

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Penelitian Pengembangan *Research And Development* (R&D)

Penelitian pengembangan *research and development* (R&D) ialah sebuah riset yang ditujukan dalam menghasilkan sebuah produk dengan menjalankan uji validasi produk tersebut¹. Validasi produk digunakan untuk mendapatkan data dalam memperbaiki kelemahan produk, mengukur respon positif atau negatif, dan untuk mengetahui tingkat efektivitas serta efisiensi sebuah produk layak atau tidak untuk diproduksi². Produk pengembangan didesain sesuai dengan analisa kebutuhan untuk dapat digunakan pada lingkungan yang ditujukan maupun pihak yang membutuhkan. Maka dapat disimpulkan jika riset pengembangan merupakan sebuah kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis dan penyajian data dengan sistematis dan objektif dalam mengembangkan suatu produk sebagai solusi dari permasalahan yang dihadapi.

Sugiyono menyebutkan bahwa penelitian pengembangan merupakan sebuah proses ilmiah untuk meneliti, memproduksi, dan menguji validitas hasil produk. Maka kegiatan riset pengembangan dapat disingkat dalam istilah 4P (penelitian, perancangan, produksi, dan pengujian)³. Sugiyono mengklasifikasikan tahapan penelitian pengembangan dalam 10 langkah yang meliputi (1) potensi dan masalah yang ditemukan, (2) pengumpulan data, (3) desain produk awal, (4) validasi desain oleh ahli, (5) revisi desain pertama, (6) uji coba produk awal, (7) revisi produk setelah uji coba, (8) uji coba pemakaian produk, (9) revisi akhir produk, (10) produk divalidasi dan diproduksi masal. Kemudian, model pengembangan *Four-D* (4D) yang dikembangkan oleh Thagarajan. Tahapan pengembangan model 4D meliputi dalam empat proses yaitu (1) *define* (pendefinisian dan pembatasan permasalahan), (2) *design* (perencanaan produk),

¹ Moch Bahak Udin By Arifin and Nurdyansyah, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Umsida Press, 2018), 119.

² Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)* (Literasi Nusantara, 2019), 112.

³ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/ R&D)*, ed. Sofia Yustiyani Suryandari (CV.Alfabet, 2020), 177.

(3) *develop* (pengembangan produk dan revisi), (4) *Disseminate* (penyebaran produk dalam skala luas)⁴.

Pengembangan selanjutnya ialah model pengembangan Borg and Gall yang terdiri atas 10 langkah pengembangan yang meliputi (1) pelaksanaan pra survei, (2) perencanaan penelitian, (3) pengembangan produk awal, (4) uji ahli dan uji coba produk awal, (5) revisi hasil uji terbatas, (6) uji coba lapangan utama, (7) revisi uji lapangan utama, (8) uji lapangan operasional, (9) revisi final uji operasional, (10) diseminasi dan implementasi produk akhir⁵. Model pengembangan lainnya adalah model ADDIE. Model pengembangan ini terdiri atas 5 tahapan yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi⁶. Pengembangan ADDIE didesain secara instruksional melalui pendekatan sistem dengan tujuan menggolongkan perencanaan pembelajaran dalam beberapa tahapan dan pengaturan tahapan dalam tata urutan logis.

Riset pengembangan banyak digunakan dalam bidang ilmu teknik dan alam seperti produk teknologi yang dihasilkan meliputi pesawat terbang, kendaraan motor, alat kesehatan, dan peralatan rumah tangga modern. Tidak hanya dalam bidang ilmu teknik dan alam, penelitian pengembangan juga dapat dilakukan dalam bidang sosial, administrasi, dan pendidikan.

Riset pengembangan dipakai untuk mengembangkan sebuah produk sehingga menghasilkan produk yang lebih baik dan valid. Pengembangan ini tidak menyusun atau menguji hipotesis produk melainkan memperoleh suatu produk baru dengan proses baru. Pada lingkup pendidikan penelitian pengembangan dilakukan dalam rangka mewujudkan pendidikan yang semakin maju. Dalam bidang pendidikan pengembangan dilakukan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk pendidikan yang telah divalidasi. Pengembangan pendidikan dapat berupa teknologi dan kegiatan pembelajaran,

⁴ Siti Osa Kosassy, "Mengulas Model-Model Pengembangan Pembelajaran Dan Perangkat Pembelajaran," *Jurnal PPKn Dan Hukum* 14, no. 1 (2019): 162, <https://e-journal.my.id/proximal/article/view/211>.

