

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
MENGUNAKAN BARANG BEKAS (PAPAN MAGNET  
BERCERITA BONEKA BOTOL YAKULT) UNTUK  
MENGEMBANGKAN BAHASA ANAK USIA DINI  
DI KELOMPOK B RA AR RAFIF**



**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Disusun oleh:

**David Triatna**

**NIM. 18104030012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA**

**2022**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : David Triatna  
NIM : 18104030012  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Alat Permainan Edukatif (Papan Magnet Berceca Boneka Botol Yakult) Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Di Kelompok B RA AR Rafif" adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil penelitian orang lain kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Harap maklum adanya. Terimakasih

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Yogyakarta, 28 Juni 2022

Yang menyatakan,



David Triatna  
NIM : 18104030012

## HALAMAN SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03-RO

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi

Lamp : -

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga  
di Yogyakarta

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti,mentelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : David Triatna  
NIM : 18104030012  
Judul Skripsi : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Menggunakan Barang Bekas (Papan Magnet Bercerita Boneka Botol Yakult) Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Di Kelompok B RA AR Rafif"

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PIAUD Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera diujikan/dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 28 Juni 2022  
Pembimbing

Siti Zubaedah, S.Ag., M.Pd  
NIP.19730709 200801 2 011

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2011/Un.02/DT/PP.00.9/08/2022

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MENGGUNAKAN BARANG BEKAS (PAPAN MAGNET BERCEKITA BONEKA BOTOL YAKULT) UNTUK MENGEMBANGKAN BAHASA ANAK USIA DINI DI KELOMPOK B RA AR RAHF

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DAVID TRIATNA  
Nomor Induk Mahasiswa : 18104030012  
Telah ditujikan pada : Jumat, 05 Agustus 2022  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Siti Zubedah, S.Ag.,M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 6255f6ba346



Penguji I  
Eko Suhendro, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 6256b30070a



Penguji II  
Des H Suismanita, M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 6256a3c501b



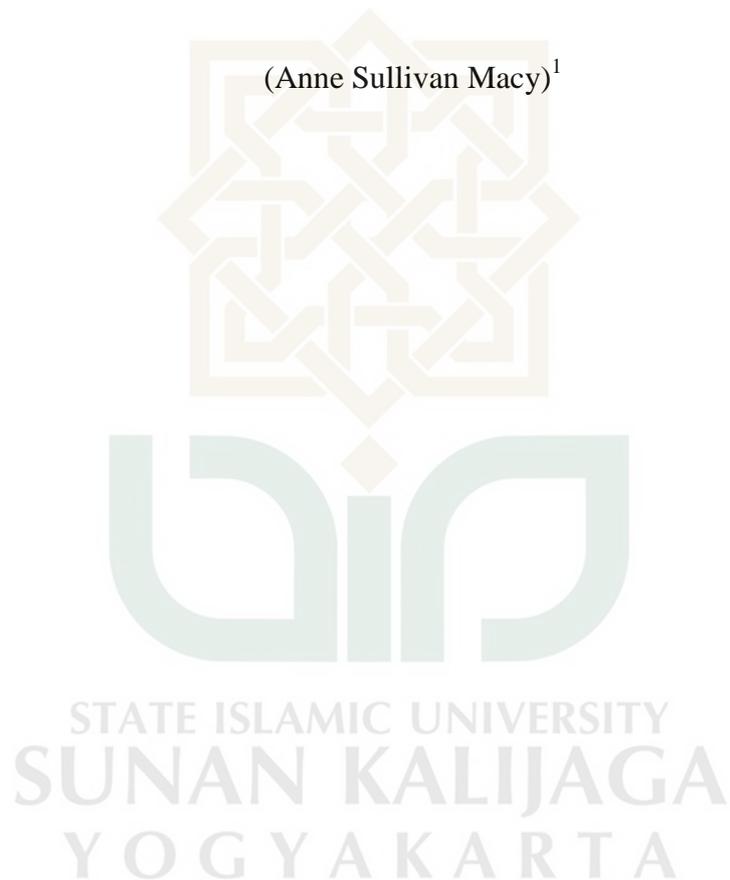
Yogyakarta, 05 Agustus 2022  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prof. Dr. Hj. Sri Sumami, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 6255f61e8734

## MOTTO

“Terlalu sering saya berfikir anak-anak diharuskan untuk menulis sebelum mereka memiliki sesuatu untuk dikatakan. Ajari mereka untuk berfikir, membaca dan berbicara tanpa represi diri dan mereka akan menulis karena mereka tidak dapat menahannya”

(Anne Sullivan Macy)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Kim E Nielsen, *Beyond The Miracle Worker* (Boston: Beacon Press Books, 2009), 12.

## **PERSEMBAHAN**

*Kupersembahkan karya penuh perjuangan, pengalaman serta kenangan ini*

*untuk:*

*Almamater Tercinta*

*Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

*Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

*UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

**David Triatna**, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Menggunakan Barang Bekas (Papan Magnet Bercerita Boneka Botol Yakult) Untuk Mengembangkan Bahasa Pada Anak Usia Dini Di Kelompok B RA AR Rafif. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.*

