

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA JARI  
BERBASIS KARTU KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA DINI  
DI TK NEGERI PEMBINA LAROMPONG**

*Skripsi*

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**IAIN PALOPO**

**Diajukan Oleh**

**WIRDA SAPUTRI UMAR**

20 0207 0001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA JARI  
BERBASIS KARTU KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA DINI  
DI TK NEGERI PEMBINA LAROMPONG**

*Skripsi*

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**IAIN PALOPO**

**Diajukan Oleh**

**WIRDA SAPUTRI UMAR**

20 0207 0001

**Pembimbing:**

- 1. Rosdiana, S.T., M.Kom**
- 2. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2025**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wirda Saputri Umar  
NIM : 2002070001  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Palopo, 20 Januari 2025

Yang membuat pernyataan



Wirda Saputri Umar  
2002070001

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Berbasis Kartu Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Larompong* yang ditulis oleh Wirda Saputri Umar Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002070001, mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa tanggal 4 Februari 2025 bertepatan dengan 5 Sya'ban 1446 H, telah diperbaiki sesuai cacatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar *S.Pd.*

Palopo, 11 Februari 2025

### TIM PENGUJI

- |  |               |         |
|--|---------------|---------|
| 1. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd | Ketua Sidang  | (.....) |
| 2. Rifaah Mahmudah Bulu', S.Kg., M.Kes | Penguji I     | (.....) |
| 3. Subhan, S.Pd.I.,M.Pd                | Penguji II    | (.....) |
| 4. Rosdiana, S.T.,M.Kom                | Pembimbing I  | (.....) |
| 5. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd | Pembimbing II | (.....) |

### Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.,  
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Pogram Studi  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Pertiwi Kamariah Hasis S.Pd., M.Pd.  
NIP 19910519 201903 2 015

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ  
وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah Swt., yang telah memberikan kesehatan, perlindungan, kesempatan, semangat, dan pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Berbasis Kartu Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Larompong” setelah melalui proses yang panjang.

Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Manusia sebagai makhluk sosial senantiasa memerlukan bantuan orang lain untuk menjalani hidup dan kehidupannya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan mampu terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan yang baik ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd., Selaku Wakil rektor I, Dr. Masruddin, S.S., M. Hum., selaku Wakil

Rektor II dan Dr. Mustaming, S.Ag., M.H.I., selaku Wakil Rektor III IAIN Palopo.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd., selaku Wakil Dekan I, Alia Lestari, S.Si., M.Si., selaku Wakil Dekan II dan Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I., selaku Wakil Dekan III Fakultas Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo.
3. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini sekaligus Pembimbing II, Rifaah Mahmudah Bulu, S.Kg., M.Kes. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam sekaligus Penguji I, dan Subhan S.Pd. I., M.Pd selaku penguji II, serta staf Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Andi YuniItami Idrus, S.Pd., M.Pd. yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Munir Yusuf S.Ag., M.Pd selaku Dosen Penasehat Akademik.
5. Rosdiana S.T.,M.Kom, selaku pembimbing I dan Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan skripsi.
6. Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd. dan Eka Poppy Hutami S.Pd.I., M.Pd yang telah bersedia menjadi validator untuk produk peneliti serta memberikan saran dan masukan pada penelitian skripsi ini.
7. Seluruh dosen beserta staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan

skripsi.

8. Abu Bakar, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta staf dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan penyelesaian skripsi ini.
9. Andi Arhami S.Pd. selaku kepala sekolah TK Negeri Pembina Larompong, beserta guru-guru dan staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian, serta seluruh peserta didik kelas B TK Negeri Pembina Larompong yang telah ikut berpartisipasi selama penelitian berlangsung.
10. Kepada yang tercinta orangtua peneliti, Bapak Umar H dan Ibu Hasnih yang selalu menjadi pendukung dan alasan nomor satu peneliti dalam melewati segala aspek kehidupan, diucapkan terima kasih sebesar-besarnya untuk segala pengorbanan yang telah dilakukan. Berkat doa dan dukungannya peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
11. Kepada yang tersayang, saudara peneliti, Ade Pratiwi Umar dan Wirgi Saputra yang selalu kebersamai peneliti dari kecil, terimakasih yang sebesar-besarnya untuk dukungan dan semangat yang selalu diberikan.
12. Kepada seluruh keluarga besar peneliti, baik dari pihak Bapak ataupun Ibu, terima kasih banyak atas semua semangat yang sudah diberikan, serta dukungan secara mental yang akan selalu peneliti ingat.
13. Kepada yang terkasih, sahabat-sahabat peneliti (Humaira, Nurul Afia Hasir, Annisa Sania, Andi Annisa Afdal, Lailatul Mardiyah, Debi Melani, Muspidah Hafshah, Sulpiani) yang selalu kebersamai, selalu menjadi tempat bercerita, dan selalu bangga terhadap apa yang peneliti lakukan, terima kasih banyak.

14. Kepada semua teman-teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Palopo angkatan 2020, khususnya kelas PIAUD A, teman-teman PLP II, serta teman-teman KKN yang telah menemani langkah perjuangan selama di IAIN Palopo, memberikan saran, dukungan, serta memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi, diucapkan terima kasih banyak
15. Terakhir, Peneliti sangat ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada diri sendiri, Wirda Saputri Umar. Terima Kasih sudah bertahan sejauh ini, terima kasih sudah selalu mengusahakan yang terbaik, terima kasih untuk selalu kuat untuk semua hal yang sulit. Kedepannya mari berusaha lebih keras lagi, tumbuh dengan indah dan selalu menjadi baik.

Semoga Allah Swt. membalas segala jasa kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian studi dan penyelesaian skripsi peneliti dengan pahala yang berlipat ganda. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dalam rangka kemajuan pendidikan khususnya Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dan semoga usaha peneliti bernilai ibadah di sisi Allah Swt.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kekeliruan serta jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun selalu peneliti terima dengan hati yang ikhlas.

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi Arab – Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Śa	ś	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Żal	ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Şad	ş	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)

ظ	Za	z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ها	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

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

## 2. Vocal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut.

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
آ	<i>Fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
أ	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
آِ	<i>Fathah dan yā'</i>	Ai	a dan i
وَ	<i>Fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaiifa* bukan *kayfa*

حَوْلَ : *hauila* bukan *hawla*

### 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu.

Harakat dan huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
آِ...   آَ...   آِ...	<i>Fathah dan alif atau yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
يِ	<i>Kasrah dan yā'</i>	Ī	i dan garis di atas
وُ	<i>Ḍammah dan wau</i>	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *rama*

يَمُوتُ : *yamūtu*

#### 4. Tā marbūtah

Transliterasi untuk tā marbūtah ada dua yaitu tā marbūtah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan tā marbūtah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h]. Kalau pada kata yang berakhir dengan tā marbūtah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka tā marbūtah itu ditransliterasikan dengan ha [h].

روضة الاطفال : rauḍah al- aṭfāl

المدينة الفاضلة : al- madīnah al- fāḍilah

الحكمة : al- hikmah

#### 5. Syaddah (Tasydīd)

*Syaddah* atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilabambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : rabbanā

نَجَّيْنَا : najjainā

الْحَقَّ : al- ḥaqq

نُعِمَّ : nu'ima

عَدُوُّ : 'aduwwun

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يِ), maka ia ditransliterasikan seperti huruf maddah menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٍّ : ‘ali (bukan ‘aliyy atau ‘aly)  
عَرَبِيٍّ : ‘arabī (bukan a’rabiyy atau ‘araby)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma’rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*, kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشمس : *al- syamsu* (bukan *asy-syamsu*)  
الزَّلْزَلَةُ : *al- zalzalah* (bukan *az- zalzalah*)  
الفلسفة : *al-falsafah*  
البلاد : *al- bilādu*

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh :

تَأْمُرُونَ : *ta’murūna*  
النَّوْعُ : *al- nau’*  
شَيْءٌ : *syai’un*  
أَمْرٌ : *umirtu*

## 8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan Dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah, atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah, atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah, atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata Al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

*Fi al-Qur'an al-Karīm*

*Al-Sunnah qabl at-tadwīn*

## 9. Lafaz Aljalālah

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dīnillah*

بِاللَّهِ : *billāh*

Adapun *tā marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafaz aljalālah*.

Ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fi raḥmatillāh*

## 10. Huruf kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*all caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

*Wa mā Muḥammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wudi 'a linnasi lallzi bi Bakkata mubarakan*

*Syahru Ramadan al-Qur'an*

*Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī*

*Naṣr Ḥāmid Abū Zayd*

*Al-Ṭūfī*

*Al-Maṣlahah fī al- Tasyrī al- Islāmī*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi, contoh:

Abū al- Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al- Walid Muḥammad (bukan: Rusyd, Abu al- Walid Muhammad Ibnu).

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan, Zaīd, Naṣr Ḥamīd Abū)

## Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= <i>Subhanahu wa ta'ala</i>
SAW.	= <i>sallallahu 'alaihi wasallam</i>
QS..../...:	= QS Al-'Alaq/96:1-5 atau QS Az-Zariyat/51:56
IAIN	= Institut Agama Islam Negeri
TK	= Taman Kanak-kanak
R&D	= <i>Research and Development</i>
ADDIE	= <i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>
AECT	= <i>Association for Educational Communications and Technology</i>
CP	= Capaian Pembelajaran
KD	= Kompetensi Dasar

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>v</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR AYAT</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xx</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xxiii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xxiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Pengembangan .....	9
D. Manfaat Pengembangan .....	9
E. Spesifikasi Produk.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>14</b>
A. Penelitian yang Relevan .....	14
B. Landasan Teori.....	16
C. Kerangka Pikir.....	42
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>44</b>
A. Jenis Penelitian .....	44
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	46
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	47
D. Prosedur dan Pengembangan.....	47
E. Teknik Pengumpulan Data .....	49

F. Teknik Analisis Data.....	51
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>54</b>
A. Hasil Penelitian.....	54
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	68
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>74</b>
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR AYAT

Kutipan Q.S Al-Hujurat ayat 13 .....	2
--------------------------------------	---

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahapan Perkembangan Bahasa Anak.....	34
Tabel 2.2 Indikator Kemampuan Berbicara Anak yang Digunakan Berdasarkan Permendikbud 137 Tahun 2014 .....	36
Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara .....	50
Tabel 3.2 Nama-nama Validator .....	50
Tabel 3.3 Ketentuan Penilaian Observasi Kemampuan Berbicara Anak.....	51
Tabel 3.4 Perhitungan Persentase Skala Keberhasilan .....	52
Tabel 3.5 Skala Likert .....	52
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Uji Validasi Ahli.....	53
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran.....	55
Tabel 4.2 Hasil Validasi oleh Ahli Materi .....	63
Tabel 4.3 Hasil Validasi oleh Ahli Media.....	64
Tabel 4.4 Saran Perbaikan dari Ahli Materi.....	66
Tabel 4.5 Hasil Perbaikan Ahli Materi .....	66
Tabel 4.6 Saran Perbaikan dari Ahli Media .....	67
Tabel 4.7 Hasil Perbaikan Ahli Media.....	68

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Boneka Jari .....	26
Gambar 2.2 Contoh Kartu Karakter .....	29
Gambar 2.3 Kerangka Pikir.....	43
Gambar 3.1 Bagan Tahap Pengembangan .....	45
Gambar 3.2 Lokasi Penelitian .....	46
Gambar 4.1 Alat dan Bahan .....	59
Gambar 4.2 Sketsa Pola Boneka Jari .....	59
Gambar 4.3 Pola Boneka pada Kain Flannel .....	60
Gambar 4.4 Pola Jari Tangan yang Telah Dijahit .....	60
Gambar 4.5 Boneka jari setelah semua komponen boneka ditempel.....	60
Gambar 4.6 Boneka Jari.....	61
Gambar 4.7 Tampak Depan Kartu Karakter 1 .....	61
Gambar 4.8 Tampak Depan Kartu Karakter 2 .....	61
Gambar 4.9 Tampak Belakang Kartu Karakter.....	62
Gambar 4.10 Kotak Media.....	62
Gambar 4.11 Media Siap Pakai.....	71

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1- Modul Ajar

Lampiran 2- Persuratan

Lampiran 3- Validasi Instrumen Penelitian

Lampiran 4- Instrumen Analisis Kebutuhan

Lampiran 5- Validasi Ahli

Lampiran 6- Dokumentasi

## ABSTRAK

**Wirda Saputri Umar, 2025.** *“Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Berbasis Kartu Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Larompong”* Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Dibimbing oleh Rosdiana dan Pertiwi Kamariah Hasis.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang berkembangnya kemampuan berbicara pada anak usia dini di TK Negeri Pembina Larompong, hal ini dapat terlihat dari proses pembelajaran di kelas. Salah satu penyebabnya adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif serta alat bantu yang dapat merangsang kemampuan berbicara anak. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui analisis kebutuhan terhadap media boneka jari berbasis kartu karakter, merancang media boneka jari berbasis kartu karakter dan mengetahui kevalidan media. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan dengan model penelitian ADDIE yang tahapan penelitian yang terdiri dari analisis, perancangan, pengembangan dan validasi ahli. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan validasi dari ahli, kemudian dianalisis dengan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media boneka jari berbasis kartu karakter dibutuhkan sebagai media interaktif yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara anak. Berdasarkan hasil penelitian, dari segi kevalidan media yang dikembangkan memperoleh skor 88% dari ahli materi dan 87,14% dari ahli media, yang tergolong dalam kategori “sangat valid.” Dengan demikian media boneka jari berbasis kartu karakter layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini.

**Kata kunci:** Kemampuan berbicara, Boneka jari, Kartu karakter, Media Pembelajaran

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
30/01/2025	

## ABSTRACT

**Wirda Saputri Umar, 2025.** *“Development of Character Card-Based Finger Puppet Learning Media to Enhance Early Childhood Speaking Skills at TK Negeri Pembina Larompong.”* Thesis of Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Supervised by Rosdiana and Pertiwi Kamariah Hasis.

This study was motivated by the underdeveloped speaking skills of early childhood students at TK Negeri Pembina Larompong, as observed during classroom learning activities. One of the contributing factors is the lack of interactive learning media and teaching aids that can stimulate children’s speaking abilities. This research aims to analyze the need for character card-based finger puppet media, design the media, and assess its validity. This study employ a development research approach using the ADDIE model, which consist of the stages of analysis, design, development, and expert validation. Data were collected through observation, interview, and expert validation, then analyzed using a descriptive quantitative method. The findings indicate that the development of character card-based finger puppet media is necessary as an interactive tool to support the enhancement of children’s speaking skills. Based on the research result, the media validity assessment received a score of 88% from material expert an 87,14% from media expert, categorizing it as “highly valid”. Therefore, the character card-based finger puppet media is considered suitable for use in learning media activities to improve early childhood spaking skills.

**Keywords:** Speaking skills, Finger Puppets, Character cards, Learning media.

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
30/01/2025	

## الملخص

ويردا سافوتري عمر، ٢٠٢٥. "تطوير وسائط تعلم الدمى الإصبعية بناءً على بطاقات الشخصيات لتحسين القدرة على التحدث في مرحلة الطفولة المبكرة في روضة أطفال دولة منشئ لارومفونج". الرسالة الجامعية ثعبه تدريس في التربية الإسلامية لمرحلة الطفولة المبكرة، كلية التربية وعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكمة فالوفو. بإشراف روسديانا وفيرتيوي كامريا هاسيس.

الدافع وراء هذه الرسالة الجامعية هو عدم تطور مهارات التحدث لدى الأطفال، وهو ما يمكن رؤيته من خلال عملية التعلم في الفصل. أحد الأسباب هو الحد الأدنى من استخدام وسائل وأدوات التعلم التفاعلية التي يمكن أن تحفز قدرات التحدث لدى الأطفال. ولذلك، تم تطوير وسائط عرائس الإصبع القائمة على بطاقة الشخصية بالإشارة إلى نموذج التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم الذي تم تكييفه مع احتياجات البحث بحيث وصل فقط إلى مرحلة التطوير والتحقق من الخبراء. يهدف هذا البحث إلى تحديد تحليل الاحتياجات لوسائط عرائس الإصبع المبنية على بطاقة الشخصية، وتصميم وسائط عرائس الإصبع المبنية على بطاقة الشخصية وتحديد صلاحية وسائط عرائس الإصبع المبنية على بطاقة الشخصية لتحسين مهارات التحدث لدى الأطفال في الفصل ب الذين تتراوح أعمارهم بين ٦-٥ سنوات، روضة الأطفال دولة منشئ لارومفونج. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والتحقق من صحة الخبراء، ثم تحليلها باستخدام الأساليب الوصفية الكمية. وبناءً على نتائج البحث، حصلت وسائل الإعلام المطورة على تقييم ٨٨٪ من خبراء المادة و ٨٧,١٤٪ من خبراء الإعلام، وهي مصنفة ضمن فئة "صحيحة جداً". ومن المأمول أن يساعد استخدام هذه الوسائط المعلمين على تحفيز مهارات التحدث لدى الأطفال بطريقة فعالة وممتعة كوسيلة تعليمية تفاعلية.

**الكلمات المفتاحية:** مهارات الكلام، دمى الأصابع، بطاقات الشخصيات، وسائل التعلم.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Masalah dalam keterampilan berbahasa, khususnya berbicara, sering dialami oleh anak-anak, khususnya bagi mereka yang belum mencapai usia lima tahun.<sup>1</sup> Menurut Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI), antara 5 sampai 8 persen anak prasekolah mengalami keterlambatan bicara.<sup>2</sup> Adapun menurut Hafidz Triantoro Aji Pratomo dalam Cantika Delfi Artemia, seorang dosen di Jurusan Terapi Wicara Poltekkes Kemenkes Surakarta, sekitar 7,4% anak prasekolah mengalami gangguan komunikasi atau masalah dalam kemampuan bahasa dan berbicara.<sup>3</sup> Hal ini juga diperkuat dengan hasil survey awal dalam satu penelitian di salah satu Lembaga Pendidikan Taman Kanak-kanak yang berlokasi di wilayah Tuban, yang menunjukkan bahwa hanya sekitar 23% anak yang dapat bercerita dengan baik tentang pengalaman dan kegiatan sehari-hari mereka.<sup>4</sup> Berbagai permasalahan di atas menunjukkan bahwa, anak-anak sangat membutuhkan stimulasi yang dilakukan secara terus-menerus untuk meningkatkan keterampilan bahasa verbal mereka.

---

<sup>1</sup> Evin Noviana Sari, Hafizah Hafizah, and Fitra Muslia, "Hubungan Intensitas Pemakaian Gadget Dengan Kejadian Speech Delay Pada Balita," *Jurnal Kesehatan Tambusai* 4, no. 3 (2023): 4139–44, <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jkt/article/view/18568>.

<sup>2</sup> Amanda Soebadi, "Keterlambatan Bicara," *Idai.or.id*, June 21, 2013, <https://www.idai.or.id/artikel/klinik/keluhan-anak/keterlambatan-bicara>.

<sup>3</sup> Cantika Delfi Artamia and Rosidah Nur Syamsiyati, "*Studi Kasus Keterlambatan Bicara (Speech Delay) Anak Usia Dini Di Paud Anak Hebat Kartasura*" (Doctoral Dissertation, UIN Raden Mas Said, 2023), <http://eprints.iain-surakarta.ac.id/6785/1/183131081%20FULL%20TEKS.pdf>.

<sup>4</sup> Lailatul Fadliyah, Joko Susanto, and Rukanah Rukanah, "Stimulasi Finger Puppet Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Pra Sekolah," *Jurnal Penelitian Kesehatan "SUARA FORIKES" (Journal of Health Research "Forikes Voice")* 12, no. 4 (2021): 459–62, <http://forikes-ejournal.com/index.php/SF/article/view/1418>.

Kemampuan untuk berbicara adalah aspek penting dalam penggunaan bahasa. Bahasa berfungsi sebagai sarana komunikasi utama yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi dan menyampaikan ide atau gagasan guna memenuhi kebutuhan mereka.. Bahasa digunakan sebagai alat komunikasi untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Melalui bahasa, orang-orang dapat saling menyapa dan mengomunikasikan ide pikiran untuk memenuhi keinginan mereka.

