



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *TREASURE HUNT* ALFABET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK FLAMBOYAN SEI GALUH KABUPATEN KAMPAR**

**SKRIPSI**



**OLEH:**

**SRI AGUSTINA JERNIATI SIAGIAN**

**NIM. 12010926066**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1446H /2024 M**



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

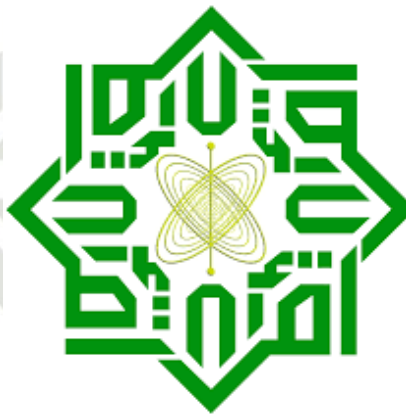
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *TREASURE HUNT ALFABET* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK FLAMBOYAN SEI GALUH KABUPATEN KAMPAR**

**Skripsi**

**diajukan untuk memperoleh gelar**

**Sarjana Pendidikan ( S.Pd. )**



UIN SUSKA RIAU

**OLEH:**

**SRI AGUSTINA JERNIATI SIAGIAN**

**NIM. 12010926066**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**1446 H/2024 M**



Hal

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERSETUJUAN

Skripsi dengan Judul Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Treasure Hunt Alfabet* Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar yang ditulis oleh Sri Agustina Jerniati Siagian dengan NIM. 12010926066, dapat diterima dan disetujui untuk diajukan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 12 Rabiul Awal 1446 H

17 September 2024 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan PIAUD

Dr. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.  
NIP.197305142001122002

Pembimbing

Nurhayati, M.Pd.  
NIP.198512092023212031



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Treasure Hunt Alfabet* Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar yang ditulis oleh Sri Agustina Jenniati Siagian, NIM. 12010926066 telah di ujiankan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan ( S.Pd. ) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 12 Rabiul Awal 1446 H  
17 September 2024 M

Mengesahkan  
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Yulia Novita, S. Pd. I, M. Par.

Penguji II

Indah Wati, M. Pd.

Penguji III

Dewi Sri Suryanti, M. S. I.

Penguji IV

Fatimah Depi Susanti Harahap, S.Pd. M.A.



Dekan  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Kadar, M.Ag  
NIP. 19650521 199402 1 001



# SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sri Agustina Jerniati Siagian  
 NIM : 12010926066  
 Tempat/Tgl Lahir : Sei Galuh/17 Agustus 2001  
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Judul Skripsi : Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Treasure Hunt Alfabet* Untuk Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulis Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini disebut sumbernya
3. Oleh karena itu skripsi ini, saya menyatakan bebas dari plagiat
4. Apabila kemudian hari terbukti plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan-peraturan perundang-undangan

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 17 September 2024

Yang Membuat Pernyataan



*[Signature]*

Sri Agustina Jerniati Siagian  
 Nim.1201926066

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan penelaahan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KATA PENGANTAR**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Allahamdulilahi robbil'alam*, segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan nikmat diantaranya nikmat sehat, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan Judul **“PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF TREASURE HUNT ALFABET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK FLAMBOYAN SEI GALUH KABUPATEN KAMPAR”**. Serta shalawat dan salam tidak lupa ucapkan kepada teladan terbaik dunia, yaitu Rasul paling mulia, Muhammad SAW. Semoga dengan perbanyak salam kepadanya akan menjadikan kita salah satu umatnya yang mendapatkan syafaatnya dihari kelak nanti Amin.

Upaya penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Penulisan skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan adanya dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan kerendahan hati, ucapkan banyak terima kasih dan penghormatan yang tak terhingga kepada kedua Orang Tua Ayah Jatim Sagian dan Mamak Purnama Harahap. Yang tak henti-hentinya memberikan doa dan dukungan serta kasih sayang yang tulus sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Selain itu juga ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Hairunnas Rajab, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Ibu Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., Wakil Rektor I Bapak Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., Wakil Rektor II dan Bapak Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D., Wakil Rektor III beserta seluruh Staf.
2. Bapak Dr. H. Kadar, S.Ag., M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Bapak Dr. H. Zarkasih, M.Ag., sebagai Wakil Dekan I. Ibu Prof. Dr. Zubaidah Amir, MZ., M.Pd., sebagai Wakil Dekan II. Dan Ibu Prof. Amirah Diniaty, M.Pd Kons., Selaku Wakil Dekan III beserta seluruh staf.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Ibu Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag., selaku ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Ibu Nurkamelia Mukhtar, AH.,M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini beserta staf.
4. Bapak Dr. Zuhairansyah Arifin M.Ag., selaku penasehat akademik.
5. Ibu Nurhayati, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti selama perkuliahan.
6. Ibu Utia Virli Susanti, M.Pd., dan Ibu Ruliana Fajriati, M.Pd., selaku dosen validator Alat Permainan Edukatif *Treasure Hunt Alfabet*.
7. Bapak Drs. H. Arbi, M.Si., Bapak Drs. Zulkifli, M.Ed., Bapak Dr. Zuhairansyah Arifin, S.Ag., Ibu Dra. Hj. Sariah, M.Pd., Ibu Dr. Hj. Eniwati Khaidir, M.Ag., Ibu Hj. Dewi Sri Suryanti, M.S.I., Ibu Nurhayati, M.Pd., Ibu Nurkamelia Mukhtar, AH.,M.Pd., Ibu Heldanita, M.Pd., Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
8. Kepada Orangtua (Ayah Jatim Siagian dan Mamak Purnama Harahap), Abang tercinta (Sumardi Mugiat Banur Siagian, S.Pd.) yang telah membesarkan dan memberikan didikan / dukungan serta kasih sayang yang terbaik.
9. Kepala Sekolah dan guru TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian untuk penyusunan skripsi ini.
10. Kepada adik tetangga tercinta (Aida Fitriani Ajrina / comenaacu) yang telah memberikan tambahan semangat untuk peneliti ketika pulang kerumah.
11. Keluarga Besar Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, khususnya teman-teman angkatan 2020 Kelas A.
12. Kepada beberapa sahabat KKN yaitu Saima Putri, Juliza Seliani, Putri Mustivah yang sudah membantu peneliti dibelakang dalam penyusunan skripsi ini.
13. Kepada seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu atas doa dan dukungannya serta bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharap kritik dan saran yang mengarah pada perbaikan skripsi ini agar berguna bagi pembaca. Penulis berdoa semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal jariyah dan mendapat kebaikan dari Allah Swt,Aamiin. Dan harapan penulis semoga skripsi ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan manfaat bagi kita semua, aamiin.

Penulis

Sri Agustina Jerniati Siagian

Nim. 12010926066

UIN SUSKA RIAU



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### PERSEMBAHAN

...sesungguhnya setelah kesulitan ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), teruslah berkarya (untuk urusan yang lain), dan hanya berharap kepada Tuhanmu.” (QS. Al-Insyiroh [94]:6-8)

*Alhamdulillahirabbil'aalamiin...*

Sujud dan syukurku hanya kehadiratMu ya Allah yang telah melimpahkan kepadaku rahmat dan hidayah-Mu serta karunia yang tiada terhingga jumlahnya.

Sholawat dan salam tak lupa semoga selalu melimpah kepada utusan-Mu Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wassalam

Kupersembahkan karya sederhana ini untuk orang yang aku sayangi dan aku cintai yakni Ayah Jatim Siagian dan Mamak Purnama Harahap yang telah melahirkan dan membesarkan serta do'a yang tiada henti-hentinya untuk penulis sehingga sampai dititik ini, terimakasih atas segala apa yang telah kalian korbankan untuk penulis, semoga Allah selalu Memberikan nikmat sehat dan kebahagiaan kepada mereka dan abang tercinta Sumardi Mugiati Banur Siagian, S.Pd., terimakasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terimakasih atas segala doa dan dukungannya untuk adikmu tumbuhlah menjadi versi paling hebat, abangku.

Teruntuk Sri Agustina Jerniati Siagian terimakasih atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini. Terimakasih kepada diri sendiri yang sudah kuat melawati lika liku perjalanan hingga sekarang. Terimakasih pada hati yang masih tegar dan ikhlas menjalani semuanya. Terimakasih pada raga dan jiwa yang masih tetap kuat dan waras hingga sekarang. Saya bangga Saya bangga pada diri sendiri! Kedepannya untuk raga yang tetap kuat,hati yang selalu tegar. Mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ABSTRAK**

**Sri Agustina Jerniati Siagian (2024): Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Treasure Hunt Alfabet* Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar**

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya variasi penggunaan media permainan yang menarik dalam pembelajaran bahasa anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan *Treasure Hunt Alfabet* untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah N-Gain dan T Tess. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media permainan *Treasure Hunt Alfabet* sangat layak digunakan dengan persentase 80%. Demikian juga hasil validasi dari ahli media menyatakan sangat layak dengan persentase 90%. Selain itu tingkat praktikalitas media dari penilaian pendidik/guru menyatakan sangat layak dengan perolehan nilai sebesar 92%. Hasil nilai rata-rata *N-Gain Score* diperoleh dari hasil uji coba di kelas sebesar 88,46% dengan kategori tinggi. Hasil uji t diperoleh nilai t sebesar -24.099 dengan perbandingan t tabel 1.81246 maka t tabel sebesar  $1.81246 > -24.099$ , nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian pengembangan media permainan *Treasure Hunt Alfabet* efektif untuk meningkatkan bahasa anak usia 5-6 tahun.

**Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif *Treasure Hunt Alfabet*, Kemampuan Bahasa, Anak Usia 5-6 Tahun**

UIN SUSKA RIAU



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRACT

**Sri Agustina Jerniati Siagian (2024): Developing Treasure Hunt Alphabet Educational Game Tool to Increase Language Ability of 5-6 Years Old Children at Kindergarten of Flamboyan Sei Galuh, Kampar Regency**

This research was instigated with the lack of variation in the use of interesting game media in language learning of 5-6 years old children. This research aimed at developing Treasure Hunt Alphabet game medium to increase language ability of 5-6 years old children at Kindergarten of Flamboyan Sei Galuh, Kampar Regency. It was Research and Development with ADDIE development model. Observation, questionnaire, and documentation were the techniques of collecting data. N-Gain and t tests were the techniques of analyzing data. The validation results by material experts showed that Treasure Hunt Alphabet game medium was very appropriate to be used with the percentage 80%, and the validation results by media experts showed that it was very appropriate with the percentage 90%. Besides, the media practicality level based on the teacher assessment stated that it was very appropriate with the obtained score 92%. The mean score of N-Gain score was obtained from the test result, and it was 88.46% with high category. The result of t-test showed that the score of t was -24.099 in the comparison with  $t_{table}$  1.81246, so  $t_{table}$  1.81246 was higher than -24.099, and the score of sig. (2-tailed) 0.000 was lower than 0.05. Therefore, the development of Treasure Hunt Alphabet game medium was effective to increase language of 5-6 years old children.

**Keywords:** Treasure Hunt Alphabet Educational Game Tool, Language Ability, 5-6 Years Old Children

UIN SUSKA RIAU

## ملخص

سري أغوستينا جيرنياتي سياغيان، (٢٠٢٤): تطوير أدوات لعبة البحث عن كنز  
الأبجدية التعليمية لتحسين المهارات  
اللغوية لدى الأطفال بعمر ٥-٦  
سنوات في روضة أطفال فلامبويان  
سي جالوه بمنطقة كامبار

الدافع وراء هذا البحث هو قلة تنوع في استخدام وسائط الألعاب المثيرة للاهتمام في تعلم اللغة للأطفال بعمر ٥-٦ سنوات. يهدف هذا البحث إلى تطوير أدوات لعبة البحث عن كنز الأبجدية التعليمية لتحسين المهارات اللغوية لدى الأطفال بعمر ٥-٦ سنوات في روضة أطفال فلامبويان سي جالوه بمنطقة كامبار. ونوع البحث المستخدم هو البحث التطويري مع نموذج تطوير ADDIE. وتقنية جمع البيانات المستخدمة هي ملاحظة واستبيان وتوثيق. وتقنيتا تحليل البيانات المستخدمتان هما الكسب الطبيعي والاختبار التائي. تظهر نتائج التحقق من خبير المواد أن أدوات لعبة البحث عن كنز الأبجدية التعليمية مناسبة جدا للاستخدام بنسبة ٨٠٪، كما تشير نتائج التحقق من خبير الوسائط إلى أنها مناسبة جدا بنسبة ٩٠٪. وبصرف النظر عن ذلك، فإن مستوى التطبيق العملي لها من تقييم المعلمين أفاد بأنها ممكنة جدا بنسبة ٩٢٪. ومتوسط قيمة الكسب الطبيعي التي تم الحصول عليها من نتائج التجارب الصفية ٨٨,٤٦٪ في الفئة العالية. حصلت نتائج الاختبار التائي على قيمة  $t$  بنسبة ٢٤,٠٩٩ - وقيمة  $t$  الجدولية بنسبة ١,٨١٢٤٦، وبالتالي فإن قيمة  $t$  الجدولية هي ١,٨١٢٤٦ < - ٢٤,٠٩٩، وقيمة سيج (ثنائي الذيل) هي ٠,٠٠٠ > ٠,٠٠٥. لذلك، يكون تطوير أدوات لعبة البحث عن كنز الأبجدية التعليمية فعال في تحسين لغة الأطفال بعمر ٥-٦ سنوات.

الكلمات الأساسية: أدوات لعبة البحث عن كنز الأجدادية التعليمية، المهارات اللغوية، الأطفال بعمر 5-7 سنوات



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DAFTAR ISI**

|                                                  |             |
|--------------------------------------------------|-------------|
| <b>PERSETUJUAN.....</b>                          | <b>i</b>    |
| <b>PENGESAHAN .....</b>                          | <b>ii</b>   |
| <b>SURAT PERNYATAAN .....</b>                    | <b>iii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                       | <b>iv</b>   |
| <b>PERSEMBAHAN.....</b>                          | <b>vii</b>  |
| <b>ABSTRAK .....</b>                             | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                           | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                        | <b>xiii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                    | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah .....                  | 1           |
| B. Alasan Memilih Judul.....                     | 4           |
| C. Penegasan Istilah .....                       | 5           |
| D. Permasalahan .....                            | 6           |
| E. Rumusan Masalah.....                          | 7           |
| F. Tujuan Penelitian.....                        | 8           |
| G. Manfaat Penelitian.....                       | 8           |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>               | <b>10</b>   |
| A. Permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i> .....  | 10          |
| B. Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun ..... | 15          |
| C. Penelitian Relavan .....                      | 30          |
| D. Konsep Operasional.....                       | 33          |
| E. Kerangka Berfikir .....                       | 36          |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>           | <b>38</b>   |
| A. Jenis Penelitian.....                         | 38          |
| B. Prosedur Penelitian.....                      | 39          |
| C. Subjek Penelitian.....                        | 44          |
| D. Objek Penelitian .....                        | 45          |
| E. Lokasi Penelitian.....                        | 45          |
| F. Teknik Pengumpulan Data .....                 | 45          |



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

|                                                    |           |
|----------------------------------------------------|-----------|
| G. Instrumen Penelitian.....                       | 46        |
| H. Teknik Analisis Data .....                      | 54        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b> | <b>58</b> |
| A. Keadaan Sekolah .....                           | 58        |
| B. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan .....   | 58        |
| C. Penyajian Data .....                            | 73        |
| D. Uji Data.....                                   | 77        |
| E. Pembahasan Hasil Penelitian .....               | 83        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                         | <b>88</b> |
| A. Kesimpulan .....                                | 88        |
| B. Saran .....                                     | 88        |
| <b>DAFTAR KEPUSTAKAAN .....</b>                    | <b>90</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>                                    |           |
| <b>RIWAYAT PENULIS</b>                             |           |

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR TABEL

|             |                                                                                                               |    |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel I.1   | Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun .....                                                     | 17 |
| Tabel II.2  | Lingkup Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun .....                                                                | 22 |
| Tabel III.1 | Kriteria Penilaian untuk Validasi Ahli Materi.....                                                            | 47 |
| Tabel III.2 | Kriteria Penilaian Untuk Validasi Ahli Media .....                                                            | 49 |
| Tabel III.3 | Kriteria Penilaian untuk Validasi Pendidik APE.....                                                           | 50 |
| Tabel III.4 | Lembar Observasi Anak Didik.....                                                                              | 52 |
| Tabel III.5 | Dokumentasi Pengumpulan Data .....                                                                            | 53 |
| Tabel III.6 | Pedoman Penskoran Lembar Penilaian Ahli Materi dan<br>Ahli APE .....                                          | 54 |
| Tabel III.7 | Skala Persentase Kelayakan .....                                                                              | 55 |
| Tabel III.8 | Kriteria Persentase.....                                                                                      | 56 |
| Tabel III.9 | Kriteria Gain Ternormalisasi .....                                                                            | 56 |
| Tabel IV.1  | Alat dan Bahan Media Permainan Treasure Hunt Alfabet .....                                                    | 61 |
| Tabel IV.2  | Hasil Validasi Dari Validator Ahli Materi .....                                                               | 66 |
| Tabel IV.3  | Hasil Validator Dari Validator Ahli Media .....                                                               | 68 |
| Tabel IV.4  | Hasil Validasi Pendidik Profesional PAUD .....                                                                | 69 |
| Tabel IV.5  | Hasil Uji Coba Lapangan Permainan Treasure Hunt Alfabet<br>Untuk Meningkatkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun..... | 71 |
| Tabel IV.6  | Hasil <i>Pretest</i> Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun .....                                                         | 74 |
| Tabel IV.7  | Hasil <i>Posttest</i> Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun.....                                                         | 75 |
| Tabel IV.8  | Rekapitulasi Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Flamboyan.....                                                  | 76 |
| Tabel IV.9  | Uji Validitas.....                                                                                            | 77 |
| Tabel IV.10 | Uji Reliabilitas.....                                                                                         | 77 |
| Tabel IV.11 | Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....                                                       | 79 |
| Tabel IV.12 | Uji Korelasi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....                                                         | 80 |
| Tabel IV.13 | Uji t <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....                                                                | 81 |
| Tabel IV.14 | Kategori Gain Ternormalisasi .....                                                                            | 82 |