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kurang tertariknya anak terhadap metode bercerita di kelas B RA AR Rafif sehingga kemampuan berbahasa beberapa anak menjadi rendah padahal dengan berbahasa anak dapat berkomunikasi dengan orang lain dan meningkatkan pengetahuan pada diri anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan APE menggunakan barang bekas botol yakult sekaligus mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Dick&Carry yang terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Instrumen penelitian berupa angket yang memiliki skala pengukuran *Likert* untuk mengetahui penilaian dari ahli media, ahli materi, kepala sekolah, dan guru, dan mengetahui respon peserta didik terhadap APE papan magnet bercerita boneka botol yakult. Uji coba dilakukan kepada sejumlah 14 peserta didik kelas B dalam rentang usia 5-6 tahun. Data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian pengembangan APE dari barang bekas penilaian oleh skor ahli media 97% memperoleh kategori “Sangat Valid”, ahli materi 92% memperoleh kategori “Sangat Valid”, kepala sekolah dan guru 99% memperoleh kategori “Sangat Praktis”. APE ini dapat mengembangkan bahasa pada anak usia 5-6 tahun dibuktikan dengan sebelum menggunakan APE didapat hasil persentase perkembangan bahasa anak adalah 67,5% dan setelah menggunakan APE didapat presentase sebesar 93,08%.

Berdasarkan hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa APE papan magnet bercerita boneka botol yakult yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan dapat dijadikan sebagai salah satu media bercerita di sekolah. Manfaat penggunaan APE papan magnet bercerita boneka botol yakult dalam proses pembelajaran anak usia dini yaitu dapat meningkatkan kemampuan intelektual anak dalam hal berbicara terutama berbicara secara lisan, karena dengan menggunakan APE papan magnet bercerita boneka botol yakult ini akan menjadikan anak lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga perkembangan anak akan meningkat dengan baik dan APE ini juga dapat membuat anak lebih memiliki perbendaharaan kosakata yang banyak, sehingga dalam menyampaikan sesuatu anak tidak mengalami kesulitan dan perkembangan bahasa anak akan meningkat.

**Kata Kunci:** *R&D, APE Barang Bekas, Bercerita, Bahasa, Boneka Botol Yakult*

## ABSTRACT

**David Triatna**, *Development of Educational Game Tools Using Used Goods (Magnet Board Telling Yakult Bottle Dolls) To Develop Language In Early Childhood In Group B RA AR Rafif. Thesis. Yogyakarta: Early Childhood Islamic Education Study Program Faculty of Tarbiyah and Teacher Training UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.*

This research was motivated by the lack of interest of children in the storytelling method in class B RA AR Rafif so that the language skills of some children became low even though with language children could communicate with others and increase knowledge in children. The purpose of this study was to determine the development of APE using used Yakult bottles as well as to determine the feasibility of the product being developed.

This research is a research development or Research and Development (R&D). The development model used in this study is the Dick & Carry model which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation stages. The research instrument in the form of a questionnaire that has a Likert measurement scale to determine the assessment of media experts, material experts, school principals, and teachers, and to find out the students' responses to the APE magnetic board telling the story of the Yakult bottle doll. The trial was conducted on a number of 14 class B students in the age range of 5-6 years. The data obtained are qualitative and quantitative data.

The results of research on the development of APE from used goods were assessed by a media expert score of 97% getting the "Very Valid" category, material experts 92% getting the "Very Valid" category, school principals and teachers 99% getting the "Very Practical" category. This APE can develop language in children aged 5-6 years as evidenced by before using APE the percentage of children's language development is 67.5% and after using APE the percentage is 93.08%.

Based on the results of this study, it was shown that the APE magnetic story board for the Yakult bottle doll that was developed had met the eligibility standards and could be used as a storytelling medium in schools. The benefits of using the APE magnetic board telling the story of the Yakult bottle doll in the early childhood learning process is that it can improve children's intellectual abilities in terms of speaking, especially verbally speaking, because by using the APE magnetic story board the Yakult bottle doll will make children more active in the learning process at home. class, so that children's development will improve well and this APE can also make children have more vocabulary, so that in conveying something the child does not experience difficulties and the child's language development will increase.

**Keywords:** *R&D, Used APE, Storytelling, Language, Yakult Bottle Doll*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang mana telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif (Papan Magnet Bercerita Boneka Botol Yakult) Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Di Kelompok B RA AR Rafif”. Tidak lupa sholawat serta salam tidak pernah terlupa peneliti haturkan untuk baginda Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat yang telah membawa kita semua dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang seperti saat ini, semoga kita semua mendapat syafaat di yaumul akhir nanti. Aamiin yaa robbal ,alamin.

Skripsi ini guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti tentu menemui berbagai rintangan dan tantangan yang mana semua itu dapat peneliti hadapi dengan kerja keras dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phill. Al-Makin, MA., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta selaku pemberi kebijakan.
2. Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengeluarkan izin penelitian.
3. Bapak Dr. Sigit Purnama, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga dan Dosen Ahli Media yang telah

memberikan masukan untuk perbaikan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

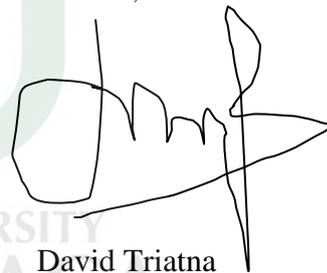
4. Bapak Hafidh 'Aziz, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Ibu Siti Zubaedah, S.Ag., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan guna menyusun tugas akhir ini.
6. Bapak Eko Suhendro, M.Pd., selaku Dosen Ahli Materi yang telah memberikan masukan untuk perbaikan media pembelajaran yang telah dikembangkan.
7. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
8. Ibu Retno Kurniawati, S.Pd.I., selaku Kepala Sekolah kelompok B RA AR Rafif Sleman.
9. Ibu Ika Ayu Sinta R.R. selaku guru kelas B di RA AR Rafif Sleman, seluruh guru di RA AR Rafif Sleman serta anak-anak kelompok B RA AR Rafif Sleman.
10. Teruntuk kedua orang tua, bapak Suratna dan Ibu Suwarti yang tidak pernah lelah memberikan doa, motivasi, semangat, serta dukungan baik yang berupa materi maupun non materi.
11. Teruntuk kedua kakakku, Diana Ratnawati, S.Pt., dan Delia Ratnawati, S.M., yang telah memotivasi agar segera menyelesaikan pendidikan agar segera memperoleh gelar sarjana.

12. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (AMERTA PIAUD 18) yang telah memberikan pengetahuan dan pengalaman berharga.
13. Serta seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu per satu.
14. Terakhir, terimakasih untuk penulis sendiri yang mampu bertahan berjuang sendirian menjadi mahasiswa piaud satu-satunya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk diri penulis sendiri dan ranah pendidikan.

Yogyakarta, 24 Juli 2022

Penulis,



David Triatna

NIM.18104030012

## DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN SURAT PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
F. Pentingnya Penelitian Pengembangan dan Manfaatnya .....	10
G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan.....	11
H. Definisi Istilah .....	12

BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	14
A. Kajian Penelitian Relevan .....	14
B. Kajian Teori .....	17
1. Pengembangan Alat Permainan Edukatif .....	17
2. Boneka dari barang Bekas .....	25
3. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini .....	30
4. Metode Bercerita .....	34
5. APE Papan Magnet Bercerita Boneka Botol Yakult .....	37
C. Kerangka Berfikir .....	40
D. Hipotesis .....	41
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....	42
A. Jenis Penelitian .....	42
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	44
C. Uji Coba Produk .....	46
D. Teknik Pengumpulan Data .....	48
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	50
F. Teknik Analisis Data .....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....	57
A. Penyajian Data .....	57
a. Hasil Validasi Ahli Media .....	67
b. Hasil Validasi Ahli Materi .....	69
c. Hasil Validasi Penilaian Kepala Sekolah dan Guru .....	70

B. Analisis Data.....	76
C. Revisi Produk .....	80
D. Kajian Produk Akhir .....	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	82
A. Kesimpulan.....	82
B. Keterbatasan Penelitian .....	84
C. Saran .....	85
DAFTAR PUSTAKA .....	87
LAMPIRAN.....	91

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Penilaian Lembar Validasi .....	53
Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Lembar Validasi .....	54
Tabel 3.3 Skor Penilaian Lembar Kepraktisan .....	54
Tabel 3.4 Kriteria Kepraktisan .....	55
Tabel 3.5 Skala Tingkat Perkembangan Anak .....	55
Tabel 3.6 Kriteria Uji Coba Produk .....	56
Tabel 4.1 Hasil Observasi .....	58
Tabel 4.2 Alat dan Bahan Pembuatan Produk .....	60
Tabel 4.3 Langkah-langkah Pembuatan Produk .....	61
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validator Ahli Media .....	67
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Validator Ahli Materi .....	68
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Dari Kepala Sekolah dan Guru .....	70
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Pemakaian Produk .....	72
Tabel 4.8 Masukan Ahli Media .....	74
Tabel 4.9 Masukan Ahli Materi .....	74
Tabel 4.10 Masukan Kepala Sekolah .....	74
Tabel 4.11 Masukan Guru Kelas B .....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir R&D.....	40
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir R&D.....	44
Gambar 4.1 Cerita Siapakah Aku.....	65
Gambar 4.2 Cerita Siapakah Aku.....	66



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Surat Penunjukkan Pembimbing Skripsi.....	91
Lampiran II : Bukti Seminar Proposal (Berita Acara) .....	92
Lampiran III : Surat Permohonan Izin Penelitian .....	94
Lampiran IV : Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian.....	95
Lampiran V : Kartu Bimbingan Skripsi .....	96
Lampiran VI : Surat Permohonan Ahli Media.....	98
Lampiran VII : Surat Permohonan Ahli Materi .....	99
Lampiran VIII : Angket Penilaian Ahli Media .....	100
Lampiran IX : Data Hasil Penilaian Ahli Media.....	102
Lampiran X : Angket Penilaian Ahli Materi.....	113
Lampiran XI : Data Hasil Penilaian Ahli Materi .....	115
Lampiran XII : Angket Penilaian Kepala Sekolah.....	128
Lampiran XIII : Data Hasil Penilaian Kepala Sekolah .....	130
Lampiran XIV : Angket Penilaian Guru Kelompok B .....	132
Lampiran XV : Data Hasil Penilaian Guru Kelompok B.....	134
Lampiran XVI : Angket Respon Peserta Didik Kelompok B.....	136
Lampiran XVII : Data Observasi Perkembangan Bahasa Anak Sebelumnya ...	138
Lampiran XVIII : Sertifikat PBAK.....	140
Lampiran XIX : Sertifikat SOSPEM .....	144
Lampiran XX : Sertifikat PLP-KKN.....	142
Lampiran XXI : Sertifikat TOEFL.....	143
Lampiran XXII : Sertifikat TOAFL.....	144

Lampiran XXIII : ICT .....	145
Lampiran XXIV : PKTQ.....	146
Lampiran XXV : Sertifikat Training Laboratorium Multimedia .....	147
Lampiran XXVI : User Education .....	148
Lampiran XXVII : Dokumentasi .....	149
Lampiran XXVIII : Pedoman Wawancara.....	151
Lampiran XXIX : Data Hasil Wawancara .....	155
Lampiran XXX : Daftar Peserta Didik .....	159
Lampiran XXXI : Produk Papan Magnet Bercerita Boneka Botol Yakult.....	160
Lampiran XXXII : Daftar Riwayat Hidup .....	161



