak sangat perlu agar memperoleh pengalaman. Pengalaman dan kebiasaan dalam lingkungannya.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada Bab I pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki

¹⁸ Paul Sumarno, Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Jogjakarta: Kanisius. 2012. Hal. 55-56

kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.¹⁹ Perkembangan bahasa pada anak usia dini berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD mencakup 1) memahami bahasa reseptif yaitu terdiri dari kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan. 2) Mengekspresikan bahasa mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa ragmatik,mmengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan. 3) Keaksaraan yang mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.²⁰

Anak usia 5-6 tahun akan memperoleh kata melalui pengulangan pada suku kata baru dan unik, anak akan mengkombinasikan dari huruf, suku kata, kata dan membuat kalimat sederhana dengan cara mendengarkan sekali atau dua kali percakapan. Perkembangan bahasa anak bersifat hierarki dimana kemampuan yang satu selesai maka akan menyambung kemampuan berikutnya.

¹⁹ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 Ayat 1, tentang Pendidikan Anak Usia Dini

²⁰ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD

Beberapa ahli berpendapat bahwa Bahasa merupakan kemampuan yang dibawa sejak lahir, sedangkan para ahli lain berpendapat adanya pengaruh faktor baik eksternal maupun internal terhadap kemampuan bahasa. Uraian di bawah ini akan menjelaskan beberapa teori pengembangan bahasa yang sehubungan dengan adanya perbedaan pendapat di antara para ahli tersebut.

1) Teori Navitis

Teori Navitis ini berpandangan bahwa ada unsur keterkaitan yang erat antara faktor biologis dengan perkembangan bahasa. Teori Navitis meyakini bahwa kemampuan bahasa merupakan kemampuan bawaan sejak lahir. Selanjutnya belajar bahasa tidak dipengaruhi oleh intelegensi maupun pengalaman individu. Menurut aliran Navitis ini, terdapat peran evolusi biologis dalam membentuk individu untuk menjadi makhluk linguistik. Sejalan dengan pertumbuhan fisik dan mental anak perkembangan bahasa menjadi lebih baik dan meningkat. Para ahli Navitis berpendapat bahwa kemampuan berbahasa sifatnya sangat natural (bawaan), sebagaimana halnya kemampuan berjalan, merupakan bagian dari perkembangan manusia yang dipengaruhi oleh kematangan otak. Selain itu, alasan mereka adalah beberapa bagian neurologi tertentu dari otak manusia

memiliki hubungan dengan perkembangan bahasa sehingga kerusakan pada bagian tersebut menyebabkan hambatan bahasa.²¹

2) Teori Behavioristik

Pandangan behavioristik beranggapan bahwa bahasa merupakan masalah responden sebuah imitasi. Tokoh yang menganut behavioristik ini adalah Skinner dan Bandura. Dia menulis buku *Verbal Behavior* yang digunakan sebagai rujukan bagi pengikut aliran ini. Ia mengungkapkan bahwa berbicara dan memahami bahasa diperoleh melalui rangsangan lingkungan, yaitu tentang teori belajar yang disebut *operant conditioning*, oleh karena itu Skinner yakin bahwa perilaku verbal adalah perilaku yang dikehendaki adalah perilaku yang dikendalikan oleh akibatnya. Bila akibatnya itu hadiah atau sesuatu yang menyenangkan maka perilaku ini akan terus dipertahankan, kemampuan dan frekuensinya akan terus berkembang. Namun, sebaliknya, akibatnya adalah hukuman maka akan terjadi sebaliknya.

Sementara itu menurut Bandura, perkembangan bahasa dapat dikembangkan melalui tiruan atau imitasi dari orang lain. Bandura juga berpendapat bahwa anak

²¹ Aisyah Isna, "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini", *Jurnal Al-Athfal* (Vol.2 No.2 2019).

belajar bahasa dengan melakukan imitasi atau menirukan suatu model, yang berarti tidak harus menirukan penguatan dari orang lain. dengan kata lain, perkembangan keterampilan dasar bahasa pada anak usia dini ini diperoleh melalui pergaulan dan interaksi yang diperoleh anak dengan teman sebayanya atau orang dewasa.

Tokoh penting dalam teori ini Jhon B.Watson dimana ia mencetuskan teori belajar manusia manusia yang memusatkan perhatian pada aspek yang dirasakan langsung pada perilaku berbahasa dan hubungannya dengan stimulus dan respon terhadap lingkungan. Teori ini meyakini bahwa tindak balasan atau respon segala sesuatu itu bisa terjadi hanya ada rangsangan atau stimulus. Dalam bahasa yang sederhana ada reaksi karena ada aksi, ada akibat karena ada sebab, ada asap karena ada api.

3) Teori Perkembangan Kognitif

Teori ini beranggapan bahwa berpikir sebagai prasyarat berbahasa, terus berkembang sebagai hasil dari pengalaman dan penalaran. Teori ini menekankan proses berpikir dan penalaran. Salah satu tokoh yang terkemuka adalah Jean Piaget. Jean Piaget mengemukakan

bahwa perkembangan bahasa bersifat progresif dan terjadi pada setiap tahap perkembangan. Perkembangan anak secara umum dan perkembangan bahasa awal anak berkaitan erat dengan berbagai kegiatan anak, objek dan kejadian yang mereka alami dengan menyentuh, mendengar, melihat, merasa, dan mencium.

Menurut Piaget, perkembangan kognitif yang terjadi dalam diri anak mempunyai empat aspek, yaitu kematangan (merupakan pengembangan dari susunan syaraf), pengalaman (merupakan hubungan timbal balik antarorganisme dengan lingkungannya), transmisi sosial (pengaruh-pengaruh yang diperoleh dalam hubungannya dengan lingkungan sosial), ekuilibrase (adanya kemampuan yang mengatur dalam diri anak agar ia selalu mampu mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungannya).

Selain Piaget, Vygotsky juga mengemukakan bahwa perkembangan kognitif dan bahasa anak berkaitan erat dengan kebudayaan dan masyarakat tempat anak dibesarkan. Dalam kaitannya dengan perkembangan kemampuan bahasa bukan murni dari bawaan (Nativis), bukan juga karena tingkah lakunya atau perubahan (behavior), tetapi lebih pada kebudayaan dan tempat asal anak. Vygotsky juga mengemukakan bahwa

melalui alat berpikir (tool of the mind) inilah perkembangan kognitif dan bahasa seseorang berkembang sejak usia dini sampai dewasa.

4) Teori Interaksionisme

Menurut teori ini, pemerolehan bahasa adalah hasil interaksi antara kemampuan psikologis siswa dan lingkungan bahasa. Bahasa yang diperoleh siswa erat kaitannya dengan kemampuan internal siswa dan input dari lingkungannya. LAD sejak lahir, hanya saja kemampuan anak dalam menguasai bahasa beerbanding lurus dengan kualitas dengan pendapat Howard Guadner yang mengatakan bahwa semenjak lahir sudah memiliki kecerdasan bahasa. Hanya saja kecerdasan bahasa bukan satu-satunya penopang yang menjadikan anak memiliki kemampuan bahasa yang baik, harus ada faktor eksternal yang mendukung dia mendapat input bahasa yang baik juga.

5) Teori Fungsional

Teori fungsional melakukan melakukan revolusi penelitian dalam pembelajaran dan pemerolehan bahasa, dimana mereka melihat bahwa bahasa adalah hasil manifestasi kemampuan kognitif dan afektif yang bermanfaat bagi manusia itu sendiri, manusia dan lingkungan sekitar untuk berhubungan dengan mereka

ataupun dalam rangka menjelajar dunia. Teori ini juga memperjelas teori navitisme yang masih masih general, bersifat abstrak, formal, eksplisik, dan logis. Teori fungsional lebih menekankan bahasa pada fungsi komunikatifnya.

6) Teori Maturationist (Kedewasaan)

Teori maturationist (kedewasaan) perkembangan bahasa menyatakan bahwa penguasaan bahasa adalah pembawaan dari lahir pada semua anak tanpa memandang negara atau budayanya. Teori ini menekankan pada kata dan aspek-aspek terkait dalam penguasaan bahasa berkembang sesuai dengan biologis.

7) Teori Environment

Teori ini menyatakan bahwa kemampuan untuk menguasai bahasa berdasar pada jadwal biologis, sedangkan tata bahasa dan kosa kata diperoleh dari lingkungan sekitar yang mencakup orang tua dan orang disekitarnya sebagai modal penggunaan bahasanya. Perkembangan bergantung pada pembicaraan antara anak dengan orang lain.²²

Penelitian Bloom, Piaget dan Slobin memberi cara pandang baru bagi kajian bahasa anak, dimana mereka

²² Kholilullah dkk, "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini", Jurnal Penelitian dan Keagamaan, (Vol 10, Edisi 1 tahun 2020), hlm 80-81.

memfokuskan pada perkembangan kognitif dengan pemerolehan bahasa pertama. Piaget mengemukakan bahwa perkembangan bahasa adalah hasil hubungan yang erat antara anak dan lingkungannya ditambah dengan interaksi komplementer antara perkembangan kapasitas kognitif dan pengalaman bahasa anak. Kemampuan belajar anak sangat ditentukan oleh sejauh mana mereka mengetahui dunia sekitar dan kemampuan penafsiran terhadap konseptual dalam membuat kategori dunia sekitar.

Kemampuan bahasa anak sangat bergantung faktor kognitif anak, apa yang diketahui anak akan menjadi penentu kemampuan berbahasa verbal dan memahami pesan. Karenanya para ahli bahasa mulai mengatasi struktur kaidah fungsi bahasa dan hubungan bentuk bahasa itu dengan fungsi tersebut. Slobin mengatakan bahwa kompleksitas makna ditentukan oleh perkembangan kognitif dan urutan perkembangannya daripada kompleksitas bahasa itu sendiri.

Menurut Slobin, yang menentukan hal ini adalah :

- a) Asas fungsional, bahwa perkembangan diikuti oleh perkembangan kemampuan komunikatif dan konseptual, yang beroperasi dalam konjungsi dengan skema batin kognisi.

- b) Asas formal, bahwa perkembangan diikuti oleh kapasitas perseptual dan memproses informasi yang bekerja dalam konjungsi skema batin tata bahasa. Saat ini menjadi semakin jelas bahwa fungsi bahasa berkembang dengan baik di luar pikiran kognitif dan struktur memori. Dari sini nampak bahwa konstruktivitas sosial menekankan perspektif fungsional. Bahasa pada hakikatnya digunakan untuk komunikasi interaksi seperti fungsi komunikatif bahasa dan untuk menganalisa bahasa dengan baik maka fungsi pragmatic dan komunikatif harus dikaji dengan segala variabelnya.

Karakteristik perkembangan bahasa pada anak usia dini umur 5-6 tahun bisa disebutkan sebagai berikut:

- 1) Anak mampu berbicara dengan kalimat yang sederhana dengan lebih baik.
- 2) Anak mampu mengenal dan membaca suku kata.
- 3) Anak sudah mampu membedakan huruf kecil dan huruf kapital pada abjad.
- 4) Anak dapat menyusun kalimat.
- 5) Anak mampu bertanya dan menjawab beberapa kata.

Perkembangan bahasa menjadi salah satu kemampuan yang harus dimiliki anak. Santrock menjelaskan bahwa bahasa adalah salah satu simbol

perkembangan yang harus distimulus anak supaya mampu difungsikan sebagai alat untuk komunikasi dengan orang lain²³

Bahasa memiliki karakteristik sebagai alat komunikasi. Adapun beberapa karakteristik bahasa sebagai berikut:

a) Sistematis

Bahasa merupakan suatu cara menggabungkan bunyi-bunyian maupun tulisan yang bersifat teratur, standar, dan konsisten. Setiap bahasa memiliki tipe konsistensi yang bersifat khas. Contohnya, Bahasa Inggris memiliki sejumlah variasi pola konsisten yang jumlahnya jauh lebih banyak dibandingkan pola yang tidak konsisten. Bahasa Indonesia juga memiliki jenis pola tertentu.

b) Arbitier

Bahasa terdiri dari hubungan-hubungan antara berbagai macam suara dan visual, objek, maupun gagasan. Setiap bahasa memiliki kata-kata yang berbeda dalam memberi simbol pada angka-angka tertentu. Sebagai contoh kata satu dalam bahasa

²³ Santrock, John W. *Life- Span Development/ Perkembangan Masa Hidup*. (Jakarta: Erlangga, 2002) Hal 178

Indonesia dan kata one dalam bahasa Inggris merupakan simbol yang memiliki kesamaan konsep.

c) Fleksibel

Bahasa dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman. Kosa kata terus bertambah mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penambahan ribuan kosa kata tersebut terdiri atas berbagai kata baru sesuai dengan perkembangannya zaman.

d) Beragam

Dalam hal pengucapan, bahasa memiliki berbagai variasi dialek atau cara. Perbedaan dialek terjadi dalam pengucapan, kosa kata, dan sintaks. Semula, perbedaan dialek ditentukan oleh daerah geografisnya, namun sekarang ini kelompok sosial yang berbeda dalam suatu masyarakat menggunakan dialek yang berbeda pula. Sebagai contoh Indonesia dengan berbagai budayanya memiliki ratusan dialek yang digunakan oleh masyarakat.

e) Kompleks

Kemampuan berpikir dan bernalar dipengaruhi oleh kemampuan menggunakan bahasa yang menjelaskan berbagai konsep, ide, maupun hubungan-

hubungan yang dapat dimanipulasikan saat berpikir dan bernalar.

b. Fungsi Bahasa pada Anak Usia Dini

Fungsi bahasa pada anak usia dini menurut Suharto sebagai alat untuk komunikasi, bahasa dibedakan menjadi 2 fungsi bahasa untuk individu dan fungsi bahasa untuk kemasyarakatan.²⁴

Bromley menyebutkan fungsi bahasa ada 5 macam yaitu sebagai berikut:

- 1) Bahasa dapat mengubah dan mengontrol perilaku.
- 2) Bahasa dapat membantu aspek perkembangan yang lain.
- 3) Bahasa mampu membantu mempererat interaksi dengan orang lain.
- 4) Bahasa mampu mengekspresikan individu.
- 5) Bahasa mampu menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu.