Sebagaimana firman Allah Swt, dalam Al-qur'an surah Al-Hujurat ayat 13:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ۝ ١٣

Terjemahan :

“Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Teliti”(Q.S.Al-Hujurat/49 :13).<sup>5</sup>

Berdasarkan tafsir Al- Wasith ayat tersebut dijelaskan. Wahai sekalian manusia, seruan disini menggunakan karakter manusia, sedangkan sebelumnya menggunakan karakter keimanan, sungguh kami telah menciptakan kalian semua dari satu keturunan, dari satu jiwa, yaitu Adam dan Hawa. Maka, derajat kalian adalah sama dan janganlah kalian saling membanggakan nasab, sebab semuanya adalah setara. Dan kami telah menjadikan kalian berbangsa-bangsa (umat yang

<sup>5</sup> Kementrian agama RI, Al-Qur'an dan terjemahnya (Unit Percetakan:Bogor, 2018), 515

besar) dan berikutnya bersuku-suku, agar kalian saling mengenal dan mengingat, bukan untuk saling membanggakan garis keturunan. Sesungguhnya orang yang paling mulia dan paling utama diantara kalian di sisi Allah adalah dilihat dari ketakwaan atau amal salehnya. Maka tinggalkanlah tindakan saling mengingkari dan saling membanggakan diri. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui kalian berikut amal perbuatan kalian, Maha Melihat kondisi dan perkara-perkara kalian. Az-Zahrawi menuturkan, “Sebab turunnya ayat ini adalah kemarahan Harits bin Hisyam dan celaan Ibnu Usaid, yakni ketika Bilal mengumandangkan adzan di atas Ka’bah pada penaklukan kota Mekah”.<sup>6</sup> Ayat tersebut menegaskan bahwa manusia diciptakan berbeda-beda untuk saling mengenal sejak awal. Individu harus berinteraksi satu sama lain untuk saling mengenal. Interaksi sosial akan terwujud karena adanya komunikasi yang baik antar individu dan untuk dapat berkomunikasi dengan baik, membutuhkan penguasaan dan pemahaman bahasa yang baik.

Bahasa sangat penting untuk pembaharuan dan peningkatan pendidikan. Pada Departemen Pendidikan dan Kebudayaan tahun 1996 diungkapkan “di Taman Kanak-kanak pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan untuk membuat anak-anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan orang-orang di sekitar mereka.” Anak-anak berusia empat sampai enam tahun berada dalam tahap perkembangan bahasa ekspresif, ini menunjukkan bahwa anak telah memiliki kemampuan untuk bercakap-cakap secara langsung dengan baik untuk mengungkapkan keinginan, penolakan, dan pendapat mereka.<sup>7</sup> Anak-anak sudah

---

<sup>6</sup> Wahbah Az-Zuhaili., *Tafsir Al- Wasith*, Jilid 3, Juz 26, Cet-1 (Jakarta : Gema Insani, 1435 H/ 02, 2013) 491.

<sup>7</sup> Guntur Muhammad et al., *Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Selat Media, 2022). hal. 1

mulai menggunakan bahasa lisan untuk berkomunikasi. Khususnya di Taman Kanak-kanak, anak-anak seharusnya sudah dapat menggunakan kata atau kalimat yang tepat untuk menyatakan keinginan, penolakan, dan pendapat mereka untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan. Wiyani dalam Cantika Delfi Artemia, menjelaskan bahwa, karakteristik kemampuan bahasa yang dimiliki anak-anak berusia empat hingga enam tahun adalah sebagai berikut: (1) mereka dapat mengucapkan kata 1.000 hingga 2.500 kosakata, (2) mereka dapat bercerita, (3) mereka dapat menulis nama mereka sendiri (4) mereka dapat merangkai kalimat, (5) mereka telah menguasai tata bahasa yang digunakan, dan (6) mereka dapat mendengar dengan baik dan menanggapi percakapan orang lain.<sup>8</sup>

Kemampuan berbahasa pada anak adalah keterampilan yang sangat krusial dan perlu diberikan stimulasi sejak usia dini. Proses ini tidak terjadi begitu saja, melainkan melalui pembelajaran yang terencana dan usaha pengembangan yang sistematis. Berbicara merupakan kemampuan dasar yang dapat dicapai oleh anak-anak melalui kegiatan yang mendorong minat mereka untuk berbicara, kegiatan-kegiatan yang dimaksud seperti, bercerita tentang kegiatan keseharian, menyebutkan nama benda atau gambar, bercerita, dan berkomunikasi dengan teman. Pada abad ke-21 sekarang ini, proses pemenuhan dan pencapaian kemampuan melalui pendidikan tidak terlepas dari proses belajar. Dalam proses tersebut, penggunaan media pembelajaran menjadi faktor yang sangat mendukung dalam menyampaikan materi dan pesan pembelajaran. Bentuk media ajar yang

---

<sup>8</sup> Cantika Delfi Artamia and Rosidah Nur Syamsiyati, “*Studi Kasus Keterlambatan Bicara (Speech Delay) Anak Usia Dini Di Paud Anak Hebat Kartasura*” (Doctoral Dissertation, UIN Raden Mas Said, 2023), <http://eprints.iain surakarta.ac.id/6785/1/183131081%20FULL%20TEKS.pdf>.

dibutuhkan harus memperhatikan kebutuhan peserta didik. Guru sudah harus mulai melakukan dan menciptakan inovasi dalam pembelajaran yang sekaligus menjadi *alternative* bagi peserta didik.<sup>9</sup> Wiratmojo. P dan Sasonohardio dalam Sulfa Fatimah menjelaskan bahwa, penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Media belajar dianggap sebagai salah satu komponen keberhasilan belajar karena meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar membantu memaksimalkan seluruh indera peserta didik untuk terlibat aktif secara fisik dan mental dalam proses belajar, dan memungkinkan pembelajaran terus berlanjut dengan lebih efektif.<sup>10</sup>

Boneka jari merupakan salah satu media yang populer yang sering dimanfaatkan dalam kegiatan bercerita, yang bertujuan untuk merangsang perkembangan keterampilan berbicara pada anak. Boneka jari adalah salah satu sarana pendukung yang sering digunakan dalam mendongeng sebagai bentuk kegiatan menstimulasi perkembangan kemampuan berbicara anak. Boneka jari merupakan boneka yang terbuat dari potongan kain flannel, dibuat sesuai dengan ukuran jari-jari tangan, kemudian dibentuk dan dikreasikan menjadi berbagai karakter yang diinginkan. Boneka Jari atau *finger puppet* adalah alat permainan edukatif untuk anak-anak yang terbuat dari kain flannel seukuran jari yang dibentuk

---

<sup>9</sup> Rosdiana Rosdiana, Sumardin Raupu, and Hilma Hilma, "Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Stem Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 3 (2022): 1818–27, <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/view/5664>.

<sup>10</sup> Sulfa Fatima and Munir Yusuf, "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu Pada Tema 5 Pahlawanku Di Kelas IV MI," *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 1, no. 3 (2022): 208–17, <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/inovasi/article/view/430>.

menjadi pola yang diinginkan, seperti hewan, manusia, dll.<sup>11</sup> Media pembelajaran boneka jari dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. Media boneka jari memiliki banyak manfaat diantaranya dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak karena memudahkan anak untuk memahami dan mengingat sebuah pesan melalui apa yang didengarkan dan didukung menggunakan alat visual seperti boneka jari.<sup>12</sup> Yolanda Nur Anjeli dan Nurlatifah, dalam kemampuan berbicara, boneka jari dapat membantu peserta didik untuk belajar aktif serta mendorong mereka untuk bercerita dan mengungkapkan pendapat sendiri.<sup>13</sup> Rini Purwanti dan Dea Mustika, salah satu kelebihan dari boneka jari adalah dapat dibuat dengan berbagai karakter, tidak membuat bosan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.<sup>14</sup>

Di lapangan, banyak ditemukan anak-anak di Taman Kanak-Kanak yang belum menunjukkan dan menguasai keterampilan berbicara sesuai dengan tahap perkembangan usianya. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kesulitan anak dalam menyampaikan pendapat atau ide dengan bahasa yang tepat dan benar, kesulitan guru dalam memotivasi siswa untuk belajar, serta tantangan yang dihadapi guru dalam menemukan metode alternatif untuk meningkatkan

---

<sup>11</sup> Fadliyah, Susanto, and Rukanah, "Stimulasi Finger Puppet Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Pra Sekolah."

<sup>12</sup> Asri Febrianti, "Pengaruh Metode Bercerita Menggunakan Media Boneka Jari Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak TK Idhata Cambayya," *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Athfal)* 2, no. 2 (2021): 52–63, <http://jurnal.iaihnwpancor.ac.id/index.php/aura/article/view/602>.

<sup>13</sup> Yolanda Nur Anjeli and Nur Latifah, "Pengembangan Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Saga VI Kabupaten Tangerang," *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan* 5, no. 1 (2021): 1–7.

<sup>14</sup> Rini Purnawati and Dea Mustika, "Pengembangan Media Boneka Jari Tema 5 Subtema 1 Di Kelas I SDN 193 Pekanbaru," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 6735–42, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/2019/1783>.

kemampuan berbicara anak-anak.<sup>15</sup> Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah seorang guru di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Larompong selama observasi awal pada Kamis, 14 Maret 2024 terungkap bahwa kemampuan berbicara anak-anak di sana masih belum berkembang secara optimal. Hal ini tampak dari kesulitan peserta didik dalam berbicara secara lancar, karena beberapa huruf yang mereka ucapkan belum tepat dan belum terdengar jelas, sehingga sering kali sulit dipahami oleh para guru. Selain itu, terdapat kendala lain terkait dengan keterbatasan media pembelajaran yang mempengaruhi proses pembelajaran. Untuk mendukung peningkatan kemampuan berbicara anak, perlu menyediakan fasilitas yang memadai, termasuk media pembelajaran yang efektif. Terkait dengan media boneka jari, di TK Negeri Pembina Larompong, media boneka jari sudah pernah digunakan dalam pembelajaran sebelumnya namun, sudah tidak lagi digunakan karena sudah tidak layak pakai/rusak. Media boneka jari yang ada sebelumnya dibuat dari kain biasa atau kain perca, sehingga bersifat tidak tahan lama, maka dari itu perlu pembaharuan yang dilakukan terhadap media.

Berdasarkan paparan masalah di atas, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran boneka jari berbasis kartu karakter untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini di TK Negeri Pembina Larompong. Sudah ada berbagai studi tentang pengembangan boneka jari sebelumnya, namun mayoritas terbatas pada penggunaan dalam konteks tertentu. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media berupa boneka jari berbasis kartu karakter. Inilah yang membedakan

---

<sup>15</sup> Anjeli and Latifah, "Pengembangan Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Saga VI Kabupaten Tangerang."

penelitian ini dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Media boneka jari yang dikembangkan di lengkapi dengan kartu karakter masing-masing tokoh boneka yang didesain dengan semenarik mungkin sehingga menghasilkan produk media baru dan interaktif. Ketiadaan pengembangan media pembelajaran menggunakan boneka jari yang didukung kartu karakter menjadikan penelitian ini sebagai inovasi baru dalam bidang pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak. Media yang dikembangkan diharapkan menjadi alternatif yang efektif dalam mengasah kemampuan berbicara pada anak-anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media boneka jari berbasis kartu karakter, merancang pengembangan media tersebut, serta menilai tingkat validitas dari media tersebut.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan , yaitu :

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan pengembangan media boneka jari berbasis kartu karakter di TK Negeri Pembina Larompong?
2. Bagaimanakah rancangan pengembangan media boneka jari berbasis kartu karakter di TK Negeri Pembina Larompong?
3. Bagaimanakah kevalidan media boneka jari berbasis kartu karakter di TK Negeri Pembina Larompong?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk :,

1. Untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media boneka jari berbasis kartu karakter di TK Negeri Pembina Larompong.
2. Untuk merancang pengembangan media boneka jari berbasis kartu karakter di TK Negeri Pembina Larompong.
3. Untuk mengetahui kevalidan media boneka jari berbasis kartu karakter di TK Negeri Pembina Larompong.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat kepada berbagai pihak baik peneliti, pendidik, peserta didik dan umum:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Dapat membantu dan memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran terkhususnya untuk menstimulasi keterampilan berbicara anak. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alat bantu yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Guru**

Sebagai media alternatif yang diharapkan dapat membantu guru untuk menstimulasi perkembangan peserta didik, khususnya kemampuan berbicara, memberikan informasi kepada guru terkait bagaimana pengembangan media boneka jari berbasis kartu karakter dalam meningkatkan kemampuan berbicara

anak serta memotivasi guru dalam meningkatkan kreativitas dalam menciptakan media pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Peserta didik

Di dalam proses pembelajaran, media yang dikembangkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang baru.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan pengaruh yang positif kepada pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas mutu media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi Peneliti dan Umum

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi dalam membuat suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas belajar di kelas.
- 2) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya.

### **E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Adapun spesifikasi pengembangan media pembelajaran boneka jari berbasis kartu karakter yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Spesifikasi Teknis (fisik)

- a. Media pembelajaran boneka jari berbasis kartu karakter adalah media boneka jari yang bertemakan “Keluarga” (ayah, ibu, kakak, adek, kakek,

- nenek) yang masing-masing boneka jari dilengkapi dengan kartu karakternya.
- b. Boneka jari yang dibuat memiliki ukuran dengan Panjang 4-6 cm dan lebar yang cukup, disesuaikan dengan jari-jari tangan.
  - c. Pada media boneka jari berbasis kartu karakter terdapat lubang di bawah boneka sebagai tempat memasukkan jari tangan dan menggerak-gerakkannya.
  - d. Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat boneka jari adalah kain flannel ukuran 25x25 cm, dengan berbagai macam warna yang disesuaikan, benang dan jarum untuk menjahit bagian boneka yang diperlukan, gunting kain untuk memudahkan pemotongan kain, lem tembak untuk merekatkan bagian-bagian boneka, dan pensil atau spidol untuk menggambar pola.
  - e. Kartu karakter dibuat dengan ukuran 6 x 9 cm, yang didesain menggunakan aplikasi *canva*.
  - f. Setiap Karakter terdiri dari dua kartu, dimana kartu pertama berisi gambar tokoh/karakter, dan kartu kedua yang lebih menggambarkan karakter, sifat dan kebiasaan tokoh karakter.
  - g. Tampak depan kartu berisi gambar dan dilengkapi dengan nama karakter sedangkan bagian belakang berisikan tulisan tentang bagaimana karakter setiap tokoh.
  - h. Media boneka jari berbasis kartu karakter dilengkapi kotak untuk menyimpan media.

- i. Media boneka jari berbasis kartu karakter dilengkapi dengan modul ajar yang telah disesuaikan dengan indikator perkembangan anak yang akan dicapai.

## 2. Spesifikasi Fungsi

- a. Media pembelajaran boneka jari berbasis kartu karakter diperuntukkan untuk peserta didik kelompok B di TK Negeri Pembina Larompong.
- b. Media pembelajaran boneka jari berbasis kartu karakter digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara.
- c. Media boneka jari berbasis kartu karakter digunakan dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan bermain untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak.
- d. Media boneka jari berbasis kartu karakter membantu dan memudahkan peserta didik untuk memahami isi cerita untuk diceritakan kembali dengan visual boneka jari dan kartu karakter.
- e. Media pembelajaran boneka jari berbasis kartu karakter disesuaikan dengan materi pembelajaran yang ada.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### 1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mengarah pada pengembangan media pembelajaran boneka jari berbasis kartu karakter adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran boneka jari berbasis kartu karakter dikembangkan sebagai alat atau media yang dapat membantu pendidik dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak.
  - b. Media pembelajaran boneka jari berbasis kartu karakter didesain dengan semenarik dan semudah mungkin penggunaannya sehingga peserta didik tertarik dan bisa ikut memainkan serta terlibat langsung dalam pembelajaran.
2. Keterbatasan Pengembangan
- a. Penelitian pengembangan media pembelajaran boneka jari berbasis kartu karakter ini hanya sampai pada tahap validasi ahli.
  - b. Media yang dikembangkan ini hanya sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang memudahkan pendidik dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak.
  - c. Media ini hanya dirancang dengan tema keluarga.
  - d. Kartu karakter di cetak dengan jumlah terbatas
  - e. Penelitian ini hanya sampai pada tahap validasi ahli dengan mempertimbangkan efisiensi waktu penelitian dan sumber daya yang dimiliki.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Penelitian Yang Relevan

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran *Puppets Finger* (boneka jari).

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rujiatul Azmi, dkk dengan judul “Pengembangan media boneka jari untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini”. Penelitian ini dilatarbelakangi perkembangan kemampuan bahasa ekspresif anak yang belum berkembang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media boneka jari untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian jenis *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model *Borg and Gall*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media boneka jari untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak mendapat predikat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>16</sup>

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama mengembangkan media boneka jari. Adapun perbedaannya adalah peneliti berfokus pada peningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini dan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* dalam penelitiannya.

---

<sup>16</sup> Rujiatul Azmi et al., “Pengembangan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 4 (2023): 2557–65, <http://www.jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/1795>.

Sedangkan calon peneliti berfokus pada peningkatan kemampuan berbicara anak usia dini dan menggunakan model pengembangan ADDIE.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Linda Noviyawanawati dan A. Gede Agung dengan judul, “Pengembangan media boneka jari tangan berpendekatan SAVI pada muatan Bahasa Indonesia untuk keterampilan berbicara siswa”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan dan keterampilan berbicara peserta didik kelas II yang berdampak pada hasil belajar peserta didik. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis validitas media pembelajaran boneka jari tangan berpendekatan SAVI. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun hasil penelitian ini, bahwa pengembangan media pembelajaran boneka jari tangan yang dikembangkan mendapat predikat layak untuk diterapkan pada muatan Bahasa Indonesia untuk keterampilan berbicara siswa kelas II SD.<sup>17</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh calon peneliti adalah mengembangkan media pembelajaran boneka jari untuk kemampuan berbicara dan menggunakan model pengembangan ADDIE dalam penelitian. Adapun perbedaannya terletak pada subjek penelitian, dimana subjek penelitian peneliti adalah siswa kelas II sekolah dasar, sedangkan calon peneliti menggunakan subjek peserta didik kelas B di Taman Kanak-Kanak.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Syifaul Adhimah dengan judul “Pengaruh penggunaan media boneka jari terhadap kemampuan berbicara anak kelompok A di

---

<sup>17</sup> Baiq Linda Noviyawanawati and Anak Agung Gede Agung, “Pengembangan Media Boneka Jari Tangan Berpendekatan SAVI Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Keterampilan Berbicara Siswa,” *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan* 2, no. 2 (2022): 73–81, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jmtp/article/view/45667>.

PAUD Tashwirul Afkar Gedangan Sidoarjo”. Adapun yang melatarbelakangi penelitian ini adalah kurangnya kemampuan berbicara anak untuk menjawab pertanyaan guru dan ketidakmampuan anak dalam menceritakan kembali isi cerita yang telah diceritakan. Penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif menggunakan desain penelitian *pre eksperimental* dengan jenis *one group pretest posttest design* dengan tiga tahapan yaitu *pre test*, pemberian perlakuan (*treatment*), dan *post test*. Hasil penelitian ini ialah adanya pengaruh atau dampak positif atas penggunaan media boneka jari terhadap kemampuan berbicara anak kelompok A di PAUD Tashwirul Afkar Gedangan Sidoarjo.<sup>18</sup>

Persamaan penelitian tersebut dengan calon peneliti adalah berfokus pada kemampuan berbicara anak usia dini. Kemudian adapun perbedaannya terletak pada jenis penelitian yang digunakan. Penelitian tersebut merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *pre eksperimental* jenis *one group pretest posttest*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh calon peneliti merupakan jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Penelitian Pengembangan**

Menurut Sugiyono dalam Setya Yuwana Sudikan, metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya yaitu, *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan

---

<sup>18</sup> Saiful Adhimah, “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Jari Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A Di PAUD Tashwirul Afkar Gedangan Sidoarjo (Doctoral Dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya),” *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya: Surabaya*, 2019.

menguji efektifitas produk tersebut<sup>19</sup>. Adapun Gay dalam Okpatrioka, penelitian pengembangan adalah usaha untuk menciptakan produk yang efektif digunakan untuk sekolah dan bukan untuk menguji teori selanjutnya. *Borg and Gall* penelitian pendidikan dan pengembangan digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Tahap-tahap dalam proses penelitian ini yaitu, menganalisis hasil penelitian yang terkait dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, melakukan pengujian dalam kondisi nyata dan situasi yang sebenarnya dan melakukan perbaikan atau revisi untuk kekurangan yang ditemukan selama proses pengujian.<sup>20</sup>

Seels dan Ricky dalam buku penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dalam Pendidikan dan Pembelajaran, penelitian dan pengembangan merujuk pada pengembangan produk yang proses pengembangannya dideskripsikan serinci-rincinya dan produk akhirnya dievaluasi. Penelitian pengembangan, yang dikembangkan adalah sistem pembelajaran komprehensif meliputi model pembelajaran inovatif, perangkat pendukung dan instrumen-instrumen yang diperlukan pada kegiatan pembelajaran.<sup>21</sup> Van Den Akker dan Plomp, penelitian pengembangan didasarkan pada dua tujuan, pembuatan rancangan produk dan perumusan langkah-langkah metodologi untuk pendesainan

---

<sup>19</sup> Setya Yuwana Sudikan, Titik Indarti, and Faizin, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*. (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2023), 1.