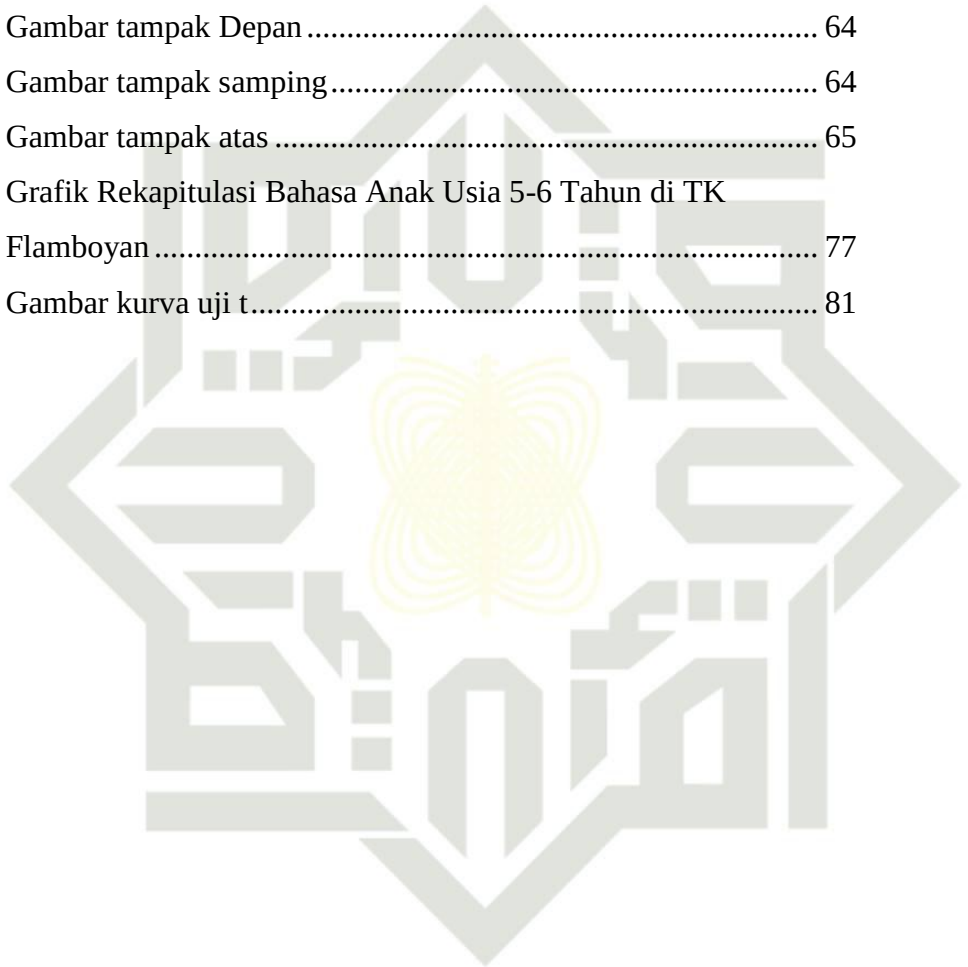


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DAFTAR GAMBAR**

|              |                                                                         |    |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar II. 1 | Bagan Proposisi .....                                                   | 37 |
| Gambar III.1 | Bagan Model ADDIE .....                                                 | 40 |
| Gambar IV.1  | Link Youtube.....                                                       | 60 |
| Gambar IV.2  | Gambar media .....                                                      | 62 |
| Gambar IV.3  | Gambar tampak Depan .....                                               | 64 |
| Gambar IV.4  | Gambar tampak samping.....                                              | 64 |
| Gambar IV.5  | Gambar tampak atas .....                                                | 65 |
| Gambar IV.6  | Grafik Rekapitulasi Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK<br>Flamboyan ..... | 77 |
| Gambar IV.7  | Gambar kurva uji t.....                                                 | 81 |



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Permainan merupakan sesuatu yang dijadikan sebagai media atau alat aktifitas dalam bermain, kegiatan bermain mencakup siapa saja yang akan bermain dan alat apa yang digunakan dalam bermain. Permainan mempraktikkan dari suatu alat atau sarana serta keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan bagi anak-anak.<sup>1</sup> Anak usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, sehingga disebut usia emas (*golden age*) rentang usia 0-6 dan 0-8 tahun. Pada usia ini anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa khususnya pada masa kanak-kanak awal. Mengingat usia dini merupakan usia emas maka pada masa itu perkembangan anak harus dioptimalkan.<sup>2</sup>

Bahasa adalah milik manusia. Bahasa adalah ciri pembeda utama kita umat manusia dengan makhluk hidup lainnya di dunia ini.<sup>3</sup> Salah satu perkembangan yang penting bagi anak usia dini yaitu aspek bahasa. Bahasa merupakan media berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa sebagai alat komunikasi memungkinkan dua individu atau lebih mengekspresikan

<sup>1</sup>Rita Kurnia. *Permainan Tradisional Riau Anak Usia Dini*. Pekanbaru: (Universitas Riau Press:2020), h.1

<sup>2</sup>Sukamti, Endang Rini. "*Perkembangan Motorik Anak Usia Dini Sebagai Dasar Menuju Prestasi Olahraga*". Yogyakarta: FIK-UNY (2001)

<sup>3</sup>Henry Guntur Tarigan. *Pengajaran Kompetensi Bahasa*. (Bandung: Angkasa Bandung, 1990) h. 5

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berbagai ide, arti, perasaan dan pengalaman.<sup>4</sup> Dimana tingkat pencapaian perkembangan anak (STTPA) telah tercantum dalam keputusan jendral pendidikan anak islam No 3331 tahun 2021 menyatakan bahwa anak 5-6 tahun mengalami pertumbuhan dan perkembangan sebagai berikut: (1) memahami kalimat dan bahasa daerah/nasional, (2) memahami cerita islami, daerah, dan tokoh nasional, (3) bertanya menggunakan kalimat lengkap sesuai situasi secara santun, (4) menjawab pertanyaan secara sopan dengan kalimat yang lengkap, (5) mengutarakan pendapat/keinginan menggunakan kalimat yang lebih kompleks, (6) mengungkapkan perasaan/ide dengan kalimat yang lebih kompleks tentang hal-hal yang diketahui apa yang baru dilihat/dialami, sesuatu yang dirasakan, dll, (7) menceritakan kembali cerita yang didengar dengan kalimat kompleks, (8) memahami kalimat sederhana dalam buku cerita.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ  
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun, dan ia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu banyak bersyukur” (QS.An-Nahl [78])<sup>5</sup>

<sup>4</sup>Selian, Widya Anggraini, Nurhayati Nurhayati, and Sariah Sariah. "Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar dalam Perkembangan Bahasa Anak." *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 2.2 (2019): 151-152.

<sup>5</sup>Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya : Juz 1-30, (Depot: Penerbit Sa'BIQ, tahun 2015), hlm. 282

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam Firman Allah SWT di atas, bahwa Allah menjelaskan tentang penciptaan manusia pertama kali yang tidak mengetahui apapun, kemudian Allah Swt. memberikan kepada manusia potensi pembelajaran melalui kemampuan fisik yakni berbicara, pendengaran dan juga penglihatan serta memberikan juga kepada manusia kemampuan psikis, yakni akal dan pikiran. Semua kemampuan tersebut harus dikembangkan dan dibina melalui pendidikan dan pengajaran yang sesuai dengan ajaran Islam.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar, ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran anak tampak berpusat pada guru dan perkembangan bahasa anak cukup baik akan tetapi permainan untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak masih kurang. Anak-anak usia 5-6 tahun di TK Flamboyan untuk pengungkapan bahasa huruf abjad A-Z itu sudah cukup bisa dan untuk pemahaman bahasa masih kurang baik. Untuk pengungkapan bahasa dan pemahaman bahasa itu harus dipancing atau diberi arahan terlebih dahulu agar mengeluarkan ide-ide nya dan permainan untuk melatih perkembangan bahasa itu ada kartu huruf, *puzzle* kata, bongkar pasang baca. Adapun permasalahan yang terjadi di TK Flamboyan ialah 1) anak masih kebingungan dalam merespon guru ketika berbicara, 2) anak masih kebingungan dalam membedakan mana bahasa perintah dan bahasa ungkapan, 3) anak masih kurang dalam menyampaikan kata atau kalimat. 4) anak masih kurang dalam membedakan huruf, kata dan kalimat, 5) Guru yang terlalu monoton dan kegiatan pembelajaran berpusat hanya pada guru.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pembelajaran juga tampak membosankan karena media yang digunakan pendidik kurang bervariasi guru juga tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga anak mudah bosan dan hanya terpaku pada bahasa sehari-hari dalam kegiatan pembelajaran.<sup>6</sup> Dengan demikian tingkat kemampuan bahasa anak di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar, kurang optimal. Sementara itu, kemampuan berbahasa anak merupakan elemen paling penting dalam sebuah kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti menemukan beberapa persoalan yang dianggap penting dan serius serta harus menjadi perhatian bersama, oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengangkat judul **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Treasure Hunt* Alfabet Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar”**.

#### B. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul di atas adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan anak tentang aspek perkembangan bahasa, contohnya kurangnya anak dalam menyampaikan huruf, kata, ataupun kalimat.
2. Kurangnya permainan yang mampu mengasah aspek perkembangan bahasa anak di TK Flamboyan.

---

<sup>6</sup>Observasi, 1 Februari 2024

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Menurut peneliti, permasalahan ini sangat menarik untuk diteliti karena perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Flamboyan tersebut masih kurang baik.
4. Sebagai bahan dan masukan bagi penulis untuk mengetahui tingkat perkembangan bahasa anak dalam melakukan permainan *Treasure Hunt Alfabet*.

### C. Penegasan Istilah

#### 1. Permainan *Treasure Hunt Alfabet*

*Treasure hunt* (berburu harta karun) adalah permainan mencari suatu benda yang disembunyikan di suatu tempat dengan bantuan beberapa petunjuk. Permainan ini dapat dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan atau tempat terbuka dengan mencari serangkaian petunjuk yang disembunyikan, dimana mereka akan menemukan penemuan informasi baru, dan peserta didik harus mengikuti langkah-langkah hingga selesai dan digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini. Umumnya permainan ini tanpa batasan usia dan dapat dimainkan oleh siapa saja secara perorangan atau berkelompok<sup>7</sup>.

Adapun permainan *treasure hunt alfabet* dalam penelitian ini adalah kegiatan berburu dan mencari kata, kalimat, atau angka yang disebar di beberapa tempat tertentu. Anak diminta mencari kata, kalimat, atau angka yang telah di berikan oleh guru.

<sup>7</sup>Nuha, Ulin. "Permainan Treasure Hunt Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab." *TARBIYA ISLAMIA: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman* 7.2 (2018): 268.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Bahasa adalah alat komunikasi yang sangat dibutuhkan untuk berintraksi antara satu sama lain dengan menggunakan suara yang dikeluarkan melalui alat ujaran pada manusia.<sup>8</sup> Bahasa juga meliputi perkembangan kompetensi komunikasi, yakni kemampuan untuk menggunakan semua keterampilan berbahasa manusia untuk berkreasi dan memaknai. Pengaruh bahasa juga dipengaruhi oleh lingkungan anak dan lingkungan sekitarnya.<sup>9</sup> Dalam membahas perkembangan penting untuk selalu mengingat bahwa Bahasa terdiri dari sistem aturan, seperti morfologi, sintaksis, semantik, fonologi, dan pragmatic sehingga bisa mengetahui perubahan-perubahan apa saja yang terjadi pada sistem aturan tersebut pada usia tahap usia tertentu.<sup>10</sup>

Jadi, perkembangan bahasa anak usia dini adalah suatu perkembangan yang dilakukan melalui stimulasi komunikasi atau berbahasa untuk berekreasi dan mengungkapkan sesuatu yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya.

### D. Permasalahan

#### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks di atas, masalah utama dalam penelitian ini adalah:

<sup>8</sup> Arnianti, Teori Perkembangan Bahasa Tahun 2019, *Jurnal pendidikan dan ilmu sosial* Vol 1 No. 1 141

<sup>9</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. (Jakarta, Tahun 2016) hlm 4

<sup>10</sup> Sri Rahayu, *Pengembangan bahasa Pada Anak Usia Dini* (Depok Sleman: Yogyakarta Tahun 2017), hlm. 25-27

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Kurangnya pemahaman anak tentang perkembangan bahasa contohnya huruf, kata, ataupun kalimat di TK Flamboyan.
- b. Menurut peneliti, permasalahan ini sangat menarik untuk diteliti karena perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Flamboyan masih kurang baik.
- c. Kurangnya permainan yang mampu mengasah aspek perkembangan bahasa anak di TK Flamboyan.
- d. Sebagai bahan dan masukan bagi penulis untuk mengetahui tingkat perkembangan bahasa anak dalam melakukan permainan *Treasure Hunt Alfabet*.

## 2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis mengambil fokus penelitian pada : bahasa reseptif, ekspresif dan keaksaraan. Alasan peneliti memfokuskan pada bahasa reseptif, ekspresif dan keaksaraan ini yaitu karna menurut peneliti permainan ini mampu memperoleh keterampilan berbahasa, membaca dan menulis serta anak mampu menyamakan bentuk tulisan dan bunyi kata.

## E. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas penelitian yang akan di lakukan, penulis merumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut : “

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Bagaimanakah tingkat validitas pengembangan permainan edukatif *Treasure Hunt Alfabet* untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana tingkat praktikalitas pengembangan permainan edukatif *Treasure Hunt Alfabet* untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun?
3. Apakah pengembangan permainan edukatif *Treasure Hunt Alfabet* efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun?

#### F. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui tingkat validitas media permainan edukatif *Treasure Hunt Alfabet* untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar.
2. Mengetahui tingkat praktikalitas permainan edukatif *Treasure Hunt Alfabet* untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar.
3. Untuk mengetahui keefektivitasan media permainan *Treasure Hunt Alfabet* untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar.

#### G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini ialah:

- a. Manfaat teoritis  
Secara teoritis dapat menambah keilmuan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya di prodi PIAUD bagi para pembaca.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## b. Manfaat praktis

Secara Praktis, diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang bersangkutan secara langsung maupun tidak langsung. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

## c. Bagi Lembaga/Sekolah

Dapat meningkatkan prestasi sekolah melalui peningkatan kualitas pembelajaran.

## d. Bagi Guru

Penggunaan permainan *Treasure Hunt Alfabet* diharapkan menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk mengembangkan perkembangan bahasa anak selama proses pembelajaran.

## e. Bagi Anak

Sebagai pengalaman untuk anak agar melatih perkembangan bahasa dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Permainan *Treasure Hunt Alfabet*

##### 1. Definisi Permainan *Treasure Hunt Alfabet*

Bermain adalah hak asasi manusia pada anak usia dini, dan memiliki nilai utama dan esensial di masa anak-anak. Kegiatan bermain bagi anak yang sangat penting untuk perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi juga sebagai media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk permainan pada anak usia dini memiliki nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek yang ada dalam diri anak. Selama bermain, anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan dan mengungkapkan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan.<sup>11</sup> Sedangkan Permainan adalah aktivitas yang dilakukan secara sungguh-sungguh, tetapi dalam melakukan permainan bukan merupakan suatu kesungguhan. Dalam hal ini aktivitas jasmani adalah gerak manusia itu sendiri yang berarti salah satu tanda adanya bermain adalah adanya gerak/aktivitas jasmani. Anak dapat beraktivitas jasmani dipastikan sudah melalui aktivitas rohani.<sup>12</sup>

Pendidikan berorientasi pada pendidikan anak, yang bertujuan untuk pemenuhan perkembangan anak. Anak belajar melalui bermain,

<sup>11</sup> Rita Kurnia, *Konsep Bermain Dalam Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*, Edichild. Vol.01 Tahun 2012. hal 78

<sup>12</sup> Susanto, Nugroho. "Hakikat Dan Signifikansi Permainan." *Jendela Olahraga* 2.1 (2017): 99-104.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

belajar yang menyenangkan sehingga merangsang anak untuk bereksplorasi dengan menggunakan benda-benda (alat bermain) yang ada di sekitarnya sehingga anak menemukan ilmu pengetahuan (Ayat Allah). Anak bermain dengan menggunakan mainan atau alat yang konkret (nyata). Dengan mainan tersebut anak akan belajar banyak hal seperti warna, ukuran, bentuk, selain itu anak juga belajar mengelompokkan benda, ciri-ciri benda dan sifat benda. Anak bermain untuk memperoleh sesuatu dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen tentang dunia di sekitarnya dalam rangka membangun pengetahuan diri sendiri (*self knowledge*).<sup>13</sup>

Permainan *treasure hunt* adalah aktivitas belajar yang dilakukan diluar ruangan secara berkelompok yang menuntut siswa mencari serangkaian petunjuk yang akan menuntun sebuah penemuan informasi baru, pemenangnya adalah tim pertama yang menemukan semua item yang ada di daftar. Metode ini merupakan salah satu strategi pembelajaran *active learning*. Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan para siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri. Baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun antar siswa dengan guru. Pembelajaran aktif juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif untuk bisa memberikan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi sehingga

<sup>13</sup> Mukhtar Latif dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi* (Jakarta: Prenada Media Group), hal.80.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

para siswa mampu menyerap ilmu dan pengetahuan baru. Untuk memainkan berburu harta karun orang-orang dewasa menyiapkan pertanyaan yang tersembunyi. Pemenangnya adalah tim yang pertama menemukan semua item pada daftar.