⁵ Yeka Hendriyani Hansi Effendi, "Pengembangan Model Blended Learning Interaktif Dengan Prosedur Borg And Gall," *International Seminar On Education*, 2016, 65–66.

⁶ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 36, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

kurikulum, guru, metode pembelajaran dan media pembelajaran⁷.

2. Media Pembelajaran

Media ialah bentuk jamak dari kata medium yang artinya penyalur atau perantara dalam menyalurkan informasi dan pesan kepada penerima informasi⁸. Media menjadikan pegangan utama dalam pembelajaran di lingkungan sekolah. Strategi pembelajaran yang berpusat pada guru dimana guru menjadi sumber dan pusat informasi bagi anak didiknya. Media dalam lingkungan pendidikan merupakan suatu komponen kegiatan yang direncanakan, dapat didengarkan, dilihat dan dibaca sesuai dengan instrument kegiatan yang telah disiapkan untuk mencapai stimulasi yang dilakukan oleh guru⁹. Kaitannya dengan perkembangan zaman digital sekarang dibutuhkan kreativitas serta ide-ide baru terkait pengembangan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang makin baik akan menghasilkan pembelajaran yang semakin berkualitas.

Azikiwe dalam Muhammad Hasan et al. mendeskripsikan media pembelajaran sebagai semua hal yang diperlukan guru dalam mengkoordinasikan seluruh indera tubuh mulai dari indera pendengaran, penglihatan, peraba, penciuman dan pengecapian ketika kegiatan pembelajaran¹⁰. Kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan apabila ada guru dan anak didik yang saling berinteraksi. Guru sebagai pengirim informasi dan anak didik sebagai penerima informasi. Kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan optimal apabila guru mampu menyalurkan informasi pembelajaran dengan baik kepada anak dan anak juga mampu menerima informasi pembelajaran yang disampaikan dengan baik oleh guru. Maka dalam penyampaian kegiatan pembelajaran yang optimal bagi anak dibutuhkan media pembelajaran.

Semakin maju dan berkembangnya zaman penggunaan media pembelajaran mulai dapat dirasakan manfaatnya dalam

⁷ Asep Kurniawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, ed. Nita Nur M (PT Remaja Rosdakarya, 2018), <http://repository.syekhnurjati.ac.id/3334/>.

⁸ Guslinda and Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini, Media Pembelajaran* (CV. Jakad Publishing Surabaya, 2018), 1.

⁹ Shofia Maghfiroh and Dadan Suryana, "Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1562.

¹⁰ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, ed. Fatma Sukmawati, *Tahta Media Group* (Tahta Media Group, 2021), 28.

dunia pendidikan. Berikut manfaat media pembelajaran yang meliputi¹¹:

- a. Adanya umpan balik yang diberikan untuk menyempurnakan kegiatan pembelajaran yang telah dirancang atau dilakukan sebelumnya
- b. Pokok pembelajaran disampaikan dalam bentuk praktis sehingga mudah dipahami
- c. Pemberian pengalaman baru secara nyata kepada anak didik mengenai pembelajaran yang disampaikan
- d. Pembelajaran terasa lebih aktif, menarik, dan bersemangat sehingga dapat memacu keaktifan dan motivasi belajar anak
- e. Anak tidak saja mendengarkan penjelasan yang disampaikan secara langsung oleh guru, tapi juga bisa mengamati, beres eksperimen, dan mendemonstrasikan suatu kegiatan

Banyak manfaat positif yang diberikan media pembelajaran dalam mengoptimalkan kegiatan pembelajaran di sekolah. Disamping manfaat tersebut, terdapat juga keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran. Keterbatasan ini meliputi:

- a. Media sebagai sarana pembantu dalam kegiatan pembelajaran dan bukan sebagai pengganti guru
- b. Diperlukan ruangan tersendiri bagi beberapa media yang memerlukan penataan khusus
- c. Persiapan media pembelajaran membutuhkan waktu relatif lama
- d. Jika terjadi kerusakan secara fatal maka tidak dapat digunakan lagi dikemudian hari
- e. Diperlukan perawatan yang sangat hati-hati bagi media elektronik khususnya sehingga dapat digunakan dalam jangka panjang

3. Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang dipakai guru untuk menyalurkan informasi pada siswa dengan tujuan kegiatan pembelajaran lebih mudah dipahami¹². Penggunaan media menjadikan pembelajaran lebih menarik dan merangsang minat anak. Anak menjadi lebih bersemangat, tidak mudah jenuh dan bosan ketika guru menyampaikan

¹¹ Hasan et al., 43–44.