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Setiap rangsangan atau stimulasi yang diterima anak akan melahirkan sambungan baru atau memperkuat sambungan yang ada. Hal ini berguna bagi perkembangan sensori anak, kompleksitasan kuatnya jaringan sel otak anak secara otomatis akan memacu aspek-aspek perkembangan seperti kognitif, sosial-emosional, kreativitas, bahasa, dan lain sebagainya.<sup>2</sup>

Dari sekian banyak aspek perkembangan anak usia dini tersebut, salah satu yang sebenarnya harus untuk dikembangkan adalah aspek perkembangan bahasa pada anak yaitu mengenai kemampuan bicara anak karena dengan perkembangan bahasa, anak dapat berkomunikasi dengan orang-orang disekitarnya serta dapat mengekspresikan pikiran atau pendapatnya kepada orang lain sehingga orang lain tersebut dapat menangkap apa yang dipikirkan oleh anak. Perkembangan bahasa ini meliputi berbagai aspek seperti menyimak, mendengar, berbicara, menulis dan membaca. Dengan berbicara anak juga akan mendapatkan kosakata yang lebih banyak. Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas baik secara fisik, psikis, sosial, moral, spiritual maupun emosionalnya.<sup>3</sup>

Dalam pembelajaran anak TK, penting untuk menerapkan media pembelajaran yang dapat menarik minat anak-anak untuk berpartisipasi dalam proses kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dikelas. Seorang pendidik

---

<sup>2</sup> Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 6.

<sup>3</sup> Hamid Patilima, *Risiliensi Anak Usia Dini* (Bandung: Alfabeta, 2015), 32.

harus memiliki pilihan untuk memberikan media pembelajaran yang bervariasi dan unik yang menarik minat anak-anak sehingga dapat menyebabkan anak-anak memiliki energi yang tinggi dan ingin belajar. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, salah satu penyebab hasil pendidikan dan pengalaman pendidikan adalah pemanfaatan media atau perantara dalam pembelajaran, karena kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting dalam proses pembelajaran.<sup>4</sup>

Pengembangan media bagi anak merupakan salah satu penentu kemajuan pembelajaran, melalui media pengalaman kegiatan pembelajaran dapat menjadi sangat menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*) dengan memanfaatkan media kemajuan yang disesuaikan dengan kebutuhan anak dan pendidik, diharapkan dapat memaksimalkan efektivitas pembelajaran yang berujung pada meningkatnya hasil belajar anak.<sup>5</sup>

Alat permainan edukatif suatu sarana permainan yang sengaja dikembangkan untuk kepentingan pendidikan. Menurut Zaman Badru menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.<sup>6</sup> Alat permainan merupakan sumber belajar yang dirancang secara khusus dalam pembelajaran anak. Prinsip pembelajaran anak adalah bermain. Dengan demikian, bermainnya anak merupakan kegiatan belajar. Agar kegiatan bermain ini memberikan rasa

---

<sup>4</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 136.

<sup>5</sup> Nunuk Surhayani, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 8.

<sup>6</sup> Zaman Badru, *Media dan Sumber Belajar TK* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2013), 63.

senang dan kegembiraan bagi anak maka harus dilengkapi dan difasilitasi dengan tersedianya beragam jenis alat permainan, yang dirancang dalam rangka mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Alat permainan edukatif dapat dirancang dengan menggunakan barang bekas untuk mengembangkan bahasa anak sebagai alat peraga.

Barang bekas adalah bahan/barang bekas yang bukan baru yang masih bisa dimanfaatkan kembali, seperti kertas bekas (majalah, koran, karton bekas), kardus, bahan/kain, plastik, kaleng, dan lain-lain.<sup>7</sup>

Penggunaan media pembelajaran secara benar dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif pada anak. Untuk itu, pengadaan dan pemanfaatan media dari bahan bekas atau daur ulang perlu dilakukan agar proses belajar anak dapat terjadi secara optimal. Barang bekas yang sering kita abaikan bila dijadikan barang baru dan dimanfaatkan dengan baik bisa menjadi sumber belajar bagi anak. Sumber belajar sebagai komponen atau unsur pembelajaran anak TK memegang peran penting dalam terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak. Sumber belajar tersebut menjadi penting karena tersedianya beragam sumber belajar yang memungkinkan ditumbuhkannya budaya belajar anak secara mandiri sebagai dasar untuk pembiasaan dalam kehidupan dikemudian hari, serta menciptakan komunikasi.<sup>8</sup>

Anak TK masih berada pada tahap operasi kongkret maka dari itu dibutuhkan adanya sumber belajar yang kongkret yang disesuaikan dengan tahap

---

<sup>7</sup> Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 35.

<sup>8</sup> Badru, *Media dan Sumber Belajar TK*, 26.

perkembangan berfikir anak. Oleh karena itu penyajian sumber belajar yang nyata dan akan sangat membantu pengembangan kemampuan berfikir anak. Dengan demikian anak diberi kesempatan belajar sesuai dengan taraf kemampuannya.