<sup>20</sup> Okpatrioka Okpatrioka, "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100, <http://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/jdan/article/view/154>.

<sup>21</sup> Sudikan, Indarti, and Faizin, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2–3.

dan evaluasi produk. Terdapat dua jenis pengembangan, menurut Richey dan Nelson dalam Okpatrioka, yaitu:

- a. Fokus pada perancangan dan penilaian produk atau program tertentu untuk mendapatkan pemahaman mengenai proses pengembangan dan faktor-faktor yang mendukung pelaksanaan program.
- b. Menghasilkan sebuah produk yang dapat diterapkan dengan efisien dalam konteks pendidikan, yang merupakan tujuan dari penelitian dan pengembangan.<sup>22</sup>

Dari penjelasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu metode yang bertujuan untuk merancang suatu produk spesifik dan mengevaluasi sejauh mana efektivitas produk tersebut dalam penerapannya.

Terdapat berbagai macam model penelitian yang dijadikan sebagai acuan dalam penelitian *Research and Development* (penelitian pengembangan). Berikut merupakan macam-macam model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan :

- a. Model pengembangan Borg dan Gall

Menurut Borg & Gall, model pengembangan ini menggunakan alur air terjun (*waterfall*) pada tahap pengembangannya. Model pengembangan Borg dan Gall ini terdiri dari sepuluh langkah pelaksanaan, yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan rancangan produk, 4) uji

---

<sup>22</sup> Okpatrioka, "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan."

coba lapangan, 5) perbaikan produk awal, 6) uji coba lapangan, 7) menyempurnakan hasil uji lapangan, 8) uji pelaksanaan lapangan, 9) penyempurnaan produk akhir, 10) implementasi.

Kelebihan dari model pengembangan Borg dan Gall, adalah menghasilkan produk media dengan tingkat kelayakan yang tinggi dan mendorong proses pembaruan produk yang terus menerus, adapun kelemahannya, model ini adalah memerlukan waktu yang lama karena prosesnya yang terdiri dari banyak tahap dan membutuhkan banyak dana.

b. Model pengembangan 4D

Menurut Thiagarajan dalam Albet Maydiantoro, ada empat tahap dalam pengembangan. 1) *Define*, adalah tahap Analisis kebutuhan. 2) *Design*, melibatkan pembuatan rancangan awal media pembelajaran. 3) *Develop* Tahap, yaitu tahap yang melibatkan uji validitas atau penilaian kelayakan media. 4) *Disseminate*, tahap penerapan.

Kelebihan model 4D adalah bahwa tahapannya tidak terlalu kompleks dan membutuhkan waktu yang relatif singkat. Kelemahan model 4D adalah bahwa hanya sampai mencapai tahap penerapan dan tidak melakukan evaluasi

c. Model pengembangan ADDIE

Menurut Dick et al. dalam Albet Maydiantoro, model ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan. 1) *Analysis*, untuk menilai kebutuhan untuk pengembangan produk. 2) *Design*, kegiatan dengan merancang ide-ide dan konten untuk produk. 3) *Development*, berisi kegiatan eksekusi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. 4) *Implementation*, tahap pengaplikasian produk media

untuk mendapatkan umpan balik tentang produk yang telah dibuat atau dikembangkan. 5) *Evaluation*, dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk.<sup>23</sup>

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media

Kata “media” berasal dari bahasa lain, yaitu *medius* yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara sederhana, media adalah dapat diartikan sebagai perantara atau penghubung. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, media merujuk pada berbagai jenis alat, sarana, atau perantara dapat memberikan rangsangan untuk belajar. Media dalam konteks kegiatan belajar mencakup segala hal yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi ajar, serta untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media dapat diartikan sebagai saluran, yang bisa berupa orang, objek, atau kejadian, yang mendukung terciptanya suasana yang memungkinkan pelajar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.<sup>24</sup> Media dalam proses belajar mengajar adalah suatu bentuk alat, cara atau teknik yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar.<sup>25</sup>

Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1977)

---

<sup>23</sup> Albet Maydiantoro, “Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development),” *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 2021, <http://repository.lppm.unila.ac.id/43959/1/ARTICLE%20JPPPI.pdf>.

<sup>24</sup> Shofia Maghfiroh and Dadan Suryana, “Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1560–66, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>.

<sup>25</sup> Guslinda and Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Surabaya: Jakad Media, 2018), 3.

dalam Azhar Arsyad, memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi lanjut, selain sebagai sistem penyampai atau pengantar, media juga biasa disebut dengan istilah mediator. Salah satu fungsi media adalah sebagai mediator, yaitu mengatur interaksi yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar yaitu siswa dan isi pelajaran.<sup>26</sup> Berdasarkan penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran selama proses belajar mengajar, memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi, serta membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan.

Media pembelajaran berguna untuk membantu dan mengarahkan peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar sehingga dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan teori "*Cone Experience*" oleh Edgar Dale yang merupakan tokoh paling berjasa dalam pengembangan teknologi pembelajaran. Edgar Dale mengembangkan teori yang dikenal sebagai teori kerucut pengalaman Edgar Dale (*Edgar Dale cone of experience*). Teori ini menggambarkan pengalaman belajar peserta didik yang pada intinya menjelaskan bahwa pengetahuan diperoleh melalui pengalaman langsung dan tidak langsung. Pengetahuan yang dipelajari secara langsung menghasilkan pengetahuan yang lebih nyata, dan pengetahuan yang dipelajari secara tidak langsung menghasilkan pengetahuan yang lebih abstrak. Sehubungan dengan media pembelajaran teori

---

<sup>26</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), 3.

kerucut pengalaman Edgar Dale adalah upaya untuk menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran dalam berbagai tingkatan, dari yang paling konkrit hingga yang paling abstrak. Penggunaan media bertujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar sehingga akan berpengaruh pada kemampuan otak untuk mengingat pembelajaran akan meningkat begitupun hasil belajarnya.<sup>27</sup>

#### b. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai dalam Azhar Arsyad, mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Terciptanya proses belajar yang lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajarnya.
- 2) Materi pembelajaran disampaikan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih beragam, tidak hanya interaksi dengan Bahasa lisan saja sehingga siswa tidak akan cepat bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, siswa dapat berperan aktif selama proses pembelajaran, melakukan berbagai aktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, memerankan dan lain-lain.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Sri Ambarwati, "Implementasi Teori Cone Of Experience Edgar Dale Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Baturraden Kabupaten Banyumas," accessed May 2, 2024,.

<sup>28</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015).28.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan banyak keuntungan dalam kegiatan belajar mengajar. *Learning media* yang menarik dapat memotivasi siswa dan meningkatkan semangat mereka dalam belajar. Di samping itu, dengan penerapan media dalam pembelajaran membuat siswa menjadi lebih bersemangat, menciptakan lingkungan kelas yang baru dan menyenangkan sehingga memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran.

### 3. Boneka Jari

#### a. Pengertian Boneka Jari

Boneka jari adalah media pembelajaran di PAUD yang dimainkan dengan jari tangan. Menurut Zaman dalam Ida Rohmani, boneka adalah salah satu alat permainan edukatif (APE) yang dibuat pertama kali oleh Peabody untuk membantu perkembangan sosial emosional anak. Boneka jari adalah alat permainan edukatif yang dimainkan menggunakan jari-jemari tangan untuk membantu meningkatkan perkembangan social emosional anak dengan melihat bagaimana anak berinteraksi dengan orang lain.<sup>29</sup> Media boneka jari merupakan permainan yang terbuat dari kain flannel yang dibuat dengan karakter dan bentuk yang diinginkan sesuai dengan karakter dalam cerita. Cara menggunakannya yaitu dengan memasukkan boneka ke jari-jari tangan. Dalam proses pembelajaran anak-anak memainkan boneka jari

---

<sup>29</sup> Ida Rohmani, "Penerapan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini (Penelitian Tindakan Kelas Di Tk Al Mustariyyah)" (Doctoral dissertation, Institut PTIQ Jakarta, 2019), <https://repository.ptiq.ac.id/id/eprint/281/>.

tersebut dengan tema-tema yang dikembangkan disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.<sup>30</sup>

Melihat dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa, boneka jari alat permainan yang dirancang dengan bentuk dan karakter yang menggambarkan tokoh-tokoh atau kartun. Media boneka jari terbuat dari bahan yang lembut, ringan dan mudah dalam penggunaannya seperti kain, wol dan bahan sintetis lainnya. Dalam proses pembelajaran, media boneka jari digunakan dalam menceritakan cerita atau dongeng untuk menghidupkan gambaran tokoh-tokoh yang ada dalam cerita. Pemanfaatan *finger puppet* dalam kegiatan pembelajaran membuka kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar, memperkaya pengalaman mereka, serta merangsang daya kreativitas mereka.

#### b. Manfaat Boneka Jari

Media boneka memiliki manfaat untuk anak usia dini, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Anak memperoleh banyak kosa kata, maka akan meningkatkan kemampuan mendengar dan berbicara anak
- 2) Anak-anak akan memiliki pertanyaan yang akan diajukan kepada guru dengan boneka jari, sehingga membuat anak menjadi lebih komunikatif.
- 3) Meningkatkan imajinasi anak. Anak akan membayangkan karakter dalam cerita yang diceritakan.

---

<sup>30</sup> Andi Nur Asia, "Penggunaan Media Boneka Jari Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bercerita Pada Anak Kelompok A Di TK Al-Ahwan Kota Parepare" (PhD Thesis, IAIN PAREPARE, 2022), <http://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/5115/>.

- 4) Meningkatkan kemampuan anak untuk berkomunikasi dan berinteraksi ketika anak-anak bermain boneka jari, mereka belajar bersosialisasi dengan baik di sekitar mereka.<sup>31</sup>

Adapun menurut Andi Nur Asia, manfaat boneka jari sebagai media pembelajaran meliputi:

- 1) Menciptakan daya tarik bagi peserta didik
- 2) Menumbuhkan minat untuk belajar,
- 3) Mengembangkan kreativitas peserta didik
- 4) Meningkatkan keaktifan peserta didik
- 5) Menciptakan suasana hati yang menyenangkan bagi anak selama kegiatan pembelajaran.<sup>32</sup>

Dari penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media *finger puppet* memiliki berbagai keuntungan, khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Media ini bersifat interaktif dan menghibur, yang dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa. Selama proses belajar, boneka jari berfungsi sebagai sarana komunikasi yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif berbicara, sekaligus merangsang daya imajinasi dan kreativitas mereka melalui pembuatan cerita sendiri menggunakan boneka jari.

---

<sup>31</sup> Adhimah, "Pengaruh Penggunaan Media Boneka Jari Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A Di PAUD Tashwirul Afkar Gedangan Sidoarjo (Doctoral Dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya)."

<sup>32</sup> Asia, "Penggunaan Media Boneka Jari Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bercerita Pada Anak KelompokA Di TK Al-Ahwan Kota Parepare."



**Gambar 2.1** Contoh Boneka Jari

c. Langkah-langkah membuat Media Boneka Jari

Wahyuti dalam Ratna Permatasari mengemukakan boneka jari dapat dibuat dengan cara sebagai berikut :

- 1) Potong kain flannel seukuran jari tangan. Bentuk bagian kepala sesuai dengan karakter yang diinginkan. Karakter dapat berupa binatang atau manusia.
- 2) Kemudian jahit kedua sisinya.
- 3) Pasang mata boneka dibagian kepala.
- 4) Beri jahitan untuk bagian mulut
- 5) Boneka jari siap dimainkan.<sup>33</sup>

Adapun langkah-langkah membuat boneka jari, yaitu :

- 1) Buat pola di atas kain flannel menggunakan pensil.
- 2) Gunting kain flannel sesuai dengan pola yang telah dibuat.
- 3) Hias boneka dengan kain flanel warna lain, untuk bentuk mata, hidung, mulut, rambut.

---

<sup>33</sup> Ratna Permata Sari, "Penggunaan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun" (Doctoral disseration, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2021), <http://repository.uin-suska.ac.id/41657/>.

- 4) Jahit sisi kain flanel sesuai dengan pola.
- 5) Buat lubang di bagian bawahnya, sebagai tempat untuk memasukkan jari, dan boneka jari siap untuk dimainkan.<sup>34</sup>

Boneka jari merupakan salah satu media pembelajaran mudah untuk dibuat. Boneka jari dapat dibuat dengan menggunakan alat dan bahan sederhana seperti kain flannel, benang jahit, jarum jahit, pensil, lem tembak/lem lilin yang mana semua alat dan bahan tersebut tidak sulit untuk didapatkan.

#### d. Kelebihan dan Kelemahan Boneka Jari

Menurut Setyarini dalam Putri Nabila, kelebihan dan kelemahan media boneka jari adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat pelajaran lebih mudah dimengerti, terutama kata-kata baru beserta pengucapannya.
- 2) Memberikan siswa kesempatan untuk mengeksplorasi diri melalui berbagai kegiatan verbal dan non-verbal.
- 3) Menjadikan suasana kelas lebih akrab, interaktif, dan kondusif.
- 4) Peserta didik dapat bereksplorasi dengan beragam boneka jari sehingga mendapatkan pengalaman dalam menggunakan bahasa sesuai tema yang sedang mereka pelajari.
- 5) Efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan karena tidak harus menggunakan anggaran yang besar.

---

<sup>34</sup> Azmi et al., "Pengembangan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini."

- 6) Tidak memerlukan keterampilan yang rumit karena dapat dimainkan oleh siapa saja.
- 7) Dapat mendorong kreativitas peserta didik dalam suasana gembira

Kelemahan dalam penggunaan media boneka jari adalah ketika digunakan dalam kelas yang besar dengan peserta didik yang banyak, membuat guru kesulitan mengatur kelas, macam-macam sifat dan karakter setiap peserta didik membuat guru harus memahami mereka dengan baik satu persatu, peserta didik akan sulit berkonsentrasi dan mengikuti perintah dan guru perlu menyiapkan media boneka jari, gerakan, beserta kegiatan kelasnya.<sup>35</sup> Berdasarkan penjelasan mengenai keuntungan dan kekurangan boneka jari di atas, dapat disimpulkan bahwa media ini memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan dalam konteks pembelajaran. Selama proses pembelajaran, penggunaan boneka jari dapat menciptakan atmosfer kelas yang lebih menyenangkan, interaktif, dan dinamis. Selain itu, sangat penting untuk memilih atau merancang boneka jari yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

#### 4. Media Kartu Karakter

##### a. Definisi Kartu Karakter

Media kartu karakter merupakan salah satu opsi media yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Kartu karakter merupakan media berupa kartu cetak yang berisi gambar atau kata yang berhubungan dengan kehidupan

---

<sup>35</sup> Nabila Putri, "Pengembangan Media Boneka Jari Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 7 Subtema 2 Siswa Kelas 1 SDN 2 Maronge" (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021), <https://repository.ummat.ac.id/3639/>.

sehari-hari.<sup>36</sup> Menurut Arsyad dalam Nuri Safitri dkk, kartu bergambar adalah kartu bermain yang dimainkan dengan cara menunjukkan gambar secara cepat untuk melatih otak anak agar dapat menerima informasi yang ada dihadapan mereka, dan sangat efektif untuk membantu anak dalam belajar membaca, mengenal angka dan huruf di usia dini.<sup>37</sup> Yasbiati dalam R. Rupnida dan Dadan Suryana, menyatakan bahwa kartu kata bergambar adalah kartu berukuran kecil dengan gambar dan teks atau simbol yang membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Media visual seperti kartu kata bergambar praktis, mudah dibawa, mudah diingat, dan menyenangkan bagi anak-anak. Hal ini karena anak-anak dari usia dini sangat menyukai media yang memiliki berbagai warna dan gambar.<sup>38</sup>



**Gambar 2.2** Contoh Kartu Karakter

<sup>36</sup> Syafruddin Muhdar et al., “Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Menggunakan Media Kartu Karakter (Kater),” *Jurnal Ilmiah Telaah* 7, no. 1 (2022): 145–49, <https://journal.ummat.ac.id/index.php/telaah/article/view/7539>.

<sup>37</sup> Nuri Safitri, Ika Rachmayani, and Baik Nilawati Astini, “Efektifitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B di TK Islam Nurul Iman Tahun Ajaran 2021/2022,” *Jurnal Mutiara Pendidikan* 2, no. 2 (2022): 48–55, <https://www.jurnalkip.unram.ac.id/index.php/JMP/article/view/3546>.

<sup>38</sup> Rupnidah Rupnidah and Dadan Suryana, “Media Pembelajaran Anak Usia Dini,” *Jurnal PAUD Agapedia* 6, no. 1 (2022): 49–58, <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/48199>.

Kartu karakter yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran memiliki banyak jenis dan macamnya. Kartu bergambar tersebut berbeda dari segi materi dan cara penggunaannya.

- a. *Flash Card* Benda : Memperkenalkan gambar-gambar benda, mulai dari yang ada di lingkungan terdekat anak, termasuk hewan, buah-buahan, dan sebagainya, sehingga dapat meningkatkan, pembendaharaan kata anak.
- b. *Flash Card* Abjad : Memperkenalkan huruf kepada anak, tidak hanya huruf abjad, juga huruf hijaiyah hingga huruf china.
- c. *Character Card* : Kartu yang menggambarkan karakter dengan detail seperti nama, ciri-ciri, dan kemampuan. Biasanya digunakan dalam permainan peran atau pembelajaran berbasis cerita.
- d. *Visual Card* : Kartu dengan gambar karakter tanpa teks yang digunakan untuk membantu dalam pengenalan visual atau dalam kegiatan bercerita.

Adapun manfaat dari kartu bergambar yakni: (1) sebagai alat untuk menyampaikan atau mengekspresikan isi hati, pendapat, dan ide; (2) sebagai alat untuk mengembangkan fantasi dan imajinasi; dan (3) sebagai alat untuk menambah ide baru dan menjelaskan bentuk dan situasi.<sup>39</sup> Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kartu bergambar adalah salah satu alat bantu pembelajaran yang menawarkan berbagai keuntungan untuk mendukung tumbuh kembang anak pada usia dini. Bermain dan belajar

---

<sup>39</sup> Safitri, Rachmayani, and Astini, "Efektifitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B di TK Islam Nurul Iman Tahun Ajaran 2021/2022," *Jurnal Mutiara Pendidikan* 2, no. 2 (2022): 48–55, <https://www.jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JMP/article/view/3546>."

menggunakan media kartu bergambar membantu anak dalam memahami materi belajar karena mudah diingat dan menyenangkan.

b. Kartu karakter tema “Keluarga”

Alat yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar agar peserta didik dapat lebih mudah menangkap informasi disebut sebagai media pembelajaran. Kartu karakter adalah media pembelajaran yang digategorikan sebagai media pembelajaran visual. Kosanke dalam Widia Indah Rahayu dan Ujang Jamaludin, Media kartu yang berukuran sedang dengan gambar di atasnya, gambar tersebut merupakan gambar asli atau gambar yang telah ada dan dapat digunakan guna membantu kegiatan pembelajaran bagi siswa.<sup>40</sup>

Media kartu karakter tema keluarga adalah media atau alat pembelajaran yang dibuat dan dirancang untuk membantu peserta didik mempelajari konsep-konsep terkait dengan keluarga. Kartu karakter ini biasanya mencakup gambar dan teks yang berkaitan dengan berbagai anggota keluarga. Media kartu karakter dapat membantu guru maupun orangtua dalam menstimulasi berbagai komponen perkembangan bahasa terkhusus untuk mengembangkan kemampuan berbicara. Media *flash card* yang berbentuk kartu bergambar memudahkan anak untuk mengingat serta menstimulasi anak untuk berimajinasi dengan melihat gambar yang dipaparkan. Salah satu sisi kartu dibuat kata kunci yang sederhana yang membantu anak untuk mengenal huruf, tulisan dan sekaligus menambah kosakata anak, serta membuat anak lebih senang menerima informasi.

---

<sup>40</sup> Widia Indah Rahayu and Ujang Jamaludin, “Pengembangan Media Kartu Bergambar Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Makhluk Hidup,” *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 18, no. 2: 9–20, accessed August 8, 2024, <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/view/52436>.

## 5. Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini

### a. Pengertian Kemampuan Berbicara

Kemampuan berbicara pada anak adalah kemampuan anak-anak untuk mengungkapkan keinginan dan pemikiran sederhana dengan mengucapkan atau melafalkan satuan bahasa sederhana, seperti kata dan kalimat.<sup>41</sup> Hurlock dalam Pebriani Lubis, berbicara adalah kemampuan mental dan motorik. Berbicara tidak hanya membutuhkan koordinasi otot untuk berbagai mekanisme suara, tetapi juga melibatkan aspek mental, yaitu menghubungkan arti dengan bunyi yang dihasilkan. Berbicara adalah kemampuan untuk secara lisan mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pendapat kepada sekelompok orang, baik secara langsung maupun secara jarak jauh.<sup>42</sup> Yunus dalam Densemina Yunita Wabdaron & Yansen Alberth, berbicara adalah kemampuan untuk menyampaikan pesan melalui bahasa lisan dengan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, dan menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang.<sup>43</sup> William dalam Rena Agustina dan Fitri Ramdhini, mengemukakan bahwa "*speech or oral communication is the basic tools by which an individual relates to others in the world around him*" pendapat tersebut dapat diartikan bahwa kemampuan berbicara atau komunikasi langsung adalah cara utama seseorang berhubungan

---

<sup>41</sup> Heru Kurniawan and Kasmia, *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini* (Banyumas: CV. Rizquna, 2020), 78–79.