¹² Amelia Putri Wulandari et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3930, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

pembelajaran. Sehingga guru juga harus mampu membawakan dan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

Pada pendidikan anak usia dini media pembelajaran dimanfaatkan untuk memberikan bagian pembelajaran secara khusus, penguatan materi dasar dan pemberian motivasi. Secara rinci media pembelajaran anak usia dini memiliki fungsi yaitu¹³:

a. Menjelaskan isi pesan dan mengurangi verbalitas

Media pembelajaran berfungsi untuk mengatasi keterbatasan indera manusia dalam menyampaikan pesan sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih jelas. Dengan media yang digunakan gambaran pembelajaran yang abstrak dapat dijelaskan dalam lebih konkrit dan jelas. Disamping itu pemakaian media juga bisa mengurangi verbalitas dalam kegiatan pembelajaran karena guru dan anak dituntut untuk ikut serta aktif dalam kegiatan pembelajaran.

b. Pendalaman pemahaman materi bagi anak didik

Informasi pembelajaran akan diterima anak dengan lebih optimal apabila guru menggunakan media ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan anak lebih aktif untuk bergerak dalam mencari informasi pembelajaran sehingga secara otomatis anak memiliki pemahaman secara mendalam mengenai kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Disamping itu, pemakaian media pembelajaran bisa mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera yang dimiliki oleh manusia.

c. Menjadikan anak lebih aktif dalam pembelajaran

Adanya media pembelajaran di lingkungan sekolah menjadikan anak lebih aktif dan semangat dalam belajar. Anak memiliki lebih banyak kesempatan untuk melakukan eksplorasi dan eksperimen pembelajaran.

d. Memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran

Prinsip pendidikan anak usia dini ialah belajar dengan bermain. Kegiatan pembelajaran diselenggarakan dengan menarik, unik, dan bervariasi sehingga anak tidak mudah jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan karaktersitik yang berbeda-beda dari setiap media pembelajaran yang digunakan dan dapat dilakukan dengan berbagai metode pembelajaran.

¹³ Guslinda and Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5–7.

Tujuan digunakannya media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar pada anak usia dini yaitu kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah disampaikan dan dipahami, efisiensi kegiatan pembelajaran antara guru dan anak menjadi lebih optimal, dan menjaga tetap tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran diklasifikasikan dalam 3 macam yang meliputi¹⁴:

a. Media Audio

Merupakan sebuah media yang penerapannya menggunakan indera pendengaran karena berhubungan dengan bunyi, suara, dan lagu untuk didengarkan. Pesan media ini dituangkan dalam bentuk lambing komunikasi verbal ataupun non-verbal. Contoh media audio meliputi type recorder, radio, dan perekam suara.

b. Media Audio Visual

Merupakan media gabungan antara media visual dan media audio. Penggunaan media ini dalam pembelajaran dapat dilihat dan didengarkan secara langsung. Contoh media audio visual meliputi video, televisi, dan laptop.

c. Media Visual atau Grafis

Merupakan sebuah media yang dipakai untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui indera mata. Serta pesan yang dituangkan media visual termuat dalam bentuk simbol komunikasi visual. Contoh media visual seperti sketsa, gambar, grafik, foto, poster, dan wayang.

4. Media Wayang

Media wayang ialah sebuah media pembelajaran yang bisa dipakai pada pendidikan anak usia dini. Wayang sebagai warisan kesenian tradisional Indonesia yang harus selalu dibudiyakan dan dikenalkan termasuk pada anak usia dini. Wayang memiliki banyak bentuk, warna, karakter, dan jenisnya. Wayang merupakan tiruan bentuk orang-orangan, benda-benda maupun karakter tertentu yang dibuat dari berbagai bahan seperti kertas, kardus, papan, dan kayu untuk dapat menstimulasi perkembangan anak, mengasah minat, dan mengembangkan keterampilan yang dimiliki oleh anak¹⁵.

¹⁴ Maghfiroh and Suryana, "Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini," 1564.

¹⁵ Destri Deprianti, Indah Wigati, and Lidia Oktamarina, "Pengaruh Media Wayang Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di

Wayang merupakan sebuah kesenian tradisional khas Indonesia yang berkembang di daerah Jawa dan Bali. Wayang terdapat dalam berbagai macam versi seperti wayang orang yang dimainkan secara nyata oleh manusia dengan memakai kostum sesuai karakternya. Ada juga wayang dalam bentuk boneka yang dimainkan oleh seorang dalang dalam sebuah pagelaran wayang. Wayang dapat juga diartikan sebagai gambar, boneka manusia yang terbuat dari bahan kardus, kulit, dan bahkan kaca serat yang digerakkan menggunakan tongkat kayu¹⁶. Penggunaan bahan baku wayang yang masih terbatas menjadikan wayang dipandang sebagai budaya kuno. Hal ini berbanding terbalik dengan teknologi yang semakin maju yang menjadikan anak lebih senang menyaksikan film animasi yang dikemas dengan menarik.