Sedangkan menurut Bromley dan Halliday adapun beberapa fungsi bahasa untuk anak usia dini, sebagai berikut:

- 1) Bahasa sebagai fungsi Instrumental

²⁴ Suhartono, "Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini, (Jakarta: Depdiknas, 2015) hal. 9

Anak belajar bahasa ketika anak memahami tentang meminta keinginan atau kebutuhan primer, anak akan mencapai keinginannya dengan menggunakan kata-kata pertamanya. Misalnya anak meminta makanan. Ia akan mengatakan “Mam-mam”. Maka ibu akan cepat mengerti dibandingkan anak yang hanya merengek. Maka dari itu bahasa sebagai instrument bagi anak.

2) Bahasa sebagai fungsi Regulatif

Bahasa sebagai fungsi Regulatif anak akan belajar bahasa melalui lingkungan sekitar dan control perilaku dari orang dewasa disekitarnya.. contohnya saja anak kecil mengatakan “ciluk-ba” akan mendatangkan respon yang baik untuk orang dewasa. Anak mendapatkan ide berbicara baru karena mendengarkan percakapan orang disekitarnya.

3) Bahasa sebagai Fungsi Heuristik

Pada anak usia dini, anak sudah mengeksplorasi lingkungannya sejak kecil, pada orang dewasa atau pendidik sangat mudah menemukan bahasa sebagai heuristik. Anak usia dini akan banyak bertanya karena rasa ingin tahunya dan menjelajahi dunia sekitarnya.

Misalnya, kata-kata yang keluar dari mulutnya “tu-pa” (itu apa) sambil tanganya menunjuk.

4) Bahasa sebagai Fungsi Interaksional

Bahasa berfungsi untuk menjamin dan memantapkan ketahanan dan keberlangsungan interaksi social. Bahasa memungkinkan anak untuk membangun dan memelihara hubungan dengan orang-orang sekitarnya anak menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dan peduli pada kelompoknya serta ikut berpartisipasi dalam struktur social.

5) Bahasa sebagai Fungsi Personal

Fungsi personal dalam bahasa memberikan kesempatan pada pembicara untuk mengekspresikan perasaan, emosi pribadi, serta reaksi-reaksi yang mendalam. Anak dapat berbagi perasaan dengan yang lainnya. Biasanya anak juga perlu dibantu untuk menemukan dan mengeksplorasi bahasa-bahasa baru, serta dapat dbantu untuk Menyusun makna melalui berbicara dan menulis.

6) Bahasa sebagai Fungsi Imajinatif

Bahasa berfungsi sebagai pencipta sistem, gagasan, atau kisah yang imajinatif. Fungsi ini unuk mengisahkan cerita-cerita dongeng, membacakan cerpen pada anak. Melalui bahasa sebagai fungsi

imajinatif ketika anak usia dini bermain peran anak akan senang sekali memerankan kejadian atau kondisi yang ada disekitarnya. Misalnya bermain boneka, pasar-pasaran, dokter-dokteran atau yang lainnya.

7) Bahasa sebagai Fungsi Representasi

Fungsi representasi sendiri membuat anak mampu menyampaikan fakta-fakta atau pengetahuannya, mampu menjelaskan atau melaporkan realitas. Contohnya saja saat anak ingin menyampaikan sesuatu yang ia temukan di halaman sekolah atau saat anak menceritakan pengalaman selama liburan.

c. Teori-Teori Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini

1) Teori Howard Gardner

Teori Howard Gardner ini muncul dan berkembang pada saat ini. Ia mengatakan bahwa pada hakikatnya setiap anak adalah anak yang cerdas. Kecerdasan manusia bukan hanya dipandang menurut IQ saja, tetapi Howard Gardner yakin pasti manusia memiliki kecerdasan yang lain yang akan meraih kesuksesan. Kecerdasan-kecerdasan lain menurut Howard Gardner seperti: Kecerdasan dalam berbahasa, kecerdasan dalam mengelola kata-kata, cerdas dalam berlogika, cerdas dalam bermain seni, atau cerdas dalam bidang angka. Gardner selalu memandang bahwa anak

akan memiliki peluang untuk selalu belajar dan berkembang dengan gaya belajarnya masing-masing.

2) Teori John Bowlby

Teori Bowlby yang terkenal adalah teori tentang *attachment*. Dia mengemukakan perkembangan *anattachment* bayi. *Attachment* yang dimaksud adalah keteraturan, kesenangan, keinginan untuk melekat terhadap orang-orang yang diakrabi. Salah satu *attachment* bayi adalah menangis ketika ditinggal pengasuhnya.

3) Teori Jean Piaget

Jean Piaget mengemukakan perkembangan bahasa dan kognitif saling berpengaruh antara keduanya. dalam psikologi, kognitif, bahasa menjadi salah satu obyek materialnya, karena bahasa merupakan perwujudan fungsi-fungsi kognitif. Piaget melihat adanya sistem yang mengatur dari dalam yang kemudian dipengaruhi faktor-faktor lingkungan.

4) Teori Lev Vygotsky

Vygotsky mengemukakan bahwa perkembangan manusia melalui interaksi sosial yang memegang peranan penting dalam perkembangan bahasa dan kognitif anak. Menurut Vygotsky anak belajar melalui dua tahapan yaitu interaksi dengan orang disekitarnya

atau mempelajari sesuatu dari apa yang ia lihat. Vygotsky mengemukakan ada tiga perlengkapan manusia yaitu *tools of the minds, zone of proximal development, and scaffolding*. Menurut Vygotsky jika adanya *tools of the minds* anak akan lebih mudah memahami sesuatu yang ia lihat, mampu memecahkan masalah, belajar mengingat dan berfikir. Contohnya saja alat permainan *Stick Flash Card* itu adalah jenis permainan yang melatih perkembangan bahasa anak. Konsep *zone of proximal development* adalah suatu konsep hubungan antara belajar dengan perkembangan anak. *Zone of proximal development* sendiri sangat membutuhkan *scaffolding* sebagai bantuan kepada anak untuk lebih mengetahui, lebih mampu, dan lebih terampil dalam proses belajar yang lebih baik. bentuk bantuan misalnya menyediakan obyek, menunjukkan bagian obyek, atau menunjukan cara menggunakan sesuatu.

Vygotsky menyakini untuk membantu mengoptimalkan perkembangan anak, sangat diharuskan melibatkan anak dalam berinteraksi sosial dengan orang disekitarnya, maka dengan begitu perkembangan bahasa

anak, berfikir anak atau literasi anak akan lebih optimal.

25

d. Tahap-tahap Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini

1) Piaget menjelaskan bahwa proses perkembangan bahasa pada anak usia dini yaitu melalui tahap-tahap sebagai berikut:

a) Tahapan sensorik- Motorik

Pada tahapan ini, kegiatan anak hampir seluruhnya merupakan gejala yang diterima langsung melalui panca indera. Pada saat anak mencapai kematangan dan secara perlahan mulai memperoleh keterampilan berbahasa, mereka menerapkannya pada objek-objek yang nyata. Pada tahap ini anak mulai memahami hubungan antara benda dengan nama benda tersebut.

b) Tahapan Pra Operasional

Pada tahapan ini, anak sudah berkembang sangat pesat. Anak akan semakin memahami simbol-simbol dan lambang-lambang bahasa yang akan digunakan dalam menunjukkan sesuatu. Anak akan menyimpulkan sesuatu dengan Sebagian kecil apa

²⁵ Lydia Margaretha, “Teori-teori Belajar untuk Kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini”, Jurnal ECRP Early Childhood Reseach and Practice. (Vol 1, No 1. Tahun 2020) hal 8-15

yang ia lihat. Misalnya saja, anak akan mengetahui jika balon udara tidak bisa dinaiki karena yang ia lihat hanya mainan balon udara dari plastik.

c) Tahapan Operasional Konkret

Pada tahapan ini anak sudah mampu berpikir secara logis. Anak akan semakin bisa mengelola kata-kata menjadi kalimat yang baik dan benar. Kemampuan bahasa anak sudah berkembang sangat pesat. Anak mampu berbicara logis dengan sebuah fakta yang terjadi.

d) Tahapan Operasional Formal

Pada tahap ini anak sudah menganjak remaja dan sudah mampu memahami bahasa formal, mampu memperoleh ide ide yang kritis serta menggunakan bahasa yang sudah terarah dan formal.

2) Dworetzky bahwa dalam kehidupan manusia mengalami perkembangan bahasa melalui beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut:

a) Periode Praliguistik

Periode Pralinguistik merupakan masa Dimana anak berada pada masa belum mengenal bahasa atau belum mampu berbahasa. bayi yang baru lahir belum mampu berbahasa tetapi dengan

berjalanya waktu bayi tersebut akan berangsur-angsur mengembangkan bahasanya dengan bertahap.

Tabel 2. 1 Tahap Perkembangan Pralinguistik Anak

Usia	Perkembangan Bahasa
Lahir	Menangis
2 Minggu	Sudah mampu bergerak dan isyarat acak serta menangis
6 Minggu	Mengerang atau menjerit
3 - 6 Bulan	Mampu membuat vocal konsonan seperti (maaa)
6 - 9 Bulan	Mengoceh dan mampu meniru kata sedikit demi sedikit
9- 11 Bulan	Menunjukkan tanda pasti dari pemahaman beberapa kata dan perintah sederhana.

b) Periode Linguistik

Periode Linguistik merupakan kata-kata yang pertama kali diucapkan oleh anak sebagai titik akhir masa bayi. Kata pertama yang diucapkan anak biasanya anak berusia 10-17 bulan. Kata- kata yang

diucapkan anak biasanya berhubungan dengan benda atau kegiatan tertentu sebagai bentuk dasar misalnya mama, papa kemudian mempelajari kata abstrak.

Tabel 2. 2 Tahap Perkembangan Linguistik Anak ²⁶

Usia	Perkembangan
Awal Tahun	Anak menggunakan satu kata dalam mengucapkan
12-18 bulan	Kosa kata anak lebih meningkat hingga 3-50 an kata.
2 tahun	Anak sudah mulai menggunakan bahasa kata yang singkat, biasanya terdiri dari 2-3 kata.
3 tahun	Kosa kata bertambah setiap hari yakni 200-300 kata. Anak berusaha berkomunikasi dan menunjukkan frustasi jika tidak memahami kemampuan orang lain untuk memahaminya.
4 tahun	Sudah mampu menerapkan kata kata mencapai 1400-1600 kata.

²⁶ Enny Zubaidah, “*Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*,” (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014) Hlm 2-16

5-6 tahun	Susunan kalimat dan tata bahasa yang benar, rata-rata panjang kalimat setengah perkalimat meningkat menjadi 6-8 kata.
6-8 tahun	Menggunakan bahasa yang lebih kompleks, menggunakan kalimat pengandaian. Jumlah rata-rata kalimat 7-6 kata.

- 3) Johan Amos Comenius berpendapat bahwa perkembangan bahasa anak usia dini, yaitu pada saat usia 0-6 tahun. Pada periode ini hampir semua usaha dan bimbingan pendidikan berlangsung dilingkungan keluarga, terutama aktivitas orangtua sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan bahasa anak.
- 4) Semiawan juga menjelaskan tahap perkembangan bahasa anak usia dini sebagai berikut:
 - a) Perkembangan bahasa usia bayi secara umum adalah bayi mengeluarkan ucapan pertama kalinya. Pada saat bayi pertama kali mampu mengucapkan kata-kata itu sesuai umur 10 bulan, biasanya anak akan mengucapkan kata-kata pertama kalinya dengan ucapan “ma, pa”. ada juga anak yang sudah bisa mengucapkan kata-kata kurang dari umur 10 bulan itu

dikarenakan sejak anak masih bayi anak selalu diajak berbicara.

- b) Perkembangan anak usia dini, yaitu usia anak pra sekolah atau usia 2-3 tahun. Pada saat usia tersebut anak biasanya kesulitan dalam mengucapkan kelompok konsonan, misalnya untuk mengucapkan kata-kata yang ada huruf “r” nya. Pada usia pra sekolah ini biasanya anak-anak sudah bisa menggabungkan dua kata dalam setiap kalimatnya. Anak akan mulai berbicara dengan gabungan kata dan menunjukkan suatu makna dalam hal yang ia minta. Misalnya anak berbicara “mau main bola”.²⁷

e. Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

1) Reseptif

Bahasa reseptif merupakan kemampuan untuk memahami kata dan bahasa melibatkan perolehan informasi serta makna dari aktifitas sehari-hari. Perkembangan bahasa reseptif merupakan bagian dari proses perkembangan dan pembelajaran yang terkoordinasi dengan baik yang dipengaruhi oleh faktor biologis dan sosial budaya, mulai dari kelahiran dan interaksi awal serta pembiasaan yang diingat. Bahasa

²⁷ Afifah Fatihakun Ni'mah Wahidah, and Eva Latipah. *"Pentingnya Mengetahui Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan Stimulasinya."* Jurnal Pendidikan (Vol 4 No.1, 2021) Hlm 44-62.

reseptif mengacu pada anak yang menerima bahasa dan berperilaku sesuai. Jika diurutkan dalam pemerolehan, keterampilan berbahasa dapat didaftar sebagai berikut; mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis dianggap sebagai keterampilan bahasa reseptif.

2) Ekspresif

Bahasa ekspresif anak adalah kemampuan dalam mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal. Berbicara termasuk pada kemampuan bahasa ekspresif. Bromley menyatakan kemampuan berbicara merupakan suatu ucapan dalam bentuk kata kata. Kemampuan bahasa ekspresif anak diusia 4-5 tahun menurut Steinbrg dan Gleason termasuk dalam perkembangan kombinatori dimana anak sudah mampu berbicara secara teratur dan terstruktur, pembicaraan dapat dipahami oleh orang lain dan anak sanggup merespon baik positif maupun negative atas pembicaraan lawan bicaranya.

Bahasa ekspresif penting untuk perkembangan anak yang sehat, karena merupakan faktor pelindung terhadap perilaku agresif dan memainkan peran penentu dalam IQ verbal dan kinerja di kemudian hari, keberhasilan akademik dan literasi.