<sup>42</sup> Pebriani Lubis, "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Boneka Tangan," in *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*, 2018, 385–89, <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/10166>.

<sup>43</sup> Densemina Yunita Wabdaron and Yansen Alberth Reba, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Siswa Sekolah Dasar Manokwari Papua Barat," *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2020): 27–36, <https://unimuda.e-journal.id/jurnalpendidikandasar/article/download/412/360>.

dengan orang-orang di sekitarnya.<sup>44</sup> Berbicara dalam rangka keterampilan bahasa lisan, melatih cara berpikir dan membentuk konsep adalah kemampuan yang dapat dicapai oleh anak-anak melalui kegiatan yang merangsang minat mereka untuk berbicara. Kegiatan-kegiatan seperti memberi pertanyaan tentang kegiatan sehari-hari, menyebutkan nama benda atau gambar, menangkap isi cerita, bercerita, berbicara dengan teman, dan sebagainya adalah contoh kegiatan yang dapat mendorong minat mereka untuk berbicara.<sup>45</sup> Melihat berbagai penjelasan terkait keterampilan berbicara yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan elemen krusial dalam penggunaan bahasa. Keterampilan berbicara mengacu pada kemampuan individu, khususnya anak-anak, untuk berinteraksi secara lisan dengan orang lain menggunakan *simple words* atau *sentences*. Dengan kemampuan berbicara, anak dapat mengungkapkan perasaan, gagasan, dan keinginannya terhadap sesuatu.

#### b. Perkembangan Berbicara Anak Usia Dini

Jamaris dalam Muhammad Guntur, dkk, mengungkapkan bahwa bahasa dan komunikasi adalah dua aspek penting dalam kehidupan manusia, tanpa kedua kemampuan ini, manusia tidak dapat berinteraksi satu sama lain. Berikut tahapan-tahapan perkembangan bahasa anak yang dilewati berdasarkan usianya.

---

<sup>44</sup> Rena Agustiana and Fitri Ramadhini, "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Circle Time," *PERNIK* 3, no. 1 (2020): 1–24, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/pernik/article/view/4818>.

<sup>45</sup> Muhammad et al., *Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Selat Media, 2022), hal. 2

**Tabel 2.1** Tahapan Perkembangan Bahasa Anak.<sup>46</sup>

Usia 5-6 Tahun	BAHASA
<b>Lingkup Perkembangan</b>	
a. Menerima Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan.</li> <li>2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks.</li> <li>3. Memahami aturan dalam suatu permainan.</li> </ol>
b. Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks.</li> <li>2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama.</li> <li>3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis, dan berhitung.</li> <li>4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan).</li> <li>5. Memiliki lebih banyak kata untuk mengekspresikan ide kepada orang lain.</li> <li>6. Melanjutkan Sebagian cerita atau dongeng yang telah didengarkan.</li> </ol>
c. Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.</li> <li>2. Mengenal suara huruf awal dari benda-benda yang ada di sekitarnya.</li> <li>3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf yang sama.</li> <li>4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.</li> <li>5. Membaca nama sendiri.</li> <li>6. Menuliskan nama sendiri.</li> </ol>

<sup>46</sup> Guntur, Muhammad et al., 17–19.

Menurut Permendikbud No.137 tahun 2014 tentang standar nasional Pendidikan Anak Usia Dini, “perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun meliputi: 1) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, 2) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, 3) Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung, 4) Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan), 5) Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, 6) Melanjutkan Sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan, 7) Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita”.<sup>47</sup> Perkembangan berbicara anak usia dini terbagi menjadi dua jenis:

- 1) Percakapan Egosentrik, yaitu anak berbicara sendiri (*monolog*). Hal ini telah terjadi pada anak-anak antara usia dua dan tiga tahun. Suara egosentrik membantu perkembangan kognitif anak.
- 2) *Socialized speech*, ketika anak berbicara langsung dengan temannya atau orang-orang di sekitarnya,. Hal ini dapat membantu perkembangan kemampuan anak dalam beradaptasi dengan orang lain atau masyarakat sekitar. Selanjutnya, Syamsu menyatakan bahwa *Socialized speech* memiliki lima bentuk, yaitu:
  - a) *Adapted Information*, terjadi ketika anak saling berbagi pendapat untuk mencapai tujuan bersama.
  - b) *Critism*, di mana anak menilai ucapan atau tingkah laku orang lain.
  - c) *Command* (perintah), *request* (permintaan), dan *threat* (ancaman).
  - d) *Questions* (pertanyaan), dan

---

<sup>47</sup> Permendikbud Nomor 137, Tahun 2014, Tentang Standar Nasional PAUD

e) *Answer* (jawaban)<sup>48</sup>.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan berbicara pada anak merupakan suatu hal yang sangat penting untuk diperhatikan. Penting juga untuk diingat bahwa perkembangan anak bersifat individual, setiap anak berbeda kecepatan perkembangannya dan rentang waktu yang disebutkan diatas merupakan gambaran secara umum.

Berikut merupakan indikator kemampuan berbicara yang digunakan dalam penelitian ini. Indikator yang terpilih membantu untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan berbicara anak usia dini. Adapun indikator tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.2.** Indikator Kemampuan Berbicara Anak yang Digunakan Berdasarkan Permendikbud 137 Tahun 2014

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>
Memahami Bahasa	Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
	Mengulang kalimat yang lebih kompleks
	Memahami aturan dalam suatu permainan
Mengungkapkan Bahasa	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
	Berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca
	Melanjutkan Sebagian cerita yang telah didengarkan

<sup>48</sup> Adhimah, "Pengaruh Penggunaan Media Boneka Jari Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A Di PAUD Tashwirul Afkar Gedangan Sidoarjo (Doctoral Dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya)."

### c. Faktor yang mempengaruhi Kemampuan Berbicara

Menurut Hurlock dalam Pebriani Lubis, kemampuan berbicara dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor yang bersumber dari dalam diri maupun dari luar.

#### 1) Kesiapan fisik untuk berbicara:

Kemampuan berbicara bergantung pada kesiapan fungsi otot dan saraf. Otot dan saraf suara tidak dapat menghasilkan suara yang dibutuhkan untuk berbicara sebelum mencapai bentuk yang lebih matang.

#### 2) Kesiapan mental untuk berbicara

Perkembangan kemampuan berbicara pada anak sangat dipengaruhi oleh kesiapan otak, khususnya pada jaringan saraf otaknya. Biasanya, perkembangan ini terjadi saat anak berusia antara *twelve to eighteen months*. Pada rentang usia tersebut, anak-anak sudah berada dalam tahap yang ideal untuk mulai belajar berbicara.

#### 3) Model yang baik untuk ditiru

Pada periode usia 0-6 tahun, anak-anak cenderung gemar meniru perilaku orang-orang di sekitarnya. Oleh karena itu, menghadirkan teladan yang positif menjadi sangat penting untuk mendukung perkembangan kemampuan berbicara mereka. Teladan yang baik dapat membantu anak memahami dan mengucapkan kata-kata dengan benar. Sebaliknya, jika anak tidak menemukan contoh yang tepat di lingkungan

mereka, hal ini dapat menghambat kemampuan mereka untuk berbicara secara baik dan benar.

#### 4) Motivasi

Anak-anak pada tahap usia dini perlu didorong secara terus-menerus untuk mengembangkan keterampilan berbicara mereka. Dorongan ini dapat membantu mereka menjadi lebih berani dan aktif dalam menyampaikan ide serta emosi mereka.

#### 5) Bimbingan

Bimbingan harus terus diberikan kepada anak agar kemampuan berbicaranya tidak terlambat. Ini dibutuhkan karena pertumbuhan dan perkembangan anak di usia dini sangat cepat. Jika anak mendapatkan bimbingan yang tidak tepat, perkembangannya juga akan mengalami masalah. Maka dari itu, anak harus berada dalam lingkungan yang dapat memberikan bimbingan yang baik.<sup>49</sup>

Pendapat lain dari Ratna dalam Ade Susanty dan Aries Chandra Anandita, bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa tidak terpisah dari faktor-faktor penyebab kelainan bicara yang saling mempengaruhi, .seperti :

#### 1) Karakteristik anak (faktor internal)

##### a) Umur

Setiap anak memiliki perkembangan kemampuan berbicara yang berbeda berdasarkan Tingkat umurnya. Ketika kemampuan berbicara

---

<sup>49</sup> Lubis, "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Boneka Tangan."

anak belum berkembang seperti pada anak seusianya, maka hal tersebut kemungkinan anak mengalami gangguan terhadap kemampuan berbicaranya.

b) Jenis Kelamin

Faktor jenis kelamin turut berperan dalam perkembangan kemampuan berbahasa pada anak. Secara umum, Perempuan cenderung lebih cepat menguasai keterampilan berbicara dibandingkan dengan laki-laki. Pada usia tertentu, anak laki-laki hanya mengucapkan kalimat lebih pendek, struktur bahasa belum benar, memiliki kata-kata yang lebih sedikit, dan penyebutan kata yang tidak tepat daripada anak perempuan.

c) Status Gizi

Faktor gizi sangat penting untuk membantu anak mencapai perkembangan yang maksimal. Kondisi gizi yang buruk akan menghalangi pertumbuhan anak, menyebabkan bentuk tubuh tidak sesuai dengan usianya, sehingga akhirnya akan berdampak pada perkembangan lainnya, seperti perkembangan berbicara anak.

2) Karakteristik keluarga (faktor eksternal)

a) Pekerjaan ibu

Bagaimana orang tua memperlakukan anaknya juga dipengaruhi oleh pekerjaan mereka. Namun, ada pendapat lain yang menyatakan bahwa anak-anak yang ibunya terus bekerja cenderung mengalami kekurangan nutrisi. Hubungan antara pekerjaan seorang

ibu dan perkembangan bahasa anak terlihat cukup signifikan. Sebanyak 65% ibu yang tidak bekerja di luar rumah memiliki anak-anak dengan perkembangan bahasa yang lebih optimal. Hal ini disebabkan oleh waktu yang lebih banyak tersedia untuk berinteraksi dengan anak dibandingkan dengan ibu yang memiliki pekerjaan di luar rumah.

b) Pendidikan ibu

Pendidikan ibu sangat penting untuk kelangsungan hidup anak. Semakin tinggi pendidikan ibu, semakin baik pertumbuhan anaknya. Orang yang memiliki pengetahuan dan wawasan akan secara aktif mencari informasi baru, seperti membaca buku dan artikel tentang perkembangan bahasa anak. Mereka juga akan mencari tahu bagaimana menstimulasi atau merangsang anak.

c) Jumlah saudara

Dalam keluarga yang memiliki banyak anggota, pengalaman ibu dalam mengasuh anak dapat mempengaruhi pengetahuan ibu tentang pemberian stimulasi perkembangan bahasa anak. Keluarga yang memiliki banyak anggota, perkembangan bahasa anak akan lebih cepat karena banyak melakukan komunikasi dan interaksi dengan anggota keluarga.

d) Sosial ekonomi

Berbagai aspek kehidupan anak dipengaruhi oleh status sosial ekonomi keluarga atau tingkat kemakmuran keluarga. Status

sosial ekonomi keluarga yang rendah dapat menyebabkan tidak terpenuhinya kebutuhan nutrisi dan perkembangan anak secara optimal sehingga menghambat perkembangan bahasa mereka.

e) Lingkungan asuhan anak

Lingkungan asuhan anak yang dimaksud dalam hal ini adalah Interaksi Ibu-Anak dan stimulasi keluarga. Intensitas interaksi antara ibu dan anak merupakan hal yang paling penting selain kebersamaan secara fisik. Kemudian stimulasi keluarga membantu anak usia 0-6 tahun untuk tumbuh dan berkembang secara optimal. Stimulasi yang diberikan dengan penuh kasih sayang, tanpa paksaan, tanpa hukuman, memberikan pujian jika berhasil mengikuti, dan memberikan kesempatan yang sama bagi anak laki-laki dan anak perempuan untuk berpartisipasi.<sup>50</sup>

Berdasarkan uraian tentang aspek-aspek yang memengaruhi keterampilan berbicara pada anak, dapat disimpulkan bahwa kemampuan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor dari dalam diri anak, seperti kesiapan fisik dan mental, memainkan peran penting. Selain itu, faktor dari luar juga berkontribusi, seperti adanya teladan yang dapat ditiru oleh anak, serta dorongan dan arahan dari lingkungan sekitarnya. Karakteristik anak yang meliputi umur, jenis kelamin, dan gizi anak serta lingkungan keluarga seperti pekerjaan dan pendidikan orangtua,

---

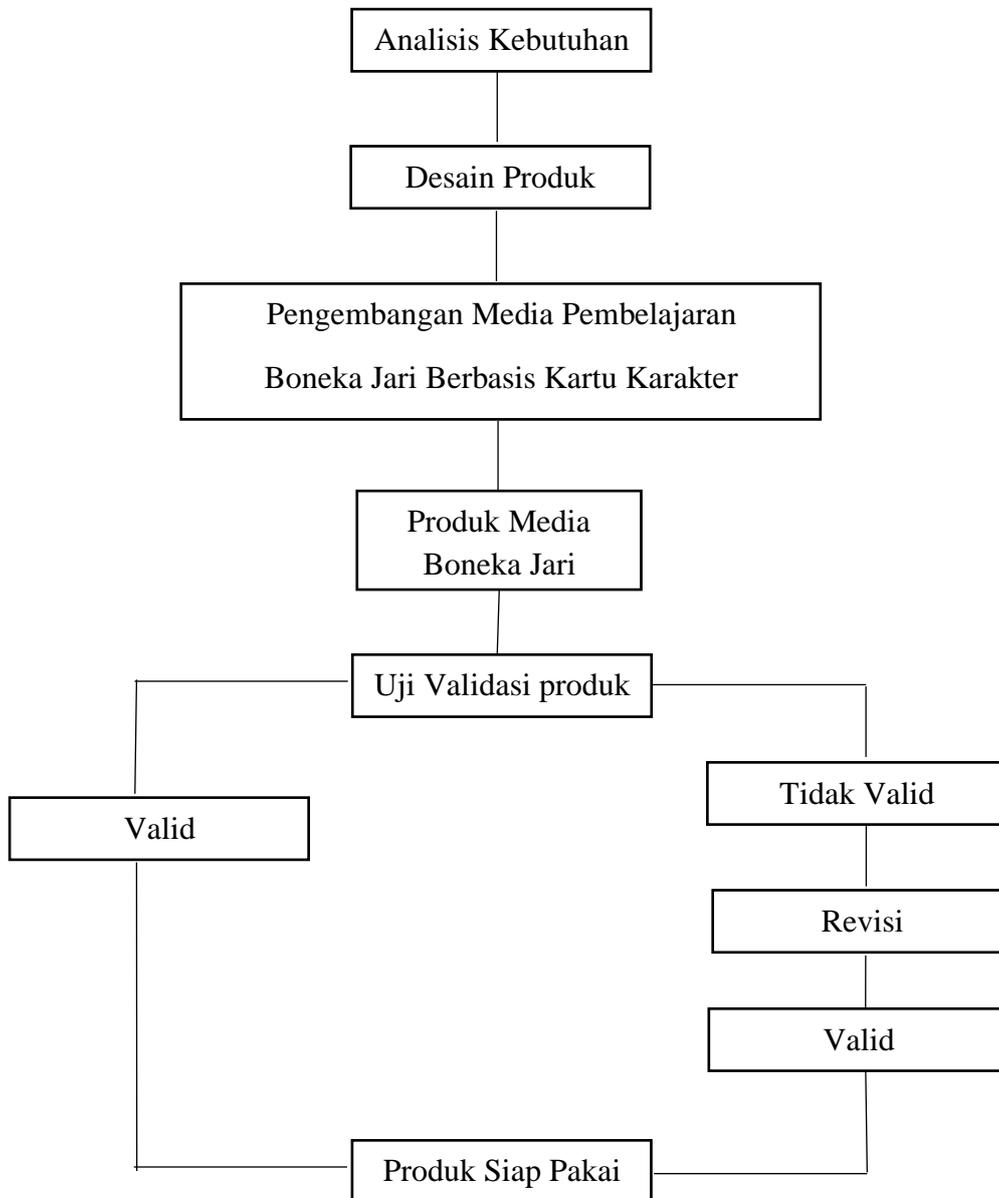
<sup>50</sup> Ade Susanty et al., "Analisis Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Toddler," accessed May 2, 2024, <https://repository.um-surabaya.ac.id/6111/>.

jumlah saudara dan stimulasi dari keluarga juga sangat berpengaruh untuk perkembangan kemampuan berbicara anak.

### **C. Kerangka Pikir**

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) dimana dalam pengembangannya menggunakan model ADDIE. Langkah pertama yang dilakukan yaitu melakukan observasi dan wawancara di TK Dharmawanita Larompong untuk mendapatkan gambaran terkait dengan proses pembelajaran serta media pembelajaran yang digunakan. Kemudian mulai mencari dan mengumpulkan referensi dari artikel, jurnal maupun buku yang berkaitan dengan pengembangan media boneka jari, setelah itu mulai membuat desain media boneka jari dan kartunya.

Validasi ahli media digunakan untuk menentukan kelayakan pengembangan produk. Sebelum uji coba produk, dilakukan validasi media oleh ahli. Dalam kegiatan uji validasi, peneliti menggunakan angket verifikasi dari ahli media.



**Gambar 2.3** Bagan Kerangka Pikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

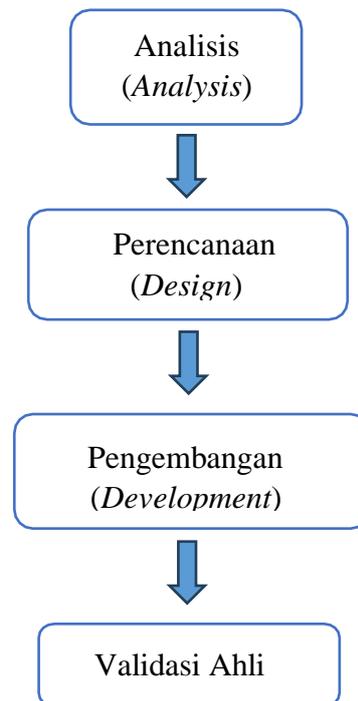
Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan, juga dikenal sebagai penelitian dan pengembangan (R & D). Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang dilakukan dengan membuat produk tertentu kemudian menguji seberapa efektif produk tersebut. Metode penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai pendekatan ilmiah yang bertujuan untuk mengkaji, merancang, memproduksi, serta menguji kelayakan media yang dihasilkan. Berdasarkan pendapat Sujadi yang dikutip dalam Sulpiana, tujuan utama dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk inovatif atau meningkatkan kualitas media yang sudah ada.<sup>51</sup>

Pendekatan pengembangan dalam penelitian ini mengadopsi model *ADDIE* yang diperkenalkan oleh Dick dan Carry. *ADDIE* merupakan singkatan dari lima tahap pengembangan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), dan *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Adapun Penelitian ini tidak sampai pada tahap evaluasi (*evaluation*), hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*) dan validasi ahli dengan mempertimbangkan waktu penelitian juga sumber daya yang terbatas.

---

<sup>51</sup> Sulpiana, "Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Iman Kepada Kitab-Kitab Allah Di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 3 Palopo" (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, 2023), <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/7830/1/SULPIANA.pdf>.

### TAHAP PENGEMBANGAN



**Gambar 3.1** Bagan Tahap Pengembangan

1. Analisis (*Analysis*).

Tahap analisis merupakan proses untuk menentukan apa yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan merupakan proses merancang atau mengembangkan produk dengan menggunakan data yang diperoleh dari tahap sebelumnya.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dilakukan pengembangan rancangan produk yang mencakup penyajian media dan perangkat pembelajaran serta membuat alat evaluasi seperti lembar validasi untuk para ahli dan angket penilaian produk untuk guru.

