

**MEDIA PEMBELAJARAN RODA CERITA UNTUK MENGEMBANGKAN  
KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KB DARUL  
QURAN JEMBER TAHUN 2025-2026**

**MEDIA PEMBELAJARAN**

**Oleh**

**Mas'udah**

**NIM**

**2510274168**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**2026**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ( ORIGINALITAS )

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Mas'udah  
Tempat, tanggal lahir : Sumenep, 22 Juli 1991  
NIM : 2510274168  
Program Studi : RPL Pendidikan Guru PAUD

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Media Pembelajaran yang saya tulis berjudul "Media Pembelajaran Roda Cerita Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun di KB Darul Quran Jember Tahun 2025-2026 " adalah benar – benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan, plagiat, tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atas pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari ternyata terbukti atau dapat dibuktikan pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku.

Jember, 05 Juni 2026

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Dr. Wahyu Dyah Laksmi Wardhani, M.Pd

NPK. 06 03 424

Yang membuat pernyataan,



Mas'udah

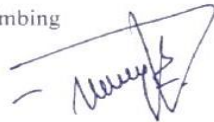
NIM. 2510274168

## HALAMAN PERSEJUTUAN

Tugas Akhir Media Pembelajaran oleh **Mas'udah NIM 2510274168** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh Tim Penguji.

Jember, 05 Juni 2026

Pembimbing



Dr. Wahyu Dyah Laksmi Wardhani, M.Pd

NPK. 06 03 424

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Media pembelajaran yang disusun oleh Mas'udah ( NIM. 2510274168 ) dengan judul : Media Pembelajaran Roda Cerita Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun di KB Darul Quran Jember Tahun 2025-2026 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 30 Juni 2026 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima

Dewan Penguji,



Dr. Angraeny Unedia Rachman, M.Pd.

, Ketua

NPK. 06 03 424



Dr. Wahyu Dyah Laksmi Wardhani, M.Pd

, Anggota

NPK. 06 03 424

Mengetahui,

Dekan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Rini Amilia, M.Pd.

NPK. 198506251 0709477

## PRAKATA

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah Berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir penelitian ini. Segala hal yang telah diupayakan semoga bermanfaat baik bagi penulis maupun bagi pembaca.

Tugas akhir ini berjudul “Media Pembelajaran Roda Cerita untuk Mengembangkan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5–6 Tahun di KB Darul Quran Jember Tahun 2025–2026”. Melalui penelitian ini, penulis berlatih menjadi pendidik yang peka terhadap masalah pembelajaran dan mampu merancang solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pengalaman penelitian ini akan menjadi bekal dalam pengembangan kompetensi penulis di masa yang akan datang.

Tugas akhir ini terdiri atas empat Bab. Bab I berisi pendahuluan, Bab II alat bantu/media pembelajara, Bab III berisi validasi alat bantu/media pembelajaran, Bab IV berisi penutup. Keempat Bab dalam tugas akhir ini merupakan rangkaian berpikir ilmiah untuk mendukung kompetensi penulis sebagai peneliti yang peduli terhadap kualitas pendidikan anak usia dini.

Dalam proses penyusunan, penulis mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang telah membantu. Terima kasih kepada dosen pembimbing, kepala sekolah dan guru di KB Darul Quran Jember, serta teman seperjuangan. Proses ini akan menjadi rangkaian kisah dalam proses berpikir ilmiah yang penuh perjuangan. Semoga kebersamaan ini diridhoi Allah.