3) Keaksaraan

Kemampuan keaksaraan pada anak adalah sebuah bentuk dari demonstrasi sebuah kemampuan anak dalam hal mendengarkan atau respon yang berkelanjutan. Keaksaraan merupakan istilah yang biasa digunakan sebagai penjelasan kemampuan anak sebelum anak belajar menulis dan membaca. Keaksaraan sendiri dapat dilakukan melalui peran orangtua dan melalui lingkungan di sekitarnya dalam kegiatan yang memiliki makna yang melibatkan interaksi aksara dan berbicara. Keaksaraan merupakan aspek yang penting yang digunakan untuk menambah kemampuan dan kreativitas pada anak, biasanya anak yang kemampuan membaca di anggap sebagai anak yang cerdas.

B. Kajian Pustaka Relevan

Berdasarkan hasil pengamatan penulis, penulis belum menemukan topik penelitian yang sama dengan topik penelitian yang ingin penulis lakukan. Namun terdapat beberapa kemiripan dengan penelitian skripsi seperti:

Pertama, Ida Ayu Putu Ratna Novian Dewi, (2020) dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia Dini”, pada bagian kesimpulan, Ida menjelaskan bahwa pengembangan media permainan Flash Card ini mampu meningkatkan anak untuk mengenal warna dan juga dapat mengarahkan konsentrasi pada

anak dalam melakukan pembelajaran dalam kelas, serta dapat untuk buat pembelajaran anak dalam mengenalkan huruf dan warna.

Kedua, Maya Sari (2022) yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran *Flash Card* untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di TK Hip-Hop Sukarame” pada kesimpulan akhir menjelaskan penerapan Flashcard sangat membantu Lembaga TK tersebut karena bisa memberikan pengalaman baru yang sangat berharga pada anak usia dini, rasa ingin tahu dan perhatian anak pun dapat difasilitasi, sehingga anak dapat terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Ketiga, Dwi Nurhayati, Nurul Khofifah, Dewi Yuanita yang berjudul “Meningkatkan Perkembangan Bahasa dengan Media Flash Card pada Anak Usia Dini di Desa Sanan Rejo Kabupaten Malang” pada kesimpulan akhir media Flash card yang diterapkan mampu membuktikan bahwa perkembangan bahasa anak khususnya dalam hal membedakan bunyi huruf yang sama masih belum ada peningkatan secara optimal. Namun pada siklus berikutnya anak mengalami peningkatan yang sangat signifikan, memperoleh hasil rata-rata sebesar 40,66.

Keempat, Menurut Tatsuya Nakata Flashcard bisa disimpulkan “*Flash card learning is considered to be one of the most effective, efficient, and useful vocabulary learning strategies*”

yang artinya Pembelajaran kartu flash dianggap sebagai salah satu strategi pembelajaran kosakata yang paling efektif, efisien, dan berguna.²⁸

Dari skripsi diatas terdapat persamaan yaitu sama mengembangkan serta menerapkan media *flashcard*. Perbedaanya pada model pembelajaran media flashcard dan isi flashcard tersebut. *Flashcard* dikembangkan untuk anak mengenalkan warna pada anak, dan ada juga yang hanya menerapkan media pembelajaran *flashcard* tanpa dikembangkan tetapi dengan tujuan meningkatkan perkembangan bahasa anak. Sedangkan penulis mengembangkan media pembelajaran berupa *Stick Flash Card* untuk meningkatkan bahasa anak usia dini dengan cara mengenalkan huruf, suku kata, serta bahasa isyarat pada anak yang berkebutuhan khusus.

C. Kerangka Berfikir

Anak usia 5-6 tahun di TK Bunga Harapan masih banyak yang mengalami kesulitan dalam mengenal kebahasaan, mengucapkan susunan kata pembicaraan, mengenal huruf abjad dan bahasa isyarat. Kondisi ini menjadi permasalahan yang harus diatasi. Salah satu cara yang bisa peneliti lakukan adalah dengan cara memberikan stimulus kepada anak usia 5-6 tahun di TK Bunga Harapan supaya anak bisa meningkatkan perkembangan

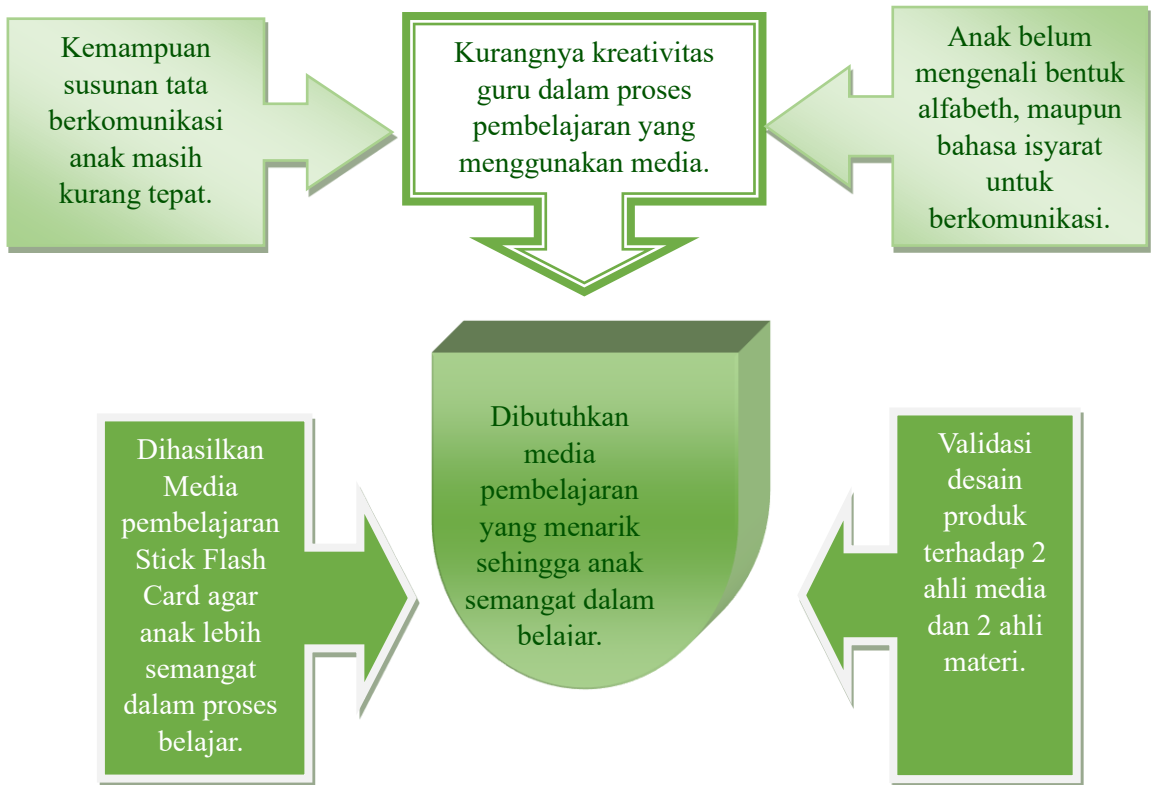
²⁸ Tatsuya Nakata. "*Learning words with flash cards and word cards.*" *The Routledge handbook of vocabulary studies* (2019): 304-319.

bahasanya dan lebih mengetahui cara berbicara yang benar dan tepat. Stimulus yang dapat diberikan pada anak usia 5-6 tahun di TK Bunga Harapan dengan membuat media pembelajaran yang mampu meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak dan lebih memudahkan anak berkomunikasi dengan tepat dan benar. Pengembangan yang akan dikembangkan peneliti berupa *Stick Flash Card*. *Stick Flash Card* sendiri bertujuan untuk membuat anak lebih mengenal dasar dalam kebahasaan, mengenal huruf abjad, suku kata, kata, serta kalimat Media pembelajaran ini akan sangat membantu anak meningkatkan aspek perkembangan bahasanya karena anak akan diajak melakukan treatment setiap hari atau menjadi pembiasaan disekolah, sehingga anak setiap harinya menemukan kata baru yang ia kenal, dan mampu menstimulus aspek perkembangan bahasa dengan cepat.

Setelah peneliti melakukan pengembangan terhadap media *Stick Flash Card* selanjutnya peneliti akan melakukan uji kevalidan yang dibantu oleh empat validator: (1) dua ahli media pembelajaran yang memiliki kompetensi tentang media pembelajaran yang nantinya akan menyatakan apakah media pembelajaran yang peneliti kembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. (2) Dua ahli materi yang berkompeten atau paham dalam materi aspek perkembangan anak untuk anak TK. Media *Stick Flash card* yang sudah dinyatakan “Layak” oleh

ahli media dan ahli materi, maka sudah siap digunakan dalam proses meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak.

Media *Stick Flash Card* diharapkan mampu dalam membantu guru untuk menstimulus aspek perkembangan anak serta mampu membantu anak dalam mengenalkan susunan kebahasaan yang benar untuk berkomunikasi. Begitupun dengan anak yang berkebutuhan khusus, guru akan berharap anak yang berkebutuhan khusus mampu mengenal dan memahami arti bahasa isyarat. Berikut disajikan bagan kerangka berpikir dalam gambar berikut:



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Jenis dan pendekatan penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*), yaitu metode penelitian yang akan menghasilkan suatu produk. Menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.²⁹ Tujuan dari metode penelitian R&D tidak hanya merumuskan dan menguji sebuah teori saja, tetapi juga mengembangkan hasil-hasil yang efektif yang nantinya akan berguna pada Lembaga-lembaga pendidikan atau yang lainnya.³⁰

Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian *Research & Development* karena dalam bidang pendidikan perlu adanya pengembangan – pengembangan suatu produk yang harus dihasilkan untuk pembelajaran. Selain itu, alasan lain penggunaan metode penelitian ini adalah karena peneliti bertujuan untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif (APE) *Stick Flash Card* dalam meningkatkan

²⁹ Sugiyono, “*Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*”. (Bandung: Alfabeta, 2022) Hal 30

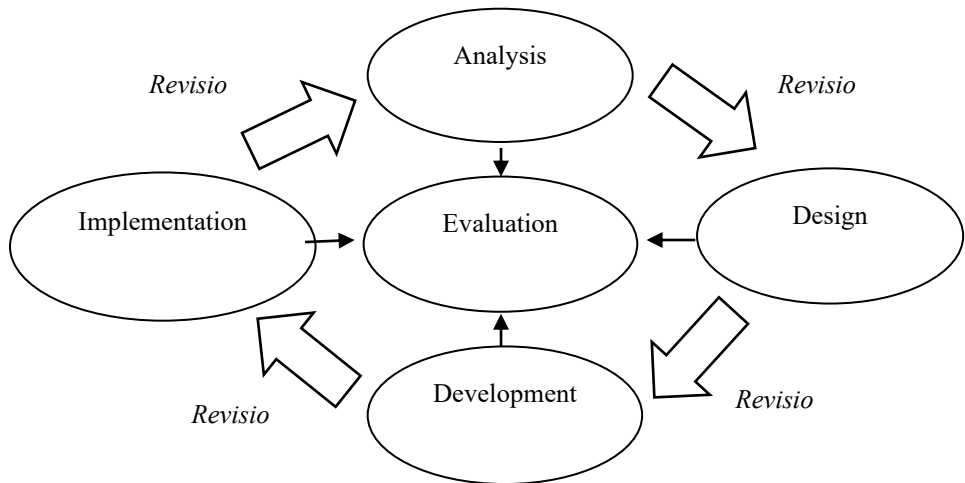
³⁰ Muhammad Shaleh Assingkily, *Metode Penelitian Pendidikan (Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir)*, (Yogyakarta: K-Media, 2021), hlm. 10.

aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Bunga Harapan. Keberhasilan dari penelitian ini dilihat dari anak didik melakukan kegiatan praktik belajar menggunakan media *Stick Flash Card* yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Peneliti menggunakan model pengembangan menurut Robert Maribe Brach dalam Sugiyono mengembangkan desain pembelajaran dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.³¹ *Analysis*, berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk, dan *Evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap Langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis. Pemilihan model ADDIE ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berlandaskan teoritis desain pembelajaran.³²

³¹ Sugiyono, "*Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*"..., Hal 38

³² I Made Teguh dan I Made Kirna. "*Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model.*" Jurnal Ika (Vol 11 No 1, 2013) Hal. 16



Gambar 3. 1 Model Penelitian R&D

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak (TK) Bunga Harapan Kota Semarang yang berada di jalan Anyar Komplek Masjid Baitul Istighfar RT/02 RW/06, Beringin, Ngaliyan, Kota Semarang. Uji coba penelitian pengembangan ini dilakukan pada anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun. Uji coba penelitian dilakukan melalui dua kegiatan yaitu *pre-test* dan uji *post-test*. Uji coba *pre-test* dan *post-test* dilakukan pada tanggal 12 Februari 2024 sampai 29 Februari tahun 2024.

C. Prosedur Pengembangan

1. Studi Pendahuluan

Prosedur pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan produk media pembelajaran ini diadaptasi dari pengembangan media pembelajaran model ADDIE yang dimulai dari tahap Analisa, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

a. Tahap *Analysis*

Tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE yaitu *analysis* atau analisis. Peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi atau mengamati pada saat anak belajar. Peneliti mengamati ketika adanya PLP 2 di TK Bunga Harapan Kota Semarang Hal ini berguna untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis yang akan mendukung peneliti dalam menentukan dasar penelitian pengembangan. Dalam kajian ini adalah sebuah proses mencari informasi yang actual tentang pembelajaran, model yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, skenario pembelajaran.

Hasil analisis kebutuhan diperoleh dari hasil observasi di TK Bunga Harapan mengenai kemampuan bahasa anak pada anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun, dari hasil tersebut diperlukan adanya media pembelajaran yang menarik dalam meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak, agar anak lebih menguasai tata susunan kebahasaan dan mengenal kosa kata baru.

b. Tahap *Desain*

Pada tahap desain, peneliti perlu mendesain sesuai dengan apa yang diteleti. Selain itu, peneliti juga harus menentukan lingkungan pengembangan. Peneliti harus menentukan tempat dan pembelajaran dari setting yang akan diuji cobakan. Pembelajaran dari setting yang akan diuji cobakan, ahli isi materi, ahli pembelajaran, ahli tes penguasaan dan ahli desain media pembelajaran. Peneliti mendesain isi materi melalui aplikasi platform *canva*.

c. Tahap *Development*

Tahap *Development* adalah salah satu tahap mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang akan peneliti lakukan. Yaitu instrumen yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *Stick Flash Card* yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

d. Tahap Implementasi

Pada tahap ini adalah tahap penerapan media pembelajaran yang sudah dibuat (uji coba produk). Artinya hasil pengembangan media pembelajaran yang sudah dibuat sesuai dengan tujuan dan fungsinya ini dapat diimplementasikan. Hasil produk yang sudah divalidasi oleh para ahli lalu diterapkan untuk mendapatkan data.

e. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi atau penilaian ini dilakukan setelah empat tahap awal sudah dilaksanakan. Tahap ini diperlukan untuk melihat keberhasilan suatu produk.