Permainan *Treasure hunt* merupakan salah satu pendekatan yang menggabungkan aktivitas dalam dan luar ruangan. Dalam permainan ini, anak ditantang untuk mengidentifikasi petunjuk atau clue untuk mencapai harta karun”. Berbagai kegiatan dapat ditambahkan untuk membuat permainan *treasure hunt* agar lebih berkesan. Permainan ini dapat dimainkan secara tim atau berkelompok.<sup>14</sup>

Permainan *Treasure Hunt* yang hebat juga dapat membantu anak mempelajari bentuk huruf tersembunyi dalam ilustrasi untuk setiap huruf terdapat 10 contoh huruf besar dan 10 huruf kecil dari huruf tersebut. Beberapa huruf sangat sulit dikenal. Setelah anak belajar mengenali dan membunyikan huruf, dorong dia untuk mencarinya di tempat lain. Selain menyenangkan, kegiatan ini juga dapat membuat anak benar-benar menghargai kemampuan membaca dirinya sendiri.<sup>15</sup>

Jadi, permainan *Treasure Hunt Alfabet* adalah permainan yang dilakukan didalam maupun diluar kelas dengan mencari serangkaian petunjuk yang disembunyikan oleh pendidik dimana akan menuntun pada penemuan informasi baru, dan peserta didik harus mengikuti

<sup>14</sup>Kohen-Vacs, D., M. Ronen., & S. Cohen. (2012). Mobile Treasure Hunt Games for Outdoor Learning. *Journal: Bulletin of the IEEE Technical Committee on Learning Technology*, Vol. 14, No. 4.

<sup>15</sup>Joshua Morris, Inc Wilton dkk, “*Early Learning Program: The Great ABC Treasure Hunt*”, (China: Educational Technologies Limited, 2005).

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

langkah-langkah hingga selesai dan digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan Bahasa pada anak usia dini.

## 2. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Treasure Hunt*

Kelebihan metode *treasure hunt* yaitu :

- 1) Menumbuhkan sikap kerja sama, dikarenakan individu memberikan kontribusinya terhadap kelompok tersebut.
- 2) Metode *treasure hunt* mengajak siswa lebih dekat lagi dengan hal baru (suasana baru dalam belajar).
- 3) Memberikan gairah dan motivasi untuk memecahkan setiap permainan.
- 4) Menumbuhkan semangat kepada siswa dalam memecahkan permasalahan.

Kekurangan Metode *Treasure Hunt*, yaitu :

- 1) Dalam penerapan metode *treasure hunt* ini membutuhkan waktu yang cukup banyak.
- 2) Cakupan tempat dan wilayah penerapan permainan metode *treasure*

*hunt* ini cukup luas. Siswa akan leluasa melakukan kegiatan yang di luar proses pembelajaran tersebut.<sup>16</sup>

Setiap permainan memiliki kekurangan dan kelebihan nya masing-masing jadi bagaimana guru mengkondisikan permainan tersebut agar bisa meningkatkan aspek-aspek perkembangana anak.

<sup>16</sup>Putri, Pia Permata, Sumardi Sumardi, and Sima Mulyadi. "Pengaruh Permainan *Treasure Hunt* terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun". *Jurnal Paud Agapedia* 4(2020) : 122

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3. Prinsip Dalam Permainan

Prinsip dalam permainan adalah sebagai berikut:

#### 1. Interaksi

Permainan memungkinkan adanya interaksi dan partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan dapat memberikan umpan balik secara langsung. Permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata. Selain itu, dalam permainan juga mengandung makna belajar dan interaksi dengan kesalahan-kesalahan operasional yang dapat diperbaiki. Hal penting yang seharusnya diperhatikan adalah kesan dari interaksi teman sebaya. Mereka lebih banyak belajar melalui teman sebaya dari pada guru mereka.

#### 2. Kerja sama

Bekerja sama adalah salah satu unsur yang pokok dalam permainan yang penuh pertandingan. Dalam permainan, setiap pemain bekerja sama satu sama lain untuk memastikan kemenangan bagi kelompok mereka. Semangat bekerja sama yang dipupuk melalui aktivitas permainan ini juga dapat digunakan untuk hal-hal yang ada di dalam dan luar kelas.

#### 3. Peraturan permainan

Semua siswa yang terlibat dalam permainan, biasanya mengetahui dan memahami cara dan aturan bermain. Semua peraturan yang telah ditentukan itu bertujuan mengawasi permainan dan memberikan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

petunjuk atau panduan kepada siswa. Selain itu peraturan tersebut mendatangkan manfaat untuk nilai- nilai tertentu.

#### 4. Akhir atau batas permainan

Permainan mempunyai batas akhir atau skor. Biasanya, terdapat beberapa penentu awal yang menandakan titik akhir atau hasil sebuah permainan. Hal ini pula yang menandakan siswa untuk menghentikan permainan mereka.<sup>17</sup>

Tujuan penerapan prinsip bermain sambil belajar pada anak usia dini adalah untuk menstimulasi otak anak dalam jangka panjang sehingga dalam memorinya selalu dipenuhi oleh kegiatan yang memberi kesan positif dan tentunya menyenangkan bagi anak harus mengikuti aturan permainan juga. Anak juga harus mampu berinteraksi dan bekerja sama dengan teman-temannya dalam suatu pertandingan atau permainan hingga akhir permainan agar terjadi permainan yang menyenangkan dan aman.

### B. Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

#### 1. Definisi Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan Bahasa adalah suatu perkembangan yang ada pada diri seseorang yang merupakan alat yang digunakan untuk mengungkapkan keinginan, mengungkapkan emosi, mendapatkan informasi, dan alat interaksi social. Perkembangan Bahasa

<sup>17</sup>Mujib, Fathul, and Nailur Rahmawati. "Metode Permainan-Permainan Eduktif Dalam Belajar." Yogyakarta: DIVA Pres (2013).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dipengaruhi oleh sejumlah factor, diantaranya tingkat kematangan Bahasa, dan factor pribadi, serta lingkungan.<sup>18</sup>

Bahasa menurut Hurlock merupakan semua yang mencakup sarana komunikasi dengan mengubah pikiran dan perasaan kedalam bentuk symbol-simbol sehingga maknanya dapat diberikan kepada orang lain. Yang termasuk di dalam hal tersebut adalah perbedaan bentuk komunikasi seperti tulisan, bicara, bahasa, symbol, ekspresi muka, isyarat, pantomime, dan seni.<sup>19</sup>

Perkembangan bahasa merupakan salah satu dari aspek perkembangan pada anak usia dini yang penting untuk dikembangkan. Karena bahasa adalah sarana komunikasi dalam menyampaikan pesan, keinginan, pendapat kepada orang lain dan memahami keinginan orang lain. Bahasa juga menjadi alat sekaligus hasil interaksi sosial. Sebagai alat, bahasa dapat mempermudah interaksi dan sebagai hasil maka keterampilan anak akan semakin berkembang melalui interaksi sosialnya. Kemampuan berbahasa pada anak usia dini terdiri dari memahami bahasa reseptif, mengekspresikan bahasa dan keaksaraan.<sup>20</sup>

Jadi, perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun adalah Perkembangan yang meliputi kemampuan anak untuk menjawab

<sup>18</sup>Muhammad Usman, *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan* (Sleman: Deepublish, 2019), hlm.3

<sup>19</sup>Elizabeth B. Hurlock, “*Perkembangan Anak. Terj. Meltasari Tjandrasa Dan Mulichah Zulkarsih*”. (Jakarta: Erlangga, 2020), Hlm. 176

<sup>20</sup>Asef Umar Fakhruddin, *Sukses Menjadi Guru PAUD*, (Bandung: Rosdakarya, 2018), hlm. 57

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pertanyaan yang lebih kompleks, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan, dengan memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, memahami dan mengekspresikan bahasa aksara yang dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan (permendikbud) No. 137 tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini dalam perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun yaitu:

**Tabel I. 1**

**Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun**

| TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK USIA<br>5-6 TAHUN                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memahami kalimat dalam bahasa daerah/nasional</li> <li>2. Memahami beberapa perintah secara bersamaan baik verbal maupun non verbal</li> <li>3. Memahami cerita islami, daerah, dan tokoh nasional</li> <li>4. Menjawab pertanyaan secara sopan dengan kalimat yang lengkap</li> <li>5. Mengutarakan pendapat/keinginan menggunakan kalimat yang lebih kompleks secara santun</li> <li>6. Bertanya menggunakan kalimat lengkap sesuai-situasi secara umum</li> <li>7. Menjawab pertanyaan secara sopan dengan kalimat yang lengkap</li> <li>8. Mengungkapkan perasaan atau ide dengan kalimat yang kompleks dengan hal-hal yang diketahui</li> <li>9. Menceritakan kembali cerita yang didengar dengan kalimat kompleks<sup>21</sup></li> </ol> |

<sup>21</sup>STTPA, Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Islam No. 3331 tahun 2021

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perkembangan bahasa pada anak tidak terlepas dari bagaimana anak mempelajari bahasa melalui orang dewasa di sekitarnya. Orang-orang disekitar anak sangat berperan dalam membantu anak-anak belajar berbahasa melalui bercakap-cakap, mengajukan pertanyaan pada anak, menunjukkan nama-nama benda disekitarnya atau melalui cerita. Semakin banyak bahasa yang didengar anak, maka semakin cepat kosakata anak bertambah banyak. Tidak hanya sekedar menirukan apa yang anak-anak dengar. Ternyata hal-hal yang didengar mereka gunakan untuk mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri mengenai bahasa tersebut, termasuk pengetahuan mengenai makna-makna kata, kemudian menggabungkan menjadi kalimat yang bermakna dan sebagainya. Hal ini senada dengan Vygotsky tentang teorinya zone of proximal development (ZPD) yang berpendapat bahwa anak dapat belajar memahami banyak hal dengan bantuan orang dewasa di sekitarnya, sehingga anak akan dapat melakukan sendiri tanpa bantuan dari orang dewasa di sekitarnya<sup>22</sup>

Perkembangan bahasa tidak lepas dari lingkungan social dan perkembangan kemampuan kognitif anak. Perkembangan kognitif anak berhubungan erat dengan perkembangan bahasa, karena awal perkembangan bahasa berada pada stadium sensori motorik, yaitu ketika anak berusia sekitar 18 bulan. Pada usia ini anak sudah memiliki pemahaman terhadap obyek-obyek tertentu. Walaupun anak

<sup>22</sup>Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2015), hlm 70

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

belum dapat berbicara, ia sudah dapat memanipulasi obyek-obyek tersebut. Pada anak usia dini bahasa mulai digunakan sebagai alat yang digunakan anak untuk merancang aktivitas dan memecahkan masalah. Perkembangan bahasa pada anak terjadi dengan beberapa tahap yaitu :

1. Tahap dimana dunia pengetahuan anak terdiri atas model mental dari peristiwa yang dialami anak.
2. Anak telah mampu memindahkan model mental dalam bentuk kata sehingga anak tersebut dapat mengkomunikasikan model mentalnya kepada orang lain.
3. Anak mampu memahami ekspresi ucapan orang lain dan Etnawati: Teori Vygotsky Tentang Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini mampu menggunakan informasi untuk mengubah model mentalnya kepada kemampuan yang lebih tinggi.
4. Anak dapat membangun model mental baru berdasarkan pernyataan orang lain.

Menggunakan bahasa untuk merencanakan, mengarahkan, dan memonitor perilaku mereka yang kemudian disebut sebagai penggunaan bahasa untuk kemandirian pribadi. Agar perkembangan bahasa ini semakin baik maka harus dibawa pada komunikasi dengan orang lain. Sedangkan *inner speech* adalah kemampuan anak dalam berbicara pada dirinya sendiri untuk mengontrol perilakunya kemudian setelah terbiasa, anak akan mampu bertindak tanpa

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melakukan aktivitas verbal. Semakin sering anak berbicara dengan orang lain akan semakin terlatih kemampuan bahasa anak.<sup>23</sup>

## 2. Strategi Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Mengembangkan bahasa pada anak usia dini pada hakikatnya dapat dilakukan dengan strategi sederhana yaitu sebagai berikut (1) mengajarkan secara langsung cara berbahasa yang baik dan benar (2) membacakan buku kepada anak (3) melatih dan membiasakan anak untuk selalu berbicara sopan. Selain strategi diatas, beberapa hal yang harus dilakukan orang tua dan guru dalam mengembangkan kemampuan bahasa pada anak dapat dilakukan dengan cara:

- a. Sering mengajak anak berbicara
- b. Membiasakan anak untuk bersosialisasi
- c. Menggunakan media gambar
- d. Perbaiki ucapan
- e. Berikan pengulangan
- f. Selalu mengajak anak berkomunikasi
- g. Berikan tugas kepada anak<sup>24</sup>

Sumartini dalam Ana Widyastuti mengatakan adapun kemampuan bahasa anak terbagai menjadi tiga yaitu bahasa reseptif, ekspresif dan keaksaraan adalah sebagai berikut:

<sup>23</sup> *Jurnal Pendidikan*, Susanti Etnawati, Volume 22, Nomor 2 Desember 2021, Teori Vygotsky Tentang Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini hlm 131

<sup>24</sup> Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*, (Depok Seleman: Yogyakarta, Tahun 2017), hlm 223-227

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 1) Kemampuan Berbahasa Reseptif (menyimak)

Bahasa reseptif adalah kemampuan anak untuk memahami bahasa lisan yang didengar atau dibaca. Kemampuan ini bersifat sebagai input atau masukan. Bahasa reseptif membantu anak mengikuti intruksi verbal sederhana, contohnya: “ambilkan dompet huruf dan bacakanlah, nak”, seorang anak akan mengandalkan kemampuan bahasa reseptif untuk mendengarkan dan mengikuti intruksi.

### 2) Kemampuan Bahasa Ekspresif

Bahasa ekspresif adalah kemampuan untuk mengekspresikan keinginan dalam kebutuhan melalui komunikasi verbal atau non verbal, kemampuan ini bersifat sebagai output atau keluaran. Misalnya menunjukkan apa yang ia mau, mampu menentukan pilihan, bertanya dan menjawab pertanyaan.

### 3) Keaksaraan awal

Keaksaraan awal adalah kemampuan setiap anak untuk mengenal huruf atau bunyi bahasa, kemudian menggabungkan huruf menjadi kata yang sederhana. Pra-keaksaraan atau keaksaraan awal adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan kemampuan anak dalam menggunakan aksara atau membaca dan menulis yang dikuasai sebelum anak belajar cara membaca dan menulis.<sup>25</sup>

<sup>25</sup> Ana Widyastuti. *Analisis Upaya Guru dalam Mengembangkan Bahasa pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Assaadah Limo Depok Tahun 2018*, jurnal CARE, Vol 6 No 1. 14

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STTPA) tentang keputusan direktur jenderal pendidikan islam No. 3331 tahun 2021 mengenai standar nasional perkembangan bahasa anak usia 5-6 antara lain:

**Tabel II : 2**

**Lingkup Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun**

| Lingkup Perkembangan                                                                              | Usia 5-6 Tahun                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>BAHASA</b><br>A Memahami Bahasa Untuk Mendapatkan Rahmat Allah SWT<br>- QS. Al-A'raf ayat 204  | 1. Memahami kalimat dalam bahasa daerah/nasional<br>2. Memahami doa sebelum dan sesudah kegiatan beserta artinya<br>3. Memahami kalimat thoyyibah beserta artinya<br>4. Memahami beberapa kata sifat mahmudah/terpuji dan madzmumah /tercela<br>5. Memahami beberapa perintah secara bersamaan baik verbal maupun non verbal<br>6. Memahami cerita Islami, daerah, dan tokoh nasional<br>7. Mendengarkan bacaan Al-Quran dan Hadis     |
| <b>B Mengungkapkan Bahasa Sebagai Rasa Syukur Atas Karunia Allah SWT</b><br>- QS Ar-Rahman ayat 4 | 1. Melafalkan Asmaul Husna secara benar dengan artinya<br>2. Melafalkan doa sehari-hari dan artinya secara tepat<br>3. Melafalkan surat – surat pendek dalam Al-Quran dan hadis<br>4. Melafalkan kalimat thoyyibah secara tepat sesuai dengan kondisi<br>5. Bertanya menggunakan kalimat lengkap sesuai situasi secara santun<br>6. Menjawab pertanyaan secara sopan dengan kalimat yang lengkap<br>7. Mengutarakan pendapat/keinginan |

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

|                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                 | <p>menggunakan kalimat yang lebih kompleks secara santun</p> <p>8. Mengungkapkan perasaan/ide dengan kalimat yang lebih kompleks tentang hal – hal yang diketahui ( apa yang baru dilihat/ dialami, sesuatu yang dirasakan, dan lain-lain)</p> <p>9. Menceritakan kembali cerita yang didengar dengan kalimat kompleks</p> |
| <p>Keaksaraan mengajarkan simbol-simbol untuk memahami kalam Allah SWT - QS. Al-Alaq ayat 4</p> | <p>1. Memahami bentuk huruf (alfabet, hijaiyah) dan angka (latin, arab) dengan berbagai media.</p> <p>2. Memahami kalimat sederhana dalam buku cerita<sup>26</sup></p>                                                                                                                                                     |

Adapun salah satu indikator yang menjadi fokus peneliti dalam dalam penelitian ini ialah peneliti mengacu pada standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STTPA) tentang keputusan direktur jendral pendidikan islam No. 3331 tahun 2021 mengenai standar perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.