Seiring berjalannya waktu wayang mulai mengalami inovasi menuju arah positif. Wayang mulai digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru sebagai media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk modern dengan perpaduan budaya wayang lokal dan teknologi. Wayang ditampilkan dengan kreatif, menggunakan berbagai bahasa, dan membebaskan anak dengan tidak berpegangan pada legenda atau cerita Jawa. Sehingga wayang sebagai kebudayaan asli Indonesia dapat terus dilestarikan dan diwariskan sejak anak dalam rentan usia dini.

Wayang sendiri berasal dari kata wayangan atau bayangan yang artinya sebuah gagasan yang menggambarkan suatu karakter serta wujud tokonya. Wayang memiliki beragam bentuk dan karakter yang menggambarkan watak asli tokohnya dalam kehidupan sehari-hari. Dapat disimpulkan bahwa media wayang ialah sebuah media pembelajaran dalam bentuk tiga dimensi yang terbuat dari berbagai bahan dengan beragam bentuk dan karakter tokohnya serta diberikan pegangan pada bagian tubuh wayang untuk dapat dipegang dan digerakkan seperti dalam pertunjukan wayang secara nyata¹⁷. Maka dengan penggunaan media wayang

Raudatul Athfal Plus Fatahul Wardah Palembang,” *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 5 (2022): 1069.

¹⁶ Agus Nursalim et al., “Pengaruh Media Wayang Kertas Terhadap Kemampuan Mendengar Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 6 (2023): 7021, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5672>.

¹⁷ Winda Amalia Widayanti, Rina Wijayanti, and Henni Anggraini, “Pengembangan Media Boneka Wayang Family Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Anak Kelompok B Di TK Muslimat NU 9

dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat merangsang sikap aktif, kreatif, perasaan, dan perhatian anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penggunaan wayang dalam pembelajaran memberikan banyak dampak positif bagi anak. Karena wayang merupakan sebuah kesenian yang didalamnya terkandung nilai karakter dan pengajaran baik yang dapat ditiru oleh anak. Wayang menampilkan perwatakan alamiah manusia yang sesuai realita kehidupan sehari-hari. Karakter tokoh dalam wayang termuat dalam dua sisi yaitu sisi baik seperti ikhlas, penyabar, bijaksana, setia, dan sisi buruk seperti tamak, sombong, penghianat, dan pembohong. Nilai-nilai pengajaran sisi baik ini yang harus diwariskan kepada generasi masa depan. Salah satu karakter yang dapat dikenalkan anak adalah melalui penggunaan media wayang alat transportasi.

5. Media Wayang Alat Transportasi

Media wayang memiliki banyak jenis dan karakter diantaranya adalah karakter alat transportasi. Alat transportasi merupakan sebuah sarana yang penggunaannya ditujukan untuk memindahkan manusia atau barang dari satu tempat menuju tempat lainnya. Alat transportasi memiliki banyak jenis seperti transportasi darat meliputi sepeda, motor, bus, dan kereta. Transportasi laut jenisnya meliputi kapal dan perahu, Dan transportasi udara yang meliputi pesawat terbang dan roket. Semua alat transportasi ini memiliki tingkat kecepatan yang berbeda dalam operasionalnya.

Beragam karakter alat transportasi yang ada bisa dipakai sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. Anak akan mengenal berbagai jenis alat transportasi yang ada disekitarnya disamping melatih kemampuan berbahasa yang dimiliki. Anak dapat melatih kemampuan mengungkapkan bahasa yang dimiliki melalui bercerita mengenai jenis, suara, dan bentuk alat-alat transportasi yang ada. Media pembelajaran yang digunakan berupa media wayang alat transportasi. Media wayang alat transportasi ini sebagai inovasi wayang dengan karakter yang berbeda dari sebelumnya.