2. Pengembangan Prototipe

Pada Langkah ini diharapkan mampu memperoleh hasil pengembangan sebagai berikut:

- a. Sesuai dengan indikator aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.
- b. Strategi pembelajaran diterapkan setiap hari dalam produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan.
- c. Desain tampilan yang akan digunakan pada media pembelajaran *Stick Flash Card* dibuat secara semenarik mungkin agar lebih aman dan indah dalam tampilan media pembelajaran.

3. Uji Lapangan

Uji lapangan dilakukan dalam tiga tahap secara berurutan:

- a. Uji lapangan awal, dilakukan guna memperoleh bukti-bukti tentang kelayakan prosedur kerja model secara terbatas.
- b. Uji lapangan utama, untuk mengetahui kelayakan pelaksanaan model dan peningkatan aspek perkembangan bahasanya.
- c. Uji lapangan operasional, untuk mengetahui tingkat efektivitas model.

D. Subyek Penelitian

Subyek penelitian dalam uji coba produk pengembangan media pembelajaran *Stick Flash Card* adalah anak usia 5-6 tahun atau kelompok B di TK Bunga Harapan Kota Semarang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Stick Flash Card* ini sebagai berikut:

1. Observasi

Teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara pengamatan serta pencatatan secara sistematis terhadap objek penelitian. Menurut Larry Cristensen observasi diartikan sebagai pengamatan terhadap pola perilaku manusia untuk mendapatkan informasi tentang fenomena yang diinginkan.³³ Creswell juga menjelaskan jika observasi merupakan proses memperoleh data dari tangan pertama dengan mengamati orang atau proses kerja sesuatu ditempat pada saat dilakukannya penelitian.³⁴ Pengamatan dilakukan secara langsung untuk mendapatkan data dan mengetahui proses pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan bahasa

³³ Larry Cristensen, "Educational Research, Quantitative, Qualitative and Mixed Approach". (Sage Publication, 2008) hlm 214

³⁴ John W Creswell, "Research Design: Quantitative, Qualitative and Mixed methods approaches". (Sage, Los Angeles. 2009) hlm 200

melalui media pembelajaran *Stick Flash Card* di TK Bunga Harapan pada anak usia 5-6 tahun.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi kemampuan anak dalam meningkatkan aspek perkembangan Bahasa

Variable	Sub Variable	Indikator Pencapaian
Kemampuan meningkatkan aspek perkembangan Bahasa	Reseptif	Anak dapat melaksanakan perintah dari guru mengenai <i>Stick Flash Card</i>
		Anak mampu menunjukkan perbedaan antara huruf kapital dan huruf kecil pada <i>Stick Flash Card</i>
		Anak dapat menjawab apa yang diperintahkan oleh guru mengenai <i>Stick Flash Card</i>
	Ekspresif	Anak dapat membaca suku kata dalam isi materi yang ada pada <i>Stick Flash Card</i>
		Anak dapat mengungkapkan ide dalam <i>Stick Flash Card</i> .
		Anak dapat mengekspresikan keinginanya melalui

		Stick Flash Card yang diambil
	Keaksaraan	Anak mampu menunjukkan perbedaan huruf vocal dan huruf konsonan.
		Anak mampu membacakan <i>Stick Flash Card</i> dengan tepat.
		Anak mampu mengungkapkan ide gagasan melalui coretan anak.

Tabel 3. 2 Kriteria kemampuan hasil belajar anak

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

Dalam pelaksanaan penyelenggaraan kurikulum terdapat beberapa kompetensi yang ditetapkan dalam

kurikulum TK, yang merupakan kemampuan- kemampuan yang harus dicapai oleh anak didik. Pada penilaian tabel diatas menggunakan skala penilaian dengan skor 1-4 BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik).

2. Angket atau Kuesioner

Angket atau kuisoner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan instrument kepada responden untuk dijawab. Penggunaan teknik angket atau kuisoner dalam pengumpulan data penelitian sangat efisien karena dapat menjangkau responden dalam jumlah yang besar. Angket dalam penelitian ini terdiri dari angket validasi yang akan ditunjukan kepada ahli media dan ahli materi untuk menentukan kelayakan pada media pembelajaran yang dikembangkan.³⁵

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan teknik pengumpulan data melalui catatan peristiwa yang telah terjadi. Dokumen dapat berupa tulisan atau gambar. Dokumen yang berupa tulisan seperti sejarah kehidupan, biografi, *diary*, dan sebagainya. Sedangkan

³⁵ Djaali, “*Metodologi Penelitian Kuantitatif*”, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hlm. 52

dokumen yang berupa gambar seperti video dan foto. Foto merupakan salah satu bentuk data yang cukup berharga.³⁶

4. Penyusunan Instrumen

Instrumen penelitian merupakan alat penyusunan data. Tanpa alat tersebut, tidak mungkin data dapat diambil. Menurut Gray dalam buku Sugiyono, mengatakan bahwa instrument adalah alat kuesioner dan pedoman observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.³⁷ Tahapan dalam penyusunan instrument angket pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Stick Flash Card* yaitu: 1) Mengembangkan kisi-kisi instrumen; 2) Mengkonsultasikan kisi-kisi instrument kepada ahli materi dan ahlu media; 3) Menyusun ulang dan melengkapi instrument yang telah mendapatkan penilaian para ahli.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrument untuk ahli materi

Aspek yang dinilai	No Butir	Indikator
Isi materi	1	Model permainan sesuai dengan Tingkat

³⁶ Natalina, Nilamsari. “Memahami studi dokumen dalam penelitian kualitatif.” *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* (Vol 13 No.2, 2014) Hlm 177-181.

³⁷ Sugiyono, “*Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*”, Hal 156

		perkembangan anak usia 5-6 tahun
Kesesuaian	2	Permainan sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun
	3	Permainan dapat meningkatkan kemampuan aspek perkembangan bahasa anak pada usia 5-6 tahun
	4	Permainan dapat mengembangkan kemampuan anak dalam menyebutkan huruf kapital dan kecil
	5	Permainan dapat mengembangkan kemampuan anak dalam menyebutkan ejaan suku kata menjadi kata.
	6	Permainan dapat mengembangkan kemampuan anak dalam menyebutkan susunan kata menjadi kalimat sederhana.
	7	Permainan dapat dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun
Sarana dan Prasarana	8	Bahan yang digunakan dalam membuat permainan tidak membahayakan anak

Bahasa	9	Petunjuk dan langkah-langkah permainan mudah dimengerti
Format desain	10	Kemenarikan media permainan dalam memotivasi anak untuk lebih aktif dalam pembelajaran
	11	Kemudahan dalam pengoperasian media <i>Stick Flash Card</i>

Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrument untuk ahli media

Aspek	No Butir	Indikator
Fisik	1	Kemenarikan bentuk media
	2	Jenis bentuk yang digunakan
	3	Bahan yang digunakan
	4	Ukuran media
	5	Keawetan atau ketahanan media
	6	Kesusaian media jika digunakan pada anak usia 5-6 tahun
	7	Kesesuaian media jika dilihat dari segi kepraktisan (mudah dibawa, dipindahkan, disimpan)

	8	Kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran
Warna	9	Kesesuaian komposisi dan proporsi warna
	10	Kemarikan warna
Tampilan	11	Kemenarikan desain
	12	Kejelasan gambar dan bentuk
	13	Kesesuaian gambar dengan anak usia 5-6 tahun
Penjelasan	14	Skenario Langkah-langkah permainan <i>Stick Flash Card</i>
6 Aspek Perkembangan	15	Nilai Agama dan Moral, Fisik-Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial-Emosional, Seni

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif. Data atau hasil yang diperoleh dari penelitian yaitu berupa tanggapan dari ahli materi dan ahli media terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari aspek-aspek yang dinilai. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media akan diperoleh kritik dan saran untuk melakukan revisi. Melalui cara ini diharapkan dapat mempermudah dalam memahami data untuk melakukan proses analisis selanjutnya.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara deskriptif kualitatif dan menggabungkan data kuantitatif untuk merevisi pengembangan produk media pembelajaran *Stick Flash Card*. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan ahli materi dan ahli media. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil analisis angket oleh ahli materi dan ahli media, serta hasil dari uji coba lapangan yang diolah menjadi data kualitatif dan dijadikan dasar untuk merevisi pengembangan produk media pembelajaran *Stick Flash Card*.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penelitian dalam kegiatan *pre-test* dan *post-test* dalam penggunaan produk media pembelajaran yang dikembangkan untuk mengetahui tingkat kemampuan dalam berbahasa dengan baik dan benar. Kemudian dianalisis secara deskriptif dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase

F= Frekuensi

N= Jumlah yang diharapkan

Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif yang dijabarkan dalam distribusi skor dan presentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah disajikan dalam bentuk presentase, selanjutnya yaitu

mendekripsikan dan mengambil kesimpulan terhadap indikator. Kesesuaian aspek dalam pengembangan materi dan media pembelajaran dapat menggunakan tabel berikut:

Tabel 3. 5 Tabel Presentase pencapaian kelayakan produk

Presentase Pencapaian	Interpretasi
81 – 100%	Sangat Layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Cukup Layak
21 – 40%	Kurang Layak
0 – 20%	Tidak Layak

Tabel diatas digunakan sebagai acuan dalam penelitian untuk mengetahui kelayakan produk.³⁸

³⁸ Suharsimi Arikunto, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 244.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Tempat Penelitian

1. Profil Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Bunga Harapan Kota Semarang yang mempunyai Alamat lengkap di Jl. Anyar RT 02 RW 06 Beringin Ngaliyan Kota Semarang. TK Bunga Harapan merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi anak yang meliputi nilai-nilai agama, social emosional, kognitif, bahasa, fisik motoric, dan seni untuk persiapan memasuki kependidikan dasar.

Tabel 4. 1 Profil Tempat Penelitian

Nama TK	TK Bunga Harapan
Penyelenggara	Yayasan
Alamat	Jl. Anyar RT 02 RW 06 Beringin
NPSN	69848484
Status	Swasta
Akreditasi	B
Kurikulum	Merdeka

2. Visi, Misi, dan Tujuan

Visi : “Terwujudnya generasi muslim berakhlaq mulia yang sehat, cerdas, kreatif, mandiri.”

Misi :

- a. Menyelenggarakan sistem pendidikan yang berkualitas dan berpedoman pada nilai-nilai agama Islam.
- b. Menyiapkan layanan pengembangan Holistik Integratif
- c. Mengupayakan kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan tahapan dan perkembangan, minat, dan potensi anak.
- d. Membangun pembiasaan hidup bersih, sehat, bekalhaq mulia secara mandiri.
- e. Membina hubungan baik antara warga sekolah, orang tua siswa, dan Masyarakat
- f. Membiasakan budaya yang Islami dilingkungan sekolah.

Tujuan :

- a. Menanamkan keimanan dan akhlaqul karimah pada anak didik sesuai tahap perkembangannya.
- b. Membiasakan pada anak membaca do'a sehari-hari dan surat-surat pendek.
- c. Agar anak dapat anak menyayangi ciptaan Tuhan di bumi baik sesama manusia, maupun binatang, tumbuhan, lingkungan sekitar anak, wajib kita sayangi dan kita rawat dengan baik.

- d. Menumbuhkan kecerdasan dalam berperilaku maupun cara bersosialisasi, cakap, sopan santun dalam bergaul dengan masyarakat di sekitar lingkungan anak.
- e. Mewujudkan anak yang sehat, jujur, mandiri, kreatif, dan ceria.
- f. Peran guru / pendidik pra sekolah sangat penting, untuk turut serta memikirkan gizi anak usia dini, karena sangat menunjang kecerdasan dan kemampuan berpikir anak apabila gizi terpenuhi dengan baik.
- g. Menciptakan iklim belajar yang kondusif bagi penyelenggaraan pendidikan, perawatan, pengasuhan, dan perlindungan anak.
- h. Membina hubungan baik antara warga sekolah, orang tua siswa dan Masyarakat.

3. Data Guru

Tenaga pendidik di TK Bunga Harapan ada 6 Orang yang terdiri dari 4 guru kelas, 1 kepala sekolah dan 1 guru tata usaha.

Dengan datatabel berikut :

Tabel 4. 2 Data Guru TK Bunga Harapan

No	Nama	Jabatan
1.	Rohmiyati, S.Pd	Kepala Sekolah
2.	Diana Patria Wardhani, S.Psi	Guru Kelas
3.	Miftakhul Khasanah, S.Pd	Guru Kelas
4.	Eka Yuli Indra Pratiwi, S.Pd	Guru Tata Usaha
5.	Ameera Fatimah Azzahra	Guru Kelas
6.	Maulidya Nur Dhaeni, S.Sos	Guru Kelas

4. Data Bangunan

TK Bunga Harapan memiliki Gedung dan ruangan diantaranya sebagai berikut :

Tabel 4. 3 Data Bangunan TK Bunga Harapan

No	Ruangan	Jumlah
1.	Ruang Kelas	4
2.	Kantor	1
3.	Ruang Guru	1
4.	Aula	1
5.	UKS	1
6.	Gudang	1
7.	Dapur	1
8.	Ruang Pojok Baca	4
9.	Toilet	2
10.	Ruang Tata Usaha	1
11.	Halaman Bermain	1

5. Data Siswa

Jumlah siswa TK Bunga Harapan pada tahun ajaran 2023/2024 terdapat pada table berikut :

Tabel 4. 4Data Siswa TK Bunga Harapan Tahun 2023/2024

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
KB	3	2	5
Kelas A1	8	10	18
Kelas B1	7	4	11
Kelas B2	8	4	12
Total Jumlah			46

B. Deskripsi Propotipe Produk

1. Proses Pengembangan Media *Stick Flash Card*.

a. Hasil Desain Produk

Hasil dari desain produk yaitu aplikasi *canva* yang digunakan untuk membuat desain produk. Dalam desain produk ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan dilakukan, yaitu:

1) Identifikasi Kebutuhan

Untuk memperoleh materi yang akan diajarkan anak sebagai bahan awal dalam pembuatan produk didapatkan dari berbagai sumber. Sumber tersebut didapatkan dari situs website dan materi dari buku yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

2) Identifikasi Tujuan

Pengembangan media pembelajaran *Stick Flash Card* dalam meningkatkan bahasa untuk anak usia 5-6 tahun bertujuan untuk memberikan media pembelajaran yang mendukung anak dalam proses pembelajaran mengenal kosa kata baru serta dapat meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak agar anak menjadi pintar dalam berbicara.