Kemampuan anak dapat optimal bila guru mampu menyediakan sarana alat permainan yang mampu menstimulus seluruh perkembangan anak. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yaitu aspek perkembangan bahasa. Dalam perkembangan bahasa mencakup kemampuan membaca, menulis, menyimak, mendengar, berbicara dan berkomunikasi. Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena di samping berfungsi sebagai alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain, sekaligus berfungsi sebagai alat untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain.<sup>9</sup>

Perkembangan kemampuan berbahasa anak usia dini dipengaruhi oleh seberapa sering anak latihan untuk mencoba segala sesuatu dan juga adanya rangsangan untuk perkembangan anak. Jika sel syaraf anak tidak dirangsang maka potensi-potensi yang ada lambat laun fungsinya akan berkurang dan mati. Perkembangan kecerdasan verbal linguistik anak ditandai dengan adanya kemampuan, yaitu anak mampu menjawab pertanyaan dari guru, anak mampu menceritakan kejadian di sekitarnya secara sederhana, anak mampu menjawab pertanyaan dari sebuah cerita yang sudah diceritakan guru, anak mampu menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan guru. Menurut Hidayat,

---

<sup>9</sup> Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), 10.

tujuan pembelajaran dengan bercerita dalam program kegiatan TK adalah untuk mengembangkan kemampuan dasar dan mengembangkan daya cipta dalam pengertian membuat anak kreatif yaitu lancar, fleksibel, dan orisinal saat bercakap-cakap, juga pengembangan anak agar mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan sekitarnya.<sup>10</sup> Metode bercerita memakai alat peraga merupakan salah satu strategi agar dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak usia dini untuk menyampaikan pendapatnya dengan berbicara.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti menemukan beberapa anak dikelompok B RA AR Rafif ternyata masih rendah kemampuan berbahasanya. Permasalahan yang dihadapi oleh anak didik di RA AR Rafif yaitu masih rendah kemampuan berbahasa, di karenakan pembelajaran bahasa yang diberikan guru cenderung monoton dan membuat anak bosan saat proses pembelajaran. Jadi keadaan anak berbeda-beda, ada yang sudah memahami dengan baik, ada yang faham, ada yang tertinggal dari teman-temannya. Semua itu berdasarkan pada faktor didikan orang tua, rangsangan yang didapatkan dari orang tua terhadap anak ketika dirumah itu sangat penting untuk perkembangan bahasa, contoh rangsangannya seperti diajak berbicara ketika aktivitas saat disekolahnya, dan masih banyak lagi.<sup>11</sup>Peneliti menemukan adanya penggunaan metode bercerita dalam proses pembelajaran dikelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Namun, pemberian metode bercerita tidak maksimal cenderung membosankan bagi anak. Guru kurang menarik perhatian anak agar anak bisa tenang dalam

---

<sup>10</sup> Bachri Bachtiar, *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Departement Pendidikan Nasional, 2005), 11.

<sup>11</sup> Hasil Wawancara dengan Ika Ayu Sinta Guru kelompok B RA AR Rafif

mendengarkan cerita yang disajikan. Anak-anak tidak tertarik juga cepat merasa bosan dengan cerita yang disampaikan guru. Terlebih lagi anak mempunyai kemampuan akan daya konsentrasi dan kemampuan berbicara yang berbeda-beda sehingga anak usia dini sangat membutuhkan metode pembelajaran yang menarik minatnya sehingga aspek berbahasanya berkembang.

Rasa bosan dan kurang tertariknya anak terhadap pembelajaran melalui bercerita dapat disiasati dengan menggunakan alat atau media pembelajaran yang mampu menarik perhatian anak. Menurut Dhieni, peranan alat atau media dalam bercerita dengan alat peraga dapat membantu mengembangkan imajinasi anak terhadap isi cerita/objek dalam sebuah cerita yang didalamnya terdapat hubungan sebab-akibat suatu proses yang terjadi pada lingkungan sekitar anak, sehingga anak dapat menyimpulkan isi cerita tersebut berdasarkan kemampuan daya nalar ataupun daya pikir anak.<sup>12</sup>

Banyak media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak, salah satunya adalah boneka dari barang bekas. Dengan menggunakan alat bantu boneka dari barang bekas dalam metode bercerita, peneliti meyakini bahwa anak akan tertarik dengan cerita yang disajikan, mendengarkan cerita dan dapat menimbulkan dampak positif pada perkembangan bahasa anak terutama pada kemampuan berbicara anak. Dengan bercerita melalui boneka dari barang bekas, pendengaran anak dapat difungsikan dengan baik untuk membantu kemampuan berbicara, dengan menambah perbendaharaan kosa

---

<sup>12</sup> Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa*, 22.

kata, kemampuan mengucap kata-kata, melatih merangkai kalimat sesuai dengan tahap perkembangannya.<sup>13</sup> Boneka sebagai alat bantu cerita yang memiliki banyak kelebihan dan keuntungan. Anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga cerita yang dituturkan lewat karakter boneka jelas akan mengundang minat dan perhatiannya. Anak-anak juga bisa terlibat dalam permainan boneka dengan ikut memainkan boneka. Hal ini berarti, boneka bisa menjadi pengalih perhatian anak sekaligus media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya. Bahkan boneka bisa mendorong tumbuhnya fantasi atau imajinasi anak. Pada kenyataannya pemanfaatan boneka dari barang bekas sebagai media untuk mengembangkan bahasa anak belum dilakukan dengan maksimal di RA AR Rafif sehingga kemampuan berbahasa anak masih rendah. Dalam pembuatan alat permainan edukatif (APE) boneka para guru dapat membuat dari barang-barang bekas yang ada di sekitar lingkungan seperti botol yakult. Dengan menggunakan barang bekas maka guru dapat menekan pengeluaran untuk menyediakan alat permainan edukatif (APE) sehingga dengan demikian anak dapat memperoleh pengetahuan meskipun berasal dari bahan yang sederhana.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan alat permainan edukatif sebagai alat peraga bercerita menggunakan barang bekas dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Menggunakan Barang Bekas (Papan Magnet Bercerita Boneka Botol

---

<sup>13</sup> Dhieni, 24.