a. Kelebihan Media Wayang Alat Transportasi

- 1) Memiliki berbagai jenis karakter wayang alat transportasi sehingga anak tidak merasa jenuh ketika sedang memainkan wayang
- 2) Media wayang alat transportasi menggunakan warna-warni yang cerah pada karakter dan hiasan yang menarik untuk anak
- 3) Media ini bisa dipakai secara berulang sebab terbuat dari bahan yang tidak mudah rusak
- 4) Wayang alat transportasi dapat digunakan untuk bermain secara individu atau kelompok
- 5) Penggunaan wayang alat transportasi bisa dipakai sebagai hiburan dalam pembelajaran untuk anak usia dini

b. Kekurangan Media Wayang Alat Transportasi

- 1) Dibutuhkan kreativitas yang baik dari pengguna wayang sehingga mampu memperagakan dengan baik
- 2) Tempat untuk pertunjukan wayang harus memadai dan membuat anak merasa nyaman
- 3) Proses pembuatan media wayang alat transportasi membutuhkan waktu lama

6. Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

Anak usia dini ialah anak-anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun yang dalam pertumbuhan dan perkembangannya diberikan rangsangan dan stimulus dari orang terdekatnya¹⁸. Pemberian stimulasi dan rangsangan pada masa anak awal bertujuan sebagai bekal bagi anak dalam mempersiapkan untuk memasuki jenjang pendidikan yang akan datang baik dari segi jasmani maupun rohani. Sujiono dalam Shofia Maghfiroh mengartikan anak usia dini sebagai sekelompok anak yang berada dalam jangka usia 0-8 tahun dengan batas usia anak telah memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar dimana perkembangan terjadi dengan pesat serta fundamental untuk kehidupan dimasa depan¹⁹. Masa anak awal ini sebagai periode *golden age* tumbuh kembang anak. Dimana tumbuh kembang anak berjalan dengan sangat pesat, menyerap segala informasi

¹⁸ Qorina Azizah, Dzulfikar Sauqy Shidqi, and Indy Ari Pratiwi, "Strengthening Religious Moderation Through Fable Activities In Early Childhood (Phenomenological Studies On Implementation Of Religious Moderation)," *Annual International Conference On Islamic Education For Students (AICOIES)*, 2022, 247–52.

¹⁹ Maghfiroh and Suryana, "Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini," 1562.

dan pengetahuan dari lingkungan sekitar sebagai bekal untuk masa depan. Maka dibutuhkan stimulasi, kerjasama, dan pengoptimalan tumbuh kembang anak dari orang-orang terdekatnya terutama keluarga.

Kemampuan berbahasa ialah sebuah faktor penting dalam hubungan komunikasi seseorang dengan lingkungannya. Bahasa sebagai bentuk utama seseorang untuk mengekspresikan emosi, pikiran, dan pengetahuan yang dimiliki. Tiap orang memiliki tingkat kemampuan bahasa yang berbeda-beda tergantung dengan stimulasi yang didapatkan dan lingkungan tinggalnya. Zaman digital ini semua manusia dituntut untuk mampu berbahasa dengan baik dan menguasai kemampuan berbahasa yang dimiliki karena sumber informasi zaman digital dilakukan dengan media bahasa.

Vygotsky dalam Wina Sal Sabila mendeskripsikan bahasa sebagai sarana dalam mengutarakan ide, pendapat, dan kalimat tanya, bahasa menciptakan konsep kategori berpikir dimana bahasa juga berfungsi sebagai sarana memahami perasaan serta pemikiran seseorang²⁰. Bahasa menjadikan manusia lebih mudah untuk bersosialisasi dengan lingkungan tempat tinggalnya. Sosialisasi kemudian memunculkan ide, pendapat, dan pemikiran sehingga terjadi komunikasi antar manusia. Kemampuan berbahasa harus dibekalkan kepada anak sejak usia dini utamanya dalam kemampuan mengungkapkan bahasa. Dengan bertambah jumlah usia anak secara otomatis kemampuan anak dalam mengungkapkan bahasa akan semakin bertambah. Dan kemampuan mengungkapkan bahasa digolongkan dalam empat kemampuan yang meliputi menyimak, berbicara, menulis, dan bercerita.

Kemampuan mengungkapkan bahasa pada anak usia 5-6 tahun secara ideal termuat dalam indikator Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 mengenai lingkup perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun meliputi aspek memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan²¹. Secara lebih rinci kemampuan mengungkapkan bahasa anak usia 5-6 tahun yang

²⁰ Wina Sal Sabila and Mohammad Dani Wahyudi, "Meningkatkan Kemampuan Mengungkapkan Bahasa Anak Melalui Storytelling Dan Demonstrasi Dengan Big Book," *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)* 3, no. 1 (2023): 43.