3) Meremuskan Isi Materi

Setelah mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan, Langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah

merumuskan materi yang diperoleh. Peremusan materi tersebut adalah kemampuan anak dalam mengenal dan menguasai kosa kata baru agar aspek perkembangan bahasanya meningkat.

4) Mengembangkan Produk

Pada tahap perkembangan produk ini, dikembangkan elemen-elemen yang dibutuhkan dalam pengembangan media *Stick Flash Card*.

b. Pembuatan Media *Stick Flash Card*

1) Pembuatan Media *Stick Flash Card*

Beberapa tahapan dalam pembuatan media *Stick Flash Card* adalah sebagai berikut:

a) Pembuatan Replika *Stick Flash Card*



b) Pemberian lem atau doubletipe



c) Tahap penempelan isi materi



d) Tahap penempelan keplek mika



Replika media permainan *Stick Flash Card* terbuat dari bahan kayu berbentuk persegi dan mempunyai pegangan berupa stick yang masing-masing berukuran 8 cm x 7 cm untuk bentuk persegi dan 10 cm untuk pegangan atau sticknya.

e) Pembuatan isi materi melalui *canva*



f) Pembuatan tempat penyimpanan Stick Flash Card



g) Pembuatan petunjuk permainan



2. Hasil Pengembangan Media *Stick Flash Card*.

Media permainan Stick Flash Card dalam pembuatannya mengabiskan total dana sebesar Rp. 257.000 dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Biaya pembuatan media

No	Nama Barang	Qty	Satuan	Total
1.	Kayu	2	Rp. 50.000	Rp. 100.000
2.	Double Tipe	1 roll	Rp. 15.000	Rp. 15.000
3.	Amplas	1 meter	Rp. 12.000	Rp. 12.000
4.	Print	100 pcs	Rp. 1.000	Rp. 100.000
5.	Keplek Plastik	32 pcs		Rp. 30.000
Total				Rp. 257.000

a. Langkah- Langkah Permainan *Stick Flash Card*

- 1) Pendidik memberikan intruksi kepada anak untuk mengambil *Stick Flash Card* dari tempat penyimpanannya secara acak.
- 2) Kemudian pendidik mengintruksikan anak untuk menunjukan perbedaan antara huruf kapital dan huruf kecil.
- 3) Kemudian, anak menunjukan perbedaan antara huruf vocal dan huruf konsonan
- 4) Lalu, anak membaca isi materi yang ada di *Stick Flash Card*.
- 5) Kemudian, anak mengungkapkan ide dalam *Stick Flash Card*.
Misalnya: Buah yang berawalan huruf A.
- 6) Lalu anak bisa mengungkapkan ide gagasannya melalui coretan/gambaran.
- 7) Jika anak sudah menyelesaikan langkah-langkah bermain tidak lupa pendidik memberikan apresiasi berupa pujian kepada anak.

b. Hasil Pengembangan Data Validasi Produk

Setelah dilakukan analisis data dan evaluasi data media permainan *Stick Flash Card* dalam meningkatkan

perkembangan bahasa anak usia dini, berikut adalah data dan evaluasi produk media permainan *Stick Flash Card*.

1) Data Validasi Produk

Penelitian pengembangan media ini diperoleh dari empat data validasi produk, yaitu dua data dari ahli materi dan dua data dari ahli media. Sebelum dilaksanakan uji coba lapangan, untuk mengetahui kelayakan produk dari segi materi maupun media, perlu adanya validasi dari ahli materi dan media. Adapun validator dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4. 6 Daftar Nama Validator Media *Stick Flash Card*.

No	Nama	Instansi
1.	Mustakimah, M.Pd	Dosen FITK UIN Walisongo Semarang
2.	Naila Fikrina Afrih Lia, M.Pd	Dosen FITK UIN Walisongo Semarang
3.	Maulidya Nur Dhaeni, S.Sos	Guru Kelas TK Bunga Harapan Semarang
4.	Ameera Fatimah Azzahra	Guru Kelas TK Bunga Harapan Semarang

Media permainan *Stick Flash Card* menggunakan penilaian Skala Likert 1-5. Skala Likert menurut Sugiyono adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang obyeknya. Media permainan *Stick Flash Card* yang telah dikembangkan selanjutnya diuji oleh para ahli guna mendapatkan masukan. Hasil Penelitian validator secara ringkas adalah sebagai berikut:

2) Data Validasi dari Ahli Materi

Media permainan *Stick Flash Card* dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini sudah divalidasi oleh dua ahli materi yaitu Ibu Mustakimah, M.Pd selaku Dosen FITK UIN Walisongo Semarang dan Ibu Ameera Fatimah Azzahra selaku guru kelas TK Bunga Harapan Beringin Kota Semarang. Penilaian oleh dua ahli materi ini meliputi bahan dan ketertarikan bermain anak. Ahli materi menanyakan langsung tentang beberapa hal yang berkaitan dengan produk dan memberikan kritik dan saran sebagai acuan untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Hasil validasi oleh dua ahli materi sebagai berikut ini:

Tabel 4. 7 Hasil Penilaian oleh Ahli Materi 1

No	Indikator	Skor	Kategori
1.	Model permainan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak usia dini usia 5-6 tahun.	3	Cukup Baik
2.	Isi materi yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.	4	Baik
3.	Permainan dapat meningkatkan kemampuan mengenal suku kata pada anak usia 5-6 tahun.	2	Kurang Baik
4.	Permainan dapat mengenalkan kata-kata baru pada anak usia 5-6 tahun.	3	Cukup Baik
5.	Permainan dapat mengembangkan kemampuan anak dalam menyebutkan tata bahasa yang benar.	3	Cukup Baik
6.	Alat permainan edukatif sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun.	3	Cukup Baik
7.	Permainan dapat mengembangkan anak berinteraksi dalam menyebutkan kalimat sederhana.	3	Cukup Baik
8.	Permainan dapat mengembangkan	3	Cukup Baik

	kemampuan anak dalam menyebutkan huruf besar (kapital) dan huruf kecil		
9.	Permainan dapat mengembangkan anak dalam menggunakan kata sesuai dengan isi materi.	3	Cukup Baik
10.	Bahan yang digunakan tidak membahayakan anak.	4	Baik
11.	Petunjuk dan Langkah-langkah bermain anak mudah dipahami oleh guru dan juga anak usia 5-6 tahun.	3	Cukup Baik
12.	Media pembelajaran dapat dimainkan lebih dari satu anak pada usia 5-6 tahun.	3	Cukup Baik
13.	Media yang dibuat menarik sehingga anak mempunyai rasa ingin tahudan mencoba untuk bermain.	3	Cukup Baik
14.	Media Stick Flash Card mudah untuk digunakan.	3	Cukup Baik
15.	Media pembelajaran dapat dimainkan setiap hari untuk mencapai perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.	3	Cukup Baik
Jumlah skor penilaian		46	
Skor yang diharapkan		75	

Tabel 4. 8 Hasil Penilaian oleh Ahli Materi 2

No	Indikator	Skor	Kategori
----	-----------	------	----------

1.	Model permainan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak usia dini usia 5-6 tahun.	5	Sangat Baik
2.	Isi materi yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.	5	Sangat Baik
3.	Permainan dapat meningkatkan kemampuan mengenal suku kata pada anak usia 5-6 tahun.	5	Sangat Baik
4.	Permainan dapat mengenalkan kata-kata baru pada anak usia 5-6 tahun.	5	Sangat Baik
5.	Permainan dapat mengembangkan kemampuan anak dalam menyebutkan tata bahasa yang benar.	4	Baik
6.	Alat permainan edukatif sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun.	4	Baik
7.	Permainan dapat mengembangkan anak berinteraksi dalam menyebutkan kalimat sederhana.	4	Baik
8.	Permainan dapat mengembangkan kemampuan anak dalam	4	Baik

	menyebutkan huruf besar (kapital) dan huruf kecil		
9.	Permainan dapat mengembangkan anak dalam menggunakan kata sesuai dengan isi materi.	4	Baik
10.	Bahan yang digunakan tidak membahayakan anak.	5	Sangat Baik
11.	Petunjuk dan Langkah-langkah bermain anak mudah dipahami oleh guru dan juga anak usia 5-6 tahun.	5	Sangat Baik
12.	Media pembelajaran dapat dimainkan lebih dari satu anak pada usia 5-6 tahun.	5	Sangat Baik
13.	Media yang dibuat menarik sehingga anak mempunyai rasa ingin tahudan mencoba untuk bermain.	4	Baik
14.	Media Stick Flash Card mudah untuk digunakan.	5	Sangat Baik
15.	Media pembelajaran dapat dimainkan setiap hari untuk mencapai perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.	5	Sangat Baik
Jumlah skor penilaian		69	
Skor yang diharapkan		75	

Presentase kelayakan media *Stick Flash Card* dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia

dini usia 5-6 tahun menurut penilaian dari dua ahli materi adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Presentase kevalidan} &= \frac{\text{skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\% \\ &= \frac{46 + 69}{75 + 75} \times 100\% \\ &= \frac{115}{150} \times 100\% \\ &= 76,66\end{aligned}$$

Ket : Nilai 46 dan 69 diperoleh dari jumlah penilaian dari ahli materi 1 dan ahli materi 2, selanjutnya 115 adalah jumlah keseluruhan penilaian ahli materi. Sedangkan 75 adalah jumlah skor yang diharapkan peneliti.

3) Data Validasi dari Ahli Media

Media permainan Stick Flash Card dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun sudah divalidasi oleh dua ahli media yaitu Ibu Naila Fikrina Afrih Lia, M.Pd selaku Dosen FITK UIN Walisongo Semarang dan Ibu Maulidya Nur Dhaeni, S.Sos selaku Guru PAUD di TK Bunga Harapan Beringin Semarang. Penilaian oleh dua ahli media ini dilihat dari segi tampilan dan tata cara permainannya. Ahli media menanyakan langsung tentang beberapa hal yang berkaitan dengan produk dan memberikan kritik dan

saran sebagai pedoman untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Hasil validasi oleh dua ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Hasil Penilaian oleh Ahli Media 1

No	Indikator	Skor	Kategori
1.	Kemenarikan bentuk media	4	Baik
2.	Bahan yang digunakan sudah sesuai	5	Sangat Baik
3.	Jenis bentuk yang digunakan	4	Baik
4.	Ukuran media sesuai	5	Sangat Baik
5.	Keawetan dan ketahanan sesuai	5	Sangat Baik
6.	Kesesuaian media jika digunakan untuk anak usia 5-6 tahun	5	Sangat Baik
7.	Kesesuaian media jika dilihat dari segi kepraktisan (mudah disimpan, dibawah, dan dipindahkan).	4	Baik
8.	Kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran.	5	Sangat Baik
9.	Kesesuaian komposisi dan proporsi warna	4	Baik
10.	Kemarikan warna	4	Baik

11.	Kemenarikan desain	5	Sangat Baik
12.	Kejelasan gambar dan bentuk	5	Sangat Baik
13.	Kesesuaian gambar dengan anak usia 5-6 tahun	5	Sangat Baik
14.	Skenario langkah-langkah media pembelajaran <i>Stick Flash Card</i>	4	Baik
15.	Media pembelajaran dapat menstimulus aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.	5	Sangat Baik
Jumlah Skor Penilaian		69	
Skor yang diharapkan		75	

Tabel 4. 10 Hasil Penilaian oleh Ahli Media 2

No	Indikator	Skor	Kategori
1.	Kemenarikan bentuk media	5	Sangat Baik
2.	Bahan yang digunakan sudah sesuai	5	Sangat Baik
3.	Jenis bentuk yang digunakan	5	Sangat Baik
4.	Ukuran media sesuai	5	Sangat Baik
5.	Keawetan dan ketahanan sesuai	5	Sangat Baik

6.	Kesesuaian media jika digunakan untuk anak usia 5-6 tahun	5	Sangat Baik
7.	Kesesuaian media jika dilihat dari segi kepraktisan (mudah disimpan, dibawah, dan dipindahkan).	5	Sangat Baik
8.	Kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran.	5	Sangat Baik
9.	Kesesuaian komposisi dan proporsi warna	5	Sangat Baik
10.	Kemarikan warna	5	Sangat Baik
11.	Kemenarikan desain	5	Sangat Baik
12.	Kejelasan gambar dan bentuk	5	Sangat Baik
13.	Kesesuaian gambar dengan anak usia 5-6 tahun	5	Sangat Baik
14.	Skenario langkah-langkah media pembelajaran <i>Stick Flash Card</i>	5	Sangat Baik
15.	Media pembelajaran dapat menstimulus aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.	5	Sangat Baik
Jumlah Skor Penilaian		75	
Skor yang diharapkan		75	

Presentase kelayakan media *Stick Flash Card* dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun menurut penilaian dari dua ahli media adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Presentase kevalidan} &= \frac{\text{skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\% \\ &= \frac{69 + 75}{75 + 75} \times 100\% \\ &= \frac{144}{150} \times 100\% \\ &= 96\%\end{aligned}$$

Ket: Nilai 69 dan 75 diperoleh dari jumlah penilaian dari ahli media 1 dan ahli media 2, selanjutnya 144 adalah jumlah keseluruhan penilaian ahli materi. Sedangkan 75 adalah jumlah skor yang diharapkan peneliti.