#### 4. Validasi Ahli

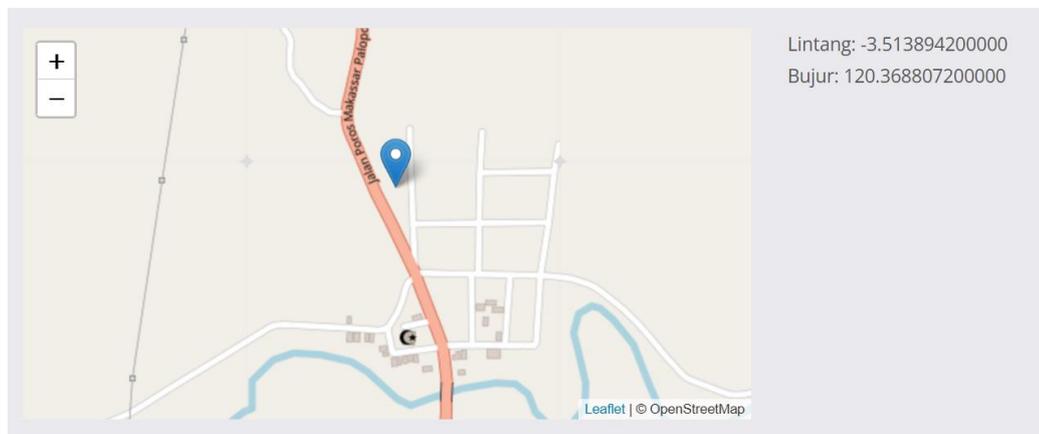
Tahap dimana media yang telah selesai dibuat kemudian diuji kelayakannya oleh para ahli.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mix method* yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metode deskriptif dipakai dalam melakukan analisis kebutuhan, sedangkan metode kuantitatif digunakan untuk menguji validitas produk.

### B. Lokasi dan Waktu Penelitian

#### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina Larompong, yang berlokasi di Jln. Poros Palopo-Makassar Larompong, Kec. Larompong, Kab. Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan.



**Gambar 3.2** Lokasi TK Negeri Pembina Larompong

#### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, dengan lama waktu yang dibutuhkan kurang lebih 3 bulan, yaitu bulan September - November 2024.

### **C. Subjek dan Objek Penelitian**

Penelitian ini melibatkan sepuluh anak berusia lima sampai enam tahun dari kelompok B di TK Negeri Pembina Larompong sebagai peserta penelitian atau subjek penelitian. Fokus utama penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berupa boneka jari berbasis kartu karakter.

### **D. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan yang digunakan oleh peneliti pada penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan ADDIE. Tahap penelitian yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, yaitu antara lain:

#### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis pendahuluan, yang merupakan langkah pertama dalam penelitian ini, bertujuan untuk mengumpulkan data terkait kebutuhan pengembangan media. Kegiatan pada tahap ini meliputi kegiatan observasi. Analisis kebutuhan pendidik dilakukan dengan cara wawancara secara langsung dengan guru kelas untuk menganalisis kebutuhan akan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik, serta observasi di dalam kelas untuk mendapatkan informasi terkait dengan kebutuhan peserta didik terhadap media secara langsung. Adapun analisis kurikulum, untuk memastikan bahwa penelitian pengembangan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap desain produk awal, di mana dilakukan perancangan media boneka jari berbasis kartu karakter berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan sebelumnya. Adapun tahap perancangan ini meliputi :

- a. Kompetensi dasar atau indikator pengembangan, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sebagai dasar dalam pengembangan media boneka jari berbasis kartu karakter.
- b. Spesifikasi media. Meliputi penyusunan komponen media boneka jari berbasis kartu karakter.
- c. Penyusunan instrumen penilaian media yang meliputi lembar validasi.

## 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan tahap pembuatan produk media boneka jari berbasis kartu karakter berdasarkan rancangan pada tahap sebelumnya. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah Menyusun materi, membuat boneka jari, mendesain dan mencetak kartu karakter dan membuat kotak media boneka jari berbasis kartu karakter.

## 4. Tahap Validasi Ahli

Tahap validasi produk, sebagai tahap terakhir, di mana media yang telah selesai dibuat diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi, produk kemudian diperbaiki dengan mempertimbangkan saran dan masukan untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Penyempurnaan produk kemudian dilakukan setelah melalui tahapan validasi dan revisi dari para validator, sehingga dihasilkan produk media yang valid yang akan digunakan dalam

proses pembelajaran untuk membantu meningkatkan keterampilan berbicara anak di TK Negeri Pembina Larompong.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara atau langkah yang dilakukan dalam mengumpulkan data penelitian. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan media boneka jari berbasis kartu karakter di TK Dharmawanita Larompong, adalah sebagai berikut.

##### **1. Observasi**

Kegiatan observasi dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran di kelas secara langsung serta penggunaan media pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi yang mencakup indikator beserta deskripsi penilaian yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa anak. Indikator tersebut mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 tentang kemampuan bahasa pada anak usia dini. Beberapa indikator yang diidentifikasi meliputi: 1) Anak dapat memahami beberapa perintah sekaligus, 2) Anak mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks, 3) Anak dapat mengikuti aturan dalam permainan, 4) Anak dapat memberikan jawaban untuk pertanyaan yang lebih rumit, 5) Anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan pengucapan yang jelas dan mengenal simbol-simbol untuk mempersiapkan diri dalam membaca, 6) Anak dapat melanjutkan cerita yang telah didengarnya.

##### **2. Wawancara**

Wawancara dilakukan terhadap guru kelas untuk mendapatkan informasi dengan cara bertanya secara langsung kepada narasumber mengenai proses

pembelajaran yang dilakukan, penggunaan media pembelajaran, jenis media pembelajaran yang digunakan, respon peserta didik dan pandangan serta kebutuhan guru terhadap media yang dikembangkan.

**Tabel 3.1** Tabel Kisi-kisi Pedoman Wawancara

No	Hal yang ditanyakan
1	Proses pembelajaran yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik
2	Penggunaan media pembelajaran
3	Jenis media pembelajaran yang digunakan
4	Respon peserta didik dalam menerima pembelajaran dengan menggunakan media
5	Pandangan dan kebutuhan guru terhadap media boneka jari berbasis kartu karakter

### 3. Validasi Ahli

Lembar validasi ahli digunakan untuk memperoleh data validasi mengenai kualitas produk media yang dikembangkan. Lembar validasi ini berisi indikator yang akan dinilai oleh para validator.

Adapun nama-nama validator instrumen analisis kebutuhan sebagai berikut:

**Tabel 3.2** Nama-nama Validator

No	Nama	Ahli
1	Eka Poppy Hutami S.Pd.,M.Pd	Materi
2	Nur Fakhrunnisa S.Pd.,M.Pd	Media

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses mengolah data setelah seluruh data dan informasi dikumpulkan. Data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis dengan teknik analisis statistik, yaitu:

### 1. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari lembar observasi dan validasi ahli.

#### a. Teknik analisis data hasil observasi

Data yang dikumpulkan dari lembar observasi menggambarkan sejauh mana kemampuan berbicara peserta didik berkembang, dengan mengacu pada indikator perkembangan kemampuan berbicara anak. Pengukuran pada lembar observasi berupa angka untuk menentukan skor yang diperoleh peserta didik setiap indikator perkembangan anak. Berikut ketentuan penilaian instrument observasi :

**Tabel 3.3** Ketentuan Penilaian Observasi Kemampuan Berbicara Anak<sup>52</sup>

Skor	Keterangan
1	Belum muncul
2	Mulai muncul
3	Sudah muncul
4	Berkembang sangat baik

*Sumber : Permendikbud No. 146 Tahun 2014 (dalam Melianda 2023)*

Parameter kemampuan berbicara yang diukur terlampir pada lembar indikator penilaian kemampuan berbicara lengkap dengan rubrik penilaian yang

<sup>52</sup> Melianda Sukma, "Pengaruh Penggunaan Media Boneka Jari Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Speech Delay Di PAUD Harsya Ceria Kota Banda Aceh" (PhD Thesis, UIN Ar-Raniry, 2023), <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/33287/>.

dapat dilihat pada halaman lampiran. Skor yang telah didapat, kemudian dihitung dalam bentuk persentase menggunakan rumus :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil persentase tersebut selanjutnya dikelompokkan menurut kategori yang tercantum dalam tabel berikut:

**Tabel 3.4** Perhitungan Presentase Skala Keberhasilan<sup>53</sup>

<b>Interval</b>	<b>Keterangan</b>
0% - 30%	Belum muncul
31% - 60%	Mulai muncul
61% - 80%	Sudah muncul
81% - 100%	Berkembang sangat baik

*Sumber : Darni Julamin, 2024*

b. Teknik analisis data validasi

Pada tahap analisis kevalidan data, langkah yang diambil adalah membagikan lembar validasi instrumen kepada setiap validator. Validator kemudian mengisi lembar tersebut dengan memberikan penilaian berupa tanda centang pada skala Likert 1 hingga 5, seperti yang terlihat pada tabel berikut:

<sup>53</sup> Darni Julamin, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Penggunaan Media Pin Activity Di TK Nur Alam Tarobok Kecamatan Baebunta Luwu Utara" (PhD Thesis, Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2024), <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/8431/1/ABSTRACT.pdf>.

**Tabel 3.5** Skala Likert.<sup>54</sup>

<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
1	Sangat Tidak Valid
2	Tidak Valid
3	Kurang Valid
4	Valid
5	Sangat Valid

*Sumber: Sugiyono, 2022*

Nilai yang diperoleh dari lembar validasi yang diisi oleh validator selanjutnya dihitung dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus berikut:

$$V = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah persentase tersebut diperoleh, hasilnya akan dikelompokkan sesuai dengan kategori yang tertera dalam tabel berikut:

**Tabel 3.6** Kriteria Penilaian Uji Validitas Ahli.<sup>55</sup>

<b>Interval</b>	<b>Kriteria Kelayakan</b>	<b>Keterangan</b>
81% - 100%	Sangat valid	Tidak revisi
61% - 80%	Valid	Tidak revisi
41% - 60%	Cukup valid	Revisi Sebagian
21% - 40%	Kurang valid	Revisi ulang dan pengkajian ulang materi
0% - 20%	Tidak valid	Revisi total

*Sumber: Sugiyono, 2019*

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2015).

<sup>55</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2019).

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Berbasis Kartu Karakter**

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media boneka jari berbasis kartu karakter, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada anak-anak usia dini di TK Negeri Pembina Larompong.

Analisis adalah tahapan pertama pada model pengembangan ADDIE dan pada tahap ini terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

###### **a. Analisis Kurikulum**

Peneliti menganalisis kurikulum yang berlaku di TK Negeri Pembina Larompong. Berdasarkan analisis, kurikulum yang digunakan di sekolah yaitu kurikulum. Capaian pembelajaran (CP), sub elemen, tujuan pembelajaran dan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran yang ada dalam kurikulum Merdeka merupakan landasan untuk merancang modul ajar dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Berikut Capaian pembelajaran (CP), sub elemen, tujuan pembelajaran dan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran yang digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media :

**Tabel 4.1** Capaian Pembelajaran

<b>CP (Capaian Pembelajaran)</b>	<b>Indikator ketercapaian tujuan pembelajaran</b>
<b>Elemen :</b> Dasar-dasar Literasi dan STEAM	Anak mampu mengerti beberapa perintah secara bersamaan.
<b>Sub Elemen Sasaran:</b> Anak menunjukkan kemampuan mengenali dan memahami berbagai informasi melalui berbagai media, anak mampu mengkomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan dengan menggunakan berbagai media serta membangun percakapan.	<p>Anak mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks.</p> <p>Anak mampu memahami aturan dalam suatu permainan.</p> <p>Anak mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (pertanyaan yang sedikit lebih sulit).</p>
<b>Tujuan Pembelajaran:</b> Anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berbicara (mengkomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan serta membangun percakapan)	<p>Anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan artikulasi yang tepat serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca.</p> <p>Anak mampu melanjutkan Sebagian cerita yang telah didengarkan</p>

Peneliti menganalisis kurikulum yang berlaku di TK Negeri Pembina Larompong. Berdasarkan analisis kurikulum yang digunakan di sekolah yaitu kurikulum Merdeka. Adapun sub elemen sasaran yang terdapat di kurikulum Merdeka yang digunakan adalah Anak menunjukkan kemampuan mengenali dan memahami berbagai informasi melalui berbagai media, anak mampu mengkomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan dengan menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. Berdasarkan sub elemen tersebut kemudian dirumuskan indikator yang ingin dicapai yaitu 1) Anak mampu mengerti beberapa perintah secara bersamaan, 2) Anak mampu mengulang kalimat yang

lebih kompleks, 3) Anak mampu memahami aturan dalam suatu permainan, 4) Anak mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (pertanyaan yang sedikit lebih sulit), 5) Anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan artikulasi yang tepat serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, 6) Anak mampu melanjutkan sebagian cerita yang telah didengarkan. Hasil analisis ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media boneka jari berbasis kartu karakter.

#### b. Analisis Guru dan Peserta Didik

Analisis kebutuhan terhadap peserta didik di TK Negeri Pembina Larompong, peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan berbicara peserta didik. Lembar observasi yang digunakan berisikan indikator perkembangan kemampuan berbicara anak yang terdiri dari enam indikator dengan deskripsi penilaian yang disesuaikan dengan perkembangan anak. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa kemampuan berbicara peserta didik kelompok B di TK Negeri Pembina Larompong rata-rata berada pada level 60%, yang termasuk dalam kategori “Mulai muncul” artinya bahwa anak masih harus dibantu dan dibimbing oleh guru dalam kegiatan berbicara, seperti mengerti perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan dalam permainan, menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, berkomunikasi secara lisan dengan artikulasi yang tepat, dan melanjutkan cerita yang telah diceritakan, berdasarkan pada indikator yang dilihat. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan berbicara peserta didik belum mencapai perkembangan yang optimal. Sedangkan melalui wawancara dengan guru

kelas, diperoleh informasi bahwa peserta didik cenderung menyukai pembelajaran yang menggunakan media menarik dan interaktif. Hal ini terlihat dari respon peserta didik yang antusias dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Aktivitas seperti bercerita atau kegiatan bermain sederhana menggunakan media adalah yang paling disukai peserta didik.<sup>56</sup> Media yang menarik yang dimaksud adalah media yang digunakan mampu membuat peserta didik menjadi lebih antusias, semangat, tidak mudah bosan dalam pembelajaran, melalui visual atau tampilan media yang memiliki warna, animasi dan bentuk yang dapat menarik perhatian peserta didik. Sedangkan media interaktif adalah media yang memungkinkan peserta didik untuk dapat berkomunikasi secara langsung, bereksplorasi dan percaya diri dalam proses belajar. Media yang menarik dan interaktif memiliki karakteristik mudah untuk digunakan dan dapat digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Media yang menarik dan interaktif ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, membantu pemahaman konsep terhadap sesuatu serta memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik.

Peneliti menggunakan instrumen berupa lembar wawancara untuk menganalisis masalah dasar yang dihadapi dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik. Adapun informasi yang diperoleh, diketahui bahwa guru jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran dikarenakan kurangnya media pembelajaran di sekolah. Kurangnya media pembelajaran interaktif merupakan salah satu kendala yang dialami guru karena membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan membuat peserta didik cepat bosan kemudian

---

<sup>56</sup> Hasil wawancara guru kelas TK Negeri Pembina Larompong

mulai ribut di dalam kelas.<sup>57</sup> Melalui wawancara bersama guru kelas, diketahui pula terkait dengan media boneka jari berbasis kartu karakter yang dikembangkan ini, guru membutuhkan modul ajar untuk membantu guru menerapkan media boneka jari berbasis kartu karakter dalam proses pembelajaran nantinya.

### c. Analisis Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kurangnya media pembelajaran menjadi salah satu kendala yang dialami di sekolah. Guru biasanya hanya menggunakan papan tulis, buku, kartu angka/gambar dan sesekali menggunakan bahan alam untuk mendukung pembelajaran. Adapun berdasarkan wawancara terhadap guru terkait dengan boneka jari diketahui bahwa, media sejenis boneka jari sudah pernah digunakan sebelumnya namun, sudah tidak digunakan lagi karena sudah tidak layak guna. Media boneka jari yang ada sebelumnya hanya terdiri dari bagian kepala yang berbahan dasar kayu yang dibawahnya terdapat lubang untuk memasukkan jari sedangkan untuk pakaian boneka menggunakan kain perca. Penggunaan bahan kayu pada boneka jari dapat membahayakan bagi anak-anak jika digunakan dengan tidak berhati-hati. Media boneka jari dengan bahan dasar kayu membuat media tidak awet dan cepat mengalami kerusakan entah itu karena retak atau dimakan oleh hewan rayap, maka dari itu perlu menggunakan bahan dasar yang aman dan tahan lama agar media dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. Media yang memiliki variasi bentuk, warna cerah, dan mudah digunakan dengan aman adalah yang disukai anak-anak.

---

<sup>57</sup> Hasil wawancara guru kelas TK Negeri Pembina Larompong

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diatas, dilakukan pengembangan media boneka jari berbasis kartu karakter sebagai alternatif media interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik. Media dirancang dan dibuat dengan berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan.

## **2. Rancangan Media Pembelajaran Boneka Jari Berbasis Kartu Karakter**

### **a. Perancangan Media**

#### **1) Perancangan modul ajar**

Perancangan modul ajar dilakukan untuk merancang kegiatan pembelajaran apa saja yang bisa dilakukan dengan menggunakan media boneka jari berbasis kartu karakter ini. Modul ajar merupakan perangkat ajar yang dibuat untuk membantu guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, dalam hal ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik. Modul ajar ini berisi langkah-langkah pembelajaran, kegiatan pembelajaran, media pembelajaran yang dalam hal ini adalah boneka jari berbasis kartu karakter dan alat penilaian. Modul ajar yang telah dibuat disesuaikan dengan penggunaan media boneka jari berbasis kartu karakter untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik dapat dilihat pada halaman lampiran 1.

#### **2) Komponen media boneka jari berbasis kartu karakter**

- (a) Boneka jari, dibuat dengan bahan kain flannel, boneka seukuran dengan jari tangan dan terdapat lubang dibawahnya sebagai tempat memasukkan jari. Boneka jari dibuat dengan enam karakter anggota keluarga yaitu, ayah, ibu, kakak, adik, nenek dan kakek dengan menggunakan warna-warna yang terang dan menarik.**

(b) Kartu karakter, kartu karakter didesain dengan menggunakan aplikasi *canva*, kartu karakter mewakili masing-masing karakter boneka jari. Setiap karakter terdiri dari dua kartu. Kartu pertama, tampak depan berisi gambar tokoh karakter dan tampak belakang berisi gambaran sifat/ciri/karakter masing-masing. Kartu kedua, tampak depan berisi gambar yang lebih menggambarkan bagaimana ciri/sifat tokoh dan tampak belakang berisi gambaran sifat/ciri/karakter masing-masing. Kartu dibuat dengan ukuran 6x9 cm dan dilengkapi kotak kartu.

(c) Kotak media boneka jari berbasis kartu karakter, sebagai tempat untuk menyimpan media.

### 3) Penyusunan lembar validasi produk

Lembar validasi produk berisikan petunjuk pengisian dan tabel penilaian yang berisi pernyataan mengenai beberapa aspek yang akan dinilai oleh para validator. Lembar validasi tersebut akan diberikan kepada dua validator yang terdiri dari validator materi dan validator media.

#### b. Pengembangan media boneka

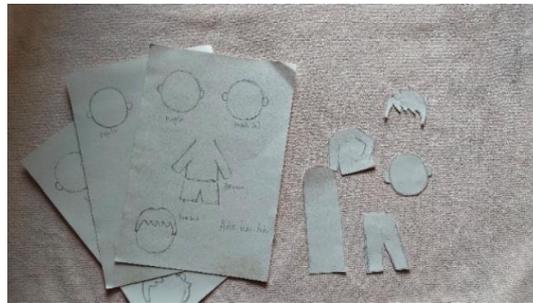
##### 1) Pembuatan media boneka jari

(a) Menyiapkan alat dan bahan, alat yang diperlukan yaitu : gunting, lem tembak, lem lilin, pensil, penghapus, benang, jarum. Sedangkan bahan yang digunakan adalah kain flannel ukuran 25x25 dengan bermacam warna, dan sketsa gambar tokoh anggota keluarga.