### 3. Fungsi-Fungsi Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Dengan demikian setidaknya ada tiga fungsi bahasa bagi anak usia dini, yaitu:

- a. Bahasa merupakan alat untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan anak. Bahasa merupakan simbol yang digunakan oleh anak untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya. Hasil dari aktivitas berfikir anak akan diekspresikan dengan bahasa, dan berbagai perasaan yang melingkupi anak akan ditampilkan

<sup>26</sup> STTPA, Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Islam No. 3331 tahun 2021

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan kemampuan berbahasanya pula. Hal itu menegaskan jika aspek berbahasa pada anak usia dini juga berhubungan dengan aspek kognitif dan aspek emosi.

- b. Bahasa merupakan alat untuk menjalin komunikasi anak dengan orang lain. Pada saat bayi merasa lapar, ia akan menangis agar ibunya menyusui pada saat bayi merasa takut atau tidak nyaman, ia juga akan menangis agar ibunya menggendongnya.
- c. Bahasa merupakan alat yang digunakan oleh anak untuk hidup bersama dengan orang lain disekitarnya. Selain sebagai makhluk individu, manusia merupakan makhluk sosial yang sering distilahkan dengan makhluk mono-dualis. Seorang individu membutuhkan bantuan individu lainnya baik secara langsung maupun tak langsung untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, demikian juga dengan seorang anak. Anak juga membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Untuk kepentingan tersebut, maka anak harus hidup bersama dengan orang lain disekitarnya.<sup>27</sup>

#### **4. Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun**

Secara umum tahap-tahap perkembangan anak dapat dibagi ke dalam beberapa rentang usia, yang masing-masing menunjukkan ciri ciri tersendiri. Karakteristik atau tahapan kemampuan bahasa usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

<sup>27</sup>Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, PT Gava Media, Yogyakarta, 2014, hlm. 97

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata.
- b. Lingkup kosakata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, dan permukaan (kasar-halus).
- c. Anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik.
- d. Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.
- e. Percakapan yang dilakukan oleh anak 5-6 tahun telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya. Anak pada usia 5-6 tahun ini sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca, dan bahkan berpuisi.

**5. Aspek-Aspek Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun**

Anak usia Taman Kanak-Kanak berada dalam fase perkembangan bahasa secara ekspresif. Hal ini berarti bahwa anak telah dapat mengungkapkan keinginannya, penolakannya, maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan. Bahasa lisan sudah dapat digunakan anak sebagai alat berkomunikasi. Aspek-aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak menurut Jamaris dapat dibagi kedalam tiga aspek, yaitu:

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Kosakata. Seiring dengan perkembangan anak dan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya, kosakata anak berkembang dengan pesat.
- b. Sintaksis (tata bahasa). Walaupun anak belum mempelajari tata bahasa, akan tetapi melalui contoh-contoh berbahasa yang didengarkan dan dilihat anak di lingkungannya, anak telah dapat menggunakan bahasa lisan dengan susunan kalimat yang baik. Misalnya, "Tina memberi makan kucing" bukan "kucing Tina makan memberi".
- c. Semantik. Semantik maksudnya penggunaan kata sesuai dengan tujuannya. Anak di Taman Kanak-Kanak sudah dapat mengekspresikan keinginan, penolakan, dan pendapatnya dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang tepat. Misalnya, "tidak mau" untuk menyatakan penolakan.<sup>28</sup>

#### 6. karakteristik Anak Usia Dini

Setiap anak adalah individu yang unik, karena masing-masing anak memiliki karakteristik yang berbeda satu sama lainnya, sebagai berikut:

##### a) Anak bersifat unik

Anak bersifat unik yaitu anak berbeda satu sama lain, anak memiliki bawaan, minat, bakat, dan latar belakang kehidupan masing-masing.

<sup>28</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Prenada Media Group, 2014, hlm. 77

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b) Anak bersifat aktif dan energik. Anak lazimnya senang melakukan berbagai aktivitas.
- c) Rasa ingin tahu yang kuat terhadap banyak hal.
- d) Eksploratif dan berjiwa petualang.
- e) Egosentris. Anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
- f) Spontan. Perilaku anak yang ditampilkannya itu relatif asli dan tidak ditutup-tutupi.
- g) Imajinatif dan kreatif.<sup>29</sup>

#### 7. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa

##### 1) faktor kesehatan

Kesehatan merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. Jika pada usia dua tahun pertama anak sering sakit-sakitan maka anak tersebut kemungkinan akan mengalami kelambatan atau kesulitan dalam perkembangan bahasanya. Jadi untuk memelihara perkembangan bahasa anak usia dini secara normal, maka orang tua harus selalu memperhatikan kondisi kesehatan anaknya. Pemberian ASI harus dilakukan, pemberian makanan yang bergizi, memelihara kebersihan tubuh anak dan secara reguler memeriksakan anak ke dokter, puskesmas atau posyandu juga harus dilakukan.

##### 2) Intelegensi

<sup>29</sup>Khadijah, (2016), pendidikan prasekolah, Medan:Perdana publishing, h.7.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perkembangan bahasa anak usia dini dapat diketahui dari tingkat intelegensi. Anak yang intelegensinya normal atau di atas normal pada umumnya perkembangan bahasa cepat. Lebih lanjut Hurlock mengemukakan bahwa sepertiga dari anak yang mengalami kelambatan mental dapat berbicara secara normal dan anak yang berada pada tingkat intelektual yang paling rendah kemampuan berbahasanya sangat miskin.

### 3) Status Sosial Ekonomi

Keluarga Beberapa kajian mengenai hubungan antara perkembangan bahasa dengan status sosial ekonomi keluarga menunjukan bahwa anak yang berasal dari keluarga miskin mengalami kelambatan dalam perkembangan bahasanya di bandingkan dengan anak yang berasal dari keluarga yang lebih baik. Hal itu kemungkinan disebabkan oleh perbedaan kecerdasan dan kesempatan belajar

### 4) Jenis kelamin

Pada tahun pertama usia anak, tidak ada perbedaan dalam vokalisasi antara laki-laki dan perempuan. Tetapi pada saat anak mulai memasuki usia 2 tahun, anak perempuan menunjukan perkembangan bahasa yang lebih cepat dari pada anak laki-laki.

### 5) Hubungan keluarga

Hubungan ini dimaknai sebagai proses pengalaman berintraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan keluarga, terutama orang tua

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sebagai pendidik pertama dan utama di lingkungan keluarga yang mengajar, melatih dan memberikan contoh berbahasa kepada anak. Hubungan yang sehat antara orang tua dengan anak (penuh dengan perhatian dan kasih sayang) dapat memfasilitasi perkembangan bahasa 28 anak. Sebaiknya, hubungan yang tidak sehat dapat mengakibatkan anak. Mengalami kesulitan atau kelambatan dalam perkembangan bahasanya. Hubungan yang tidak sehat bisa berupa sikap orang tua yang mudah marah, suka membentak-bentak, kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar, kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar, kurang perhatian untuk memberikan latihan berbicara, dan lainya.<sup>30</sup>

### **8. Hubungan antara permainan *Treasure Hunt* Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun**

Treasure Hunt atau yang diartikan dengan arti berburu harta karun adalah salah satu media pembelajaran visual untuk pembelajaran termasuk pembelajaran Bahasa Arab yang disajikan dalam bentuk permainan. Treasure Hunt adalah game dimana didalamnya menggunakan beberapa petunjuk untuk mencari barang yang tersembunyi di suatu tempat. Game ini dapat dimainkan dimana saja, kapan saja juga siapa saja. Dapat bermain secara berkelompok ataupun perorangan. Untuk mengetahui di mana letak cache (benda tersembunyi), perlu dibuat petunjuk yang dapat memandu pemain

<sup>30</sup>Novan Ardy Wiyani, op.cit, hlm 101

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pemburu harta karun untuk menemukan cache (benda tersembunyi). Kemudian guru membuat petunjuk dalam permainan berburu harta karun yang digunakan dalam tugas belajar Bahasa Arab. *Cache* (item tersembunyi) tersebut kemudian diburu dan dicari oleh pemain atau hunter. Jika pemburu berhasil menemukan *cache*, langkah selanjutnya adalah membuka *cache*. Isi *cache* biasanya berupa kertas atau buku kecil, kemudian kita membaca isi yang tertulis di dalamnya dan menjalankan tugas-tugas perintah yang tertera di dalamnya. Saat pemburu berhasil menyelesaikan tugas di *cache*. Langkah selanjutnya pemain menjelaskan dan bercerita tentang *cache* yang ia dapatkan.<sup>31</sup>

Jadi, terdapat hubungan antara permainan *treasure hunt* terhadap kemampuan bahasa anak karena didalam permainan tersebut anak akan menjelaskan dan akan bercerita tentang *cache* (item tersembunyi) yang ia temukan dalam permainan *treasure hunt* tersebut.

### C. Penelitian Relevan

1. Penelitian terkait permainan *Treasure Hunt* telah dilakukan, diantaranya yaitu oleh Risa Kholifah yang melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan *Treasure Hunt* terhadap kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dino Di RA AL-AMANA Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan jenis

<sup>31</sup> Auliannisa, Tazqia, Nunung Nursyamsiah, and Asep Sopian. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Treasure Hunt* Guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Arab Peserta Didik." *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 4.3 (2022): 463.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penelitian kuantitatif.<sup>32</sup> Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini dengan menerapkan permainan treasure hunt pengajuan hipotesis memperoleh nilai sig (2- tailed) sebesar  $0,000 < \alpha$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan treasure hunt terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini di RA Al-Amanah Bandar Lampung. Adapun persamaan dan perbedaan yang penulis teliti ialah persamaannya sama-sama membahas tentang perkembangan bahasa sedangkan perbedaannya peneliti terdahulu lebih berfokus kepada permainan *Treasure Hunt Alfabet*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Pia Permata Putri, Sumardi, Sima Mulyadi UPI Kampus Tasikmalaya yang berjudul “Pengaruh Permainan *Treasure Hunt* Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun” Tahun 2020.<sup>33</sup> Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Dari hasil pembahasan dalam permainan *treasure hunt* maka anggota kelompok (siswa) dapat belajar dari pengalaman baru yang berupa penilaian ingatan dan pemahaman secara alami. Adapun persamaan dan perbedaan yang penulis teliti ialah persamaannya

<sup>32</sup>Risa, Kholifah. *Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Di RA AL-AMANA Bandar Lampung*. Diss. UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2022

<sup>33</sup>Putri, Pia Permata, Sumardi Sumardi, and Sima Mulyadi. “Pengaruh Permainan *Treasure Hunt* terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun”. *Jurnal Paud Agapedia* 4.1.2020

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sama-sama membahas tentang Pengaruh *Permainan Treasure Hunt* sedangkan perbedaanya peneliti terdahulu lebih berfokus kepada perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ana Widyaastuti yang berjudul “Analisis Upaya Guru dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Assaadah Limo Depok” tahun 2018. Jenis penelitian ini adalah penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Adapun subjek penelitian ini adalah kepala sekolah, 2 orang guru dan hasil penilaian pengembangan Bahasa dari 15 anak yang berusia 5- 6 tahun. Hasil observasi, wawancara dan data penilaian pengembangan Bahasa pada anak usia 5-6 tahun, peneliti menganalisis dan mendeskripsaikannya. Adapun persamaan dan perbedaan yang penulis teliti ialah persamaannya sama-sama membahas tentang perkembangan bahasa sedangkan perbedaanya peneliti terdahulu lebih berfokus kepada permainan *Treasure Hunt Alfabet*.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Novita Dwi Setyowati yang berjudul “Penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak tahun 2018. Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas, melalui Tahap perencanaan, Tahap pelaksanaan, Observasi kegiatan, Refleksi; Latar dan subjek penelitian anak kelompok B di TK Negeri

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pembina Kota Kediri dengan jumlah murid 20 anak; Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dari proses observasi, dokumentasi, tes; Instrumen penelitian menggunakan rancangan kegiatan harian, skenario, media, dan lembar penilaian; Hasil dari penelitian penerapan permainan kreatif mencari harta karun untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak di TK. Negeri Pembina Kota Kediri dilakukan dengan dua siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kreatif mencari harta karun dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak kelompok B TK Negeri Pembina Kota Kediri. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian ini adalah sama-sama membahas permainan treasure hunt, sedangkan perbedaannya adalah peneliti lebih memfokus ke perkembangan bahasa anak.

**D. Konsep Operasional**

Konsep operasional adalah konsep yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap kemampuan teoritis. Hal ini perlu dilakukan agar tidak terjadi kesalahpahaman agar lebih mudah

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dipahami, diukur dan dilaksanakan penelitian ini dalam mengumpulkan data di lapangan.<sup>34</sup>

**1. Indikator Permainan *Treasure Hunt Alfabet* (Variabel X)**

- a. Anak membagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah yang sama.
- b. Anak memasukkan kartu angka/huruf pada masing-masing dompet dan kartu sisanya dimasukkan ke dalam kotak.
- c. Anak meletakkan seluruh dompet disamping kotak besar yang sudah di isi dengan bola-bola.
- d. Guru menentukan urutan bermain tiap kelompok dengan cara hompimpa dan menentukan waktu permainan, misalnya 10 menit/kelompok.
- e. Setelah aba-aba, anak yang mendapat giliran pertama yang akan mengambil dompet, masing-masing anak mendapat satu dompet.
- f. Anak-anak membuka dompet dan menemukan kartu angka/huruf.
- g. Anak mencari kartu angka/huruf dengan gambar angka/huruf yang sama pada kotak besar.
- h. Anak bergantian bermain dengan giliran selanjutnya yang akan bermain.

<sup>34</sup>Husna, Amalia, and Delfi Eliza. "Strategi perkembangan dan indikator pencapaian bahasa reseptif dan bahasa ekspresif pada anak usia dini." *Jurnal Family Education* 1.4 (2021): 31

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- i. Anak yang mendapat harta karun dengan benar dan paling banyak adalah pemenangnya.
- j. Anak menyampaikan aktivitas permainannya, sebagai contoh anak menyebutkan kata/huruf dengan baik dan benar.

**2. Indikator Perkembangan bahasa anak (Variabel Y)**

- a. Anak mampu memahami kata/kalimat.
- b. Anak mampu memahami beberapa perintah secara baik verbal maupun non verbal.
- c. Anak mampu menyebutkan kata/kalimat.
- d. Anak mampu bertanya menggunakan kalimat lengkap sesuai situasi secara santun.
- e. Anak mampu menjawab pertanyaan secara sopan dengan kalimat yang lengkap.
- f. Anak mampu mengutarakan pendapat keinginan menggunakan kalimat yang lebih kompleks.
- g. Anak mampu mengungkapkan perasaan ide dengan kalimat yang lebih kompleks tentang hal hal yang diketahui.
- h. Anak mampu memahami bentuk huruf (alphabet) dan angka dengan berbagai media.
- i. Anak mampu memahami kalimat sederhana dalam permainan.