Yakult) Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Di Kelas B RA AR Rafif?.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, maka diuraikan permasalahan berikut:

1. Bagaimana pengembangan alat permainan edukatif menggunakan barang bekas untuk mengembangkan bahasa anak usia dini dikelompok B RA AR Rafif?
2. Bagaimana kelayakan alat permainan edukatif menggunakan barang bekas untuk mengembangkan bahasa anak usia dini dikelompok B RA AR Rafif?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, maka terdapat tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengembangkan alat permainan edukatif melalui barang bekas untuk proses pembelajaran anak usia dini juga membuat APE yang lebih bervariasi dalam mengembangkan bahasa anak melalui metode bercerita.
2. Untuk mengetahui kelayakan alat permainan edukatif dari barang bekas untuk anak usia dini berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, kepala sekolah, guru dan respon anak.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Setelah adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan ilmu dan pengetahuan bagi pembaca mengenai alat permainan edukatif yang berasal dari barang bekas untuk perkembangan aspek bahasa dan sebagai acuan pengembangan penulis berikutnya.

##### 2. Manfaat Layak

Manfaat layak dalam penelitian ini yaitu berkontribusi bagi anak, guru, sekolah, dan penelitian lain.

#### **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Barang bekas yang digunakan adalah botol yakult dan kayu bekas.
2. Cerita didesain dengan aplikasi android bernama Canva.
3. Boneka dibuat dengan berbagai macam karakter dan warna yang menarik minat anak mendengarkan cerita.
4. Magnet digunakan untuk menggerakkan boneka dari belakang sehingga tidak terlihat ada yang menggerakkan.
5. Ukuran APE disesuaikan untuk ukuran anak usia dini.
6. APE papan magnet bercerita boneka botol yakult dapat digunakan secara individu maupun berkelompok.

## **F. Pentingnya Penelitian Pengembangan dan Manfaatnya**

### 1. Bagi anak

- a. Dapat meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak usia dini melalui cerita yang disampaikan dengan menggunakan APE dari barang bekas.
- b. Diharapkan anak mendapat kesenangan dalam mendengarkan pembelajaran bercerita yang disampaikan guru melalui APE dari barang bekas.

### 2. Bagi guru

Memberikan ide alternatif APE yang baru untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan mempermudah guru dalam menggunakan metode bercerita sehingga dapat mengembangkan bahasa anak secara optimal.

### 3. Bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan masukan juga evaluasi dalam bervariasi APE di RA AR Rafif dan memberikan sumbangan alat permainan edukatif dari barang bekas yang dapat dipakai ketika proses kegiatan belajar mengajar sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

### 4. Bagi Penelitian

Dapat memberikan pengalaman baru mengembangkan alat permainan edukatif dari barang bekas untuk meningkatkan aspek bahasa anak usia dini.

## **G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan**

Asumsi dan batasan penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Asumsi penelitian pengembangan ini:
  - a. Pembelajaran anak dapat lebih menarik apabila menggunakan alat permainan edukatif dari barang bekas.
  - b. APE dari barang bekas ini dapat mendorong dan menarik minat anak dalam kegiatan bercerita sehingga dapat meningkatkan aspek bahasa.
  - c. Pengujian hasil pembuatan APE ini hanya sebatas pengujian kualitas validitas dari ahli materi, ahli media, kepala sekolah, guru kelas, dan beberapa respon peserta didik.
2. Keterbatasan penelitian pengembangan:
  - a. Pengembangan yang dihasilkan berupa alat permainan edukatif dari barang bekas.
  - b. Alat permainan edukatif berupa boneka dari barang bekas ini untuk meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak usia dini.
  - c. Penelitian ini dilakukan di RA AR Rafif Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman.
  - d. Penelitian dan pengembangan ini hanya sebatas untuk menguji kelayakan APE papan magnet bercerita boneka botol yakult yang dikembangkan oleh peneliti.

## H. Definisi Istilah

Guna menghindari kesalahan penafsiran, maka diberikan beberapa definisi beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

### 1. Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut.<sup>14</sup>

### 2. Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktivitas bermain.<sup>15</sup>

### 3. Boneka

Boneka adalah tiruan bentuk manusia dan bentuk binatang. Jadi sebenarnya boneka merupakan salah satu model perbandingan.<sup>16</sup>

### 4. Barang Bekas

Barang bekas adalah barang yang sudah tidak terpakai atau tidak dibutuhkan lagi oleh pemiliknya namun belum tentu barang itu tidak bisa digunakan lagi.<sup>17</sup>

### 5. Bahasa

---

<sup>14</sup> Haidir Salim, *Penelitian Pendidikan (Metode, Pendekatan dan Jenis)* (Jakarta: Kencana, 2019), 58.

<sup>15</sup> Muhammad Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan* (Jakarta: Kencana, 2017), 56.

