

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF RUMAH KATA ASPEK BAHASA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN PADA ANAK KELOMPOK B KOBER HARAPAN BANGSA WERE III SELATAN KABUPATEN NGADA

Theresia Ikin, Konstantinus Dua Dhiu, Efrida Ita
Program Studi PG-PAUD
STKIP Citra Bakti

theresiaiking96@gmail.com duakonstantinus082@gmail.com Evoletelvo@gmail.com

Abstract

This research aimed to find out the design of language aspect of the word house educational game tool in order to improve the literacy skills in children and to know the the feasibility of the language aspect of the word house educational game tool to improve literacy skills in the children of group B of Harapan Bangsa Play Group at Were III, South Golewa District, Ngada Regency. This word house game tool was developed with the ADDIE model. The results research on the development of the word house educational game tool were obtained by means of an assessment through a questionnaire sheet. On the feasibility of the content based on the trial of content experts or material experts, an average score of 80% was obtained in the "valid" category. Based on the trial of learning design experts, it was obtained that an average of 86.67% was in the "very valid" category. The test results of media experts obtained an average of 82.85% were in the "valid" category, product user trials to (children) both individual trials and small group trials obtained an average of 100% in the "very good" category. valid". Through the trials that have been carried out by experts and children as the user of the product, the developed word house educational game tool is could be declared feasible to be used in learning the development of language aspects of early childhood.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain alat permainan edukatif rumah kata aspek bahasa untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan pada anak dan mengetahui kelayakan alat permainan edukatif rumah kata aspek bahasa untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan pada anakkelompok B KoberHarapanBangsa Were III Kecamatan Golewa Selatan Kabupaten Ngada. Alat permainan rumah kata ini dikembangkan dengan model ADDIE. Hasil penelitian pengembangan alat permainan edukatif rumah kata diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar kuisioner. Pada kelayakan isi berdasarkan uji coba ahli konten atau ahli materi di peroleh rata-rata skor 80% berada pada kategori " valid", . Berdasarkan uji coba ahli desain pembelajaran di peroleh rata-rata 86,67% berada pada kategori "sangat valid". Hasil uji cobaahli media di peroleh rata-rata 82,85% berada pada kategori "valid", uji coba pengguna produk kepada (anak) baik uji coba perorangan maupun uji coba kelompok kecil di peroleh rata-rata 100% berada pada kategori "sangat valid". Melalui uji coba yang telahdilakukan oleh ahli dan anak sebagai pengguna produk maka alat permainan edukatif rumah kata yang dikembangkan ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran pengembangan aspek bahasa anak usia dini.

Article History

Received:24-03-2022

Reviewed:17-04-2022

Published:30-05-2022

Key Words

Word House
Educational Game Tool,
Language Aspect

Sejarah Artikel

Diterima:24-03-2022

Direview:17-04-2022

Disetujui: 30-05-2022

Kata Kunci

Alat Permainan Edukatif
Rumah Kata, Aspek
Bahasa

PENDAHULUAN

Dalam undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Anak usia dini merupakan anak yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental yang paling pesat. Bahwa dalam mewujudkan perkembangan yang optimal, anak membutuhkan dukungan dari semua pihak seperti orang tua, lingkungan masyarakat sekitarnya, dan Negara (Ita, 2018:45). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini selanjutnya disebut standar PAUD adalah kriteria tentang pengelolaan PAUD di seluruh wilayah hukum Negara kesatuan republik Indonesia yang didalamnya Tercantum Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang merupakan kriteria tentang kemampuan yang dicapai oleh anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan. Sebagaimana yang terdapat dalam aspek perkembangan anak usia dini yang tercantum dalam Peraturan Menteri dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini meliputi aspek nilai agama dan moral, fisikmotorik, kognitif bahasa, social emosional dan seni.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kober Harapan Bangsa Were III terdapat 32 anak 18 anak perempuan dan 14 anak laki-laki. Terdapat 6 anak yang sudah mampu untuk mengenal bunyi huruf awal dari nama-nama benda disekitarnya, ada 9 anak yang sudah mampu untuk menyebut simbol-simbol huruf yang dikenal dan 10 anak yang belum mampu untuk membedakan bunyi huruf dengan symbol huruf, ada 7 anak yang belum berkembang dalam aspek bahasa terlihat pada kegiatan Tanya jawab sering kali tidak menjawab dan cenderung sangat diam ketika kegiatan berlangsung. Permasalahan yang terjadi di Kober Harapan Bangsa Were III disebabkan oleh kurangnya penggunaan alat permainan edukatif atau alat permainan edukatif dalam pembelajaran sehingga anak kurang terlibat dalam stimulasi perkembangan bahasa serta kurangnya alat permainan edukatif dan alat permainan edukatif untuk digunakan dalam menstimulasi setiap aspek perkembangan anak terutama aspek perkembangan bahasa. Untuk itu sebagai guru harus memiliki pemikiran yang kreatif dalam membuat sebuah media pembelajaran yang menarik sehingga anak akan semangat dan tidak bosan ketika kegiatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau (*development research*). Ada satu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE (*analyze-design-development-implementation-evaluation*). Menurut Rohman & Amri, (2013: 210-211) model ADDIE merupakan model perancang generik yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam membangun bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan baik untuk pembelajaran tradisional (tatap muka di kelas) maupun pembelajaran online. Rohman & Amri, (2013: 210-211) menyimpulkan bahwa model ADDIE merupakan kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran dimana prosesnya diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum.