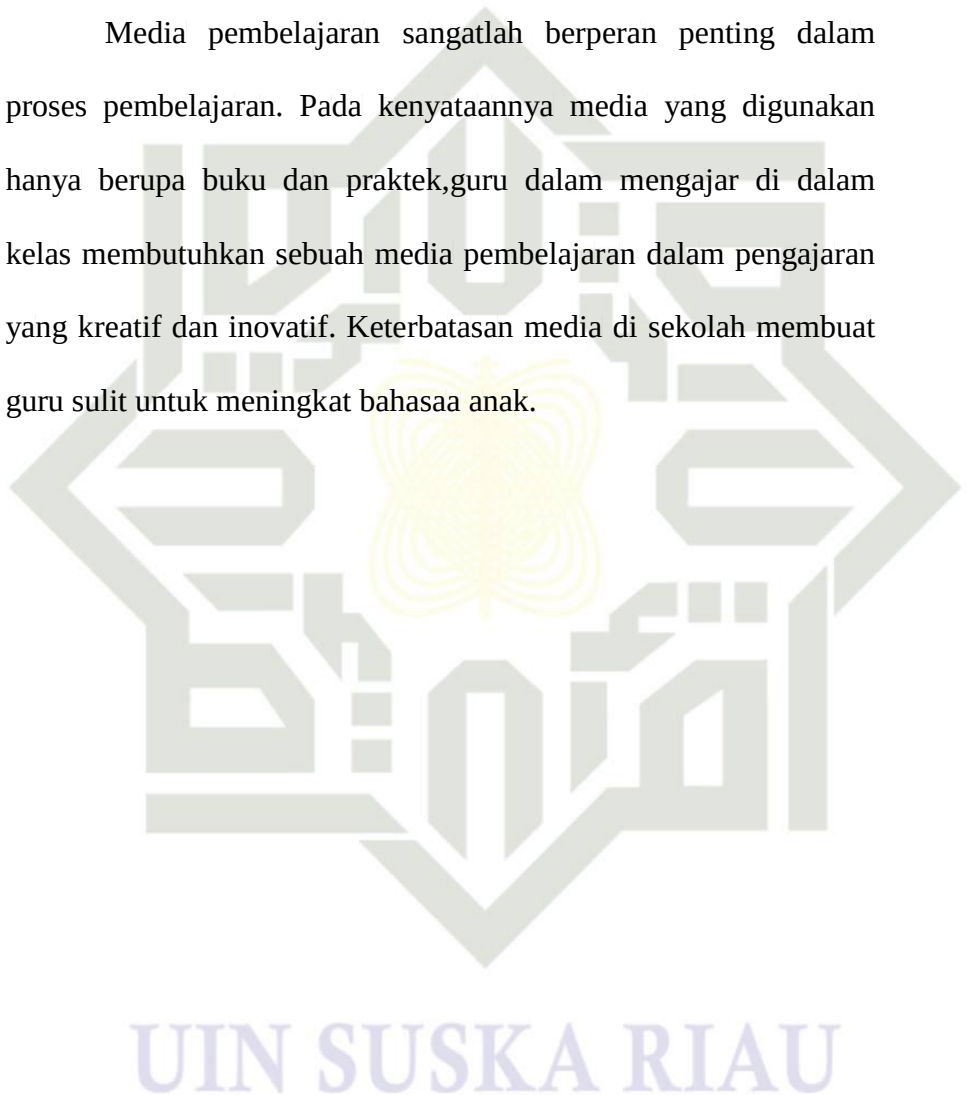
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**E. Kerangka Berfikir**

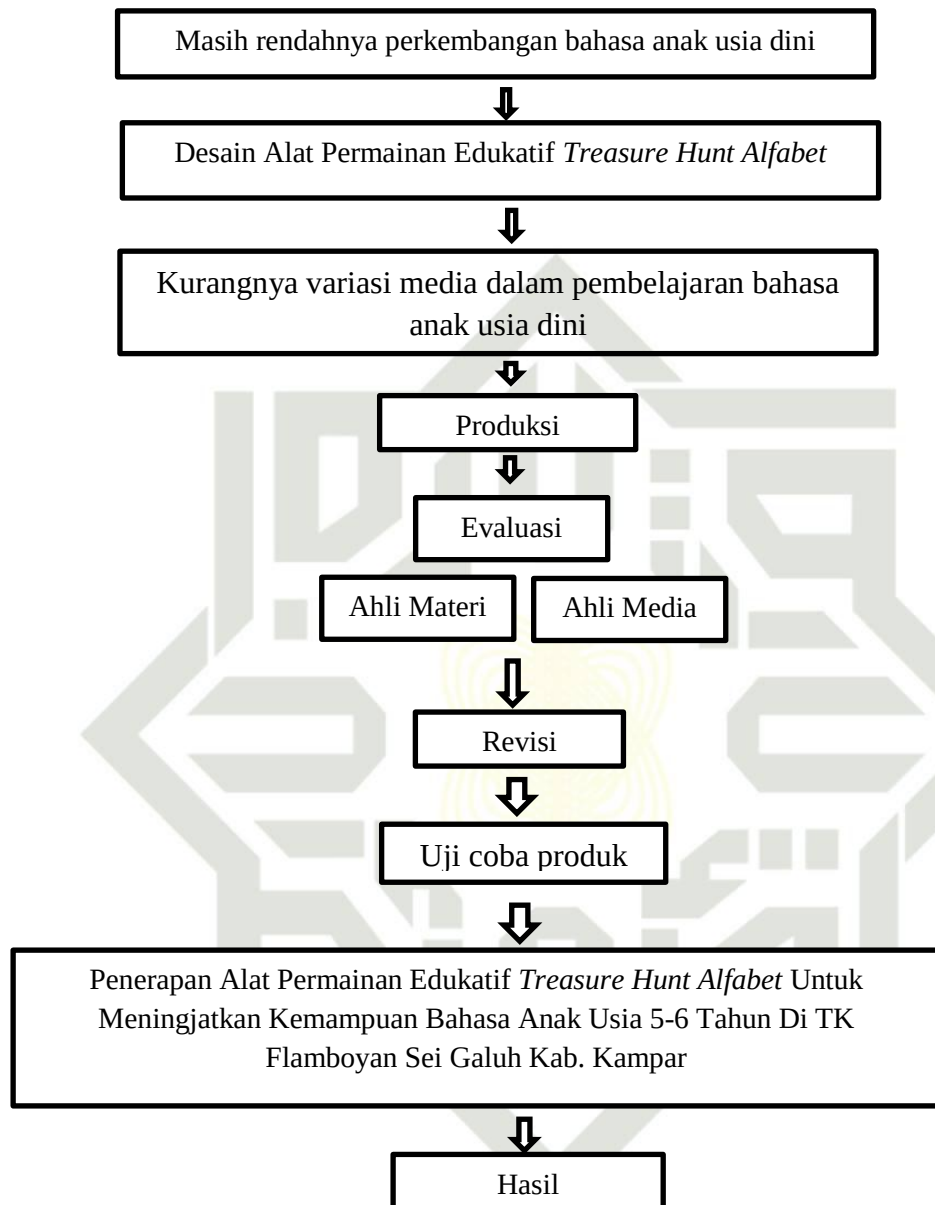
Meningkatkan bahasa anak usia dini merupakan hal yang penting di ajarkan kepada anak. Dengan meningkatkan bahasa anak guru membutuhkan media pembelajaran.

Media pembelajaran sangatlah berperan penting dalam proses pembelajaran. Pada kenyataannya media yang digunakan hanya berupa buku dan praktek, guru dalam mengajar di dalam kelas membutuhkan sebuah media pembelajaran dalam pengajaran yang kreatif dan inovatif. Keterbatasan media di sekolah membuat guru sulit untuk meningkat bahasa anak.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Gambar II.1****Bagan Proposisi**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yakni R&D (*Research and Development*) Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yakni R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE ialah model desain pembelajaran yang sistematis. Pemilihan model ini didasarkan pada pemikiran bahwa model ini telah dikembangkan secara sistematis dan berdasarkan landasan teori desain pembelajaran. Model tersebut terdiri dari lima langkah atau tahapan yang mudah dipahami dan diterapkan untuk mengembangkan produk pengembangan seperti buku teks, model pembelajaran, video pembelajaran, dan multimedia. Di antara lima tahapan dari Model ADDIE, yaitu (1) Analisis (*Analysis*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Implementasi (*Implement*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*).<sup>35</sup>

<sup>35</sup> I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, Ketut Pidjawan. *Model Penelitian Pengembangan*, (Jakarta, GRAHA ILMU, 2014) hlm41.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penelitian kali ini tahap yang akan dilakukan oleh peneliti hanya hingga pada tahap uji coba pemakaian karena populasi maupun ruang lingkup yang digunakan dalam penelitian terbatas, yaitu 1 kelas dengan 8 orang anak dan keterbatasan waktu penelitian adalah salah satu alasannya. Pendapatan hasil hipotesis pada pengujian kelayakan serta keefektifan yang membuat penelitian dilakukan sampai pada tahap uji coba pemakaian. Setelah produk diuji cobakan kepada anak, maka didapatkan hasil dari media yang dikembangkan berupa alat permainan edukatif *treasure hunt alfabet* untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak.

R&D (penelitian dan pengembangan) ialah suatu proses atau metode untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Penelitian dan pengembangan membantu memvalidasi serta mengembangkan produk. Memvalidasi suatu produk berarti produk tersebut sudah ada setelah itu peneliti tinggal menguji keefektifan atau validitas produk tersebut. Pengembangan produk bisa berupa pemutakhiran produk yang sudah ada (agar lebih praktis, efektif, efisien) atau penciptaan produk baru (yang sebelumnya belum ada)<sup>36</sup>

**B. Prosedur Penelitian**

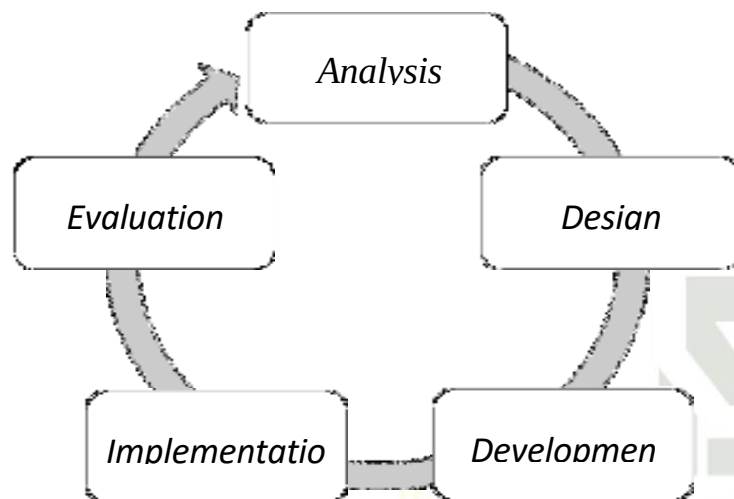
Karena langkah-langkah penelitian pada model ADDIE saling berkaitan, maka model ini harus digunakan tahap demi tahap

<sup>36</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*, (Bandung, ALFABETA, 2022) hlm 28.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

serta merata demi terselenggara penciptaan produk pembelajaran yang efektif. Di bawah ini adalah tahapan model ADDIE. Bagan mengenai tahapan-tahapan pelaksanaan evaluasi model ADDIE



**Gambar 3.1 (Bagan Model ADDIE)**

Model ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari 5 fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis. Menurut Cahyadi, tahapan dari model ADDIE ini sebagai berikut:

#### 1. Tahap analisis (analyze)

Dalam tahapan ini, kegiatannya adalah menganalisis perlunya pengembangan permainan *Treasure Hunt Alfabet*, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Analisis kinerja: Dalam tahapan ini menganalisis masalah dasar yang dihadapi adalah bahasa anak usia dini.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Analisis siswa: Analisis siswa merupakan telaah dari karakteristik siswa. Tujuannya untuk mengetahui tingkat kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun. Hasil analisis ini dijadikan sebagai gambaran dalam mengembangkan media permainan *Treasure Hunt Alfabet*.
- c. Analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur: Analisis materi berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur merupakan bentuk identifikasi terhadap perkembangan moral agama anak relevan dengan perkembangan media permainan *Treasure Hunt Alfabet*.

2. Tahap perencanaan (*design*)

Berdasarkan analisis kebutuhan di atas, peneliti selanjutnya memerlukan desain produk. Tahapan design meliputi beberapa perencanaan pengembangan media permainan *Treasure Hunt Alfabet* meliputi perencanaan sebagai berikut : 1) Penyusunan media Tahap perencanaan (*design*) permainan *Treasure Hunt Alfabet* dengan mengkaji masalah perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun berdasarkan faktanya, konsep, prinsip, dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator dan instrument penilaian siswa 2) merancang media permainan *Treasure Hunt Alfabet* yang menarik dengan pendekatan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perkembangan moral agama anak, 3) Pemilihan media permainan *Treasure Hunt Alfabet* dengan rancangan yang menarik dan mudah dipahami ditujukan dapat mengembangkan bahasa anak.

### 3. Tahap Pengembangan ( *development* )

Pengembangan dalam Model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah media permainan *Treasure Hunt Alfabet*. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi media pembelajaran. Dalam tahap pengembangan media permainan *Treasure Hunt Alfabet* tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan media. Setelah media dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pendidik untuk mengetahui kategori kelayakan dari media yang dikembangkan. Dalam melakukan langkah pengembangan media permainan *Treasure Hunt Alfabet*, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain adalah : Memproduksi atau merevisi media permainan *Treasure Hunt Alfabet* yang akan digunakan untuk mencapai tujuan perkembangan bahasa anak.

### 4. Pelaksanaan ( *Implementation* )

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan media permainan *Treasure Hunt Alfabet* yang telah dikembangkan dengan uji terbatas dikelas. Selama implementasi, rancangan media permainan *Treasure Hunt Alfabet* yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Media yang telah dikembangkan sesuai dengan upaya meningkatkan bahasa anak. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan media permainan *Treasure Hunt Alfabet* berikutnya. Tujuan utama dalam langkah implemtasi antara lain: 1) Membimbing anak untuk mencapai perkembangan bahasa anak, 2) Memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun berkembang.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media permainan *Treasure Hunt Alfabet* dalam mengembangkan minat baca. Sehingga didapatkan kesimpulan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

layak atau tidak layak media permainan *Treasure Hunt Alfabet* yang dikembangkan. Dibuat berupa persentase nilai kelayakan dan bagaimana hasilnya untuk meningkatkan bahasa pada anak melalui media permainan *Treasure Hunt Alfabet* yang telah dikembangkan.

**C. Subjek Penelitian**

Pada penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian diantaranya:

1. Pakar materi, dan pakar media

Pakar materi atau isi merupakan dosen yang professional dalam menilai media permainan dalam aspek kelayakan isinya, kelayakan bahasa yang digunakan, dan kelayakan penyajiannya. Adapun dosen yang menjadi pakar isi, dan pakar media diantaranya: ibu Utia Virli Susanti, M.Pd, dan ibu Rulliana Fajriati, M.Pd.

2. Guru atau pendidik di TK Flamboyan

Guru yang memberikan penilaian kelayakan pada media permainan yaitu: Ibu Juliana Purnama Sari.

3. Anak didik

Selanjutnya pada uji kepraktisan media permainan dilakukan oleh 8 anak.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**D. Objek Penelitian**

Objek dalam penelitian ini adalah uji coba kelayakan dan keefektivan alat permainan edukatif Treasure Hunt Alfabet yang meliputi aspek perkembangan bahasa anak.

**E. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di TK Flamboyan Sei Galuh Kec. Tapung Kab. Kampar.

**F. Teknik Pengumpulan Data**

## 1. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data di mana partisipan atau responden mengisi pertanyaan dan pendapat dan, setelah selesai, mengembalikannya kepada peneliti.<sup>37</sup> Angket diberikan kepada responden yaitu beberapa pertanyaan yang diterapkan guna mendapatkan data bagaimana pertumbuhan bahasa anak umur 5-6 Tahun di TK Flamboyan Sei Galuh Kab. Kampar.

## 2. Observasi

Observasi sebagai suatu teknik pengumpulan data mempunyai ciri-ciri tertentu dan menjadi satu teknik yang kompleks. Teknik pengumpulan data observasi digunakan bila

<sup>37</sup> Ibid hlm 216.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penelitiannya mengenai perilaku manusia, proses kerja, atau fenomena alam dan jumlah responden yang diamati tidak banyak.<sup>38</sup>

### 3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa masa lalu. Dokumen dapat berupa tulisan pribadi, gambar, karya monumental, dan lain-lain. Dokumen dalam bentuk tertulis seperti catatan harian, kisah hidup, biografi, peraturan, pedoman, dan lain-lain. Dokumen dalam format gambar seperti foto, gambar hidup, dan sketsa. Dokumentasi yang berbentuk karya, misalnya karya seni berupa gambar, patung, film, dan lain-lain.<sup>39</sup>

## G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini dapat dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu lembar verifikasi, lembar observasi, dan dokumen. Masing-masing digunakan untuk memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan. Adapun instrumen penelitian sebagai berikut:

### 1. Lembar Validasi

Lembar validasi pada penelitian ini dibagi menjadi dua

<sup>38</sup> Ibid hlm 214.