Hasil data yang diperoleh yakni jumlah skor penilaian yang didapat adalah 144 dari yang diharapkan 150, setelah dikonversikan dalam presentase diperoleh hasil 96% dengan kategori “sangat layak” untuk di uji cobakan.

c. Perbaikan Desain



Gambar diatas merupakan media Alat Permainan Edukatif di TK Bunga Harpan Kota Semarang sebelum peneliti kembangkan.

Perbaikan desain ini dilakukan dengan tujuan untuk mengurangi kekurangan dan kelemahan produk yang telah dianalisis berdasarkan kritik dan saran oleh para ahli. Kekurangan dan kelemahan tersebut diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media. Kritik dan saran yang diperoleh dari para ahli kemudian menjadi dasar perbaikan desain agar produk layak digunakan. Berikut ini terdapat beberapa perubahan pada pengembangan media *Stick Flash Card*.

Gambar Perubahan Perbaikan Desain Produk



Pada media *Stick Flash Card* sebelumnya tempat penyimpanan tidak diwarnai, namun pada tahap perbaikan tempat penyimpanan *Stick Flash Card* sudah diberikan warna serta tulisan agar lebih menarik.



Pada media *Stick Flash Card* sebelumnya *font* huruf yang digunakan tidak diperkenankan untuk anak usia dini, namun pada tahap perbaikan bagian *font* diganti dengan huruf yang lebih dimengerti oleh anak usia dini.



Pada media *Stick Flash Card* sebelumnya penulisan suku kata dalam media *Stick Flash Card* beberapa ada yang keliru sehingga pada tahap perbaikan peneliti memperbaiki suku kata pada media *Stick Flash Card*.

d. Kelebihan Media *Stick Flash Card*

- 1) Warna yang digunakan dalam media *Stick Flash Card* sangat jelas.
- 2) Bahan yang digunakan sangat kuat dan tahan lama
- 3) Media *Stick Flash Card* sangat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam berbahasa.
- 4) Media *Stick Flash Card* bisa mencakup banyak tema
- 5) Media *Stick Flash Card* dapat membantu anak belajar membaca suku kata.

e. Kekurangan Media *Stick Flash Card*

- 1) Media *Stick Flash Card* mempunyai ukuran yang kecil.

C. Hasil Uji Lapangan

1. Uji Coba Produk skala kecil

Pengujian dilaksanakan setelah melakukan perbaikan desain produk atas saran dan komentar dari para ahli. Dalam penelitian ini, produk akan diuji cobakan di TK Bunga Harapan Kota Semarang pada Kelompok B usia 5-6 tahun dalam 2 kelas untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Terdapat dua uji coba yaitu *pre-test* dan *post-test*. Kegiatan uji coba *pre-test* dilakukan pada tanggal 26 Februari 2024 sampai dengan 01 Maret 2024. Dan kegiatan uji coba *post-test* dilaksanakan pada tanggal 4 Maret 2024 sampai 8 Maret 2024.

Uji coba dilakukan dengan mengikuti SOP Pembiasaan yang ada di TK Bunga Harapan. Adapun tujuan dari uji coba tersebut adalah untuk memperoleh informasi apakah produk baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan sebelumnya. Khususnya dalam meningkatkan kemampuan aspek bahasa anak usia 5-6 tahun.

Tabel 4. 11 Rubrik Penilaian Pengembangan Media Stick
Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Aspek
Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

No	Indikator	Rubrik	Skor
1.	Kemampuan mengetahui perbedaan huruf kapital dan huruf kecil.	• Anak belum mampu mengetahui perbedaan huruf kapital dan huruf kecil	1
		• Anak masih ragu dalam menunjukkan perbedaan huruf kapital dan huruf kecil.	2
		• Anak mulai mampu mengetahui perbedaan huruf kapital dan huruf kecil.	3
		• Anak sudah mengetahui perbedaan huruf	4

		intruksi yang sesuai dengan apa yang diperintahkan oleh gurunya. • Anak mulai mampu menjawab instruksi yang sesuai dengan apa yang diperintahkan oleh gurunya. • Anak sudah mampu menjawab instruksi yang sesuai dengan apa yang diperintahkan oleh gurunya.	3 4
4.	Kemampuan membaca suku kata dalam isi materi yang terdapat di <i>Stick Flash Card</i>	• Anak belum mampu menirukan suku kata yang terdapat di <i>Stick Flash Card</i>. • Anak masih ragu dalam menirukan suku kata yang terdapat di <i>Stick Flash Card</i>. • Anak mulai mampu menirukan suku kata yang terdapat di <i>Stick Flash Card</i>. • Anak sudah mampu menirukan suku	1 2 3

		kata yang terdapat di <i>Stick Flash Card</i>	4
5.	Kemampuan anak dalam mengungkapkan ide dalam <i>Stick Flash Card</i>	• Anak belum mampu mengungkapkan ide dalam <i>Stick Flash Card</i>	1
		• Anak masih ragu untuk mengungkapkan ide dalam <i>Stick Flash Card</i> .	2
		• Anak mulai mampu mengungkapkan ide dalam <i>Stick Flash Card</i> .	3
		• Anak sudah mampu mengungkapkan ide dalam <i>Stick Flash Card</i> .	4
6.	Kemampuan anak dalam mengekspresikan keinginannya melalui <i>Stick Flash Card</i> yang diambil	• Anak belum mampu mengekspresikan keinginannya melalui <i>Stick Flash Card</i> yang diambil.	1
		• Anak masih ragu untuk mengekspresikan keinginannya melalui <i>Stick Flash Card</i> yang diambil.	2

		Anak mulai mampu mengekspresikan keinginannya melalui <i>Stick Flash Card</i> yang diambil.	3
		Anak sudah mampu mengekspresikan keinginannya melalui <i>Stick Flash Card</i> yang diambil.	4
7.	Kemampuan anak dalam menunjukan perbedaan huruf vocal dan konsonan.	Anak belum mampu menunjukan perbedaan huruf vocal dan huruf konsonan.	1
		Anak masih ragu dalam menunjukan perbedaan huruf vocal dan konsonan.	2
		Anak mulai mampu menunjukan perbedaan huruf vocal dan konsonan	3
		Anak sudah mampu menunjukan perbedaan huruf vocal dan konsonan.	4
8.	Kemampuan anak dalam membaca <i>Stick Flash Card</i> dengan tepat.	Anak belum mampu membaca <i>Stick Flash Card</i> dengan tepat.	1

		• Anak masih ragu untuk membaca <i>Stick Flash Card</i> dengan tepat.	2
		• Anak mulai mampu membaca <i>Stick Flash Card</i> dengan tepat.	3
		• Anak sudah mampu membaca <i>Stick Flash Card</i> dengan tepat.	4
9.	Kemampuan anak dalam mengungkapkan ide gagasan melalui coretan dari anak.	• Anak belum mampu mengungkapkan ide gagasan melalui coretan dari anak.	1
		• Anak masih ragu untuk mengungkapkan ide gagasan melalui coretan dari anak.	2
		• Anak mulai mampu mengungkapkan ide gagasan melalui coretan dari anak.	3
		• Anak sudah mampu mengungkapkan ide gagasan melalui coretan dari anak.	4

2. Uji Coba Pre-test

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 23 anak dalam 2 kelas di TK Bunga Harapan Beringin Kota Semarang pada kegiatan *pret-test* dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4. 12 Uji coba *pre-test* kelas B1

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	Jumlah
1.	Gibran Maulana	3	2	2	2	1	1	2	1	1	15
2.	Jadda Faeyza	2	1	2	2	1	2	1	2	2	15
3.	Kayya Fatin	2	1	2	3	2	1	1	2	1	15
4.	Lavenia Nahwa	2	1	1	2	1	1	2	2	1	13
5.	Marcell Julian	1	1	1	2	1	2	1	2	1	12
6.	M. Abbas Tegar	2	1	2	2	1	2	2	1	2	15
7.	M. Ainal Yaqin	1	1	1	1	1	2	1	1	1	10
8.	Attar Gemintang	2	1	2	1	1	1	2	1	1	12
9.	Pradipta Adzriel	1	1	2	2	2	2	2	1	1	14
10.	Rachel Fatimah	2	1	2	2	3	1	2	1	2	16
11.	Nur Lusiana	1	2	2	2	2	2	2	2	2	17
Total Jumlah											154

Tabel 4. 13 Uji coba *pre-test* kelas B2

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	Jumlah
1.	Aisya Salsabila	2	2	1	1	2	1	2	1	2	14
2.	Aisyah Aqila	2	2	1	1	1	1	1	2	1	12
3.	Almansyah Apriano	2	1	2	2	1	2	2	1	2	15
4.	Alsaher Abzay	2	1	1	1	2	2	1	2	2	14
5.	Azzam Khalid	2	1	1	2	1	2	1	1	1	12

6.	Erlangga Rahyan	2	2	2	2	2	2	1	2	1	16
7.	Erlyta Arsyfa	2	1	1	2	1	1	1	2	1	12
8.	Janet Yellen	1	2	1	2	2	1	2	1	2	14
9.	Kenzie Haidan	2	1	1	2	1	1	2	1	1	12
10.	M. Arsyad	1	1	1	2	2	2	2	1	2	14
11.	Olafian Kalandra	2	1	1	2	1	1	1	1	1	11
12.	Syailendra Shaquell	2	2	1	2	1	2	1	2	2	15
Total Jumlah											161

Hasil penilaian indikator pencapaian perkembangan anak lalu dihitung menggunakan statistik dengan metode *Mean*. *Mean* adalah nama lain dari rata-rata biasanya digunakan untuk menghitung rata-rata sebuah data.

$$\begin{aligned}
 \text{Mean pre-test} &= \frac{\text{Jumlah data}}{\text{Banyak data}} \\
 &= \frac{154+161}{21} \\
 &= \frac{315}{21} \\
 &= 15
 \end{aligned}$$

Berdasarkan proses uji coba pre-test secara keseluruhan terhadap kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak telah memperoleh data total nilai rata-rata anak 15 dari angka 40 dalam kategori mulai berkembang.

Ket: Nilai 154 dari pencapaian perkembangan uji coba *pre-test* dari kelompok kelas B1. Sedangkan nilai 161 dari

pencapaian perkembangan uji coba *pre-test* dari kelompok kelas B2.

3. Uji Coba *Post-test*

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 23 anak dalam 2 kelas di TK Bunga Harapan Beringin Kota Semarang pada kegiatan *post-test* dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4. 14 Uji coba *post-test* kelas B1

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	Jumlah
1.	Gibran Maulana	4	3	3	4	3	3	2	3	2	27
2.	Jadda Faeyza	3	3	2	3	2	3	3	3	3	25
3.	Kayya Fatin	2	3	3	4	3	2	4	3	3	27
4.	Lavenia Nahwa	3	4	4	3	4	3	3	4	3	28
5.	Marcell Julian	4	4	3	4	3	2	3	3	2	28
6.	M. Abbas Tegar	3	2	3	4	4	3	3	4	4	30
7.	M. Ainal Yaqin	3	3	3	2	3	2	3	4	3	26
8.	Attar Gemintang	4	3	3	3	3	3	3	3	3	28
9.	Pradipta Adzriel	3	3	3	4	2	3	4	3	4	29
10.	Rachel Fatimah	4	4	4	3	4	3	3	3	4	32
11.	Nur Lusiana	3	4	4	4	4	3	4	4	3	33
Total Jumlah											313

Tabel 4. 15 Uji Coba *post-test* kelas B2

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	Jumlah
1.	Aisya Salsabila	4	4	3	4	3	3	4	3	2	30
2.	Aisyah Aqila	4	3	3	3	4	4	3	4	3	31
3.	Almansyah Apriano	2	4	3	3	4	4	2	3	2	27

4.	Alsaher Abzay	3	2	3	4	4	3	3	2	2	26
5.	Azzam Khalid	4	2	4	4	3	4	3	3	3	30
6.	Erlangga Rahyan	3	4	4	3	4	3	2	3	3	29
7.	Erlyta Arsyfa	4	3	4	4	3	3	3	4	4	32
8.	Janet Yellen	3	4	4	3	4	4	3	3	4	32
9.	Kenzie Haidan	4	3	4	4	2	4	2	3	3	29
10.	M. Arsyad	4	3	4	3	3	3	3	4	3	30
11.	Olafian Kalandra	3	4	3	3	4	3	3	3	2	28
12.	Syailendra Shaquell	3	3	3	4	3	3	3	4	4	30
Total Jumlah											354

$$\text{Mean post-test} = \frac{\text{Jumlah data}}{\text{Banyak data}}$$

$$\text{Mean post-test} = \frac{313 + 354}{21}$$

$$\text{Mean post-test} = \frac{667}{21}$$

$$\text{Mean post-test} = 31,76$$

Data proses uji efektivitas keseluruhan produk media *Stick Flash Card* dalam meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun telah memperoleh data total 31,76 dari nilai angka 40 dalam kategori berkembang sangat baik.

Ket: Nilai 313 dari pencapaian perkembangan uji coba *post-test* dari kelompok kelas B1. Sedangkan nilai 354 dari pencapaian perkembangan uji coba *post-test* dari kelompok kelas B2.

D. Analisis Data Akhir

1. Proses pengembangan *Stick Flash Card* untuk meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak usia dini pada usia 5-6 tahun di TK Bunga Harapan.

Media pembelajaran salah satu komponen pembelajaran yang sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media pembelajaran akan dapat memudahkan pemahaman anak mengenai materi yang disampaikan. Media pembelajaran sebagai pengantar pesan yang memiliki peran yang sangat signifikan dalam menjunjung keberhasilan proses belajar. Dalam proses pengembangan media *Stick Flash Card* menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu : *Analisis, Desain, Development, Implementasi, dan Evaluasi*. Dalam pembuatanya menghabiskan total dana sebesar Rp. 257.000

Media *Stick Flash Card* divalidasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media dengan hasil akhir memperoleh skor 76,66% untuk uji materi dengan kategori “Layak” dan skor 96% untuk aji ahli media dengan kategori “Sangat Layak” untuk diuji cobakan.

2. Hasil pengembangan permainan *Stick Flash Card* dalam meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Bunga Harapan.

Media *Stick Flash Card* telah mengalami beberapa kali perbaikan desain dan dihasilkan sebuah media *Stick Flash Card* yang digunakan dalam meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun dengan hasil yang cukup memuaskan.