**Gambar 4.1** Alat dan Bahan

- (b) Menggunting pola/gambar sketsa masing-masing tokoh secara terpisah



**Gambar 4.2** Sketsa Pola Boneka

- (c) Menggunting kain flannel sesuai dengan pola tokoh yang telah dibuat



**Gambar 4.3** Pola Boneka Pada Kain Flannel

(d) Menjahit kedua sisi pola jari menggunakan jarum



**Gambar 4.4** Pola Jari Tangan yang Telah Dijahit

(e) Menempel semua bagian, pola jari, kepala, rambut, baju dan celana boneka menjadi satu menggunakan lem tembak



**Gambar 4.5** Boneka Jari Setelah Semua Komponen Boneka Ditempel

(f) Tambahkan detail boneka, seperti mata, hidung, mulut dan tangan



**Gambar 4.6** Boneka Jari yang Telah Jadi

## 2) Pembuatan kartu karakter

- (a) Masuk ke dalam aplikasi *canva*, kemudian mulai membuat desain bagian depan kartu, dengan menambahkan elemen-elemen yang sesuai keinginan. Desain kartu karakter pertama, tampak depan



**Gambar 4.7** Tampak Depan Kartu Karakter 1

- (b) Desain kartu karakter kedua, tampak depan



**Gambar 4.8** Tampak Depan Kartu Karakter 2

- (c) Desain tampak belakang kartu karakter



**Gambar 4.9** Tampak Belakang Kartu Karakter

### 3) Pembuatan kotak media boneka jari berbasis kartu karakter



**Gambar 4.10** Kotak Media

### 4) Penyuntingan

Setelah tahap pengembangan media selesai, maka dihasilkan produk awal media boneka jari berbasis kartu karakter. Media kemudian diberikan kepada validator yang ahli dibidangnya untuk dilihat dan memberikan penilaian terhadap media boneka jari berbasis kartu karakter dan memberikan saran/komentar agar bisa dilakukan perbaikan atau revisi.

## **3. Kevalidan Media Pembelajaran Boneka Jari Berbasis Kartu Karakter**

Proses validasi dilakukan oleh para ahli di bidangnya, yaitu validator materi dan validator media. Tujuan dari validasi produk ini adalah untuk mengevaluasi apakah media tersebut layak digunakan atau masih memerlukan perbaikan. Perbaikan akan dilakukan berdasarkan masukan dan rekomendasi dari para validator, guna menghasilkan media yang lebih berkualitas.

### a. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada pengembangan produk ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan materi dalam modul ajar yang

digunakan. Hasil validasi ahli materi terhadap produk yang dikembangkan dapat dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 4.2** Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai				√	
2	Sesuai indikator yang dikembangkan				√	
3	Konten yang disajikan sesuai dengan kebutuhan penggunaan media					√
4	Prosedur penggunaannya jelas dan mudah untuk diikuti				√	
5	Sesuai dengan perkembangan anak usia dini					√
<b>Total skor</b>					22	
<b>Presentase skor</b>					88%.	
<b>Kategori</b>					Sangat Valid	

Sumber : Data primer yang diolah

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{22}{5 \times 5} \times 100\% \\
 &= \frac{22}{25} \times 100\% \\
 &= 88\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli terhadap materi media boneka jari berbasis kartu karakter yang disajikan dalam modul pembelajaran memperoleh skor persentase sebesar 88% dari validator materi dengan kategori sangat valid.

b. Hasil validasi ahli media

Hasil validasi ahli materi terhadap produk yang dikembangkan dapat dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 4.3** Hasil Validasi oleh Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nilai						
			1	2	3	4	5		
1	Tampilan	<b>Boneka Jari</b>							
		1. Kemenarikan tampilan media					√		
		2. Kualitas media				√			
		3. Kemenarikan desain tokoh/karakter pada media				√			
		4. Kemudahan pengenalan tokoh/karakter pada boneka					√		
		5. Kombinasi warna yang tepat dan serasi					√		
		<b>Kartu Karakter</b>							
		1. Kemenarikan tampilan media					√		
		2. Pemilihan kata pada kartu karakter sudah sesuai					√		
		3. Pemilihan gambar pada kartu karakter sudah sesuai					√		
		4. Pemilihan ukuran huruf pada kartu karakter sudah sesuai					√		
		2	Teknis	1. Kemudahan penggunaan media				√	
				2. Keamanan penggunaan media				√	
				3. Kesesuaian media dengan indikator perkembangan anak usia dini				√	

4. Media dapat membantu peserta didik untuk mengungkapkan Bahasa	√
5. Media dapat membantu peserta didik untuk menambah kosakatanya	√
<b>Total Skor</b>	61
<b>Persentase Skor</b>	87,14%
<b>Kategori</b>	Sangat Valid

Sumber : Data primer yang diolah

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{61}{14 \times 5} \times 100\% \\
 &= \frac{61}{70} \times 100\% \\
 &= 87,14\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli terhadap media boneka jari berbasis kartu karakter memperoleh skor persentase sebesar 87,14% dari validator media dengan kategori sangat valid.

#### c. Revisi Hasil Uji Validasi

Revisi hasil uji validasi dilakukan berdasarkan komentar dan saran perbaikan dari para validator yang ditulis pada lembar validasi.

## 1) Ahli Materi

Adapun saran perbaikan dari validator ahli materi, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4** Saran Perbaikan dari Ahli Materi

<b>Nama Validator Ahli Materi</b>	<b>Saran Perbaikan</b>
Eka Poppy Hutami S.Pd.I.,M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada rencana kegiatan cantumkan waktu</li> <li>- Di dalam modul, medianya diperjelas</li> <li>- Cukupkan menjadi 5 pertemuan</li> <li>- Pada lampiran, tambahkan contoh asesmen</li> </ul>

Berdasarkan saran dari validator materi, peneliti kemudian melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan. Hasil revisi materi produk media boneka jari berbasis kartu karakter dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 4.5** Hasil Perbaikan Ahli Materi

<b>Saran/Masukan</b>	<b>Sebelum Revisi</b>	<b>Setelah Revisi</b>
Pada rencana kegiatan, tambahkan waktu	Tidak ada rincian waktu kegiatan	Ditambahkan rincian waktu kegiatan
Di dalam modul. Medianya diperjelas	Tidak ada penjelasan media yang digunakan. Dalam hal ini boneka jari berbasis kartu karakter	Ditambahkan penjelasan tentang media yang digunakan, yang dalam hal ini adalah boneka jari berbasis kartu karakter.
Cukupkan menjadi 5 pertemuan	Awalnya hanya sampai 3 pertemuan.	Ditambahkan kegiatan sampai 5 pertemuan.

Pada lampiran, tambahkan contoh asesmen atau alat penilaian.	Tidak ada contoh asesmen atau alat penilaian.	Ditambahkan contoh asesmen atau alat penilaian.
--	---	---

Pada tabel 4.5 diatas, memaparkan tentang saran/masukan dari validator ahli materi yang disajikan dalam modul pembelajaran kemudian bagaimana tampak sebelum dan sesudah direvisi/diperbaiki oleh peneliti. Setelah menerima komentar dan saran dari validator materi, peneliti kemudian melakukan revisi untuk memperbaiki materi media sesuai dengan arahan yang diberikan

## 2) Saran dan Perbaikan Ahli Media

Adapun saran perbaikan dari validator ahli m, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6** Saran Perbaikan dari Ahli Media

<b>Nama validator ahli media</b>	<b>Saran perbaikan</b>
Nur Fakhrunnisa, S.Pd.,M.Pd	- Perhatikan ketahanan kartu karakter - Buat kartu dengan tampilan belakang yang berbeda

Berdasarkan saran dari validator media, peneliti kemudian melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan. Hasil revisi materi produk media boneka jari berbasis kartu karakter dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 4.7** Hasil Perbaikan dari Ahli Media

Saran/masukan	Sebelum revisi	Setelah revisi
Buat kartu dengan tampilan belakang yang berbeda		

Pada tabel 4.7 diatas, memaparkan tentang saran/masukan dari validator ahli media boneka jari berbasis kartu karakter kemudian bagaimana tampak sebelum dan sesudah direvisi/diperbaiki oleh peneliti. Gambar pada tabel diatas merupakan perbandingan hasil perbaikan berdasarkan saran dari validator yaitu buat kartu dengan tampilan belakang yang berbeda yang dalam hal ini adalah deskripsi karakter tokoh boneka jari. Sebelum revisi tampilan belakang kedua kartu berisi deskripsi karakter tokoh secara umum, setelah diperbaiki tampilan kartu kedua dibuat dengan deskripsi karakter tokoh yang lebih rinci.

## B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pengembangan ini menghasilkan sebuah alat pembelajaran berupa boneka jari yang dilengkapi dengan kartu karakter, dirancang untuk mendukung kemampuan berbicara anak usia dini di TK Negeri Pembina Larompong. Mengacu pada teori Edgar dale terkait dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran, bahwa siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan jika materi disajikan secara visual. Media boneka jari berbasis kartu karakter mampu memberikan pengalaman baru dan menyenangkan dalam proses belajar siswa dengan melibatkan penglihatan, pendengaran dan perabaan. Media interaktif seperti

boneka jari berbasis kartu karakter membantu peserta didik menjadi lebih aktif karena semua indera bekerja secara bersamaan sehingga memperoleh pemahaman yang lebih cepat. Media ini berfungsi sebagai pendukung guru dalam menstimulasi perkembangan berbicara anak, bukan sebagai pengganti peran guru di ruang kelas. Proses pengembangannya meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, serta validasi oleh para ahli.

Pada tahap analisis kebutuhan, ditemukan beberapa temuan masalah diantaranya, kemampuan berbicara peserta didik kelas B di TK Negeri Pembina Larompong yang belum berkembang secara optimal dengan tingkat persentase perkembangan yaitu 60%, kemudian kurangnya media pembelajaran yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran. Tidak hanya itu, penggunaan media sejenis boneka jari sebelumnya pernah ada dan digunakan dalam proses belajar, berbahan dasar kayu dan sudah rusak sehingga tidak digunakan lagi sehingga perlu adanya pembaharuan. Peserta didik dan guru membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk membantu meningkatkan kemampuan berbicara, oleh karena itu peneliti menyimpulkan bahwa sangat diperlukan pengembangan media pembelajaran boneka jari berbasis kartu karakter ini.

Boneka jari dibuat dengan bahan dasar kain flannel berukuran 25x25 cm, dibuat seukuran dengan jari tangan dan terdapat lubang dibawahnya sebagai tempat memasukkan jari. Boneka jari dibuat dengan enam karakter anggota keluarga yaitu Ayah, Ibu, Kakak, Adik, Kakek dan Nenek. Sementara itu, kartu karakter didesain dengan menggunakan aplikasi *canva*, dengan tema “anggota keluargaku” dan mewakili masing-masing karakter tokoh anggota keluarga. Setiap karakter

memiliki dua kartu, Kartu pertama, tampak depan berisi gambar tokoh karakter dan tampak belakang berisi gambaran sifat/ciri/karakter masing-masing. Kartu kedua, tampak depan berisi gambar yang lebih menggambarkan bagaimana ciri/sifat tokoh dan tampak belakang berisi gambaran sifat/ciri/karakter masing-masing. Kartu dibuat dengan ukuran 6x9 cm dan dilengkapi kotak kartu. Kotak media boneka jari berbasis kartu karakter, sebagai tempat untuk menyimpan media.

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh kedua validator, media boneka jari yang berbasis kartu karakter dinilai sangat layak untuk digunakan dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Menurut pakar materi, tujuan pembelajaran yang dirancang sudah sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini, dan materi yang disajikan dalam modul sudah jelas, lengkap, serta memenuhi kebutuhan peserta didik. Sementara itu, menurut pakar media, tidak ada banyak revisi yang diperlukan untuk media boneka jari berbasis kartu karakter, baik dari segi desain, warna, maupun ukuran, yang menunjukkan bahwa media ini telah dirancang dengan baik dan sesuai untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. Penelitian ini menguatkan hasil studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media boneka jari yang disesuaikan dengan karakteristik siswa efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara.<sup>58</sup>

Pemanfaatan boneka jari sebagai media pembelajaran membantu pendidik dalam mendorong perkembangan serta meningkatkan kemampuan berbicara pada anak-anak usia dini. Aktivitas bercerita dengan boneka jari terbukti efektif dalam

---

<sup>58</sup> Noviyawanawati and Agung, "Pengembangan Media Boneka Jari Tangan Berpendekatan SAVI Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Keterampilan Berbicara Siswa."

mempengaruhi perkembangan kemampuan berbicara mereka.<sup>59</sup> Penggunaan boneka jari sebagai alat pembelajaran yang inovatif terbukti dapat memperbesar keterlibatan siswa dalam proses belajar. Sebagai media yang interaktif, boneka jari mampu merangsang siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, memotivasi mereka untuk berbagi pendapat, serta meningkatkan kepercayaan diri. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa media boneka jari dapat berperan penting dalam pengembangan keterampilan berbicara siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis.<sup>60</sup>



**Gambar 4.11** Media Siap Pakai

---

<sup>59</sup> Sisca Chrestiany and Rachma Hasibuan, "Implementasi Media Boneka Jari Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Kosgoro Surabaya," *Jurnal PAUD Teratai* 7, no. 1 (2018): 1–5, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/22604>.

<sup>60</sup> Anjeli and Latifah, "Pengembangan Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Saga VI Kabupaten Tangerang."

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan hasil penelitian pengembangan media boneka jari berbasis kartu karakter untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini di TK Negeri Pembina Larompong sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisis kurikulum, analisis guru dan peserta didik serta analisis media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini di TK Negeri Pembina Larompong.
2. Rancangan media pembelajaran boneka jari berbasis kartu karakter dibuat berdasarkan pada analisis kebutuhan yang dilakukan sebelumnya. Proses perancangan yang dilakukan yaitu, menyusun modul ajar, merancang komponen media yang terdiri boneka jari, kartu karakter dan kotak media, dan Menyusun lembar lembar validasi.
3. Media boneka jari berbasis kartu karakter memperoleh kategori sangat valid berdasarkan dari penilaian hasil validasi dari ahli materi yang memperoleh persentase 88% dengan kategori sangat valid, dan hasil validasi ahli media yang memperoleh persentase 87,14% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian media boneka jari berbasis kartu karakter layak digunakan dalam

proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini.

## **B. Saran**

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis menyadari bahwa masih banyak keterbatasan dan kekurangan yang ada dalam penelitian ini. Maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti berikan yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan ini menghasilkan sebuah alat pembelajaran berupa boneka jari yang dilengkapi dengan kartu karakter. Media ini dapat dimanfaatkan untuk mendukung kemampuan berbicara anak usia dini di TK Negeri Pembina Larompong
2. Penelitian pengembangan media pembelajaran boneka jari berbasis kartu karakter ini hanya sampai pada tahap pengembangan (development), bagi peneliti yang berminta untuk melanjutkan penelitian ini, diharapkan dapat melanjutkan sampai pada tahap implementasi dan evaluasi sehingga penelitian yang dilakukan lebih baik lagi.
3. Media boneka jari berbasis kartu karakter yang dihasilkan pada penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan baik dari segi tampilan dan kegunaan, bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini ataupun membuat media baru yang sejenis diharapkan lebih mengembangkan media yang telah dibuat sebelumnya menjadi media yang lebih menarik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhimah, S. (2019) *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Jari Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A di PAUD Tashwirul Afkar Gedangan Sidoarjo*. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya).
- Agustiana, R., & Ramadhini, F. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Circle Time. *PERNIK*, 3(1), 1-24.
- Albet Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)," *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 2021 <http://repository.lppm.unila.ac.id/43959/1/ARTICLE%20JPPPI.pdf>.
- Ambarwati, S. (2023). *Implementasi Teori Cone Of Experience Edgar Dale dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Baturraden Kabupaten Banyumas*. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri).
- Anjeli, Y. N., & Latifah, N. (2021). Pengembangan Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Saga VI Kabupaten Tangerang. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 1-7.
- Artamia, C. D., & Syamsiyati, R. N. (2023). *Studi Kasus Keterlambatan Bicara (Speech Delay) Anak Usia Dini Di Paud Anak Hebat Kartasura* (Doctoral dissertation, UIN Raden Mas Said).
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asia, A. N. (2022). *Penggunaan Media Boneka Jari Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bercerita Pada Anak Kelompok A Di TK Al-Ahwan Kota Parepare* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Azmi, R., Astini, B. N., Rachmayani, I., & Fahrudin, F. (2023). Pengembangan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2557-2565.
- Az-Zuhaili, Wahbah. (2013) *Tafsir Al- Wasith*, Jilid 3, Juz 26, Cet-1 (Jakarta : Gema Insani).
- Chrestiany, S., & Hasibuan, R. (2018). Implementasi media boneka jari dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini kelompok B Di TK Kosgoro Surabaya. *Jurnal PAUD Teratai*, 7(1), 1-5.

- Fadliyah, L., Susanto, J., & Rukanah, R. (2021). Stimulasi finger puppet terhadap perkembangan bahasa anak pra sekolah. *Jurnal Penelitian Kesehatan" SUARA FORIKES"(Journal of Health Research" Forikes Voice)*, 12(4), 459-462.
- Fatima, S., & Yusuf, M. (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu pada Tema 5 Pahlawanku di Kelas IV MI. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 1(3), 208-217.
- Febrianti, A. (2021). Pengaruh Metode Bercerita Menggunakan Media Boneka Jari Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak TK Idhata Cambayya. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 2(2), 52-63.
- Guntur, Muhammad dkk. (2022). *Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Selat Media.
- Guslinda, Rita Kurnia. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Media.
- Hasis, Pertiwi. K. (2020). Pengembangan Model Permainan Cooking Class Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Yapi Jaya Makassar. *Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 172-183.
- JULAMIN, D. (2024). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Penggunaan Media Pin Activity di TK Nur Alam Tarobok Kecamatan Baebunta Luwu Utara (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo).
- Kementrian agama RI, (2018) *Al-Qur'an dan terjemahnya*. Unit Percetakan: Bogor.
- Kurniawan, Heru, Kasmiati. (2020). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Banyumas: CV Rizquna.
- Lubis, P. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Boneka Tangan. In *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*, 385-389.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Mukarromah, F., & Kholifah, S. (2020). Pengembangan Media Boneka Jari Dengan Berbagai Karakter. *Golden Childhood Education Journal*, 1(1), 15-18.

- Noviyanawati, B. L., & Agung, A. A. G. (2022). Pengembangan Media Boneka Jari Tangan Berpendekatan SAVI pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 73-81.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Prihatina, Ratih. (22 Juni 2023). *The Cone Of Learning : Teori kerucut pengalaman oleh Edgar Dale*. Djkn.kemenkeu.go.id. Diakses pada 21 Februari 2024 dari <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-pekalongan/baca-artikel/16219/THE-CONE-OFLEARNING-Sebuah-Kerucut-Pengalaman-oleh-Edgar>.
- Putri, N. (2021). *Pengembangan Media Boneka Jari Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 7 Subtema 2 Siswa Kelas 1 SDN 2 Maronge* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram).
- Rini Purnawati and Dea Mustika, “Pengembangan Media Boneka Jari Tema 5 Subtema 1 Di Kelas I SDN 193 Pekanbaru,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 6735–42, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/2019/1783>.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD agapedia*, 6(1), 49-58.
- Rohmani, I. (2019). *Penerapan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini (Penelitian Tindakan Kelas Di Tk Al Mustariyyah)* (Doctoral dissertation, Institut PTIQ Jakarta).
- Rosdiana, R., Raupu, S., & Hilma, H. (2022). Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Stem Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 1818-1827.
- Safitri, N., Rachmayani, I., & Astini, B. N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B di TK Islam Nurul Iman Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 2(2), 48-55.
- Sari, E. N., Hafizah, H., & Muslia, F. (2023). Hubungan Intensitas Pemakaian Gadget dengan Kejadian Speech Delay pada Balita. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 4(3), 4139-4144.

- Sari, R. P. (2021). *Penggunaan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Sudikan, Indarti, and Faizin (2023). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran.*,Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2–3.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung : Alfabeta
- Susanty, Ade, et al. "Analisis Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Toddler."
- Sulpiana, S. (2023). *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Iman Kepada Kitab-kitab Allah di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 3 Palopo* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo).
- Sukma, M. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Jari terhadap Kemampuan Berbicara Anak Speech Delay di PAUD Harsya Ceria Kota Banda Aceh* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).
- Soebadi, Amanda. (21 Juni 2013). *Keterlambatan Bicara*. Idai.or.id. Diakses pada 21 Februari 2024 dari <https://www.idai.or.id/artikel/klinik/keluhan-anak/keterlambatan-bicara>.
- Wabdaron, D. Y., & Reba, Y. A. (2020). Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode pembelajaran berbasis masalah siswa Sekolah Dasar Manokwari Papua Barat. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 27-36.
- Widia Indah Rahayu dan Ujang Jamaludin, (2024) "Pengembangan Media Kartu Bergambar Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Makhluk Hidup," *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 18, no. 2: 9–20, accessed August 8, 2024, <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/view/52436>.