Jember, 05 Juni 2026

Penulis



Mas'udah

## UNGKAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan kemudahan yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir berjudul “Media Pembelajaran Roda Cerita untuk Mengembangkan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5–6 Tahun di KB Darul Quran Jember Tahun 2025–2026”. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Hanafi, M.Pd., Rektor Universitas Muhammadiyah Jember, atas kesempatan menempuh pendidikan di perguruan tinggi ini.
2. Dr. Fitri Amalia, M.Pd., Dekan FKIP, atas dukungan dan fasilitas selama perkuliahan.
3. Dr. Wahyu Dyah Laksmi Wardhani, M.Pd., Ketua Program Studi PG-PAUD, atas arahan akademik yang diberikan, sekaligus sebagai Dosen Pembimbing atas bimbingan, kesabaran, dan motivasi hingga selesainya tugas akhir ini. Semoga Allah membalas segala kebaikan.
4. Dr. Misyana, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) atas bimbingan, perhatian, dan arahan selama penulis menempuh masa studi
5. Seluruh Dosen PG-PAUD, atas ilmu dan bekal yang telah diberikan.
6. Kepala KB Darul Quran Jember beserta guru dan staf, atas izin dan kerja sama. Terima kasih juga kepada anak-anak yang menjadi subjek penelitian.
7. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu per satu.

## **PERSEMBAHAN**

Tugas Akhir ini kupersembahkan dengan penuh rasa syukur dan kasih kepada:

1. Diri sendiri, sebagai bukti perjuangan, kesabaran, dan usaha yang tak pernah menyerah hingga sampai pada tahap ini.
2. Ayah dan Ibu tercinta, yang senantiasa mendoakan, mendukung, dan memberikan kasih sayang tanpa batas sebagai penyemangat terbesar.
3. Suami tercinta, atas segala pengertian, dukungan, dan doa yang menjadi kekuatan utama bagiku.
4. Anak-anakku tercinta, kehadiran kalian adalah sumber semangat dan alasan terindah bagi setiap perjuanganku.
5. Rekan-rekan mahasiswa PG-PAUD Angkatan 2025, atas kebersamaan dan bantuan selama ini.
6. Seluruh warga KB Darul Quran Jember, terima kasih atas izin, sambutan, dan kerja sama yang baik selama penelitian berlangsung.
7. Almamater tercinta, Universitas Muhammadiyah Jember, tempat menimba ilmu yang telah membentukku menjadi pribadi yang lebih baik.

## DAFTAR ISI

|                                                    |      |
|----------------------------------------------------|------|
| JUDUL .....                                        | i    |
| PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN (ORIGINALITAS) .....   | ii   |
| HALAMAN PERSEJUTUAN .....                          | iii  |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                           | iv   |
| PRAKATA .....                                      | v    |
| UNGKAPAN TERIMA KASIH.....                         | vi   |
| PERSEMBAHAN .....                                  | vii  |
| DAFTAR ISI.....                                    | viii |
| DAFTAR GAMBAR.....                                 | x    |
| DAFTAR TABEL .....                                 | xi   |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                              | xii  |
| ABSTRAK .....                                      | xiii |
| BAB 1 PENDAHULUAN .....                            | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....                           | 1    |
| 1.2 Rumuan Masalah .....                           | 6    |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                        | 6    |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....                       | 6    |
| 1.5 Spesifikasi Media Pembelajaran/Prototipe ..... | 7    |
| 1.6 Definisi Operasional .....                     | 8    |
| BAB 2 MEDIA PEMBELAJARAN .....                     | 9    |
| 2.1 Gambaran Media Pembelajaran/Prototipe .....    | 9    |
| 2.2 Cara Menggunakan Media Pembelajaran .....      | 10   |
| 2.3 Pengembangan Media Pembelajaran .....          | 11   |
| BAB 3 VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN .....            | 21   |
| 3.1 Hasil Validasi .....                           | 21   |