Berdasarkan hasil uji coba produk yang telah dilakukan, terlihat jelas bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Kegiatan *pre-test* dilakukan dengan cara menilai kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun dalam mengenal huruf alfabeth srta membaca kata. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa aspek perkembangan bahasa sangat penting diajarkan oleh anak semenjak anak masih dini, karena perkembangan bahasa sendiri akan mempengaruhi pada cara belajar bicara anak.

Selanjutnya dalam kegiatan *post-test* yang sudah dilakukan diketahui bahwa media *Stick Flash Card* merupakan salah satu permainan yang mampu mengembangkan kemampuan aspek bahasa anank usia 5-6 tahun dalam mengenalkan huruf alfabeth, belajar suku kata, serta mengenalkan kosa kata baru.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dalam uji produk *Stick Flash Card* yang sudah dilakukan, maka terjadi pengembangan terhadap kemampuan mengenal huruf alfabeth, membaca suku kata, serta memperoleh kosa kata yang baru

pada anak usia 5-6 tahun dengan skor nilai rata-rata dalam table berikut ini:

Tabel 4. 16 Data peningkatan nilai rata-rata *Pre-Test* dan *Post-Test*

Produk	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Peningkatan Nilai Rata- rata	Rentang Nilai
<i>Stick Flash Card</i>	15	31,76	16,76	1-40

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun dalam bermain *Stick Flash Card*. Pada kegiatan *pre-test* diperoleh nilai rata-rata 15 dari nilai angka 40. Sedangkan pada kegiatan *post-test* dengan menggunakan media hasil pengembangan diperoleh nilai rata-rata 31,76 dari nilai angka 40. Dari kegiatan *pre-test* dan *post-test* tersebut mengalami peningkatan nilai rata-rata 16,76. Sehingga dengan adanya media *Stick Flash Card* diharapkan kemampuan anak dalam meningkatkan aspek perkembangan bahasa semakin meningkat.

Tabel 4.17 Keterangan Rentan Nilai

Nilai	Keterangan
1-10	Anak masih belum berkembang
11-20	Anak mulai berkembang
21-30	Anak Berkembang Sesuai Harapan
31-40	Anak Berkembang sang Baik

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Proses pengembangan media *Stick Flash Card* untuk meningkatkan kemampuan aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Bunga Harapan

Dalam proses pengembangan media *Stick Flash Card* peneliti menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan, yaitu: Analisis yang merupakan pengamatan terlebih dahulu, Desain yang meliputi Langkah-lah pembuatan media, Development atau pengembangan yaitu meliputi validasi ahli dan revisi produk, Implementasi yaitu meliputi tahapan penerapan media dalam meningkatkan aspek perkembangan bahasa, dan evaluasi yang berupa penilaian kelayakan kualitas produk. Media *Stick Flash Card* yang telah dikembangkan oleh peneliti berdasarkan hasil presentase penilaian dari validator ahli materi mendapat skor sebanyak 76,66% dengan kategori “Layak”. Sedangkan hasil presentase penilaian dari validator ahli media mendapatkan skor 96% dengan kategori “Sangat Layak” untuk diuji cobakan.

2. Hasil pengembangan permainan *Stick Flash Card* dalam meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Bunga Harapan

Hasil pengembangan media Stick Flash Card untuk meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun. Dengan adanya media Stick Flash Card ini anak terlihat mampu merespon dengan baik dalam kemampuan meningkatkan aspek perkembangan bahasanya. Pada uji coba *pre-test* diperoleh nilai rata-rata 15 dari nilai angka 40. Sedangkan pada uji *post-test* diperoleh nilai rata-rata 31,76 dari nilai angka 40. Terdapat peningkatan nilai rata-rata 16,76. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan media Stick Flash Card ini sudah sangat layak digunakan oleh anak dalam meningkatkan aspek perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun.

B. Saran

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini akan ada banyak kekurangan dan keterbatasan. Namun tidak ada salahnya memberikan saran kepada penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Pengembangan harus lebih memperhatikan kerapian dan bahan yang digunakan tidak membahayakan bagi anak usia dini.
2. Pengembangan pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media yang mencakup banyak tema.
3. Pengembangan pada penelitian selanjutnya diharapkan membuat media yang menarik dan bervariasi supaya anak tidak cepat bosan.

C. Kata Penutup

Akhirnya dengan ucapan syukur kehadiran Allah SWT, alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan penelitian dan pengembangan ini walaupun masih jauh dari kata sempurna, baik dalam isi materi, penulisan bahasa, pembuatan media dan lain sebagainya. Peneliti menyadari bahwa sebagai manusia pasti tidak akan lepas dari kekhilafan dan pelupa, sehingga permohonan maaf peneliti sampaikan dalam penulisan skripsi ini. Pemberian saran dan kritikan sangat peneliti harapkan sebagai bekal untuk menempuh langkah selanjutnya. Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam membantu skripsi ini dari awal penulisan hingga menyelesaikan skripsi ini. Peneliti hanya bisa berdo'a semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang berlipatganda.

DAFTAR PUSTAKA

- Akiriningsih, Titik, and J. Aditya Sari. "Manfaat Flash Card Bagi Anak Usia Dini Dalam Penguasaan Bahasa Inggris." *Jurnal Pariwisata Indonesia* 5.2 (2010).
- Arikunto dan Suharsimi Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta. (2008)
- Assingily, Muhammad Shaleh. *Metode Penelitian Pendidikan (Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir)*. Penerbit K-Media, (2021).
- Ayuni, Siti Nada. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATEMATIKA (KOMAT) BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN SOFTWARE CORAL PAINTER PADA MATERI PELUANG KELAS VIII SMP/MTS SEDERAJAT." *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATEMATIKA BERBASIS PBL BERBANTUAN SOFTWARE CORAL PAINTER MATERI PELUANG KELAS VIII SMP* (2018).
- Burke Johnson, Larry Cristensen. "Educational Research; Quantitative, Qualitative and Mixed Approach". Sage Publication (2008)
- Cecep, Kustandi, and Sutjipto Bambang. "Media Pembelajaran Manual dan Digital." *Bogor: Ghalia Indonesia* (2011).
- Creswell, John W. "Research Design; Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches", Sage: Los Angeles. (2009)
- Darma, Indah Permata, and Binahayati Rusyidi. "Pelaksanaan sekolah inklusi di Indonesia." *Prosiding penelitian dan pengabdian kepada masyarakat* 2.2 (2015).
- Djaali, "Metodologi Penelitian Kuantitatif". Jakarta: Bumi Aksara. (2020).

- Husniyatus, Salamah Zainiyati. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT." *Jakarta: Kencana* (2017).
- Dina Indriana, Ragam Alat bantu Media Pengajaran, (Yogyakarta: Diva Press, 2011)
- Isna, Aisyah. "Perkembangan bahasa anak usia dini." *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini* 2.1 (2019)
- Kholilullah dkk, "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini", *Jurnal Penelitian dan Keagamaan*, Vol 10, Edisi 1 (2020).
- Kurniawan, Andri, dkk., *Pendidikan Anak Usia Dini* (Padang: Global Eksekutif Teknologi, 2023)
- Margaretha, Lydia. "Teori-teori belajar untuk kecerdasan bahasa anak usia dini." *Early Childhood Research and Practice* Vol 1 No. 01 (2020)
- Nakata, Tatsuya. "Learning words with flash cards and word cards." *The Routledge handbook of vocabulary studies* (2019).
- Nilamsari, Natalina. "Memahami studi dokumen dalam penelitian kualitatif." *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* Vol 13 No 2 (2014).
- Santrock, John W., et al. "Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup Jilid 1." (2002)
- Sari, Setyo Sekar. "Pengembangan Media Papan Pintar angka (PAPINKA) dalam Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun". Semarang: Repository UIN Walisongo Semarang (2022)
- Sugiyono, "Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)". Bandung: Alfabeta (2022)
- Suhartono, "Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dino", Jakarta: Depdiknas, (2015)

- Suparman, M. Atwi. "Desain instruksional modern." *Jakarta: Erlangga* 88 (2012).
- Suparno, Paul. *Teori perkembangan kognitif jean piaget*. Kanisius, 2012.
- Suyanto, Kasihani E. "English For Young Learners: Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik." (2014)
- Syifauzakia, M.Pd., Bambang Ariyanto, M.Pd., Yeni Aslina, M.Pd. "Dasar – Dasar Pendidikan Anak Usia Dini". Malang: Literasi Nusantara Abadi. (2021)
- Tegeh, I. Made, and I. Made Kirna. "Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model." *Jurnal Ika* 11.1 (2013).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 1, ayat (14)
- Umar, Umar. "Media pendidikan: Peran dan fungsinya dalam pembelajaran." *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 11.01 (2017).
- Wahidah, Fatihakun Afifah Ni'mah, and Eva Latipah. "Pentingnya Mengetahui Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan Stimulasinya." *Jurnal Pendidikan* 4.1 (2021)
- Widayati, Sri dan Kartika Rinaket Adhe, "Media Pembelajaran PAUD". Bandung: Remaja Rosdakarya. (2020)
- Zaini, Herman, and Kurnia Dewi. "Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1.1 (2017).
- Zaman, Badru, dan Cucu, Eliyawati. Bahan Ajar, and PENDIDIKAN PROFESI GURU PPG. "Media pembelajaran anak usia dini." (2010).

Zubaidah, Enny. *“Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini”*,
Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, (2014)

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA 1



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 0399 /Un.10.3/D1/TA.00.30/01/2024

Semarang, 30 Januari 2024

Lamp : -

Hal : Permohonan Validator

a.n. : Madinatul Uyun

NIM : 2003106056

Yth.

Naila Fikrina Afrih Lia, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Walisongo

ditempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Madinatul Uyun

NIM : 2003106056

Alamat : Jln Beringin, Rt.02/ Rw.08, Tambak Aji, Ngaliyan, Kota Semarang

Judul skripsi : Pengembangan Media *Stick Flash Card* untuk Meningkatkan
Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bunga Harapan

Pembimbing : Dr. Agus Sutiyono, M.Ag

Sedang melakukan penelitian R&D untuk menyusun skripsi. Berkenaan dengan hal tersebut mohon dengan hormat agar Bapak/Ibu berkenan menjadi Validator uji media yang dilakukan mahasiswa tersebut sampai dengan selesai penyusunan skripsi.

Demikian atas perhatian dan terakbulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.
Wassalamu'alikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik



Tembusan :

Dekan FITK UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

LEMBAR ANGKET VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Validator : Naila Fikrina Afrih Lia, M.Pd

Bidang Keahlian : Media Pembelajaran

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran *Stick Flash Card*, maka validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran *Stick Flash Card*.

Untuk maksud diatas peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai ahli media. Penilaian dari Bapak/Ibu akan sangat membantu perbaikan program ini.

Petunjuk :

1. Instrumen ini diisi oleh ahli media.
2. Instrument ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media dan kemanfaatan media.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda cheklis (✓) pada kolom yang telah disediakan.
4. Komentar ataupun saran ditulis dibawah table atau yang sudah disediakan.

Keterangan :

1. Tidak Baik
2. Kurang Baik
3. Cukup Baik
4. Baik
5. Sangat Baik

Instrumen untuk ahli media peningkatan aspek perkembangan bahasa anak usia dini

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan bentuk media				✓	
2.	Bahan yang digunakan sesuai					✓
3.	Jenis bentuk yang digunakan sesuai				✓	
4.	Ukuran media sesuai					✓
5.	Keawetan dan ketahanan sesuai					✓
6.	Kesesuaian media jika digunakan untuk anak usia 5-6 tahun.					✓
7.	Kesesuaian media jika dilihat dari segi kepraktisan (mudah disimpan, dibawah, dan dipindahkan)				✓	
8.	Kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran					✓
9.	Kesesuaian komposisi dan proporsi warna				✓	
10.	Kemenarikan warna				✓	
11.	Kemenarikan desain					✓
12.	Kejelasan gambar dan bentuk					✓
13.	Kesesuaian gambar dengan anak usia 5-6 tahun					✓
14.	Skenario langkah-langkah media pembelajaran <i>Stick Flash Card</i>				✓	
15.	Media pembelajaran dapat menstimulus aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun					✓

Catatan :

Silahkan lanjutkan untuk diuji coba, namun harus di lengkapi dulu.
sesuai saran. sehingga MPE ini bermanfaat tepat guna dan tidak
mubtazar bagi pengguna (pendidik & peserta didik)
MG : Buku panduan

Kesimpulan

Materi dalam Media Pembelajaran *Stick Flash Card* ini dinyatakan :

- ☐ Layak di uji cobakan tanpa revisi
- ☒ Layak di uji cobakan dengan revisi yang disarankan
- ☐ Tidak layak diuji cobakan

Ahli Media


NAMA... F. H. P. R. A. M. AL, M. Pd.

REVISI PERBAIKAN MEDIA

2 TATA CARA BERMAIN STICK FLASH CARD

1. Mengambil Stick Flash Card secara acak.

- Guru meminta anak mengambil Stick Flash card sesuai instruksi yang diberikan. Misalnya : "Ambilah stick bergambar buah Anggur"
- "Ambilah stick bergambar huruf C"
- Guru bisa memberikan pujian jika anak mampu mengambil Stick dengan tepat.

2. Menunjuk dan mengucapkan gambar yang sesuai pada Stick Flash Card

- Guru mengambil 3 Stick Flash Card sekaligus untuk dipegang.
- Guru menunjukkan satu persatu Stick Flash Card pada anak.
- Guru bisa meminta pada anak untuk meneja kata. Misalnya : "A-pe-l = Apel"
- Guru bisa memberikan pujian jika anak mampu meneja dan mengucapkan kata dengan benar.



LAMPIRAN 2

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA 2



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 0399 /Un.10.3/D1/TA.00.30/01/2024 Semarang, 30 Januari 2024

Lamp : -

Hal : Permohonan Validator

a.n. : Madinatul Uyun

NIM : 2003106056

Yth.

Maulidya Nur Dhaeni S.Sos

TK Bunga Harapan

ditempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Madinatul Uyun

NIM : 2003106056

Alamat : Jln Beringin, Rt.02/ Rw.08, Tambak Aji, Ngaliyan, Kota Semarang

Judul skripsi : Pengembangan Media *Stick Flash Card* untuk Meningkatkan
Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bunga Harapan

Pembimbing : Dr. Agus Sutiyono, M.Ag

Sedang melakukan penelitian R&D untuk menyusun skripsi. Berkenaan dengan hal tersebut mohon dengan hormat agar Bapak/Ibu berkenan menjadi Validator uji media yang dilakukan mahasiswa tersebut sampai dengan selesai penyusunan skripsi.