<sup>39</sup> Ibid hlm 239.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bagian yaitu lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli APE yang bertujuan untuk mengukur aspek kelayakan. Lembar terhadap aspek yang dievaluasi mengenai perlunya revisi produk. Kriteria validasi Pakar Materi dan Pakar APE tercantum pada tabel di bawah ini:

**Tabel III.1**  
**Kriteria Penilaian Untuk Validasi Ahli Materi**

| INDIKATOR PENILAIAN                        | MATERI                                                                                          | ALTERNATIF PILIHAN |   |    |     |
|--------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|---|----|-----|
|                                            |                                                                                                 | SS                 | S | TS | STS |
| Tema / segi Edukatif                       | 1. Kesesuaian dengan kurikulum PAUD                                                             |                    |   |    |     |
|                                            | 2. Dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar anak                            |                    |   |    |     |
|                                            | 3. Membantu kelancaran berbahasa anak dalam kegiatan belajar dan mengajar                       |                    |   |    |     |
| Isi Permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i> | 4. Materi pada Permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i> berkaitan dengan perkembangan bahasa anak |                    |   |    |     |
|                                            | 5. Desain disajikan                                                                             |                    |   |    |     |

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

|           |                                                                                                  |  |  |  |  |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
|           | dengan jelas                                                                                     |  |  |  |  |
|           | 6. Kesesuaian media dengan materi                                                                |  |  |  |  |
|           | 7. Materi berhubungan dengan bahasa anak                                                         |  |  |  |  |
| Penyajian | 8. Alat dan bahan yang dipakai tidak membahayakan anak                                           |  |  |  |  |
|           | 9. Alat permainan edukatif pembelajaran menarik untuk anak – anak                                |  |  |  |  |
|           | 10. Tantangan pada Permainan <i>Treasure Hunt</i> Alfabet sesuai dengan perkembangan bahasa anak |  |  |  |  |
|           | 11. Warna pada alat permainan edukatif menarik untuk anak – anak                                 |  |  |  |  |
|           | 12. Alat permainan edukatif pembelajaran mudah digunakan                                         |  |  |  |  |

Tabel 3.1 (Kriteria Penilaian untuk Validasi Ahli Materi)

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel III. 2**  
**Kriteria Penilaian Untuk Validasi Ahli Media**

| Indikator Penilaian          | Materi                                                                    | Skor |   |    |     |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|------|---|----|-----|
|                              |                                                                           | SS   | S | TS | STS |
| Cover                        | 1. Tampilan Menarik                                                       |      |   |    |     |
| Segi estetika atau keindahan | 2. Kesesuaian pemilihan warna, gambar, dan tulisan yang digunakan         |      |   |    |     |
|                              | 3. Kesesuaian dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun                    |      |   |    |     |
|                              | 4. Memiliki daya tarik yang menarik melalui tampilan dan bentuk           |      |   |    |     |
| Segi Inovasi                 | 5. Desain permainan yang menarik                                          |      |   |    |     |
|                              | 6. Kesesuaian permainan terhadap perkembangan bahasa anak                 |      |   |    |     |
|                              | 7. Terdapat tantangan yang menarik sesuai dengan perkembangan bahasa anak |      |   |    |     |
|                              | 8. Keawetan bahan media permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i>            |      |   |    |     |
|                              | 9. Ketahanan alat permainan                                               |      |   |    |     |

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

|                  |                                                                          |  |  |  |  |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
| Teknik Pembuatan | <i>Treasure Hunt Alfabet</i>                                             |  |  |  |  |
|                  | 10. Keamanan bahan yang digunakan                                        |  |  |  |  |
|                  | 11. Kepraktisan alat permainan edukatif (mudah disimpan dan dipindahkan) |  |  |  |  |
| Pemakaian        | 12. Kesesuaian media permainan dengan social                             |  |  |  |  |
|                  | 13. Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan)                   |  |  |  |  |
|                  | 14. Ketepatan media dalam mengembangkan bahasa anak                      |  |  |  |  |

Tabel 3.2 (Kriteria Penilaian untuk Validasi Ahli APE)

**Tabel III. 3 Kriteria Penilaian untuk Validasi Pendidik APE**

| ASPEK            | INDIKATOR                                                                    | SKOR |    |    |     |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------|------|----|----|-----|
|                  |                                                                              | S    | SS | TS | TST |
| <b>Relevansi</b> | Kesesuaian permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i> dengan bahasa              |      |    |    |     |
|                  | Kesesuaian permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i> dengan materi yang di ajar |      |    |    |     |

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

|                 |                                                                                             |  |  |  |  |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
| <b>Fungsi</b>   | Permainan <i>Treasure Hunt</i> memudahkan anak dalam meningkatkan bahasa                    |  |  |  |  |
|                 | Media permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i> membantu anak mendapatkan informasi yang jelas |  |  |  |  |
|                 | Penyajian media permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i> membantu semangat belajar pada anak  |  |  |  |  |
| <b>Tampilan</b> | Kesesuaian bahan yang digunakan untuk anak usia 5-6 tahun                                   |  |  |  |  |
|                 | Kemenarikan warna, desain, dan permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i>                       |  |  |  |  |
|                 | Alat yang digunakan mudah untuk dipahami anak                                               |  |  |  |  |
|                 | Keamanan bahan media permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i>                                 |  |  |  |  |
| <b>TOTAL</b>    |                                                                                             |  |  |  |  |

2. Lembar Observasi

Lembar observasi anak digunakan untuk mengukur aspek praktik. Tujuan dari lembar ini adalah untuk memperoleh data

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penilaian guru terhadap hasil belajar anak mengenai kemampuan bahasa anak usia 5 sampai 6 tahun dengan menggunakan APE *Treasure Hunt Alfabet*.

**Tabel III. 4**  
**Lembar Observasi Anak Didik**

| No | Nama Anak            | Indikator Penilaian |   |   |   |   |   |   |   |   |
|----|----------------------|---------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|
|    |                      | 1                   | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1. | Faina Nahda Zalfa    |                     |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 2. | Difa Kristiani       |                     |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 3. | Harif Ramadhan       |                     |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 4. | Helen Bernades       |                     |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 5. | M. Abidzar Al-Fariq  |                     |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 6. | Nadira Qiana Fhalisa |                     |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 7. | Naura Putri Mulya    |                     |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 8. | Ramot Aditya         |                     |   |   |   |   |   |   |   |   |

Tabel 3.4 (Lembar Observasi Anak Didik)

**Indikator Penilaian:**

- 1) Anak dapat menyebutkan panca indra.
- 2) Anak dapat menyebutkan nama-nama panca indra
- 3) Anak dapat menyebutkan fungsi dari nama-nama panca indra

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Anak dapat menyebutkan huruf-huruf yang terdapat di nama-nama panca indra
  - 5) Anak dapat menyebutkan letak posisi panca indra
  - 6) Anak dapat menceritakan ulang nama-nama panca indra
  - 7) Anak dapat menceritakan ulang huruf-huruf yang terdapat dalam nama-nama panca indra
  - 8) Anak dapat menceritakan ulang letak posisi panca indra
  - 9) Anak semakin mengenal keaksaraan melalui permainan.
3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan tentang peristiwa pada proses penelitian yang akan menjadi sebuah laporan dan sebagainya. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang diperlukan ini adalah data TK FLAMBOYAN SEI GALUH Kab. Kampar serta foto aktivitas anak saat melakukan kegiatan bermain permainan *Treasure Hunt Alfabet*.

**Tabel III. 5**  
**Dokumentasi Pengumpulan Data**

| No | Data                        | Jenis Dokumentasi   |
|----|-----------------------------|---------------------|
| 1  | Aktivitas Anak              | Foto                |
| 2  | Profil Sekolah              | Dokumentasi Sekolah |
| 3  | Visi Misi Sekolah           | Dokumentasi Sekolah |
| 4  | Struktur Organisasi Sekolah | Dokumentasi Sekolah |

*Tabel 3.5 (Dokumentasi Pengumpulan Data)*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk APE *Treasure Hunt Alfabet* berkualitas yang memenuhi kelayakan dan kepraktisan. Ikuti langkah-langkah berikut untuk menganalisis standar kualitas produk yang Anda kembangkan.

### 1. Analisis Kelayakan

Validasi penilaian digunakan untuk menganalisis kelayakan. Data validasi penilaian terhadap kelayakan produk ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai dari validator dengan rumus:

$$(x)^- = (\sum xi)/n$$

Keterangan:

x : Rata-rata penilaian dari pada validator

xi: Rata-rata skor hasil penilaian validator ke-I

n: Banyaknya validator.

**Tabel III. 6**

**Pedoman Penskoran Lembar Penilaian Ahli Materi dan Ahli APE**

| Nilai | Interval             | Katagori           | Konversi     |
|-------|----------------------|--------------------|--------------|
| 4     | $3.25 \leq x < 4.00$ | Sangat baik        | Sangat Layak |
| 3     | $2.5 \leq x < 3.25$  | Baik               | Layak        |
| 2     | $1.75 \leq x < 2.5$  | Kurang Baik        | kurang Layak |
| 1     | $1 \leq x < 1.75$    | Sangat Kurang Baik | Tidak Layak  |

*Tabel 3.6 (Pedoman Penskoran Lembar Penilaian Ahli Materi dan Ahli APE)*

Produk yang dikembangkan berupa media permainan *Treasure Hunt Alfabet* dapat dinyatakan layak jika analisis data yang di hasilkan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memenuhi konversi “Layak” dari ahli media dan ahli materi sehingga produk ini dapat digunakan dan layak diuji coba. Apa bila mendapatkan konversi “Tidak Layak” dari ahli media dan ahli materi maka media permainan *Treasure Hunt Alfabet* harus dilakukan revisi.

Dalam penelitian ini skala yang digunakan untuk mengukur kevalidan dari produk yang dikembangkan menggunakan skala *linkert* merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seorang atau sekelompok orang tentang sebuah fenomena. Terdapat empat katagori skor yang tersedia pada skala ini dimana 4=Sangat Setuju, 3=Setuju, 2=Tidak Setuju dan 1=Sangat Tidak Setuju. Data penyajian persentase dengan menggunakan skala pengukuran hasil validasi dioleh keseluruhan dengan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Faktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100$$

#### Rumus Validasi

Sedangkan kriteria kelayakan yang mengatakan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan disajikan dalam able Arikunto berikut:

**Tabel III. 7**  
**Skala Persentase Kelayakan**

| No | Persentase Pencapaian | Interpretasi |
|----|-----------------------|--------------|
| 4  | 76-100%               | Sangat Layak |
| 3  | 56-75%                | Layak        |
| 2  | 40-55%                | Kurang Layak |
| 1  | 0-39%                 | Tidak Layak  |

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam menentukan kriteria hasil penilaian bahasa anak melalui observasi dikelompokkan melalui kriteria persentase menurut Arikunto :

**Tabel III. 8**  
**Kriteria Persentase**

| Nilai Persentase | Kriteria Persentase |
|------------------|---------------------|
| 76%-100%         | Baik                |
| 65%-75%          | Cukup               |
| 0%-55%           | Kurang              |

Sementara itu untuk menguji keefektifan media permainan *Treasure Hunt Alfabet* digunakan perhitungan manual yaitu dengan efektivitas N-Gain Uji Gain Ternormalisasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan media permainan *Treasure Hunt Alfabet* setelah diuji cobakan. Menghitung skor Gain yang ternormalisasi berdasarkan rumus menurut Archambault yaitu :

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}} \times \text{Hasil N} = \text{Gain}$$

Hasil perhitungan gain ternormalisasi selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan tabel interpretasi n-gain menurut Hake:

**Tabel III. 9**  
**Kriteria Gain Ternormalisasi**

| Gain Ternormalisasi |                    |
|---------------------|--------------------|
| Gain Ternormalisasi | Kriteria Penilaian |
| $G < 30\%$          | Rendah             |
| $30\% < G < 70\%$   | Sedang             |
| $G > 70\%$          | Tinggi             |

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Skor rata-rata gain ternomaisasi setelah uji coba digunakan sebagai data untuk membandingkan media permainan permainan *Treasure Hunt Alfabet* .Pengujian kedua rata-rata hasil uji coba dilakukan dengan uji t menggunakan uji paired sampel. Sebagaimana persyaratan uji t data uji coba harus berdistribusi normal dan memiliki varian yang sama.

Untuk mengetahui keefektifan media permainan *Treasure Hunt Alfabet* tersebut digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Efektivitas} = \frac{N - \text{Gain Eksperimen}}{N - \text{Gain Kontrol}}$$

Kriteria yang digunakan untuk menyatakan media permainan *Treasure Hunt Alfabet* sebagai berikut:

1. Apabila efektifitas  $> 1$  maka terdapat perbedaan efektivitas dimana media permainan permainan *Treasure Hunt Alfabet* dinyatakan lebih efektif dari pada sebelum penggunaan media permainan permainan *Treasure Hunt Alfabet*.
2. Apa bila efektivitas  $= 1$  maka tidak terdapat perbedaan efektivitas antara setelah penggunaan media permainan permainan *Treasure Hunt Alfabet*
3. Apa bila efektivitas  $< 1$  maka terdapat perbedaan efektivitas penggunaan media permainan permainan *Treasure Hunt Alfabet* dinyatakan efektif dari pada sebelum penggunaan media permainan permainan *Treasure Hunt Alfabet*.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian pengembangan alat permainan edukatif *Treasure Hunt Alfabet* untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar. Maka, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Pengembangan permainan edukatif *Treasure Hunt Alfabet* untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar “Sangat Layak” untuk digunakan. Berdasarkan hasil validasi oleh tim ahli materi terdapat kelayakan sebesar 80%, ahli media sebesar 90% dan ahli guru TK sebesar 97%.
2. Pengembangan media permainan *Treasure Hunt Alfabet* pada anak usia 5-6 tahun terbukti dapat meningkatkan efektivitas kemampuan bahasa sebelum digunakan sebesar 48% dikategorikan rendah dan setelah digunakan dengan persentase sebesar 94% dikategori tinggi. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t sebesar -24.099 dengan perbandingan t tabel 1.81246 maka  $t > -24.099$ , nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan demikian ditemukan nilai yang signifikan.

#### B. Saran

Media permainan *Treasure Hunt Alfabet* untuk meningkatkan Bahasa anak usia 5-6 tahun perlu adanya tindak lanjut dalam pengembangan media permainan selanjutnya agar bisa menjadi lebih baik lagi kedepannya tentunya

perlu dibutuhkan lagi pengembangan penelitian selanjutnya, peneliti mensarankan :

1. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan pengembangan alat permainan edukatif *Treasure Hunt Alfabet* untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun dengan media yang lebih baik, baik dari segi fisiknya, bahan yang awet, media mudah untuk di bawa-bawa sehingga media menjadi lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan anak usia 5-6 tahun.
2. Bagi tenaga pendidik diharapkan dapat memanfaatkan permainan *Treasure Hunt Alfabet* untuk meningkatkan bahasa ini sebagai alternatif media pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan bagi anak.
3. Bagi orang tua diharapkan media dapat dijadikan motivasi untuk memakai media yang sederhana dirumah agar dapat meningkatkan bahasa anak.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Amad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Prenada Media Group. 2014
- Annah Tanzeh. *Metode penelitian praktis*. Jakarta: Bina Ilmu, 2004
- \_\_\_\_\_. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras. 2009
- Anita Yus. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana. 2015
- Amalia Husna, dkk. *Strategi Perkembangan dan Indikator Pencapaian Bahasa Reseptif dan Bahasa Ekspresif pada Anak Usia Dini*, jurnal Family Education Vol. 1 No 4 : 41. 2021
- Ariyanti, T. *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak*  
*The Importance Of Childhood Education For Child Development*.  
Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar: 2016
- Asef Umar Fakhruddin. *Sukses Menjadi Guru PAUD*. Bandung: Rosdakarya. 2018
- Auliannisa, Tazqia, Nunung Nursyamsiah, and Asep Sopian. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Treasure Hunt Guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Arab Peserta Didik." *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 4.3. 2022
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*: Juz 1-30, Depot: Penerbit SABIQ. 2015
- Djaali. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara. 2020
- Eddi Kusnadi, *Metodologi Penelitian Aplikasi dan Praktis* Jakarta: Ramayana Pers. 2008
- Elizabeth B. Hurlock. "*Perkembangan Anak*. Terj. Meltasari Tjandrasa Dan Mulichah Zarkarsih". Jakarta: Erlangga. 2020
- Fauzaturrohmah, Z. S., and Elisabeth Christiana. "Pengaruh Permainan Berburu Harta Karun Abc Modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A2." *Jurnal: PAUD Teratai* 5.2. 2016



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Fitmasyah, Deri. "Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* 1.2 2022
- Henry Guntur Tarigan. *Pengajaran Kompetensi Bahasa*. Bandung: Angkasa Bandung. 1990
- Java, I. Made Laut Mertha. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. Anak Hebat Indonesia, 2020
- Joshua Morris, Inc Wilton dkk. "Early Learning Program: The Great ABC Treasure Hunt". China: Educational Technologies Limited. 2005
- Ismatul Maula, dkk. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Pasaman: CV. Azka Pustaka. 2021
- Jurnal Pendidikan. Susanti Etnawati. *Teori Vygotsky Tentang Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Volume 22, Nomor 2 Desember 2021
- Kohen-Vacs, D., M. Ronen., & S. Cohen. Mobile Treasure Hunt Games for Outdoor Learning. *Journal: Bulletin of the IEEE Technical Committee on Learning Technology*, Vol. 14, No. 4. 2012
- Lilis Madyawati. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, edisi pertama Jakarta. Prenadamedia Group. 2016
- Mardia Hayati dan Nurhasnawati. *Desain Pembelajaran*. Pekanbaru: Mutiara Pesisir Sumatera. 2014
- Martha Citraningwulan Dwi Saputri. *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Melalui Kegiatan Bermain Peran Makro Pada Kelompok A* Jurnal PAUD Teratai, Vo 5 No 5 : 1. 2021
- Muhammad Usman. *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan* Sleman: Deepublish. 2019



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Mukhtar Latif dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi* (Jakarta: Prenada Media Group). 2021
- Muhsin, Ali. "Potensi Pembelajaran Fisik Dan Psikis Dalam Al-Qurâ€™™ an Surat An-Nahl: 78 (Kajian Tafsir Pendidikan Islam)." *Prosiding Seminas Competitive Advantage* 1.2 2012.
- Nuha, Ulin. "Permainan Treasure Hunt Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab." *TARBIYA ISLAMIA: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman* 7.2 . 2018
- Nyvan Ardy Wiyani. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. PT Gava Media. Yogyakarta. 2014
- Putri, Pia Permata, Sumardi Sumardi, and Sima Mulyadi. "Pengaruh Permainan Treasure Hunt terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun". *Jurnal Paud Agapedia* 4.1.2020
- Rahmawati, Wida, Arwinda Nugraheni, and Farid Agung Rahmadi. "Pengaruh stimulasi media interaktif terhadap perkembangan bahasa anak 2-3 tahun." *DIPONEGORO MEDICAL JOURNAL (JURNAL KEDOKTERAN DIPONEGORO)* 5.4. 2016
- Rajal Firdaos. *Desain Instrumen Pengukur Afektif*. Bandar Lampung: Anugerah Utama Raharja. 2016
- Risa, Kholifah. *Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Di RA AL-AMANA Bandar Lampung*. Diss. UIN RADEN INTAN LAMPUNG. 2022
- Rita Kurnia. *Permainan Tradisional Riau Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Universitas Riau Press. 2020
- \_\_\_\_\_. 2012. *Konsep Bermain Dalam Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*, *Educhild*. Vol.01
- Safrudin Aziz. *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*. Depok Seleman: Yogyakarta. 2017