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2015: 200). Dalam penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif, Teknik ini digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Dasar revisi ini adalah dari masukan, saran dari beberapa ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran. 2) Teknik Analisis Statistik Deskriptif Kuantitatif, Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang berasal dari angket dalam bentuk deskriptif persentase.

Rumus yang digunakan adalah:

(1) Rumus untuk mengolah data per item

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$ = jawaban responden dalam satu item

$\sum X_i$ = jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstanta

(2) Rumus untuk mengolah data per kelompok dan keseluruhan

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$ = jawaban responden dalam satu item

$\sum X_i$ = jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstanta

(3) Tabel tingkat validitas Untuk menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sesuai tabel tingkat validitas, sebagai berikut

Tabel 3.1 Tingkat Validitas Kelayakan Media

Persentase	Keterangan
------------	------------

86% - 100%	A. Sangat Valid
71% - 85%	B. Valid
56%-70%	C. Cukup Valid
<55%	D. Kurang Valid

(Sumber. Panduan Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Draft I Pengembangan sebagai produk awal pengembangan terdiri atas instrument penilaian alat permainan edukatif rumah kata dan panduan penggunaan alat permainan edukatif rumah kata. Instrumen penelitian alat permainan edukatif rumah kata (angket) diserahkan kepada ahli materi pada tanggal 18 November 2020. Ahli isi alat permainan edukatif rumah kata (validator) yang menilai produk pengembangan alat permainan edukatif rumah kata adalah orang yang profesional di bidang PAUD. Produk pengembangan serta instrumen yang diserahkan kepada ahli isi adalah angket uji ahli isi dan alat permainan edukatif rumah kata. Data disajikan secara berurutan mulai dari instrumen ahli isi sampai produk.

Instrumen ahli isi yang diserahkan pada tanggal 18 November 2020 kepada ahli isi (validator), setelah mendapat masukan dan saran dari ahli isi selanjutnya di revisi kembali sesuai dengan saran validator. Kemudian setelah direvisi sesuai dengan saran lalu kemudian diserahkan kembali pada ahli isi (validator) pada tanggal 19 November 2020 bersamaan dengan alat permainan edukatif rumah kata.

Berdasarkan hasil penilaian instrumen ahli materi yang sudah dipaparkan pada tabel 4.1 diatas, maka hasil penilaian dapat diperoleh dengan menggunakan rumus dibawah ini.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$ = Jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$ = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstanta

$\sum X = 40$ dari (4 nilai x 10 butir instrumen)

$\sum Xi = 50$ dari 5 nilai ideal x 10 butir instrument

$P = 40/50 \times 100\% = 80\%$

Keterangan:

Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi instrumen oleh ahli materi pada 10 aspek yang dinilai dengan jumlah skor sebanyak 50 memperoleh hasil yaitu jumlah perolehan skor sebanyak 40 dengan presentase 80% dan termasuk pada kriteria "**Valid**". dengan kesimpulan layak untuk digunakan

Hasil Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

Hasil penilaian instrumen ahli media pembelajaran sudah dipaparkan pada tabel 4.2 di atas. Penghitungan hasil penilaian dapat menggunakan rumus dibawah ini.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$ = Jawaban respondend dalam satu item

$\sum Xi$ = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstanta

$\sum X = 29$ dari (4 nilai x 6 butir instrumen) + (5 nilai x 1 butir instrumen)