²¹ *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137, Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 2014, <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699>.

termuat dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 sebagai berikut:

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Mengungkapkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun
Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 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

Kemampuan mengungkapkan bahasa menjadi faktor utama dari seluruh indikator perkembangan anak. Orang tua dan guru harus mampu memberikan pengawasan dan perhatian kepada anak dalam perkembangannya. Zaman yang semakin maju menjadikan rasa ingin tahu yang dimiliki anak semakin tinggi harus dipantau agar tetap terjaga dengan baik. Berbagai informasi yang ada harus dipilah dan pilih terlebih dahulu sebelum sampai kepada anak. Maka keluarga dan sekolah harus mampu menjadi lingkungan positif dan baik bagi tumbuh kembang anak dalam kemampuan mengungkapkan bahasa yang dimiliki. Anak akan lebih cepat dalam mengembangkan kosakata yang dimiliki apabila stimulasi yang diberikan juga tepat karena penguasaan kosakata anak merupakan hasil dari kemampuan berbahasa yang dimiliki salah satunya dengan mendengarkan percakapan²². Dan

²² Rahmawati Mulyaningtyas, "Stimulasi Dalam Memaksimalkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini," *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak* 3, no. 1 (2019): 163.

usia anak 5-6 tahun kemampuan penguasaan kosakata yang dimiliki hingga pada kapasitas 9000 kosakata.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan menjadi rujukan relevan yang sangat bermanfaat dalam bidang ilmiah. Penelitian terdahulu ini meliputi:

1. Riset oleh Pangestika Regita Pramesti, dkk yang berjudul “Pengembangan Media Wayang Fantasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun”. Penelitian ini dilakukan di TK Laboratorium School UN PGRI Kediri. Subjek penelitian adalah anak rentan usia 5-6 tahun dan guru. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *research and development* menggunakan model dari Borg & Gall dengan 4 tahapan pengembangan yang meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, dan validasi desain. Dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa media yang digunakan termasuk dalam kategori valid dan layak tanpa revisi dengan nilai 97,6 %²³. Ahli materi memberikan nilai sangat baik dalam pengembangan media wayang fantasi dengan validasi layak tanpa revisi.

Persamaan penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian Pangestika Regita Pramesti, dkk adalah pengembangan media yang dikembangkan berupa media wayang. Persamaan lainnya berupa adanya validasi ahli materi untuk menguji kelayakan media wayang yang dikembangkan. Sedangkan perbedaan penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian Pangestika Regita Pramesti, dkk yaitu model pengembangan penelitian yang digunakan. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dalam 5 tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Sedangkan penelitian Pangestika Regita Pramesti, dkk menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang diringkas dalam 4 tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, dan validasi desain.

²³ Pangestika Regita Pramesti, Epritha Kurnia Wati, and Anik Lestaringrum, “Pengembangan Media Wayang Fantasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun,” *Pedagogika* 13, no. 1 (2022): 47–48, <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v13i1.1274>.

2. Riset oleh Winda Amalia Widyanti, dkk dengan judul “Pengembangan Media Boneka Wayang *Family* Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Anak Kelompok B Di TK Muslimat NU 9 Miftakhul Ulum Turen”. Penelitian ini menggunakan *research and development* (R&D) model Dick & Carey. Subjek penelitian adalah anak usia dini kelompok B (usia 5-6 tahun) yang berjumlah 29 anak²⁴. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media boneka wayang *family* dikembangkan dengan serangkaian uji coba ahli dan dinyatakan layak digunakan. Hal ini didukung oleh ahli materi dengan penilaian rata-rata 93,5% kategori sangat layak. Dan penilaian ahli media 95,8% dengan kategori sangat layak. Dan berdasarkan uji coba yang dilakukan diperoleh hasil yaitu uji coba pertama dengan presentase skor 61,1%. Dilanjutkan dengan uji coba kedua diperoleh presentase skor 76,8%. Dan uji coba tahap ketiga atau akhir diperoleh hasil skor 94,5%. Maka dapat disimpulkan bahwa media boneka wayang family efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan bercerita pada anak kelompok B di TK Muslimat NU 9 Miftakhul Ulum Turen.

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian Winda Amalia Widyanti, dkk adalah tujuan dari pengembangan media yang dikembangkan. Dimana tujuan pengembangan ini untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak yang masih dalam lingkup perkembangan mengungkapkan bahasa verbal pada anak usia dini. Sedangkan perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian Winda Amalia Widyanti, dkk adalah media wayang yang dikembangkan. Peneliti mengembangkan media wayang alat transportasi dan Winda Amalia Widyanti, dkk mengembangkan media boneka wayang family. Perbedaan lainnya adalah penggunaan model pengembangan. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dalam 5 tahapan sedangkan Winda Amalia Widyanti, dkk menggunakan model pengembangan menurut Dick & Carey.