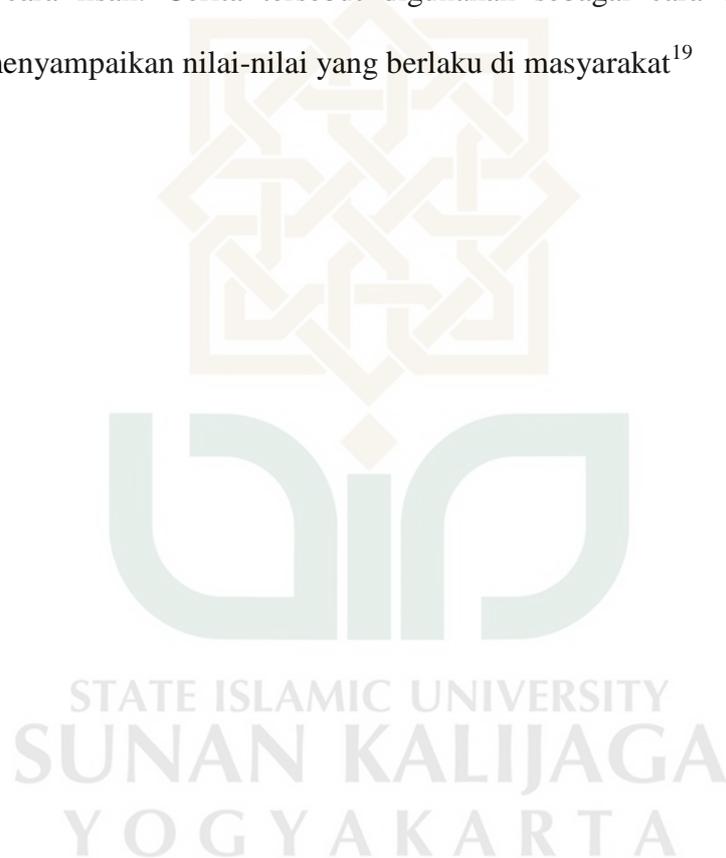
<sup>16</sup> Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2007), 5.

<sup>17</sup> Siarni Siarni, Marungkil Pasaribu, dan Amran Rede, "Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara," *Jurnal Kreatif Online* 3, no. 2 (27 Agustus 2014): 96, <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2871>.

Bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari pikiran, perasaan dan keinginannya.<sup>18</sup>

#### 6. Metode bercerita

Metode bercerita adalah cara yang dilakukan seseorang dengan bertutur kata untuk menyampaikan cerita atau memberikan penjelasan secara lisan. Cerita tersebut digunakan sebagai cara untuk seseorang menyampaikan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat<sup>19</sup>



---

<sup>18</sup> Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), 7.

<sup>19</sup> Latif Mukhtar, *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2013), 111.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang terkait dengan APE yang telah dikembangkan dalam penelitian ini, maka ada beberapa hal yang dapat disimpulkan, yaitu :

1. Pengembangan APE papan magnet bercerita boneka botol yakult

Alat permainan edukatif dibuat dengan bahan dasar barang bekas berupa botol yakult dan kayu bekas. Prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti yaitu: 1) *Analysis*: analisis kebutuhan pengembangan produk dari barang bekas untuk mengurangi rasa bosan anak saat metode bercerita dan mengembangkan kemampuan berbicara anak. 2) *Design*: boneka dibuat lengkap dari mata, telinga, tangan, kaki sehingga lebih menarik untuk dilihat. Sedangkan papannya dibuat menggunakan kain kassa putih juga kayu bekas yang dibentuk seperti papan tulis. Magnet digunakan untuk menggerakkan boneka dari belakang agar tidak terlihat bergerak sehingga anak akan tertarik akan keajaiban ini. 3) *Development*: Bentuk kayu menjadi papan. Gulung benang woll ke botol yakult sampai semua bagian botol yakult tertutup lalu hiaslah boneka. Terakhir tempelkan magnet dibelakang boneka. Setelah pengembangan produk selesai dilakukan, langkah selanjutnya validasi produk oleh ahli materi dan ahli media. 4) *Implementation*: Selanjutnya peneliti melakukan uji coba. Peneliti memberi tugas kepada anak agar mencoba bercerita satu-persatu.

Cerita yang disampaikan anak boleh bebas seperti keadaan disekitarnya, pengalamannya, maupun cerita dongeng yang pernah didengar. Kemudian akan terlihat siapa anak yang berani, percaya diri dan mampu berekspresi ketika menceritakan cerita yang dia sampaikan. 5) *Evaluation*: peneliti melakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil pengamatan selama di implementasikan APE papan magnet boneka botol yakult di RA AR Rafif. Masukan serta saran-saran dari dosen validasi yang bertujuan untuk mendapatkan produk akhir yang dikembangkan menjadi lebih layak.

## 2. Kelayakan APE papan magnet bercerita boneka botol yakult

Kelayakan APE papan magnet bercerita boneka botol yakult untuk mengembangkan bahasa anak usia 5-6 tahun berdasarkan penilaian dari ahli media dengan skor 97% dengan kategori sangat valid, hasil dari ahli materi dengan skor 92% dengan kategori sangat valid, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang berupa papan magnet bercerita boneka botol yakult ini layak untuk dilakukan uji coba. Respon kelayakan dari kepala sekolah dan guru kelompok B RA AR Rafif menghasilkan 99% yang dikategorikan sangat praktis. Peneliti melakukan uji coba pemakaian produk kepada siswa kelas B RA AR Rafif dengan hasil 93,08% yang dikategorikan sebagai sangat baik dan media ini dapat mengembangkan bahasa pada anak usia 5-6 tahun dibuktikan dengan sebelum menggunakan APE didapat hasil persentase perkembangan bahasa anak adalah 67,5% dan setelah menggunakan APE didapat presentase sebesar 93,08%. Manfaat penggunaan APE papan magnet

bercerita boneka botol yakult dalam proses pembelajaran bahasa anak usia dini yaitu untuk dapat meningkatkan kemampuan intelektual anak dalam hal berbicara terutama berbicara secara lisan, karena dengan menggunakan APE papan magnet bercerita boneka botol yakult ini akan menjadikan anak lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran bercerita dikelas, sehingga perkembangan anak akan meningkat dengan baik dan media ini juga dapat membuat anak lebih memiliki perbendaharaan kosakata yang bertambah banyak, sehingga dalam menyampaikan sesuatu anak tidak mengalami kesulitan.