$\sum Xi = 35$ dari 5 nilai ideal x 7 butir instrument

$P = 29/35 \times 100\% = 82,85\%$

Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi oleh ahli media pada 7 aspek yang dinilai dengan jumlah skor sebanyak 29 memperoleh hasil yaitu jumlah skor sebanyak 82,85 dengan persentase 82,85% dan termasuk pada kriteria "**Valid**" dengan kesimpulan layak untuk digunakan tanpa revisi

Hasil Uji Coba Instrumen Buku Panduan

Sesuai dengan penilaian instrumen buku panduan yang diapaparkan pada tabel 4.3 di atas, maka hasil penilaian dapat dihitung dengan menggunakan rumus dibawah ini.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$ = Jawaban respondend dalam satu item

$\sum Xi$ = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstanta

$\sum X = 32$ dari (5 nilai x 4 butir instrumen) + (4 nilai x 3 butir instrumen)

$\sum Xi = 35$ dari 5 nilai ideal x 7 butir instrument

$P = 32/35 \times 100\% = 91,4\%$

Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi pada 7 aspek yang dinilai dengan jumlah skor sebanyak 35 memperoleh hasil

yaitu jumlah skor sebanyak 32 dengan persentase 91,4% dan termasuk pada kriteria **“Sangat Valid”** dengan kesimpulan instrumen buku panduan layak untuk digunakan tanpa revisi.

Analisis data draft I pengembangan ini merupakan analisis hasil data deskripsi kualitatif dan kuantitatif uji ahlimateri pembelajaran dan ahli media pembelajaran Draft II pengembangan terdiri atas instrumen penilaian untuk ahli desain pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian dan hasil uji coba ahli desain pengembangan. Instrumen yang digunakan sudah terlebih dahulu dikonsultasikan kepada pembimbing dan dinyatakan layak untuk digunakan. Instrume penelitian (angket) diserahkan kepada ahli desain pembelajaran pada tanggal 12 November 2020. Setelah angket dinilai dan direvisi, diserahkan kembali beserta produk pengembangan media pada tanggal 19 November 2020. Ahli desain yang dipilih oleh peneliti untuk menilai produk pengembangan alat permainan edukatif rumah kata dan RPPH adalah validator yang mempunyai keahlian di bidang pengetahuan tentang PAUD dan benar-benar mengetahui tentang kurikulum yang digunakan di PAUD dan STPPA. Angket yang digunakan untuk memvalidasi pengembangan alat permainan edukatif rumah kata sebelum digunakan, terlebih dahulu dinilai oleh ahli desain pembelajaran. Dari 10 aspek yang dinilai dalam instrumen desain pembelajaran yang diajukan oleh peneliti untuk mengevaluasi pengembangan alat permainan edukatif rumah kata, ahli media menyetujui semua aspek tersebut tanpa revisi.

Hasil Uji Coba Ahli Desain Pembelajaran

Berdasarkan penilaian uji coba ahli desain pembelajaran terhadap RPPH yang dibuat dapat dihitung menggunakan rumus dibawah ini.

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$ = Jawaban respondend dalam satu item

$\sum Xi$ = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstanta

$\sum X = 65$ dari (5 nilai x 5 butir instrumen) + (4 nilai x 10 butir instrumen)

$\sum Xi = 75$ dari 5 nilai ideal x 15 butir instrument

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran yang dibuat oleh peneliti dengan jumlah butir penilaian sebanyak 15 dan jumlah skor 75 memperoleh skor 65 dengan presentase 86,67% dan termasuk dalam

kriteria “**sangat Valid**” dengan kesimpulan bahwa desain pembelajaran yang dibuat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran revisi sesuai saran.

Ahli Desain Terhadap Buku Panduan

Sesuai dengan hasil penilaian ahli desain terhadap buku panduan yang digunakan sebagaimana yang sudah dipaparkan pada tabel 4.17 dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$ = Jawabanrespondendalamsatu item

$\sum Xi$ = Jumlahnilai ideal dalamsatu item

100% = Konstansta

$\sum X = 30$ dari (4 nilai x 5 butir instrumen) + (5 nilai x 2 butir instrumen)

$\sum Xi = 35$ dari 5 nilai ideal x 7 butir instrument

$P = 30/35 \times 100\% = 85,96\%$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka dapat disimpulkan bahwa bukupanduan yang dikembangkan dikatakanlayakuntukdigunakandari 7 butir instrument dengan jumlah skor 35 memperoleh skor 30 denganpresentase85,96% dan termasuk dalamkriteria “Valid” dengankesimpulanlayakuntukdigunakandalampenggunaanalat permainan edukatif rumah kata yang dikembangkan.