**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**

# LAMPIRAN 1-MODUL AJAR



### E. Langkah-langkah kegiatan

Kegiatan	Waktu	Alat dan Bahan
<b>Kegiatan Awal</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Salam, presensi</li> <li>Melafalkan surat-surah pendek / doa sehari-hari</li> <li>Berdiskusi tentang anggota keluarga</li> </ul>	08.30 – 09.15	-Buku presensi
<b>Kegiatan Inti</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ber cerita dan mendengarkan cerita tentang Anggota keluarga menggunakan boneka jari</li> <li>• Melanjutkan cerita yang telah didengar</li> <li>• Bermain "Oper Holanya"</li> <li>• Bermain "Boneka jari berkata..."</li> <li>• Bermain "Isuk sabutu"</li> <li>• Menyusun huruf menjadi satu kata</li> <li>• Menulis kata "Keluarga", "Ayah dan Ibu", "Kakak dan Adik"</li> </ul>	09.15 – 10.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modul Ajar</li> <li>- Boneka jari berbasis kartu karakter</li> <li>- Bola kecil</li> <li>-Kartu huruf</li> <li>-Buku dan pensil</li> </ul>
<b>Kegiatan Interaktif</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membersihkan alat tulis</li> <li>• Cuci tangan</li> <li>• Berdiskusi sebelum makan</li> <li>• Makan bersama</li> <li>• Bermain dituar</li> </ul>	10.15 – 11.00	-APE di halaman -Air, sabun cuci tangan, bekal anak
<b>Penutup</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi tentang kegiatan hari ini</li> <li>• Menginformasikan kegiatan hari esok</li> <li>• Doa - salam, pulang</li> </ul>	11.00 – 11.30	



### Uraian kegiatan inti

#### Hari Uraian Kegiatan

- Kegiatan 1** Ber cerita dengan boneka jari

**Alat dan bahan** Boneka jari berbasis kartu karakter (boneka jari yang dibuat sendiri, yang terdiri dari karakter Ayah, Ibu, Kakak, Adik, Kakak dan Nenek yang setiap bonekanya dilengkapi dengan kartu yang berisi karakter atau ciri masing-masing), modul ajar

**Cara bermain**  
Anak-anak duduk membentuk lingkaran, guru berata di tengah-tengah peserta didik. Guru memulai ber cerita dengan memperkenalkan karakter boneka jari beserta karakternya masing-masing. Peserta didik duduk, diam dan menyimak. Cerita yang diceritakan guru merupakan cerita singkat yang ada dalam lingkungan keluarga

**Kegiatan 2** Melanjutkan cerita yang telah didengar

**Alat dan bahan** Boneka jari berbasis kartu karakter (boneka jari yang dibuat sendiri, yang terdiri dari karakter Ayah, Ibu, Kakak, Adik, Kakak dan Nenek yang setiap bonekanya dilengkapi dengan kartu yang berisi karakter atau ciri masing-masing), modul ajar

**Cara bermain**  
Setelah guru selesai ber cerita, guru meminta anak-anak melanjutkan cerita secara bergantian. Contoh: "Pada hari itu, ayah, ibu, Kakak, dan Adik berlibur ke...". Anak-anak dapat menggunakan boneka jari untuk melanjutkan alur cerita yang telah diceritakan.

**Kegiatan 3** Menulis kata "Keluarga"

**Alat dan bahan** Papan tulis, spidol, buku dan pensil

**Cara bermain**  
Guru menulis kata "KELUARGA" di papan tulis sambil menyebutkan hurufnya dan diikuti oleh anak-anak, kemudian anak-anak menuliskan kata tersebut di buku masing-masing



#### Hari Uraian Kegiatan

- Kegiatan 1** Ber cerita dengan boneka jari

**Alat dan bahan** Boneka jari berbasis kartu karakter (boneka jari yang dibuat sendiri, yang terdiri dari karakter Ayah, Ibu, Kakak, Adik, Kakak dan Nenek yang setiap bonekanya dilengkapi dengan kartu yang berisi karakter atau ciri masing-masing), modul ajar

**Cara bermain**  
Anak-anak duduk membentuk lingkaran, guru berata di tengah-tengah peserta didik. Guru memulai ber cerita dengan memperkenalkan karakter boneka jari beserta karakternya masing-masing. Peserta didik duduk, diam dan menyimak. Cerita yang diceritakan guru merupakan cerita singkat yang ada dalam lingkungan keluarga

**Kegiatan 2** "Oper Bola nyi"

**Alat dan bahan** Bola kecil, Boneka jari berbasis kartu karakter (boneka jari yang dibuat sendiri, yang terdiri dari karakter Ayah, Ibu, Kakak, Adik, Kakak dan Nenek yang setiap bonekanya dilengkapi dengan kartu yang berisi karakter atau ciri masing-masing)

**Cara bermain**  
Dua sisi diberikan ke salah satu anak untuk memukul, guru dan anak-anak bernama sama menyanyikan lagu "Satu satu aku sayang Ibu". Selama bernyanyi, bola diperlempar oleh anak ke teman disebaliknya hingga lagu habis. Anak yang memegang bola tepat pada saat lagu habis dinyatakan maka ia akan menerima pertanyaan dari guru. Pertanyaan yang diberikan adalah pertanyaan yang berkaitan dengan cerita yang telah diceritakan dan didengar sebelumnya, contoh: "Dimana ayah bekerja?"

**Kegiatan 3** Menulis kata "IBU" dan "AYAH"

**Alat dan Bahan** Papan tulis, spidol, buku dan pensil

**Cara bermain**  
Guru menulis kata "IBU" dan "AYAH" di papan tulis sambil menyebutkan hurufnya dan diikuti oleh anak-anak, kemudian anak-anak menuliskan kata tersebut di buku masing-masing



#### Hari Uraian Kegiatan

- Kegiatan 1** Ber cerita dengan boneka jari

**Alat dan bahan** Boneka jari berbasis kartu karakter (boneka jari yang dibuat sendiri, yang terdiri dari karakter Ayah, Ibu, Kakak, Adik, Kakak dan Nenek yang setiap bonekanya dilengkapi dengan kartu yang berisi karakter atau ciri masing-masing), modul ajar

**Cara bermain**  
Anak-anak duduk membentuk lingkaran, guru berata di tengah-tengah peserta didik. Guru memulai ber cerita dengan memperkenalkan karakter boneka jari beserta karakternya masing-masing. Peserta didik duduk, diam dan menyimak. Cerita yang diceritakan guru merupakan cerita singkat yang ada dalam lingkungan keluarga

**Kegiatan 2** "Boneka jari berkata..."

**Alat dan bahan** Boneka jari berbasis kartu karakter (boneka jari yang dibuat sendiri, yang terdiri dari karakter Ayah, Ibu, Kakak, Adik, Kakak dan Nenek yang setiap bonekanya dilengkapi dengan kartu yang berisi karakter atau ciri masing-masing)

**Cara bermain**  
Anak-anak berdiri membentuk lingkaran. Guru berdiri di tengah-tengah, kemudian dengan karakter boneka jari di jantunya guru memberikan 1-2 perintah sederhana secara bersamaan. Contohnya "Boneka jari berkata, tangan dipergang dan tepuk dua kali". Anak-anak mendengar dan mengukut beberapa perintah tersebut

**Kegiatan 3** Menulis kata "KAKAK" dan "ADIK"

**Alat dan Bahan** Papan tulis, spidol, buku dan pensil

**Cara bermain**  
Guru menulis kata "KAKAK" dan "ADIK" di papan tulis sambil menyebutkan hurufnya dan diikuti oleh anak-anak, kemudian anak-anak menuliskan kata tersebut di buku masing-masing



**Hari**    **Uraian Kegiatan**

4    **Kegiatan 1**    Berontol dengan boneka jari.  
**Alat dan bahan**    Boneka jari berbasis kartu karakter (boneka jari yang dibuat sendiri, yang terdiri dari karakter Ayah, Ibu, Kakak, Adik, Kakek dan Nenek yang setiap bonekanya dilengkapi dengan kartu yang berisi karakter atau ciri masing-masing), modul ajar.

**Cara bermain**  
 Anak-anak duduk membentuk lingkaran, guru berada di tengah-tengah peserta didik. Guru memulai berontol dengan memperkenalkan karakter boneka jari beserta karakternya masing-masing. Peserta didik duduk, diam dan menyimak. Cerita yang dibacakan guru menggunakan cerita singkat yang ada dalam lingkungan keluarga.

**Kegiatan 2**    Bermain "Siak Rahasia"  
**Alat dan bahan**    Boneka jari berbasis kartu karakter (boneka jari yang dibuat sendiri, yang terdiri dari karakter Ayah, Ibu, Kakak, Adik, Kakek dan Nenek yang setiap bonekanya dilengkapi dengan kartu yang berisi karakter atau ciri masing-masing).

**Cara bermain**  
 Anak dibagi menjadi dua kelompok, kemudian duduk berbaris menghadap belakang. Satu anak sebagai pemukul kelompok masing-masing, maju menulis karakter boneka kartunya. Anak yang menulis kartu dibantu ibu guru untuk mengucapkan beberapa kata karakter yang ada pada kartu, kemudian memberikan ke formannya. Kalimat harus diturunkan hingga anak terakhir, lalu diucapkan dengan lantang untuk dibandingkan dengan kalimat lainnya.

**Kegiatan 3**    Menulis kata "KAKEK"  
**Alat dan bahan**    Pipa, busa, spidol, buku dan pensil.  
**Cara bermain**  
 Guru menulis kata "KAKEK" di papan busa sambil menyebutkan hurufnya dan diikuti oleh anak-anak, kemudian anak-anak menuliskan kata tersebut di buku masing-masing.



**Hari**    **Uraian Kegiatan**

5    **Kegiatan 1**    Berontol dengan boneka jari.  
**Alat dan bahan**    Boneka jari berbasis kartu karakter (boneka jari yang dibuat sendiri, yang terdiri dari karakter Ayah, Ibu, Kakak, Adik, Kakek dan Nenek yang setiap bonekanya dilengkapi dengan kartu yang berisi karakter atau ciri masing-masing), modul ajar.

**Cara bermain**  
 Anak-anak duduk membentuk lingkaran, guru berada di tengah-tengah peserta didik. Guru memulai berontol dengan memperkenalkan karakter boneka jari beserta karakternya masing-masing. Peserta didik duduk, diam dan menyimak. Cerita yang dibacakan guru menggunakan cerita singkat yang ada dalam lingkungan keluarga.

**Kegiatan 2**    Menyusun huruf  
**Alat dan bahan**    Kartu huruf.  
**Cara bermain**  
 Anak maju kedepan, 2-3 orang, kemudian berbaris menyusun kartu huruf menjadi kata yang berhubungan dengan anggota keluarga yaitu Ayah, Ibu, Kakak, Adik, Kakek, dan Nenek.

**Kegiatan 3**    Menulis kata "NENEK"  
**Alat dan Bahan**    Pipa, busa, spidol, buku dan pensil.  
**Cara bermain**  
 Guru menulis kata "NENEK" di papan busa sambil menyebutkan hurufnya dan diikuti oleh anak-anak, kemudian anak-anak menuliskan kata tersebut di buku masing-masing.



**F. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang digunakan berupa Boneka Jari berbasis Kartu karakter. Media yang dibuat sendiri dengan berbahan dasar kain flannel yang bertema keluarga yang terdiri dari karakter Ayah, Ibu, Kakak, Adik, Kakek, dan Nenek. Setiap karakter boneka jari dilengkapi dengan kartu karakter masing-masing tokoh. Kartu tersebut berisikan informasi mengenai bagaimana karakter atau ciri dari setiap tokoh pada belakang kartu.



**Boneka Jari**



**Kartu Karakter**

**G. Asesmen (Penilaian)**

Metode asesmen adalah metode atau cara yang digunakan dalam menilai sejauh mana capaian pembelajaran setiap peserta didik. Adapun metode yang digunakan adalah :

Lembar ceklis    Foto berseri    Catatan Anekdote    Hasil karya



**H. Lampiran**

**Format Lembar ceklis**

**Lembar Ceklis Capaian Perkembangan Anak**

Indikator    Ya    Tidak

No	Indikator Perkembangan	Agustus		September		Oktober		November		Desember	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Anak mampu mengidentifikasi perubahan warna berdasarkan gambar.										
2	Anak mampu mengidentifikasi nama-nama benda di sekitarnya.										
3	Anak mampu menggunakan alat bermain dengan cara yang benar.										
4	Anak mampu menunjukkan gambar yang sesuai dengan perintah.										
5	Anak mampu menunjukkan gambar yang sesuai dengan perintah yang diberikan.										
6	Anak mampu menunjukkan gambar yang sesuai dengan perintah yang diberikan.										



Contoh Catatan Anekdotal

Ananda Malkia

25, Oktober, 2024 Tempat : Ruang kelas

Ananda Malkia saat jam istirahat duduk dekat ibu guru kemudian menceritakan bahwa dia membawa bekal kue panceng, selanjutnya ia bercerita bahwa dia senang pergi ke pasar bersama ayah nya.

Malkia bercerita dengan senang dan antusias sekali.

Format Foto berseri

Observasi anak, ambil foto, lalu tuliskan analisis perilaku apa yang didengar dan dilihat

Foto 1	Foto 2	Foto 3
--------	--------	--------



Cerita singkat

Keluarga Bahagia, Beni

Di sebuah rumah kecil yang nyaman, tinggalah keluarga Beni. Beni adalah anak laki-laki berumur 6 tahun yang suka sekali bermain dan menonton kartun. Keluarga Beni terdiri dari Ayah, Ibu, Kakak perempuan, Kakek dan Nenek.

Suatu pagi, ibu berkata, "Beni, ayo sarapan dulu!" Di meja makan, sudah tersedia nasi goreng dan susu kesukaan Beni. Ayah tersenyum sambil membaca koran, Kakak makan dengan tenang, begitu pula dengan Kakek dan Nenek Beni. Lalu Ayah berkata "Hari ini kita akan membersihkan rumah bersama-sama, ya!"

Mendengar itu, Beni sangat senang, Beni senang membantu keluarganya. Hari itu, mereka semua bekerjasama untuk membersihkan rumah, baik itu didalam rumah, juga di luar rumah. Rumah menjadi sangat bersih, nyaman dan indah.

"Ayah dan Ibu, sayang keluarga"

Ayah dan Ibu selalu bekerja sama menjaga keluarga. Setiap pagi, Ayah berangkat bekerja "Ayah kerja dulu, ya, supaya kita bisa makan enak," katanya, lalu berangkat ke kantor.

Sementara itu, Ibu menyiapkan makanan dan merapikan rumah. "Nanti kalau Ayah pulang, kita makan bersama," kata Ibu.

Ketika sore tiba, Ayah pulang dan membantu Ibu mengurus kakak dan adik. Mereka bermain, menonton TV dan tertawa bersama. Ayah dan Ibu sangat menyayangi anak-anak nya, begitu juga dengan Kakak dan Adik, mereka sangat sayang kepada Ayah dan Ibu. Mereka semua sangat sayang kepada keluarga nya.

Cerita singkat

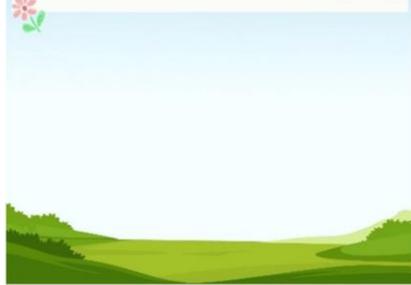
"Hari seru bersama Kakek dan Nenek"

Suatu hari, Kakak dan Adik menginap di rumah Kakek dan Nenek. Pagi-pagi, Nenek menyiapkan roti dan susu. "Ayo, sarapan dulu biar kuat main!" kata Nenek.

Setelah makan, Kakek mengajak mereka berkebun. "Lihat, ini tomat yang Kakek tanam. Mau bantu Kakek menyiram?" Kakak dan Adik dengan senang hati membantu. Mereka membantu menyiram beberapa tanaman sayur yaitu tomat, cabai, terong dan kangkung.

Siang harinya, mereka bermain di halaman sambil mendengarkan cerita Kakek tentang masa kecilnya. "Dulu, Kakek suka main layang-layang," cerita Kakek sambil tertawa. "Kakek suka bermain layang-layang di lapangan bersama teman-teman. Lain kali kita main bersama yah?" lanjutnya.

Satu hari di rumah Kakek dan Nenek membuat Kakak dan Adik sangat senang!



## **GAMBARAN UMUM SEKOLAH**

TK Negeri Pembina Larompong merupakan salah satu sekolah jenjang TK yang baru-baru ini berubah status menjadi negeri, yang berada di wilayah Kec. Larompong, Kab, Luwu, Sulawesi Selatan. Sebelum berubah nama menjadi TK Negeri Pembina, sekolah ini bernama TK Dharmawanita Larompong, didirikan pada tanggal 10 Desember 2011 dengan Nomor SK Pendirian 1 yang berada dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Dengan adanya keberadaan TK Negeri Pembina Larompong, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah Kec. Larompong, Kab. Luwu.

### a. Visi dan Misi

#### 1) Visi

Menjadikan anak-anak usia dini memiliki keterampilan mandiri, cerdas dan berakhlak mulia dalam memasuki dunia Pendidikan dasar.

#### 2) Misi

- a) Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan inovatif
- b) Mendidik anak secara optimal sesuai dengan kemampuan anak
- c) Menyiapkan anak didik kejenjang Pendidikan dasar dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai dengan tahapan perkembangan anak

## LAMPIRAN 2 PERSURATAN

### Surat Izin Penelitian Dinas PNMPTSP

**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
Alamat : Jln. Jend. Sudirman, Kelurahan Senga, Kecamatan Belopa, Kab. Luwu Telpn : (0471) 3314115

Nomor : 0480/PENELITIAN/04.01/DPMPTSP/IX/2024  
Lamp : -  
Sifat : Biasa  
Perihal : Izin Penelitian

Kepada  
Yth. Ka. Tk Negeri Pembina Larompong  
di -  
Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo : B-2354/In.19/FTIK/HM.01/08/2024 tanggal 28 Agustus 2024 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Wirda Saputri Umar  
Tempat/Tgl Lahir : Buntu Barana / 20 Juli 2002  
Nim : 2002070001  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Alamat : Dsn. Tallang  
Desa Tallang  
Kecamatan Suli Barat

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA JARI BERBASIS KARTU KARAKTER  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA DINI DI TK NEGERI PEMBINA  
LAROMPONG**

Yang akan dilaksanakan di **KA. TK NEGERI PEMBINA LAROMPONG**, pada tanggal **24 September 2024 s/d 24 November 2024**

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

  
1 2 0 2 4 1 9 3 1 5 0 0 4 9 6



Diterbitkan di Kabupaten Luwu  
Pada tanggal : 23 September 2024  
Kepala Dinas 

**Drs. MUHAMMAD RUDI, M.Si**  
Pangkat : Pembina Utama Muda IV/c  
NIP : 19740411 199302 1 002

Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo;
4. Mahasiswa (i) Wirda Saputri Umar;
5. Arsip.



# Surat Rekomendasi Penelitian Badan Kesatuan Bangsa dan Politik



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
Jalan Andi Djemma No.1 (Komp. Perkantoran Pemerintah Kab. Luwu) Belopa 91983  
Telp. 0471-3314552 Fax 0471-3314552, e-mail:

**REKOMENDASI RESEACH / SURVEY**

Nomor : 072/506-Ekososbud&Ormas/Kesbang/IX/2024

Berdasarkan Surat dari Institut Agama Islam Negeri Palopo Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (IAIN) Nomor : B-2354/In.19/FTIK/HM.01/08/2024 Tanggal 28 Agustus 2024 Perihal Permohonan Surat Izin Penelitian.

Maka dengan ini diberikan Rekomendasi Izin Penelitian kepada :

1. Nama : **WIRDA SAPUTRI UMAR**
2. Pekerjaan : Pelajar/Mahasiswa
3. NIM : 2002070001
4. Alamat : Dsn. Tallang Ds. Tallang Kec. Suli Barat Kab. Luwu
5. Nama Lembaga : Institut Agama Islam Negeri Palopo
6. Penanggung Jawab : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
7. Maksud dan Tujuan : Melaksanakan Penelitian guna Penyusunan Skripsi dengan judul  
**"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA JARI BERBASIS KARTU KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA DINI DI TK NEGERI PEMBINA LAROMPONG"**
8. Status Penelitian : Baru
9. Anggota Penelitian : -
10. Lokasi Penelitian : Kec. Larompong Kab. Luwu

Dengan Ketentuan – Ketentuan Sebagai Berikut :

1. Pelaksanaan Research/survey tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas Pemerintah;
2. Sebelum melaksanakan research/survey langsung kepada responden harus terlebih dahulu melaporkan kepada Pemerintah wilayah setempat;
3. Setelah research/survey selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada BAKESBANGPOL Kabupaten Luwu;
4. Surat Rekomendasi reseach/survey ini berlaku Tanggal 24 September s/d 24 November 2024 (2 Bulan)

Dikeluarkan di Belopa  
Pada tanggal 23 September 2024

An. **KEPALA BADAN  
KABID. KETAHAHANAN EKONOMI  
SOSIAL, BUDAYA DAN ORMAS**

**TANRI BAJO, SE**  
PKT: Pembina / IV.a  
NIP : 19710407199303 2001

# Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di TK Negeri Pembina Larompong



**LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA LAROMPONG**  
Alamat : Larompong, Kec. Larompong, Kab. Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan

## SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah kepala sekolah TK Negeri Pembina Larompong, dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Wirda Saputri Umar  
NIM : 2002070001  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Alamat : Desa. Tallang, Kecamatan Suli Barat, Kabupaten Luwu  
Sekolah/Univ. : Institut Agama Islam Negeri Palopo (IAIN PALOPO)

Bahwa yang bersangkutan benar-benar telah melakukan penelitian di sekolah kami, sehubungan dengan penyusunan skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Berbasis Kartu Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Larompong"**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Larompong, 30 September 2024

Kepala TK Negeri Pembina  
Larompong



**Andi Arhami Andi Nuhung, S.Pd**  
NIP. 197001291993042001

## **LAMPIRAN 3 – VALIDASI INSTRUMEN**

### **Lembar Validasi instrumen penilaian kemampuan berbicara Anak Usia Dini**

#### **INSTRUMEN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA JARI BERBASIS KARTU KARAKTER DI TK NEGERI PEMBINA LAROMPONG**

---

##### **A. PENGANTAR**

Media boneka jari berbasis kartu karakter adalah media pembelajaran boneka jari yang dilengkapi dengan kartu karakter untuk masing-masing tokohnya. Media ini digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik di TK Negeri Pembina Larompong.