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Sary Yessy Nur Endah. *Buku Mata Ajar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta : Andi Offset, 2015
- Seliani, Widya Anggraini, Nurhayati Nurhayati, and Sariah Sariah. "Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar dalam Perkembangan Bahasa Anak." *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 2.2 2019
- Sekamti, Endang Rini. "Perkembangan Motorik Anak Usia Dini Sebagai Dasar Menuju Prestasi Olahraga." Yogyakarta: FIK-UNY 2001
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2016
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Nugroho. "Hakikat Dan Signifikansi Permainan." *Jendela Olahraga* 2.1 2017
- Syamsidah. "100 Permainan PAUD&TK". Edisi pertama Jogjakarta: Diva Kids. 2015
- Vit Ardhyantama, Chusna Apriyanti. *Perkembangan Bahasa Anak*. Yogyakarta: Stiletto Indie Book. 2020
- Widyastuti, Ana. "Analisis upaya guru dalam mengembangkan bahasa pada anak usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Assaadah Limo Depok." *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)* 6.1 2018

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# LAMPIRAN

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

### FORMAT PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : “Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Treasure Hunt Alfabet* Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar”

Sasaran Program : Anak Usia 5-6 Tahun di TK Flamboyan

Peneliti : Sri Agustina Jerniati Siagian (12010926066)

Validator : Ruliana Fajriati, M.Pd

#### Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar ini diisi oleh validator.
  2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrument pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari validator jika ada.
  3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *chek list* (✓) pada kolom yang sesuai.
  4. Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang telah tersedia.
  5. Pedoman penilaian sebagai berikut:  
Kriteria penilaian.
- |     |                                            |
|-----|--------------------------------------------|
| SS  | : Sangat Setuju, dengan nilai skor 4       |
| S   | : Setuju, dengan nilai skor 3              |
| TS  | : Tidak setuju, dengan nilai skor 2        |
| STS | : Sangat tidak setuju, dengan nilai skor 1 |

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

| Indikator Penilaian          | Materi                                                                   | Skor |   |    |     |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|------|---|----|-----|
|                              |                                                                          | SS   | S | TS | STS |
| Cover                        | 1. Tampilan Menarik                                                      |      |   | ✓  |     |
| Segi estetika atau keindahan | 2.Kesesuaian pemilihan warna, gambar, dan tulisan yang digunakan         |      | ✓ |    |     |
|                              | 3. Kesesuaian dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun                   |      | ✓ |    |     |
|                              | 4. Memiliki daya tarik yang menarik melalui tampilan dan bentuk          |      | ✓ |    |     |
| Segi Inovasi                 | 5.Desain permainan yang menarik                                          |      | ✓ |    |     |
|                              | 6.Kesesuaian permainan terhadap perkembangan bahasa anak                 |      |   | ✓  |     |
|                              | 7.Terdapat tantangan yang menarik sesuai dengan perkembangan bahasa anak |      |   | ✓  |     |
| Teknik Pembuatan             | 8.Keawetan bahan media permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i>            |      |   | ✓  |     |
|                              | 9.Ketahanan alat permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i>                  |      |   | ✓  |     |
|                              | 10.Keamanan bahan yang digunakan                                         |      | ✓ |    |     |
|                              | 11.Kepraktisan alat permainan edukatif (mudah disimpan dan dipindahkan)  |      | ✓ |    |     |



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

|           |                                                       |  |   |   |  |
|-----------|-------------------------------------------------------|--|---|---|--|
| Pemakaian | 12.Kesesuaian media permainan dengan sosial           |  |   | ✓ |  |
|           | 13.Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan) |  | ✓ |   |  |
|           | 14. Ketepatan media dalam mengembangkan bahasa anak   |  |   | ✓ |  |

Komentar dan Saran Validator ahli materi tentang “Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Treasure Hunt Alfabet* Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar.

**A. Komentar**

Beberapa bagian perlu di revisi seperti keamanan, keawetan, kesesuaian dengan pengembangan kemampuan bahasa anak, estetika dan tantangan yang diberikan kepada anak.

**B. Saran**

- Pipet disarankan diganti yang lebih baik lagi
- Kartu huruf sebaiknya di laminating atau di lakban
- Sebaiknya bahannya yang lebih aman dan awet

**Kesimpulan:**

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
  2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai sasaran
  3. Tidak layak untuk uji coba lapangan.
- (Mohon dilingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator).

Nama Validator : Ruliana Fajriati, M.Pd

Instansi : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 27 Juni 2024

Ruliana Fajriati, M.Pd

Nip.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

### FORMAT PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : “Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Treasure Hunt Alfabet* Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar”

Sasaran Program : Anak Usia 5-6 Tahun di TK Flamboyan

Peneliti : Sri Agustina Jerniati Siagian (12010926066)

Validator : Ruliana Fajriati, M.Pd

**Petunjuk Pengisian Angket**

6. Lembar ini diisi oleh validator.
7. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrument pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari validator jika ada.
8. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *chek list* (✓) pada kolom yang sesuai.
9. Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang telah tersedia.
10. Pedoman penilaian sebagai berikut:
 

Kriteria penilaian.

|     |                                            |
|-----|--------------------------------------------|
| SS  | : Sangat Setuju, dengan nilai skor 4       |
| S   | : Setuju, dengan nilai skor 3              |
| TS  | : Tidak setuju, dengan nilai skor 2        |
| STS | : Sangat tidak setuju, dengan nilai skor 1 |

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

| Indikator Penilaian          | Materi                                                                   | Skor |   |    |     |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|------|---|----|-----|
|                              |                                                                          | SS   | S | TS | STS |
| Cover                        | 1. Tampilan Menarik                                                      | ✓    |   |    |     |
| Segi estetika atau keindahan | 2.Kesesuaian pemilihan warna, gambar, dan tulisan yang digunakan         | ✓    |   |    |     |
|                              | 3. Kesesuaian dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun                   | ✓    |   |    |     |
|                              | 4. Memiliki daya tarik yang menarik melalui tampilan dan bentuk          | ✓    |   |    |     |
| Segi Inovasi                 | 5.Desain permainan yang menarik                                          | ✓    |   |    |     |
|                              | 6.Kesesuaian permainan terhadap perkembangan bahasa anak                 | ✓    |   |    |     |
|                              | 7.Terdapat tantangan yang menarik sesuai dengan perkembangan bahasa anak |      | ✓ |    |     |
| Teknik Pembuatan             | 8.Keawetan bahan media permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i>            |      | ✓ |    |     |
|                              | 9.Ketahanan alat permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i>                  |      | ✓ |    |     |
|                              | 10.Keamanan bahan yang digunakan                                         |      | ✓ |    |     |
|                              | 11.Kepraktisan alat permainan edukatif (mudah disimpan dan dipindahkan)  |      | ✓ |    |     |



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

|           |                                                       |   |   |  |  |
|-----------|-------------------------------------------------------|---|---|--|--|
| Pemakaian | 12.Kesesuaian media permainan dengan sosial           | ✓ |   |  |  |
|           | 13.Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan) |   | ✓ |  |  |
|           | 14. Ketepatan media dalam mengembangkan bahasa anak   |   | ✓ |  |  |

Komentar dan Saran Validator ahli materi tentang “Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Treasure Hunt Alfabet* Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar.

A. Komentar

.....  
 .....

B. Saran

.....  
 .....

Kesimpulan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
  2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai sasaran
  3. Tidak layak untuk uji coba lapangan.
- (Mohon dilingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator).

Nama Validator : Ruliana Fajriati, M.Pd

Instansi : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 3 Agustus 2024

Ruliana Fajriati, M.Pd

Nip.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

### FORMAT PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian : "Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Treasure Hunt Alfabet* Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar"

Sasaran Program : Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Flamboyan

Peneliti : Sri Agustina Jerniati Siagian (12010926066)

Validator : Utia Virli Susanti, M.Pd.

**Petunjuk Pengisian Angket**

1. Lembar ini diisi oleh validator.
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrument pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *cek list* (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang telah tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut:

**Kriteria penilaian**

SS: Sangat Setuju, dengan nilai skor 4

S: Setuju, dengan nilai skor 3

TS: Tidak setuju, dengan nilai skor 2

STS: Sangat tidak setuju, dengan nilai skor 1



**INDIKATOR PENILAIAN**

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak mengizinkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

| MATERI                                                                                           | ALTERNATIF PILIHAN |   |    |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|---|----|-----|
|                                                                                                  | SS                 | S | TS | STS |
| 1. Kesesuaian dengan kurikulum PAUD                                                              | ✓                  |   |    |     |
| 2. Dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar anak                             |                    | ✓ |    |     |
| 3. Membantu kelancaran berbahasa anak dalam kegiatan belajar dan mengajar                        | ✓                  |   |    |     |
| 4. Materi pada Permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i> berkaitan dengan perkembangan bahasa anak  |                    | ✓ |    |     |
| 5. Desain disajikan dengan jelas                                                                 |                    | ✓ |    |     |
| 6. Kesesuaian media dengan materi                                                                |                    | ✓ |    |     |
| 7. Materi berhubungan dengan bahasa anak                                                         |                    | ✓ |    |     |
| 8. Alat dan bahan yang dipakai tidak membahayakan anak                                           | ✓                  |   |    |     |
| 9. Alat permainan edukatif pembelajaran menarik untuk anak – anak                                |                    | ✓ |    |     |
| 10. Tantangan pada Permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i> sesuai dengan perkembangan bahasa anak | ✓                  |   |    |     |
| 11. Warna pada alat permainan edukatif menarik untuk anak – anak                                 |                    | ✓ |    |     |
| 12. Alat permainan edukatif pembelajaran mudah digunakan                                         |                    | ✓ |    |     |



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Komentar dan Saran Validator ahli media tentang Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Treasure Hunt Alfabet* Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar.

**A. Komentar**

.....

.....

.....

**B. Saran**

.....

.....

.....

**Kesimpulan:**

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai sasaran
3. Tidak layak untuk uji coba lapangan  
(Mohon dilingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator).

Nama Validator : Utia Virli Susanti, M.Pd.

Instansi : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 21 Juni 2024

Utia Virli Susanti, M.Pd

Nip



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

### FORMAT PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian : "Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Treasure Hunt Alfabet* Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar"

Sasaran Program : Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Flamboyan

Peneliti : Sri Agustina Jerniati Siagian (12010926066)

Validator : Utia Virli Susanti, M.Pd.

#### Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar ini diisi oleh validator.
- Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrument pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari validator jika ada.
- Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *chek list* (✓) pada kolom yang sesuai.
- Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang telah tersedia.
- Pedoman penilaian sebagai berikut:

#### Kriteria penilaian

SS: Sangat Setuju, dengan nilai skor 4

S: Setuju, dengan nilai skor 3

TS: Tidak setuju, dengan nilai skor 2

STS: Sangat tidak setuju, dengan nilai skor 1



**INDIKATOR PENILAIAN**

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak mengizinkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

| MATERI                                                                                           | ALTERNATIF PILIHAN |   |    |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|---|----|-----|
|                                                                                                  | SS                 | S | TS | STS |
| 1. Kesesuaian dengan kurikulum PAUD                                                              | ✓                  |   |    |     |
| 2. Dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar anak                             |                    | ✓ |    |     |
| 3. Membantu kelancaran berbahasa anak dalam kegiatan belajar dan mengajar                        | ✓                  |   |    |     |
| 4. Materi pada Permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i> berkaitan dengan perkembangan bahasa anak  |                    | ✓ |    |     |
| 5. Desain disajikan dengan jelas                                                                 |                    | ✓ |    |     |
| 6. Kesesuaian media dengan materi                                                                |                    | ✓ |    |     |
| 7. Materi berhubungan dengan bahasa anak                                                         |                    | ✓ |    |     |
| 8. Alat dan bahan yang dipakai tidak membahayakan anak                                           |                    | ✓ |    |     |
| 9. Alat permainan edukatif pembelajaran menarik untuk anak – anak                                |                    | ✓ |    |     |
| 10. Tantangan pada Permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i> sesuai dengan perkembangan bahasa anak |                    | ✓ |    |     |
| 11. Warna pada alat permainan edukatif menarik untuk anak – anak                                 |                    | ✓ |    |     |
| 12. Alat permainan edukatif pembelajaran mudah digunakan                                         | ✓                  |   |    |     |



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Komentar dan Saran Validator ahli media tentang Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Treasure Hunt Alfabet* Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar.

**A. Komentar**

.....

.....

.....

**B. Saran**

.....

.....

.....

**Kesimpulan:**

- 1.Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
- 2.Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai sasaran
- 3.Tidak layak untuk uji coba lapangan  
(Mohon dilingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator).

Nama Validator : Utia Virli Susanti, M.Pd.

Instansi : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 3 Agustus 2024

Utia Virli Susanti, M.Pd

Nip

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

### FORMAT PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian : "Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Treasure Hunt* Alfabet Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar"

Sasaran Program : Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Flamboyan

Peneliti : Sri Agustina Jerniati Siagian (12010926066)

Validator : Julita Purnama Sari

**Petunjuk Pengisian Angket**

1. Lembar ini diisi oleh validator.
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrument pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *chek list* (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang telah tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut:

**Kriteria penilaian**

- SS: Sangat Setuju, dengan nilai skor 4
- S: Setuju, dengan nilai skor 3
- TS: Tidak setuju, dengan nilai skor 2
- STS: Sangat tidak setuju, dengan nilai skor 1

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

| ASPEK            | INDIKATOR                                                                                   | SKOR |    |    |     |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|------|----|----|-----|
|                  |                                                                                             | S    | SS | TS | TST |
| <b>Relevansi</b> | Kesesuaian permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i> dengan bahasa                             | ✓    |    |    |     |
|                  | Kesesuaian permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i> dengan materi yang di ajar                | ✓    |    |    |     |
| <b>Fungsi</b>    | Permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i> memudahkan anak dalam meningkatkan bahasa            |      | ✓  |    |     |
|                  | Media permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i> membantu anak mendapatkan informasi yang jelas |      | ✓  |    |     |
|                  | Penyajian media permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i> membantu semangat belajar pada anak  |      | ✓  |    |     |
| <b>Tampilan</b>  | Kesesuaian bahan yang digunakan untuk anak usia 5-6 tahun                                   | ✓    |    |    |     |
|                  | Kemenarikan warna, desain, dan permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i>                       | ✓    |    |    |     |
|                  | Alat yang digunakan mudah untuk dipahami anak                                               | ✓    |    |    |     |
|                  | Keamanan bahan media permainan <i>Treasure Hunt Alfabet</i>                                 | ✓    |    |    |     |
| <b>TOTAL</b>     |                                                                                             |      |    |    |     |

Komentar dan Saran Validator pendidik tentang Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Treasure Hunt Alfabet* Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar.

#### A. Komentar

.....

.....

.....

#### B. Saran

.....

.....

.....



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Kesimpulan:**

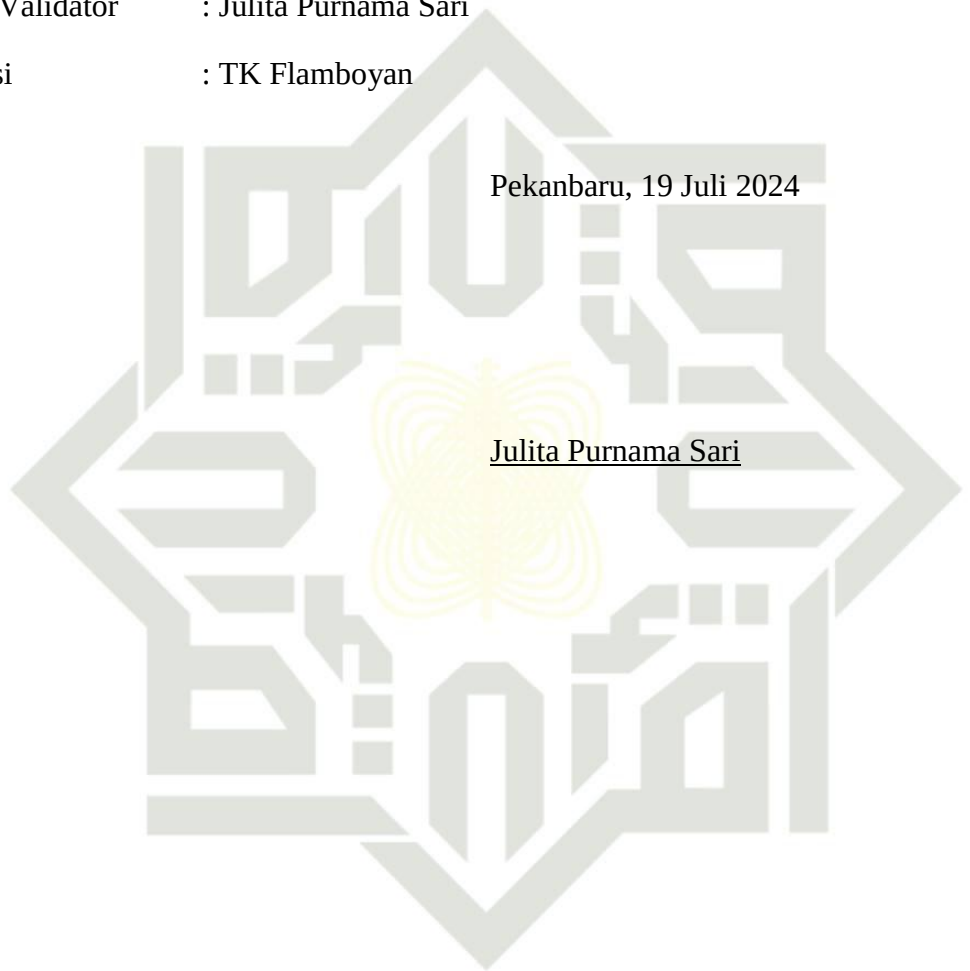
1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai sasaran
3. Tidak layak untuk uji coba lapangan  
(Mohon dilingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator).