Kritik dan saran yang diberikan oleh ahli desainsudahdirevisiselama proses penelitiansehinggamemperolehhasil yang memuaskan. Desainpembelajaranmemperolehkriterialayak dan revisiseseuai saran.

1.1 Penyajian Data Draf III Pengembangan

Setelah melalui tahapan draf I dan draf II sebagai produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli isi, ahli media dan ahli desain pembelajaran maka selanjutnya draf III pengembangan, pada draf III ini membahas tentang hasil uji coba produk perorangan dan kelompokkecil.

Uji CobaPerorangan

Berdasarkan hasil uji coba yang telahdilakukan, maka hasil penilaian dapat diperoleh menggunakan rumus dibawah ini.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$ = Jawabanrespondendalamsatu item

$\sum Xi$ = Jumlahnilai ideal dalamsatu item

100% = Konstansta

$\sum X$ = 5dari 5 jawabanya x 5butirinstrumen

$\sum Xi$ = 5dari1nilai ideal x 5butir instrument

$P = 5/5 \times 100\% = 100\%$

1. Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil penyajian dengan jawaban “ya” memperoleh skor 5 dan jawaban “tidak” memperoleh skor 0. Jumlah total skor bobot adalah 5. Maka hasil kalkulasi diatas adalah 100%. Hasil tersebut berada pada kualifikasi sangat valid sehingga alat permainan edukatif rumah kata tidak perlu direvisi.

Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, maka hasil penilaian dapat diperoleh menggunakan rumus dibawah ini.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$ = Jawabanrespondendalamsatu item

$\sum Xi$ = Jumlahnilai ideal dalamsatu item

100% = Konstansta

$\sum X$ = 20dari4jawabanya x 5butir indikator

$\sum Xi$ = 20dari1nilai ideal x 5butir instrument x 4 responden

$P = 20/20 \times 100\% = 100$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian dengan jawaban “ya” memperoleh skor 20 dan jawaban “tidak” memperoleh skor 0. Jumlah total skor bobot adalah 20. Maka hasil kalkulasi diatas adalah 100%. Hasil tersebut berada pada kualifikasi sangat valid sehingga alat permainan **edukatif rumah kata** tidak perlu direvisi.

Produk Akhir

Produk akhir yang dihasilkan disini adalah alat permainan edukatif rumah kata

Pembahasan

Pembahasan Ahli Media Terhadap Alat Permainan Edukatif Rumah Kata

Berdasarkan pada uji ahli media didapatkan bahwa criteria pengembangan alat permainan edukatif rumah kata berada pada kriteria “**valid**”. Ahli media memberikan penilaian pada 7 instrumen yang ada yaitu dengan rata-rata poin 4 dan 5. Keputusan ahli media terhadap pengembangan alat permainan edukatif rumah kata ini yaitu “layak diuji coba dengan revisi sesuai saran”. Hal ini yang menjadi catatan khusus untuk peneliti agar melakukan perbaikan terhadap alat permainan edukatif rumah kata.

Ahli media memberikan poin 4 pada aspek unsur teks, poin 4 pada aspek spasial *contiguity*, poin 4 pada aspek unsur gambar/ilustrasi, poin 4 pada aspek fungsi gambar dalam alat permainan edukatif rumah kata, poin 4 pada aspek penggunaan warna. Warna-warna yang digunakan dapat menarik perhatian anak, poin 4 pada aspek kontras warna, poin 4 pada aspek warna latar dari alat permainan edukatif rumah kata jika digunakan anak. Menurut Arsyad, (2011: 16) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

Pembahasan Ahli Desain terhadap Desain Produk Alat Permainan Edukatif Rumah Kata

Pada uji ahli desain diperoleh kriteria “**sangat valid**”, yaitu dengan skor rata-rata desain alat permainan edukatif rumah kata 86,67%. Ahli desain memberikan penilaian tertinggi dengan poin 5 pada 5 aspek yang dinilai. Aspek-aspek yang dinilai oleh ahli desain selengkapannya adalah: pada aspek 1) Kelengkapan komponen Desain Instruksional diantaranya: Identitas mapel, KI, KD, Tujuan, Indikator, Strategi (metode, teknik, taktik), Materi, Media, Latihan, Evaluasi formatif. 2) keluasan merumuskan indikator. 3) keluasan rumusan tujuan. 4) ketepatan memilih metode. 5) kesesuaian metode dengan teknik. 6) ketepatan memilih metode asesmen dan kenampakan strategi dengan desain. Kelengkapan komponen desain instruksional ini didukung oleh kelayakan materi dalam media rumah kata. Hal ini diperkuat oleh teori dari Tim Kementerian dan Kebudayaan dalam Kurikulum 2013, mendefinisikan bahwa Kompetensi Dasar adalah konten yang terdiri atas sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada KI yang dikuasai peserta didik.