## **B. Keterbatasan Penelitian**

Terdapat beberapa keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan ini, antara lain sebagai berikut:

### **1. Keterbatasan Waktu**

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan mulai dari perancangan hingga evaluasi produk. APE papan magnet bercerita boneka botol yakult membutuhkan waktu yang relatif lama. Hal ini tentu saja berkaitan dengan perancangan dan pengembangan produk yang membutuhkan ide kreatifitas serta kecermatan yang tinggi dalam mengubah barang bekas botol yakult menjadi APE papan magnet bercerita boneka botol yakult yang layak untuk dijadikan media pembelajaran anak usia dini.

### **2. Biaya**

Penelitian pengembangan ini membutuhkan biaya produksi yang lumayan meskipun terbuat dari barang bekas tetap membutuhkan biaya

untuk mengubahnya menjadi barang baru sehingga peneliti memiliki kendala dalam biaya untuk penggandaan produk guna penyebaran disekolah lain. Hal ini juga dikarenakan APE papan magnet bercerita boneka botol yakult belum diperjual belikan secara komersial.

### **C. Saran**

#### **1. Saran pemanfaatan produk**

- a. Bagi guru, APE papan magnet bercerita boneka botol yakult ini dapat memudahkan guru untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan bahasa untuk digunakan saat mengajar.
- b. Bagi peserta didik, APE papan magnet bercerita boneka botol yakult ini dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran dan untuk mengembangkan kemampuan bicaranya.
- c. Bagi peneliti, APE papan magnet bercerita boneka botol yakult ini bisa dimjadi salah satu referensi media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak usia 5-6 tahun.

#### **2. Saran diseminasi produk**

Media pembelajaran yang berupa APE papan magnet bercerita boneka botol yakult ini diharapkan dapat digunakan oleh seluruh peserta didik yang ada di RA AR Rafif dan juga di sekolah lain.

#### **3. Saran pengembangan lanjutan produk**

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah APE papan magnet bercerita boneka botol yakult, peneliti

menyadari bahwa dalam pengembangan APE papan magnet boneka botol yakult ini masih banyak kekurangan. Sehingga saran untuk pengembangan APE papan magnet bercerita boneka botol yakult ini bisa dikembangkan dengan tema lainnya seperti APE papan magnet bercerita boneka botol yakult bertema profesi seperti polisi, tni, dokter, pemadam kebakaran, nelayan, pilot dan pedagang. Maka dengan mengembangkan dengan tema lainnya dapat menjadi sebuah penelitian pengembangan yang baru.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali Press.
- Asmawati, L. (2014). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2014 Tentang *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*. Jakarta: Kemendikbud
- Bachtiar, B. (2005). *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departement Pendidikan Nasional.
- Badru, Z. (2013). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dhieni, N. (2013). *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Djamarah, Syaiful B, dan Azwan Z. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadlillah, M. (2012). *Buku Ajar Bermain & Permainan*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Majid, A. (2005). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Montolalu. (2012). *Bermain dan Permainan Anak*. Banten: Universitas Terbuka.
- Mudlofir, A. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT Rajawali Press.

- Mukhtar, L. (2013). *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Mulyani, N. (2016). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana N, Rivai A. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nielsen, K E. (2009). *Beyond The Miracle Worker*. Boston: Beacon Press Books.
- Patilima, H. (2015). *Risiliensi Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Putri, R. H. M, Febrieanitha Y. (2022). “Pengembangan Media Boneka Jerami Dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Bahasa Anak Di Paud Tunas Bangsa Desa Karang Jaya Prabumulih.” *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 3 (8 Februari 2022): 489–98.
- Rafli, Z. (2016). *Teori Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Ridwan, S. (2014). *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabet.
- Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan (Metode, Pendekatan dan Jenis)*. Jakarta: Kencana.
- Setyawan, F H. (2016). “Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android.” *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 3, no. 2 (19 Oktober 2016): 92–98.  
<https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v3i2.3490>.

- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siarni, S, Pasaribu M, dan Rede A. (2014). “Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara.” *Jurnal Kreatif Online* 3, no. 2 (27 Agustus 2014).  
<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2871>.
- Sukmadinata, dan Sayodih, N. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Surhayani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiyani, N. A. (2016). *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yulianti, D. (2015). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks.
- Dewi, T. K. (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Bowling Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain TK Negeri Pertiwi Kecamatan Kepenuhan Hulu Kabupaten Rokan Hulu”, *Skripsi*, Riau: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sultan Syarif Kasim.
- Rauza, A. (2020). “Pengembangan Media Hand Puppet Untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Awal Anak Usia Dini”, *Skripsi*, Aceh: Program Studi

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,  
UIN AR-Raniry Darussalam.

Pane, D. L. (2020). “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Bahan Bekas Untuk Mengembangkan Konsep Bilangan Cacah Anak Usia 5 – 6 Tahun TK Amanah Jalan Pimpong No. 23 Tahun Ajaran 2019/2020”, *Skripsi*, Medan: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