Nama Validator : Julita Purnama Sari

Instansi : TK Flamboyan

Pekanbaru, 19 Juli 2024

Julita Purnama Sari



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK FLAMBOYAN SEI GALUH

Peneliti : Sri Agustina Jerniati Siagian  
Sekolah : TK Flamboyan Sei Galuh

Tema : Diriku Sendiri  
Sub Tema : Panca Indra  
Semester/Bulan/Minggu Ke : 1/Juli/3  
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun  
Hari dan tanggal : Jumat/ 19 Juli 2024  
Alokasi Waktu : 60 menit

### A. Materi Pembelajaran

1. Doa sebelum belajar
2. Mengenal beberapa panca indra
3. Mengetahui huruf, angka, dan warna pada media pembelajaran
4. Belajar menyebutkan huruf-huruf beberapa panca indra
5. Mengetahui manfaat dari belajar menggunakan media pembelajaran *Treasure Hun Alfabet*

### B. Media Sumber Belajar

Media pembelajaran : APE *Treasure Hunt Alfabet*

### C. Kegiatan Pembelajaran

#### 1. Pembukaan 30 menit

- a. Duduk melingkar
- b. Menyapa anak
- c. Menyanyi Bersama
- d. Berdoa (membaca doa sebelum belajar, doa sehari-hari, dan doa sekolah minggu)
- e. Mengabsen anak
- f. Membahas tentang tema yang dipelajari
- g. Bercakap-cakap dan bercerita tentang diriku sendiri
- h. Bercakap-cakap dan bercerita tentang panca indra
- i. Bertanya seputar beberapa panca indra
- j. Bernyanyi dengan tema “panca indra”

#### 2. Inti 60 menit

- a. Anak mengamati media pembelajaran

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan bagaimana cara penggunaan media permainan *Treasure Hunt Alfabet*
- c. Guru menertibkan anak dan memilih anak yang bisa menjawab pertanyaan seputar panca indra
- d. Pembiasaan membaca *bismillahirrahmanirrahim* sebelum memulai kegiatan, dan *alhamdulillah* setelah selesai melakukan kegiatan
- e. Guru menceritakan yang termasuk panca indra yaitu ada mata, hidung, kulit, telinga, dan lidah.
- f. Guru menyiapkan media
- g. Memilih tema yang akan disampaikan
- h. Mengkondisikan anak
- i. Tahap pembuka kegiatan ( menanyakan kesiapan anak untuk mendengarkan fungsi dari setiap panca indra)
- j. Anak mengambil harta karun yang berisi alat panca indra di rumah unik
- k. Lalu anak menyebutkan huruf yang terdapat di harta karun tersebut
- l. Anak mengambil beberapa huruf *treasure hunt* tersebut di dalam sebuah kotak, lalu merekatkan pada stik yang sudah ditempelkan perekat
- m. Kemudian anak mencocokkan warna stik es krim dengan papan telur yang sudah disediakan sesuai huruf *treasure hunt* nya tersebut
- n. Lalu anak menyebutkan huruf dan warna pada *treasure hunt*
- o. Tahap menutup permainan singkat dan evaluasi ( tanya jawab, mendorong anak untuk menceritakan Kembali )
- p. Gunakan ekspresi dan intonasi menarik
- q. Merapikan kegiatan bermain dengan tanggung jawab
- r. Sesi tanya jawab
- s. Menceritakan bagaimana perasaan anak pada saat bermain
- t. Menjelaskan pengalaman pada saat bermain

#### 3. Penutup 15 menit

- a. Guru menanyakan perasaan anak selama belajar
- b. Guru meminta anak menceritakan Kembali tentang panca indra
- c. Guru dan anak menyanyikan lagu panca indra
- d. Memberikan informasi kepada anak kegiatan esok hari
- e. Doa setelah belajar, dan doa keluar rumah,salam

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### D. Rencana Penilaian

#### 1. Indikator penilaian

- a. NAM
  - 1) Mengucap salam dan bersalaman pada guru saat datang dan pulang sekolah
  - 2) Mengucapkan doa sebelum dan sesudah belajar
  - 3) Anak mampu mengetahui bagaimana cara menghargai guru dan sesama temannya
  - 4) Anak mampu mengetahui bagaimana bersikap sopan santun dengan temannya
  - 5) Anak bisa mencintai ciptaan Allah
  - 6) Anak mengetahui bukti kebesaran Allah SWT
- b. FM
  - 1) Anak mampu mencocokkan antara perekat huruf dan perekat es krim
  - 2) Anak mampu membuka treasure hunt didalam dompet kecil
  - 3) Anak mampu mencocokkan antara stik es krim dengan papan telur
- c. Kognitif
  - 1) Mengetahui nama-nama panca indra
  - 2) Mengetahui huruf-huruf yang terdapat didalam treasure hunt
  - 3) Anak bisa menceritakan ulang beberapa nama nama panca indra
  - 4) Mengetahui huruf, warna, dan nama dalam panca indra
  - 5) Mengetahui fungsi dari panca indra
- d. Bahasa
  - 1) Anak dapat menyebutkan beberapa panca indra
  - 2) Anak dapat menyebutkan warna, huruf, dan nama dalam panca indra
  - 3) Anak dapat mengikuti intruksi atau perintah yang diberikan guru
- e. Sosem
  - 1) Mampu berkomunikasi dengan baik pada guru dan temannya
  - 2) Mampu sabar menunggu giliran dalam permainan
  - 3) Bertanggungjawab dalam kegiatannya
- f. Seni

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mengekspresikan hal-hal yang diketahuinya dari permainan  
*treasure hunt alfabet*

**2. Teknik Penilaian**

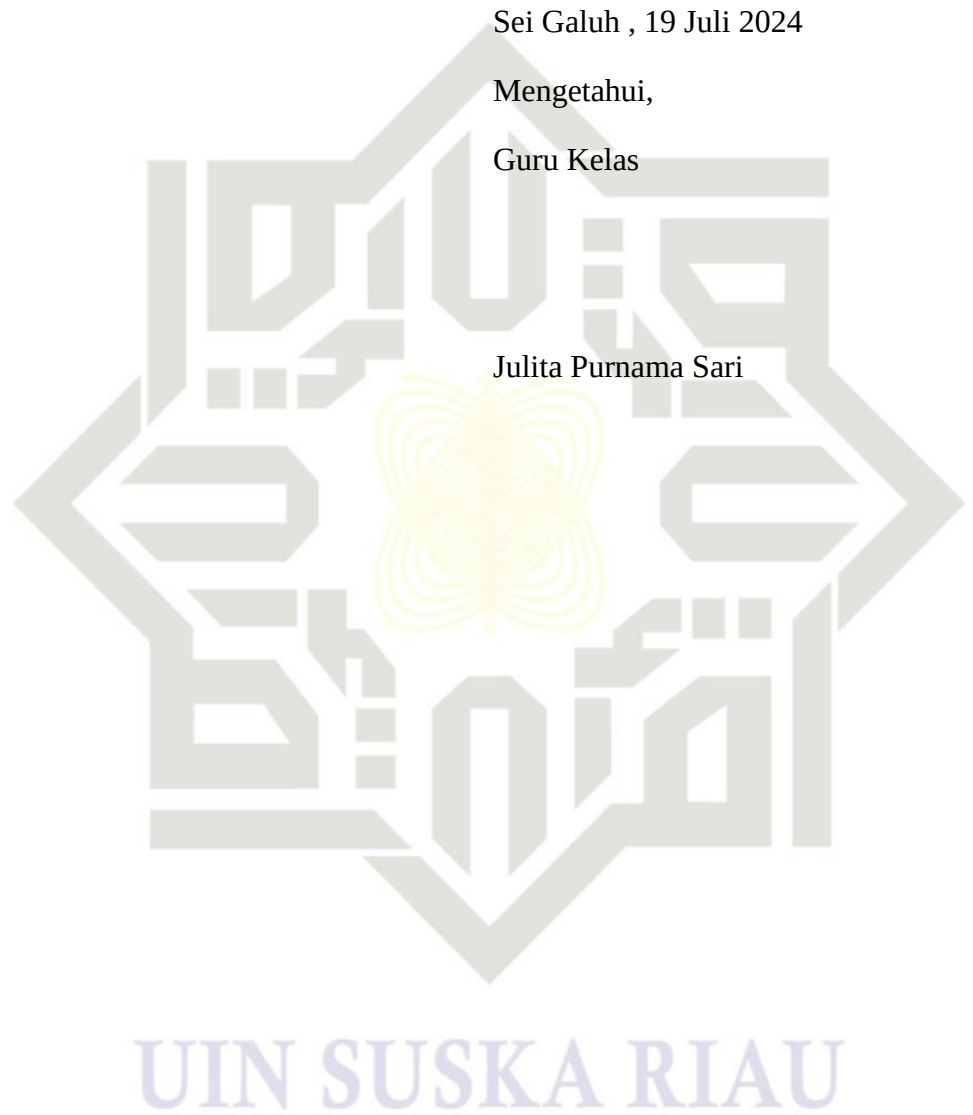
- a. Daftar ceklis
- b. Hasil karya

Sei Galuh , 19 Juli 2024

Mengetahui,

Guru Kelas

Julita Purnama Sari





## TAMAN KANAK-KANAK (TK) FLAMBOYAN

Komplek PKS PTPN V SEI GALUH PANTAI CERMIN KEC. TAPUNG KAB. KAMPAR  
Kode Pos 28464

Nomor : /TK-F/SGH/2024  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Balasan Surat Izin Prariset

Kepada Yth.  
Wakil Rektor Bidang Akademik  
Universitas Sultan Syarif Kasim Riau  
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Sehubungan dengan surat rekomendasi yang dikeluarkan oleh Universitas Sultan Syarif Kasim Riau dengan nomor Un.04/F.II.3/PP.00.9/ 845 /2024 perihal Izin Pelaksanaan Penelitian oleh mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA RIAU di TK FLAMBOYAN maka melalui surat ini kami sampaikan bahwa nama tersebut dibawah **Diizinkan** untuk melaksanakan Penelitian di TK FLAMBOYAN SEI GALUH Pantai Cermin Kec.Tapung Kab. Kampar.

| No. | NAMA                          | NIM         | PROGRAM STUDI                   |
|-----|-------------------------------|-------------|---------------------------------|
| 1.  | Sri Agustina Jerniati Siagian | 12010926066 | Pendidikan Islam Anak Usia Dini |

Demikian surat ini disampaikan, untuk dapat dipergunakan semestinya, terimakasih.

Sei Galuh, 13 Mei 2024

Kepala TK Flamboyan



tan Syarif Kasim Riau



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
كلية التربية والتعليم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-8692/Un.04/F.II/PP.00.9/05/2024  
Sifat : Biasa  
Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 17 Mei 2024 M

Kepada  
Yth. Gubernur Riau  
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu  
Satu Pintu  
Provinsi Riau  
Di Kampar

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Sri Agustina Jerniati S  
NIM : 12010926066  
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2024  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Treasure Hunt Alfabet Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar  
Lokasi Penelitian : TK Flamboyan Sei Galuh  
Waktu Penelitian : 3 Bulan (17 Mei 2024 s.d 17 Agustus 2024)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam  
an Rektor  
dan  
Kepala  
Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Suska Riau  
Dr. H. Kadar, M.Ag  
NIP. 19650521 199402 1 001

Tembusan :  
Rektor UIN Suska Riau



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web: www.rik.uinsuska.ac.id, E-mail: ehtak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/20859/2024  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : **Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)**

Pekanbaru, 10 September 2024

Kepada  
Yth.

1. Nurhayati, M.Pd
- 2.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
Pekanbaru

*Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : SRI AGUSTINA JERNIATI S

NIM : 12010926066

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Treasure Hunt Alfabet Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Flamboyan Sei Galuh Kecamatan Tapung

Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam

an, Dekan

Wakil Dekan I

Dr. Zarkasih, M.Ag.  
IP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### PEMERINTAH PROVINSI RIAU DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau  
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU  
Email : [dpmtsp@riau.go.id](mailto:dpmtsp@riau.go.id)

#### REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/65775  
TENTANG



#### PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

1.04.02.01  
Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : B-8692 Un.04/F.II/PP.00.9//2024 Tanggal 17 Mei 2024, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

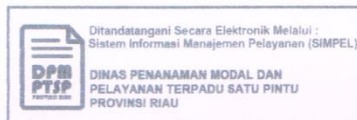
- |                      |                                                                                                                                                                 |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Nama              | : SRI AGUSTINA JERNIATI S                                                                                                                                       |
| 2. NIM / KTP         | : 12010926066                                                                                                                                                   |
| 3. Program Studi     | : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI                                                                                                                               |
| 4. Jenjang           | : S1                                                                                                                                                            |
| 5. Alamat            | : PEKANBARU                                                                                                                                                     |
| 6. Judul Penelitian  | : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF TREASURE HUNT ALFABET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK FLAMBOYAN SEI GALUH KABUPATEN KAMPAR |
| 7. Lokasi Penelitian | : TK FLAMBOYAN SEI GALUH KABUPATEN KAMPAR                                                                                                                       |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru  
Pada Tanggal : 20 Mei 2024



#### Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Bupati Kampar  
Up. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik di Bangkinang
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



# PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

JALAN H. R SOEBRANTAS NOMOR..... TELP. (0762) 20146

BANGKINANG

Kode Pos : 28412

## REKOMENDASI

Nomor: 071/BKBP/2024/302

Tentang

### PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET/RISET DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kampar setelah membaca Surat dari:  
**Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Suska Riau Nomor: 503/DMPTSP/NON IZIN-RISET/65775 Tanggal 20 Mei 2024**, dengan ini memberi Rekomendasi /Izin Penelitian kepada:

1. Nama : **SRI AGUSTINA JERNIATI S**
2. NIM : **12010926066**
3. Universitas : **UIN SUSKA RIAU**
4. Program Studi : **PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**
5. Jenjang : **S1**
6. Alamat : **PEKANBARU**
7. Judul Penelitian : **PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF TREASURE HUNT ALFABET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK FLAMBOYAN SEI GALUH KABUPATEN KAMPAR**
8. Lokasi Penelitian : **TK FLAMBOYAN SEI GALUH KABUPATEN KAMPAR**

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan Penelitian yang menyimpang dari ketentuan dalam proposal yang telah ditetapkan atau yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset/prariset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan penelitian/pengumpulan data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dikeluarkan.

Demikian rekomendasi ini diberikan, agar digunakan sebagaimana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan Riset ini dan terima kasih.

Dikeluarkan di Bangkinang  
pada tanggal 21 Mei 2024

a.n. **KEPALA BADAN KESBANGPOL KAB. KAMPAR**  
Kepala Bidang Ideologi, Wawasan Kebangsaan  
dan Karakter Bangsa

**ONNITA, SE**

Pembina (IV/a)

NIP. 19661009 198803 2 003

Rekomendasi ini disampaikan Kepada Yth

1. Kepala TK Flamboyan Sei Galuh Kab Kampar
2. Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru.
3. Yang Bersangkutan

# Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DOKUMENTASI PENELITIAN

### 1. Tahap guru menjelaskan



(anak sedang memperhatikan guru ketika menjelaskan didepan dan menyebutkan perintah guru yaitu menyebutkan panca indra )

### 2. Tahap anak menjelaskan dan foto bersama



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



(anak menyusun dan menjelaskan tentang panca indra)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BIODATA PENULIS



**Sri Agustina Jerniati Siagian**, lahir di Pekanbaru 17 Agustus 2001 sekarang bertempat tinggal di Jalan Garuda Sakti km.21 Perumahan PTPN 5 Sei Galuh Rt/Rw 035/05, Kec. Tapung, Kab. Kampar, Riau. Penulis merupakan anak bungsu dari dua bersaudara dari ayah Jatim Siagian dan Mamak Purnama Harahap. Pendidikan formal lulusan SDN 008 Pantai Cermin tahun 2014, SMPN 4 Tapung tahun 2017, SMAN 2 Tapung tahun 2020, dan sekarang Mahasiswa di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (UIN SUSKA RIAU) Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan tahun 2020.

Penulis merupakan anak bungsu dari 2 bersaudara. Penulis memiliki satu orang abang yang bernama Sumardi Mugiati Banur Siagian, S.Pd. yang Alhamdulillah sudah mengajar di SDN 008 Pantai Cermin. Ayah penulis seorang karyawan BUMN PTPN 5 yang sekarang Alhamdulillah sudah pensiun. Ibu penulis hanya seorang ibu rumah tangga. Penulis pernah menjadi anggota humas dalam acara hafiah PIAUD tahun 2022. Penulis juga anggota rohis fakultas tabiyah yaitu Forum Studi Nurul Ilmi (FS Nuri) pada tahun 2022-2023.

Dengan semangat, motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis telah berhasil menyelesaikan tugas Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Treasure Hunt Alfabet* Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Flamboyan Sei Galuh Kabupaten Kampar. Semoga pengembangan permainan ini mampu memberikan kontribusi positif untuk anak usia dini belajar membaca. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur sebesar-besarnya atas terselesaikannya APE ini.