Ahli desain juga memberikan beberapa saran atau masukan untuk terus mendesain media menjadi semenarik mungkin dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini, diantaranya memperhatikan kompetensi dasar, menggunakan kata-kata yang dipahami oleh anak dan memperhatikan kesempurnaan KD. Keputusan ahli desain terhadap desain produk alat permainan edukatif rumah kata ini adalah “sangat layak” untuk diujicobakan dan revisi sesuai saran”.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar kuisioner, alat permainan edukatif rumah kata sangat bermanfaat bagi perkembangan peserta didik dalam mengembangkan aspek bahasa anak. Pada kelayakan isi berdasarkan uji coba ahli konten atau ahli materi berada pada kategori "**valid**". Berdasarkan uji coba ahli desain pembelajaran ada pada kategori "sangat valid". Hasil uji coba ahli media ada pada kategori "**valid**", uji coba pengguna produk kepada (anak) baik uji coba perorangan maupun uji coba kelompok kecil berada pada kategori "**sangat valid**".

Melalui uji coba yang telah dilakukan oleh ahli dan anak sebagai pengguna produk maka alat permainan edukatif rumah kata yang dikembangkan ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran pengembangan aspek bahasa anak usia dini.

Saran

1) Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah perlu memberikan motivasi kepada guru-guru agar membuat media yang mempunyai nilai edukatif, menarik, dan dipahami oleh anak usia dini.

2) Bagi Guru

Guru perlu mengikuti pelatihan-pelatihan, seminar-seminar khususnya dalam pembuatan media yang memiliki nilai edukatif, pembuatan media yang baru sehingga dapat mengembangkan bahasa anak usia dini di Kober Harapan Bangsa Were III

3) Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya perlu melakukan penelitian pengembangan dalam meningkatkan aspek bahasa menggunakan alat permainan edukatif rumah kata ini, pengembang selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan tema lainnya agar penerapan media pembelajaran dapat lebih sering digunakan untuk anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Bumi Aksara

Arsyad, Azar. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

- Asmani, JammalMa'mur. (2009). *ManajemenStrategi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Cepi Riyana.Komponen-Komponen Pembelajaran.Modul 6.Diakses Pada 28 Januari 2016 Dari [http :file.upi.edu/dilaktori/FIP](http://file.upi.edu/dilaktori/FIP)
- Daryanto, (2010).*Kegunaan Media PapanFlanel*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ita, Efrida. (2018). *ManajemenPembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di TK RutosoroKecamatanGolewaKabupatenNgada Flores Nusa Tenggara Timur*. *JurnalDimensi Pendidikan Dan PembelajaranUniversitas Muhammadiyah Ponorogo*, Vol 6 No 1 Halaman 45-52.
- Mansur. 2005.*Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta:PTIndeks
- Masitoh. (2009). *StrategiPembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Takdiroatun. (2008). *Pengembangan PERMENDIKBUD nomor 146. 2014. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Kementrian dan Kebudayaan. KecerdasanMajemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mutiawati, Y. (2017). *AnalisisKemampuan Bahasa Anak PAUD di Kota Banda Aceh dalamkegiatanmakan*.STKIP Bina BangsaGetsempena.*Jurnal* Vol 4 No 2.
- Partini. (2010). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: GrafindoLitera Media.
- Permendikbud No.137 tahun 2014 tentang STPPA (Standar Tingkat PencapaianPerkembangan Anak).
- Rohman, Muhammad & Amri, Sofan. (2013). *Strategi&DesainPengembanganSistemPembelajaran*.Jakarta: PrestasiPustakaraya.
- Sugiyono, (2015).*MetodepenelitianKuantitatif danKualitatif*. Bandung: Afabeta.
- Sugiyono, (2015).*MetodepenelitianKuantitatif, Kualitatif dan R&D* : Bandung: Afabeta.
- Suyanto .2005.Konsep Dasar Nak Usia Dini:Jakarta: Depertemen Pendidikn Nasional
- UU RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta:Depertemen Pendidikan Nasional