3. Riset selanjutnya adalah skripsi “Pengembangan Wayang Tempel Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini Di TK Bunga Pala Aceh Besar” oleh Widia Astuti NIM 160210013 Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh 2021 M / 1442 H. Riet ini

²⁴ Widyanti, Wijayanti, and Anggraini, “Pengembangan Media Boneka Wayang Family Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Anak Kelompok B Di TK Muslimat NU 9 Miftakhul Ulum Turen,” 1003.

memakai *research and development* (R&D) model ADDIE meliputi lima tahapan yaitu analisis, pembuatan desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan pada 14 Oktober 2020 tahun ajaran semester Ganjil 2020/2021 di TK Bunga Pala Baitussalam Aceh Besar. Instrumen yang digunakan meliputi lembar kelayakan dan lembar observasi kemampuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil lembar observasi menunjukkan media wayang tempel huruf hijaiyah berkualitas sangat baik dengan prosentase 96%²⁵. Media wayang tempel termasuk dalam kategori layak digunakan menurut para ahli dengan rata-rata skor 3 sehingga penerapan penggunaannya sangat disetujui untuk anak usia dini.

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian Widia Astuti adalah dalam penggunaan model pengembangan. Persamaan model pengembangan yang digunakan adalah pengembangan ADDIE. Persamaan lainnya adalah penggunaan instrumen berupa lembar kelayakan dan lembar observasi kemampuan. Sedangkan perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian Widia Astuti adalah media yang dikembangkan. Peneliti mengembangkan media wayang alat transportasi untuk kemampuan mengungkapkan bahasa verbal pada anak usia dini. Dan penelitian Widia Astuti mengembangkan wayang tempel untuk pengenalan huruf hijaiyah.

4. Penelitian keempat oleh Kurnadi dan Dewa Ayu Puteri Handayani dengan judul “Pengembangan Video Wayang Kulit Untuk Menstimulasi Kemampuan Berbicara Kosakata Waktu Untuk Anak Usia 4-6 Tahun”. Penelitian ini dilaksanakan di TK Kamila Singaraja dengan subjek penelitian anak dalam rentan usia 4-6 tahun²⁶. Penelitian ini menggunakan pengembangan model ADDIE. Validitas video wayang kulit diukur melalui angket evaluasi yang dinilai melalui dua ahli meliputi ahli media dan ahli materi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa pengembangan video wayang kulit untuk menstimulasi kemampuan berbicara kosakata waktu anak usia 4-6 tahun memiliki validitas yang tinggi dan dapat digunakan

²⁵ Widia Astuti, “Pengembangan Media Wayang Tempel Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini Di TK Bunga Pala Aceh Besar” (2021).

²⁶ Kurnadi and Dewa Ayu Puteri Handayani, “Pengembangan Video Wayang Kulit Untuk Menstimulasi Kemampuan Berbicara Kosakata Waktu Untuk Anak Usia 4-6 Tahun,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 11 (2023): 255.

sebagai media di lingkungan sekolah untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian Kurnadi dan Dewa Ayu Puteri Handayani adalah uji kelayakan media yang dilaksanakan. Uji kelayakan dilaksanakan dalam 2 ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Persamaan selanjutnya yaitu tujuan dari pengembangan yang dilakukan berupa stimulasi kemampuan berbicara anak. Dimana stimulasi berbicara termasuk dalam lingkup mengungkapkan bahasa verbal. Persamaan lainnya adalah model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian Kurnadi dan Dewa Ayu Puteri Handayani meliputi objek penelitian. Peneliti memilih RA NU Banat Kudus sebagai objek penelitian sedangkan Kurnadi dan Dewa Ayu Puteri Handayani memilih TK Kamila Singaraja. Perbedaan lainnya adalah bentuk media yang dikembangkan. Peneliti mengembangkan media wayang dalam bentuk visual berupa wayang. Sedangkan Kurnadi dan Dewa Ayu Puteri Handayani mengembangkan media wayang dalam bentuk audio visual berupa video.