Berkaitan dengan pelaksanaan **Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Berbasis Kartu Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Larompong** maka peneliti memerlukan validasi terkait instrument penelitian untuk pengembangan media ini, Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kesediaan bapak/ibu sebagai ahli media.

Nama Validator : Eka Poppi Hutami, S.Pd.I.,M.Pd  
NIP : 198807072023212057  
Pekerjaan : Dosen  
Instansi : IAIN PALOPO

##### **B. Petunjuk Pengisian**

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada table penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

**C. Keterangan Skala Penilaian**

1. Angka 1 berarti "Tidak Relevan"
2. Angka 2 berarti "Kurang Relevan"
3. Angka 3 berarti "Cukup Relevan"
4. Angka 4 berarti "Relevan"
5. Angka 5 berarti "Sangat Relevan"

**D. Lembar Penilaian**

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai					✓
2.	Mencakup aspek penting dalam kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun				✓	
3.	Sesuai indikator yang dikembangkan.					✓
4.	Setiap pernyataan dalam instrumen jelas dan tidak mengandung makna ganda					✓
5.	Sesuai dengan standar perkembangan Anak Usia Dini					✓

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

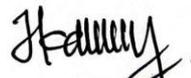
Celuh dilihatkan kembali setelah  
membaca teori keparan setelah  
mengajar instrumen

**D. Penilaian umum**

1. Belum dapat digunakan .
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi sedang
- ④ Dapat digunakan dengan revisi kecil
5. Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, , 2024

Validator



**Eka Poppi Hutami S.Pd.I.,M.Pd**

NIP. 198807072023212057

## Lembar validasi instrumen wawancara analisis kebutuhan guru

### **FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA JARI BERBASIS KARTU KARAKTER DI TK NEGERI PEMBINA LAROMPONG**

#### **A. PENGANTAR**

Media boneka jari berbasis kartu karakter adalah media pembelajaran boneka jari yang dilengkapi dengan kartu karakter untuk masing-masing tokohnya. Media ini digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik di TK Negeri Pembina Larompong.

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Berbasis Kartu Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Larompong**". Penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara untuk analisis kebutuhan (media). Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kesediaan bapak/ibu sebagai ahli media.

Nama Validator : Eka Poppi Hutami, S.Pd.I.,M.Pd

NIP : 198807072023212057

Pekerjaan : Dosen

Instansi : IAIN PALOPO

#### **B. Petunjuk Pengisian**

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada table penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

**C. Keterangan Skala Penilaian**

1. Angka 1 berarti "Tidak Relevan"
2. Angka 2 berarti "Kurang Relevan"
3. Angka 3 berarti "Cukup Relevan"
4. Angka 4 berarti "Relevan"
5. Angka 5 berarti "Sangat Relevan"

**D. Lembar Penilaian**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Catatan
		1	2	3	4	5	
1.	Informasi yang ingin diperoleh jelas					✓	-
2.	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami					✓	-
3.	Tidak ada butir pedoman wawancara yang sulit dijawab oleh narasumber					✓	-
4.	Sangat memungkinkan untuk memperoleh informasi untuk kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran					✓	-
5.	Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran yang ingin dikembangkan.					✓	-
6.	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi kebutuhan media pembelajaran.					✓	-
7.	Secara keseluruhan informasi melalui instrumen yang didapat sudah sangat memadai untuk media					✓	-

pembelajaran yang akan dikembangkan						✓	-
-------------------------------------	--	--	--	--	--	---	---

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Sudah dapat digunakan  
 dengan revisi kecil.  
 yang diteliti.

**D. Penilaian umum**

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi sedang
- ④ Dapat digunakan dengan revisi kecil
5. Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, , 2024

Validator



**Eka Poppi Hutami, S.Pd.I., M.Pd**

NIP. 198807072023212057

## ***LAMPIRAN 4 – INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN***

### **Lembar Instrumen Pedoman Wawancara dan Hasil Wawancara untuk Guru**

#### **PEDOMAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN**

#### **PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA JARI BERBASIS KARTU**

#### **KARAKTER DI TK NEGERI PEMBINA LAROMPONG**

---

(Pedoman Wawancara untuk Guru Kelas TK Negeri Pembina  
Larompong)

1. Untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran peserta didik di TK Negeri Pembina Larompong.
2. Untuk memperoleh informasi mengenai jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk di TK Negeri Pembina Larompong.
3. Untuk memperoleh informasi mengenai kendala apa saja yang dialami oleh pendidik ataupun peserta didik dalam proses pembelajaran di TK Negeri Pembina Larompong.
4. Memperoleh informasi mengenai penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik di TK Negeri Pembina Larompong.
5. Memperoleh informasi mengenai respon peserta didik dalam menerima pembelajaran dengan menggunakan media boneka jari atau media sejenis
6. Memperoleh informasi mengenai kebutuhan guru terhadap media boneka jari berbasis kartu karakter di TK Negeri Pembina Larompong.

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN  
PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA JARI BERBASIS KARTU  
KARAKTER DI TK NEGERI PEMBINA LAROMPONG**

---

(Pertanyaan Wawancara untuk Guru Kelas TK Negeri Pembina Larompong)

Nama : Andriani  
Jabatan : Guru Kelas

1. Bagaimana proses pembelajaran yang biasa anda lakukan di dalam kelas?  
**Jawab:** seperti biasa, dimulai dari kegiatan awal, inti dan penutup
2. Dalam proses pembelajaran, adakah kendala yang anda ataupun peserta didik alami? Jika ada, kendala apakah itu?  
**Jawab:** untuk menenangkan anak itu sangat sulit, apalagi anak laki-laki
3. Apakah dalam proses pembelajaran anda menggunakan media pembelajaran? Jika iya, media seperti apa yang anda gunakan? Jika tidak, apa alasannya?  
**Jawab:** Ya, media seperti kartu angka, kartu huruf
4. Menurut anda, apakah dengan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami pembelajaran?  
**Jawab:** Ya, sangat memudahkan. karena anak dapat melihat angka, bentuk dan warna.
5. Pernahkah anda menggunakan media boneka jari atau media serupa sebelumnya dalam pembelajaran?  
**Jawab:** Tidak pernah. Dulu pernah pake media boneka jari tapi dari kayu dengan kain sebagai bajunya.
6. Aktivitas atau permainan apa saja yang anda lakukan bersama peserta didik dengan menggunakan media boneka jari atau media sejenisnya?  
**Jawab:** Aktivitas bercerita

7. Dari pengalaman anda, bagaimana respon peserta didik ketika anda mengajar dengan menggunakan media boneka jari atau media sejenisnya?

**Jawab:** Semangat dan sangat Bahagia.

8. Menurut anda, apakah media boneka jari berbasis kartu karakter merupakan media yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik?

**Jawab:** Sangat cocok. Dengan boneka jari, kita bisa memperkenalkan warna baju, karakter, anggota tubuh dan sebagainya.

9. Menurut anda, bahan apa yang baik untuk digunakan dalam pembuatan boneka jari berbasis kartu karakter?

**Jawab:** Kain flannel

10. Bagaimana bentuk, warna dan ukuran yang perlu dipertimbangan dalam pembuatan media boneka jari berbasis kartu karakter? **Jawab:** Menggunakan warna-warna yang terang seperti merah, kuning, hijau, Warna yang disukai anak. Untuk ukurannya, disesuaikan dengan ukuran jari, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil

11. Dalam menggunakan media berbasis kartu karakter, apa yang anda butuhkan?

**Jawab:** Modul ajar

12. Bagaimana pendapat anda mengenai penelitian pengembangan media pembelajaran boneka jari berbasis kartu karakter untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik?

**Jawab:** Sangat baik

# Instrumen analisis kebutuhan peserta didik

## Lembar Indikator Penilaian Kemampuan Berbicara Peserta didik

### INDIKATOR PENILAIAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK

#### 1. Indikator Penilaian

Variabel	Indikator	Keterangan
Memahami Bahasa	1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan.	Anak dapat mengerti beberapa perintah secara bersamaan.
	2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks.	Anak dapat mengulang kalimat yang lebih kompleks (kalimat yang lebih Panjang)
	3. Memahami aturan dalam suatu permainan	Anak dapat memahami aturan dalam suatu permainan atau kegiatan
Mengungkapkan Bahasa	1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks.	Anak mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (pertanyaan yang sedikit lebih sulit).
	2. Berkomunikasi secara lisan. Memiliki pembendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca.	Anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan artikulasi yang tepat serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca.
	3. Melanjutkan sebagian cerita yang telah didengarkan.	Anak mampu melanjutkan sebagian cerita yang telah didengarkan.

#### 2. Rubrik Penilaian

No	Indikator Perkembangan	Kriteria Penilaian			
		BM (1)	MM (2)	SM (3)	BSB (4)
1	Mengerti beberapa perintah secara bersamaan	Bila anak belum mampu mengerti beberapa perintah secara bersamaan dan harus dibimbing atau dibantu oleh guru	Bila anak sudah mampu mengerti beberapa perintah secara bersamaan dengan baik tetapi masih harus	Bila anak mampu mengerti beberapa perintah secara bersamaan tanpa dibimbing atau dibantu oleh guru.	Bila anak mampu mengerti beberapa perintah secara bersamaan dengan baik dan bisa membantu temannya.

			dibimbing atau dibantu oleh guru		
2	Mengulang kalimat yang lebih kompleks.	Bila anak belum mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks (kalimat yang lebih panjang) dan harus dibimbing atau dibantu oleh guru	Bila anak sudah mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks (kalimat yang lebih Panjang) dengan baik tetapi masih harus dibimbing atau dibantu oleh guru.	Bila anak mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks (kalimat yang lebih panjang) tanpa dibimbing atau dibantu oleh guru.	Bila anak mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks (kalimat yang lebih panjang) dengan baik dan bisa membantu temannya.
3	Memahami aturan dalam suatu permainan.	Bila anak belum mampu memahami aturan dalam suatu permainan dan harus dibimbing atau dibantu oleh guru.	Bila anak sudah mampu memahami aturan dalam suatu permainan dengan baik tetapi masih harus dibimbing atau dibantu oleh guru.	Bila anak mampu memahami aturan dalam suatu permainan tanpa dibimbing atau dibantu guru.	Bila anak mampu memahami aturan dalam suatu permainan dengan baik dan bisa membantu temannya.
4	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks.	Bila anak belum mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (pertanyaan yang sedikit lebih sulit) dan harus dibimbing atau dibantu oleh guru.	Bila anak sudah mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (pertanyaan yang sedikit lebih sulit) dengan baik tetapi masih harus dibimbing atau dibantu oleh guru.	Bila anak mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (pertanyaan yang sedikit lebih sulit) tanpa dibimbing atau dibantu guru.	Bila anak mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (pertanyaan yang sedikit lebih sulit) dengan baik dan bisa membantu temannya.

5	Berkomunikasi secara lisan. Memiliki pembendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca.	Bila anak belum mampu berkomunikasi secara lisan dengan artikulasi yang tepat, memiliki pembendaharaan kata yang kurang, dan belum mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca dan harus dibimbing atau dibantu oleh guru.	Bila anak sudah mampu berkomunikasi secara lisan dengan artikulasi yang tepat, memiliki pembendaharaan kata, dan belum mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca harus dibimbing atau dibantu oleh guru.	Bila anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan artikulasi yang tepat, memiliki pembendaharaan kata, dan belum mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca tanpa dibimbing atau dibantu oleh guru.	Bila anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan artikulasi yang tepat, memiliki pembendaharaan kata, dan belum mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca dengan baik dan bisa membantu temannya.
6	Melanjutkan sebagian cerita yang telah didengarkan.	Bila anak belum mampu melanjutkan sebagian cerita yang didengar dan harus dibimbing atau dibantu oleh guru.	Bila anak sudah mampu melanjutkan sebagian cerita yang didengar dengan baik tetapi masih harus dibimbing atau dibantu oleh guru.	Bila anak mampu melanjutkan sebagian cerita yang didengar tanpa dibimbing atau dibantu oleh guru.	Bila anak mampu melanjutkan sebagian cerita yang didengar dengan baik dan bisa membantu temannya.

Keterangan :

- BM : Belum Muncul
- MM : Mulai Muncul
- SM : Sudah Muncul
- BSB : Berkembang Sangat Baik

**Hasil Observasi Perkembangan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Larompong**

No	Nama Anak	Indikator ketercapaian pembelajaran						Jumlah skor	Persen	Ket
		1	2	3	4	5	6			
1	Alfarisqi	3	2	3	2	3	2	15	62%	SM
2	Abi	3	2	3	2	3	2	15	62%	SM
3	Askia	3	2	3	2	3	2	15	62%	SM
4	Arki	3	1	3	2	2	2	13	54%	MM
5	A humaira	3	3	3	3	3	2	17	71%	SM
6	Aghnia	3	3	3	2	3	2	16	66%	SM
7	Ghania	3	2	3	1	2	1	12	50%	MM
8	Ilham	3	2	3	2	2	2	14	58%	MM
9	Rafi A	3	2	3	1	2	1	12	50%	MM
10	Aisyah	3	3	3	2	2	2	15	62%	SM
<b>Jumlah skor akhir</b>								<b>144</b>	<b>60%</b>	<b>MM</b>

**Keterangan :**

BM : Belum Muncul

MM : Mulai Muncul

SM : Sudah Muncul

BSB : Berkembang Sangat Baik

## **LAMPIRAN 5 – VALIDASI AHLI**

### **Lembar Validasi Ahli Materi**

#### **LEMBAR VALIDASI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA JARI BERBASIS KARTU KARAKTER DI TK NEGERI PEMBINA LAROMPONG**

##### **A. PENGANTAR**

Media boneka jari berbasis kartu karakter adalah media pembelajaran boneka jari yang dilengkapi dengan kartu karakter untuk masing-masing tokohnya. Media ini digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik di TK Negeri Pembina Larompong.

Berkaitan dengan pelaksanaan Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Berbasis Kartu Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Larompong maka peneliti memerlukan validasi terkait materi untuk pengembangan media ini, Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kesediaan bapak/ibu sebagai ahli media.

Nama Validator : Eka Poppi Hutami, S.Pd.I.,M.Pd  
NIP : 198807072023212057  
Pekerjaan : Dosen  
Instansi : IAIN PALOPO

##### **B. Petunjuk Pengisian**

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada table penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

#### C. Keterangan Skala Penilaian

1. Angka 1 berarti "Tidak Relevan"
2. Angka 2 berarti "Kurang Relevan"
3. Angka 3 berarti "Cukup Relevan"
4. Angka 4 berarti "Relevan"
5. Angka 5 berarti "Sangat Relevan"

#### D. Lembar Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai				✓	
2.	Sesuai indikator yang dikembangkan				✓	
3.	Materi yang disajikan dalam modul mendorong anak untuk berpartisipasi aktif dan mengembangkan keterampilan berbicara					✓
4.	Penyusunan modul mengikuti struktur yang jelas (pembukaan, kegiatan inti, penutup)				✓	
5.	Sesuai dengan standar perkembangan Anak Usia Dini					✓

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Jefapah senyap manusia  
di mencari Revisi Guru dan  
Menurut Modul.

**D. Penilaian umum**

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi sedang
4. Dapat digunakan dengan revisi kecil
5. Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, , , 2024

Validator



**Eka Poppi Hutami S.Pd.I.,M.Pd**

NIP. 198807072003212057

# Lembar Validasi Ahli Media

Lembar Validasi Ahli Media

## INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA JARI BERBASIS KARTU KARAKTER DI TK NEGERI PEMBINA LAROMPONG

### A. PENGANTAR

Media boneka jari berbasis kartu karakter adalah media pembelajaran boneka jari yang dilengkapi dengan kartu karakter untuk masing-masing tokohnya. Media ini digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik di TK Negeri Pembina Larompong.

Berkaitan dengan pelaksanaan **Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Berbasis Kartu Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Larompong** maka peneliti memerlukan validasi media yang sudah di produksi, hasil pengukuran angket ini akan digunakan sebagai penyempurnaan media ini agar bisa dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kesediaan bapak/ibu sebagai ahli media.

Nama Validator : Nur Fakhrunnisa, S.Pd.,M.Pd  
NIP : 199304092020122019  
Pekerjaan : Dosen  
Instansi : IAIN PALOPO

### B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada table penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

- Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

#### C. Keterangan Skala Penilaian

- Angka 1 berarti "Sangat Kurang Baik"
- Angka 2 berarti "Kurang Baik"
- Angka 3 berarti "Cukup Baik"
- Angka 4 berarti "Baik"
- Angka 5 berarti "Sangat Baik"

#### D. Lembar Penilaian

No	Aspek	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan	<b>Boneka Jari</b>					
		1. Kemenarikan tampilan media					✓
		2. Kualitas media				✓	
		3. Kemenarikan desain tokoh/karakter pada media				✓	
		4. Kemudahan pengenalan tokoh/karakter pada boneka					✓
		5. Kombinasi warna yang tepat dan serasi					✓
		<b>Kartu Karakter</b>					
		1. Kemenarikan tampilan media					✓
		2. Kombinasi warna yang tepat dan serasi					✓
		3. Pemilihan jenis huruf pada kartu karakter sudah sesuai					✓
		4. Pemilihan ukuran huruf pada kartu karakter sudah sesuai					✓

2	Teknis	1. Kemudahan penggunaan media				✓	
		2. Keamanan penggunaan media				✓	
		3. Kesesuaian media dengan indikator perkembangan anak usia dini				✓	
		4. Media dapat membantu peserta didik untuk mengungkapkan Bahasa			✓		
		5. Media dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

1. Perhatikan ketahanan kartu karakter.
2. Buat kartu dengan tampilan belakang yang berbeda.

**D. Penilaian umum**

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi sedang
4. Dapat digunakan dengan revisi kecil
5. Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, , 2024

**Validator**



**Nur Fakhrunnisa, S.Pd., M.Pd**

NIP. 199304092020122019

## LAMPIRAN 6-DOKUMENTASI



**Wawancara Bersama Guru Kelas**



**Wawancara Bersama guru kelas, untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media yang dikembangkan**



**Observasi selama kegiatan pembelajaran**



**Proses pembelajaran di kelas. Anak menulis kata yang guru tuliskan di papan tulis**



**Guru menjelaskan materi**



**Peserta didik menyimak penjelasan guru**

## RIWAYAT HIDUP



**Wirda Saputri Umar** lahir pada tanggal 20 Juli 2002 di Buntu Barana. Penulis bertempat tinggal di Desa Tallang, Kec. Suli Barat, Kab. Luwu, Sulawesi Selatan. Anak Kedua dari tiga bersaudara yang merupakan anak dari pasangan suami istri, Umar dan Hasnih. Saat ini penulis tinggal bersama kedua orangtua. Penulis mulai mengenyam dunia pendidikan pada tingkat Taman Kanak-Kanak pada tahun 2007 di TK Dharmawanita Larompong yang sekarang telah berubah nama menjadi TK Negeri Pembina Larompong selama 1 tahun. Kemudian melanjutkan pendidikan pada tingkat Sekolah Dasar pada tahun 2008 di SDN 11 Buntu Barana selama 6 tahun. Penulis kemudian melanjutkan pendidikannya di Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Suli pada tahun 2015 dan setelah lulus pada tahun 2017 ia kemudian melanjutkan pendidikannya di SMA Negeri 3 Luwu dan selesai sebagai angkatan 2020. Pada tahun 2020 ia lalu melanjutkan pendidikannya ke perguruan tinggi dengan mengambil Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Kota Palopo, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo.

Dalam rangka memenuhi kewajiban sebagai mahasiswa yang menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo, sehingga pada akhir studinya penulis membuat skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Berbasis Kartu Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Larompong”**