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu' alikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik



Tembusan :

Dekan FITK UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

LEMBAR ANGKET VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Validator : Maulidya Nur Dhaeni S.Sos

Bidang Keahlian : Media Pembelajaran

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran *Stick Flash Card*, maka validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran *Stick Flash Card*.

Untuk maksud diatas peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai ahli media. Penilaian dari Bapak/Ibu akan sangat membantu perbaikan program ini.

Petunjuk :

1. Instrumen ini diisi oleh ahli media.
2. Instrument ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media dan kemanfaatan media.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang telah disediakan.
4. Komentaar ataupun saran ditulis dibawah table atau yang sudah disediakan.

Keterangan :

1. Tidak Baik
2. Kurang Baik
3. Cukup Baik
4. Baik
5. Sangat Baik

Instrumen untuk ahli media peningkatan aspek perkembangan bahasa anak usia dini

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan bentuk media					✓
2.	Bahan yang digunakan sesuai					✓
3.	Jenis bentuk yang digunakan sesuai					✓
4.	Ukuran media sesuai					✓
5.	Keawetan dan ketahanan sesuai					✓
6.	Kesesuaian media jika digunakan untuk anak usia 5-6 tahun.					✓
7.	Kesesuaian media jika dilihat dari segi kepraktisan (mudah disimpan, dibawah, dan dipindahkan)					✓
8.	Kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran					✓
9.	Kesesuaian komposisi dan proporsi warna					✓
10.	Kemenarikan warna					✓
11.	Kemenarikan desain					✓
12.	Kejelasan gambar dan bentuk					✓
13.	Kesesuaian gambar dengan anak usia 5-6 tahun					✓
14.	Skenario langkah-langkah media pembelajaran <i>Stick Flash Card</i>					✓
15.	Media pembelajaran dapat menstimulus aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun					✓

Catatan :

Media pembelajaran *Stick Flash card* ini dapat memstimulus perkembangan bahasa pada anak, akan tetapi terdapat beberapa suku kata yang baru bagi anak.

Kesimpulan

Materi dalam Media Pembelajaran *Stick Flash Card* ini dinyatakan :

- ☐ Layak di uji cobakan tanpa revisi
- ☒ Layak di uji cobakan dengan revisi yang disarankan
- ☐ Tidak layak diuji cobakan

Ahli Media


Maulida Nur Dheani

LAMPIRAN 3

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI 1



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 0399 /Un.10.3/D1/TA.00.30/01/2024
Lamp : -
Hal : Permohonan Validator
a.n. : Madinatul Uyun
NIM : 2003106056

Semarang, 30 Januari 2024

Yth.
Ibu Mustakimah, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Walisongo

ditempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,
Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Madinatul Uyun
NIM : 2003106056
Alamat : Jln Beringin, Rt.02/ Rw.08, Tambak Aji, Ngaliyan, Kota Semarang
Judul skripsi : Pengembangan Media *Stick Flash Card* untuk Meningkatkan
Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bunga Harapan
Pembimbing : Dr. Agus Sutiyono, M.Ag

Sedang melakukan penelitian R&D untuk menyusun skripsi. Berkenaan dengan hal tersebut mohon dengan hormat agar Bapak/Ibu berkenan menjadi Validator uji materi yang dilakukan mahasiswa tersebut sampai dengan selesai penyusunan skripsi.

Demikian atas perhatian dan terakbulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.
Wassalamu'alikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik



Tembusan :
Dekan FITK UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

LEMBAR ANGKET VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Validator : Mustakimah, M.Pd

Bidang Keahlian : Ahli Materi

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran *Stick Flash Card*, maka validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran *Stick Flash Card*.

Untuk maksud diatas peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai ahli materi. Penilaian dari Bapak/Ibu akan sangat membantu perbaikan program ini.

Petunjuk :

1. Instrumen ini diisi oleh ahli materi.
2. Instrument ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas materi dan kemanfaatan materi.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda cheklis (✓) pada kolom yang telah disediakan.
4. Komentar ataupun saran ditulis dibawah table atau yang sudah disediakan.

Keterangan :

1. Tidak Baik
2. Kurang Baik
3. Cukup Baik
4. Baik
5. Sangat Baik

Instrumen untuk ahli materi peningkatan aspek perkembangan bahasa anak usia dini

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Model permainan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.			✓		
2.	Isi materi yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.				✓	
3.	Permainan dapat meningkatkan kemampuan mengenal kosa kata anak usia 5-6 tahun.		✓			
4.	Permainan dapat mengenalkan kata-kata baru pada anak usia 5-6 tahun.			✓		
5.	Permainan dapat mengembangkan kemampuan anak dalam menyebutkan tata bahasa yang benar.			✓		
6.	Alat Permainan Edukatif sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun			✓		
7.	Permainan dapat mengembangkan anak berinteraksi dalam menyebutkan kalimat sederhana.			✓		
8.	Permainan dapat mengembangkan kemampuan anak dalam menyebutkan huruf kapital dan kecil.			✓		
9.	Permainan dapat mengembangkan anak dalam menggunakan kata sesuai dengan tujuannya.			✓		
10.	Bahan yang digunakan tidak membahayakan anak usia dini.				✓	
11.	Petunjuk dan langkah-langkah permainan mudah dimengerti oleh anak usia 5-6 tahun.			✓		
12.	Media pembelajaran dapat dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun.			✓		
13.	Media yang dibuat menarik sehingga anak mempunyai rasa mencoba untuk bermain.			✓		
14.	Kemudahan dalam pengoperasian media permainan <i>Stick Flash Card</i> <i>buat kalimat</i>			✓		
15.	Ilustrasi media pembelajaran dapat dipahami oleh anak usia 5-6 tahun					
16.	Media pembelajaran dapat dimainkan setiap hari untuk mencapai perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun			✓		

Catatan :

Tata cara dibuat yang lebih detail, pengalihan kata perlu diganti, petunjuk tata cara dibuat yang lebih besar, Buat kalimat akhir dalam indikator,

Kesimpulan

Materi dalam Media Pembelajaran *Stick Flash Card* ini dinyatakan :

- ☐ Layak di uji cobakan tanpa revisi
- ☒ Layak di uji cobakan dengan revisi yang disarankan
- ☐ Tidak layak diuji cobakan

Ahli Materi


MUSTAKIM

REVISI PERBAIKAN MEDIA



LAMPIRAN 4

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI 2



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 0399 /Un.10.3/D1/TA.00.30/01/2024

Semarang, 30 Januari 2024

Lamp : -

Hal : Permohonan Validator

a.n. : Madinatul Uyun

NIM : 2003106056

Yth.

Ameera Fatimah Azzahra

TK Bunga Harapan

ditempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Madinatul Uyun

NIM : 2003106056

Alamat : Jln Beringin, Rt.02/ Rw.08, Tambak Aji, Ngaliyan, Kota Semarang

Judul skripsi : Pengembangan Media *Stick Flash Card* untuk Meningkatkan

Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bunga Harapan

Pembimbing : Dr. Agus Sutiyono, M.Ag

Sedang melakukan penelitian R&D untuk menyusun skripsi. Berkenaan dengan hal tersebut mohon dengan hormat agar Bapak/Ibu berkenan menjadi Validator uji materi yang dilakukan mahasiswa tersebut sampai dengan selesai penyusunan skripsi.

Demikian atas perhatian dan terimakasihnya permohonan ini disampaikan terima kasih. Wassalamu'alikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik



Tembusan :

Dekan FITK UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

LEMBAR ANGKET VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Validator : Ameera Fatimah Azzahra

Bidang Keahlian : Ahli Materi

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Stick Flash Card, maka validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran Stick Flash Card.

Untuk maksud diatas peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai ahli materi. Penilaian dari Bapak/Ibu akan sangat membantu perbaikan program ini.

Petunjuk :

1. Instrumen ini diisi oleh ahli materi.
2. Instrument ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas materi dan kemanfaatan materi.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda cheklis (✓) pada kolom yang telah disediakan.
4. Komentar ataupun saran ditulis dibawah table atau yang sudah disediakan.

Keterangan :

1. Tidak Baik
2. Kurang Baik
3. Cukup Baik
4. Baik
5. Sangat Baik

Instrumen untuk ahli materi peningkatan aspek perkembangan bahasa anak usia dini

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Model permainan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.					✓
2.	Isi materi yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.					✓
3.	Permainan dapat meningkatkan kemampuan mengenal kosa kata anak usia 5-6 tahun.					✓
4.	Permainan dapat mengenalkan kata-kata baru pada anak usia 5-6 tahun.					✓
5.	Permainan dapat mengembangkan kemampuan anak dalam menyebutkan tata bahasa yang benar.				✓	
6.	Alat Permainan Edukatif sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun				✓	
7.	Permainan dapat mengembangkan anak berinteraksi dalam menyebutkan kalimat sederhana.				✓	
8.	Permainan dapat mengembangkan kemampuan anak dalam menyebutkan huruf kapital dan kecil.				✓	
9.	Permainan dapat mengembangkan anak dalam menggunakan kata sesuai dengan tujuannya.				✓	
10.	Bahan yang digunakan tidak membahayakan anak usia dini.					✓
11.	Petunjuk dan langkah-langkah permainan mudah dimengerti oleh anak usia 5-6 tahun...					✓
12.	Media pembelajaran dapat dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun.					✓
13.	Media yang dibuat menarik sehingga anak mempunyai rasa mencoba untuk bermain.				✓	
14.	Kemudahan dalam pengoperasian media permainan <i>Stick Flash Card</i>					✓
15.	Hustrasi media pembelajaran dapat dipahami oleh anak usia 5-6 tahun					
16.	Media pembelajaran dapat dimainkan setiap hari untuk mencapai perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun					✓

Catatan :

Media pembelajaran stick flash card sesuai aspek perkembangan anak usia dini. Baik dalam meningkatkan kosa kata anak usia dini terutama ada beberapa kata yg terdengar baru / belum familiar. Saran untuk media stick flash card di beri warna agar menarik untuk anak.

Kesimpulan

Materi dalam Media Pembelajaran Stick Flash Card ini dinyatakan :

- ☐ Layak di uji cobakan tanpa revisi
- ☒ Layak di uji cobakan dengan revisi yang disarankan
- ☐ Tidak layak diuji cobakan

Ahli Materi


(Ameera F.A.)

REVISI PERBAIKAN MEDIA



LAMPIRAN 5

DOKUMENTASI KEGIATAN UJI COBA MEDIA DI TK BUNGA HARAPAN



LAMPIRAN 6

SURAT PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 0357 /Un.10.3/D1/TA.00.30/01/2024

Semarang, 30 Januari 2024

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. : Madinatul Uyun

NIM : 2003106056

Yth.

Kepala Sekolah TK Bunga Harapan

ditempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Madinatul Uyun

NIM : 2003106056

Alamat : Jln Beringin, Rt.02/ Rw.08, Tambak Aji, Ngaliyan, Kota Semarang

Judul skripsi : Pengembangan Media *Stick Flash Card* untuk Meningkatkan
Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bunga Harapan

Pembimbing : Dr. Agus Sutiyono, M.Ag

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 14 hari, mulai tanggal 12 Februari 2024 sampai dengan tanggal 27 Februari 2024. Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih. Wassalamu'alikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik



Tembusan :

Dekan FITK UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

LAMPIRAN 7

SURAT PENELITIAN DARI TK BUNGA HARAPAN



TK BUNGA HARAPAN

Komplek Masjid Baitul Istighfar
Jl. Anyar RT 02 RW 06 Beringin Ngaliyan
HP. 081222982643

Nomor : 09.006/ TK.BH / III / 2024

Hal : Surat Keterangan

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah TK Bunga Harapan Semarang,
menerangkan bahwa :

Nama : Madinatul Uyun

NIM : 2003106056

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan yang sesungguhnya bahwa nama mahasiswa tersebut diatas benar telah melaksanakan penelitian di TK Bunga Harapan Semarang selama waktu yang dibutuhkan, dengan Judul Penelitian “ Pengembangan Media Stick Flash Card dalam Meningkatkan Perkembangan Aspek Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bunga Harapan Kota Semarang”.

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 18 Maret 2024

Kepala TK Bunga Harapan



LAMPIRAN 8

SURAT PENUNJUK PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor: 136/Un.10.3/J6/DA.04.17/10/2023

Semarang, 17 Oktober 2023

Lamp : -

Hal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

Yth.

Dr. Agus Sutiyono, M.Ag

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Madinatul Uyun

NIM : 2003106056

Judul skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA *STICK FLASH CARD* UNTUK
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI

Dan menunjuk Bapak :

Dr. Agus Sutiyono, M.Ag Sebagai Pembimbing

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan,
Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

H. Mursid, M.Ag

NIP. 19670305200112 1001

Tembusan:

1. Dekan Pembimbing
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

LAMPIRAN 9

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

RIWAYAT HIDUP



A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Madinatul Uyun
2. Tempat, Tanggal Lahir : Gresik, 06 Agustus 2001
3. Alamat Rumah : Rt/09 Rw/04 Siwalan Panceng
Gresik, Jawa Timur
4. No. HP : 081311122368
5. E-mail : Madinatul06@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal:
 - a. TK Tarbiyatus Sa'adah Gresik Lulus Tahun 2007
 - b. MI Tarbiyatus Sa'adah Gresik Lulus Tahun 2013
 - c. SMP Negeri 1 Panceng Gresik Lulus Tahun 2016
 - d. SMA Negeri 1 Sidayu Gresik Lulus Tahun 2019

2. Pendidikan Non Formal:

- a. TPQ Al-Barokah Siwalan Gresik

C. Karya Ilmiah

1. Pembuatan Buku Ber-ISBN berjudul “BUNGA RAMPAI:
Keunggulan Tembakau Menjadi Pendapatan yang Memukau”

D. Motto

“Kekuatan dan kepintaran adalah modal, tapi tidak ada yang lebih dasyat dari do’a, keberanian, dan bertekad”.