5. Penelitian terakhir oleh Fahad Ainun Najib, dkk yang berjudul “Pengembangan Wayang Kulit Digital Terhadap Kecintaan Budaya Lokal Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Penelitian dilaksanakan di TK Ibunda Kabupaten Batang. Subjek riset ialah anak kelompok B TK Ibunda Kabupaten Batang. Metode penelitian menggunakan research and development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Instrumen penelitian dengan uji validasi media. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil validasi ahli media dengan nilai 75%, ahli media pembelajaran dengan nilai 96%, ahli seni wayang dengan nilai 91,60%, dan uji coba lapangan dengan nilai 83,50%²⁷. Maka dapat disimpulkan bahwa media wayang kulit digital valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini utamanya dalam meningkatkan kecintaan terhadap budaya.

Persamaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian Fahad Ainun Najib yaitu model pengembangan yang

²⁷ Fahad Ainun Najib, Nurbiana Dhieni, and Nurjannah, “Digital Wayang Kulit Develops A Love For Local Culture In Children Aged 5-6 Years,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 11, no. 1 (2023): 93.

digunakan sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian Fahad Ainun Najib adalah media wayang yang dikembangkan. Peneliti mengembangkan media wayang dalam bentuk visual berupa wayang alat transportasi. Dan penelitian Fahad Ainun Najib mengembangkan media wayang dalam bentuk wayang kulit digital.

C. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran ialah alat pengantar informasi pembelajaran yang dipakai oleh guru kepada anak didiknya. Media pembelajaran berperan penting dalam pelaksanaan dan keberhasilan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Dalam pembelajaran anak usia dini penggunaan media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dan dibutuhkan. Melalui media pembelajaran yang digunakan kegiatan pembelajaran terasa lebih menyenangkan, menarik, mudah dipahami, dan tidak menjenuhkan. Guru harus mampu menyesuaikan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran anak usia dini. Media yang digunakan disesuaikan dengan aspek perkembangan anak yang sedang berjalan dengan cara pemberian rangsangan maupun stimulasi. Maka pemanfaatan media pembelajaran bagi anak usia dini memiliki dampak positif untuk tercapainya tujuan kegiatan pembelajaran.

Semakin berkembangnya sebuah bangsa dibutuhkan generasi penerus yang dapat menjadikan perkembangan bangsa menjadi lebih pesat. Untuk mencetak generasi penerus masa depan yang lebih unggul dibutuhkan dukungan dan stimulasi yang lebih maksimal. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk dapat terus melakukan inovasi dan kebaruan dalam proses kegiatan pembelajaran. Guru harus mampu mengimbangi pengetahuan yang dimiliki dengan proses kemajuan zaman yang sedang terjadi sehingga mampu menerapkan inovasi pembelajaran dalam pendidikan²⁸. Sehingga penerapan inovasi dalam pembelajaran akan menghasilkan anak-anak didik yang maksimal dan optimal dalam stimulasi pertumbuhan dan perkembangannya.

Kerangka berpikir pengembangan media wayang alat transportasi dilatarbelakangi oleh permasalahan kemampuan bahasa pada anak usia dini. Hal ini utamanya dalam aspek mengungkapkan

²⁸ Umayyah Habibah, Rachma Hasibuan, and Sri Setyowati, "Keefektifan Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Dan Mengungkapkan Bahasa Anak," *Jurnal Pelita PAUD* 6, no. 1 (2021): 83, <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i1.1427>.

bahasa yang meliputi mendengar, menyimak, dan bercerita. Maka pembelajaran pada anak usia dini dalam hal kemampuan bahasa dibutuhkan konsep pembelajaran yang dapat mendukung stimulasi bahasa anak. Stimulasi dapat diberikan melalui berbagai macam hal dan kegiatan seperti penggunaan media pembelajaran, metode pembelajaran yang menarik, bermain dan menyanyi. Berdasarkan pra observasi yang telah peneliti lakukan penggunaan media pembelajaran untuk stimulasi kemampuan bahasa anak masih dalam lingkup umum pada lingkungan pendidikan anak usia dini seperti boneka jari, boneka tangan, kartu kata, patung orang-orangan, kartu kata, dan buku cerita.

Penggunaan media pembelajaran mengungkapkan bahasa yang sudah umum semakin lama menjadikan anak bosan dan tidak berkonsentrasi dengan baik dalam pembelajaran. Utamanya ketika media pembelajaran yang jarang digunakan oleh guru. Berdasarkan permasalahan ini, peneliti menemukan solusi dengan melakukan pengembangan media wayang alat transportasi untuk kemampuan mengungkapkan bahasa verbal pada anak usia dini. Peneliti memaparkan kerangka berpikir pengembangan media boneka wayang alat transportasi untuk kemampuan mengungkapkan bahasa pada anak usia dini dalam bagan dibawah ini:

Gambar 2.1
Bagan Kerangka Berpikir