|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| 3.2 Hasil Uji Coba Media Pembelajaran ..... | 27 |
| BAB 4 PENUTUP .....                         | 32 |
| 4.1 Simpulan .....                          | 32 |
| 4.2 Rekomendasi .....                       | 32 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                        | 34 |
| LAMPIRAN .....                              | 36 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                      |    |
|------------------------------------------------------|----|
| 2.1 Gambar Alat dan Bahan Prototipe 1 .....          | 12 |
| 2.2 Gambar Pembuatan Roda Dasar .....                | 12 |
| 2.3 Gambar Pembuatan Segmen .....                    | 12 |
| 2.4 Gambar Perakitan Alat .....                      | 13 |
| 2.5 Gambar Alat dan Bahan Prototipe 2 .....          | 13 |
| 2.6 Gambar Pemotongan Bahan .....                    | 14 |
| 2.7 Roda Lingkaran yang sudah dihaluskan .....       | 14 |
| 2.8 Gambar 6 Segmen .....                            | 15 |
| 2.9 Gambar Penyangga Tegak .....                     | 15 |
| 2.10 Gambar Media Roda Cerita sebelum dicat.....     | 15 |
| 2.11 Gambar Media Sudah dicat .....                  | 16 |
| 2.12 Pemasangan Gambar 6 Segmen .....                | 16 |
| 2.13 Gambar Prototipe 2 .....                        | 17 |
| 2.14 Gambar Kartu .....                              | 18 |
| 2.15 Gambar Prototipe 1.....                         | 19 |
| 2.16 Gambar Prototipe 2 .....                        | 19 |
| 3.1 Diagram Hasil Penelitian.....                    | 26 |
| 3.2 Gambar Uji Coba Kelompok Kecil Prototipe 1.....  | 27 |
| 3.3 Gambar Uji Coba Kelompok Besar Prototipe 2 ..... | 29 |

## **TABEL**

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| 2.1 Tabel Langkah-Langkah Pembuatan Prototipe 1 ..... | 12 |
| 2.2 Tabel Langkah-Langkah Pembuatan Prototipe 2.....  | 13 |
| 2.3 perbandingan prototipe 1 dan 2 .....              | 17 |
| 3.1 kriteria penilaian .....                          | 23 |
| 3.2 Hasil Validasi Media Pembelajaran .....           | 24 |
| 3.3 Pelaksanaan Uji Coba Kelompok Besar .....         | 29 |

## **LAMPIRAN**

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Dokumentasi Validasi Uji Coba .....   | 36 |
| Lembar Penilaian Validator 1 .....    | 37 |
| Lembar Penilaian Validator 2 .....    | 38 |
| Lembar Penilaian Validator 3 .....    | 39 |
| Lembar Penilaian Validator 4 .....    | 40 |
| Lembar Penilaian Hasil Uji Coba ..... | 41 |
| Instrumen Media Roda Cerita.....      | 42 |
| Produk yang dikembangkan .....        | 43 |

## **ABSTRAK**

Media Pembelajaran Roda Cerita untuk Mengembangkan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5–6 Tahun di KB Darul Quran Jember Tahun 2025-2026

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun di KB Darul Quran Jember yang belum maksimal, terlihat dari keterbatasan merangkai kalimat, perbendaharaan kata yang terbatas, serta kurang lancar menyampaikan gagasan akibat media yang kurang interaktif. Tujuannya mengembangkan Media Pembelajaran Roda Cerita yang layak dan efektif menstimulasi bahasa ekspresif. Metode penelitian dan pengembangan meliputi perancangan, pembuatan prototipe, validasi ahli, serta uji coba kelompok kecil dan besar pada 12 anak. Prototipe berbahan kardus disempurnakan menjadi kayu sengon yang kokoh dan aman, dengan perbesaran ukuran menjadi diameter roda 42 cm dan tinggi keseluruhan 71 cm, penyederhanaan tulisan menjadi kata kunci, serta penghapusan nomor urut demi kebebasan berimajinasi. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan media sebesar 91,4% (kriteria Sangat Baik), mudah digunakan dan menarik. Penerapannya terbukti efektif meningkatkan kelancaran berbicara, kemampuan menyusun kalimat, memperkaya perbendaharaan kata, serta mengembangkan kreativitas bercerita anak.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Roda Cerita, Bahasa Ekspresif, Anak Usia Dini

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan awal yang diselenggarakan bagi anak sejak lahir hingga berusia enam tahun. Pendidikan ini bertujuan memberikan rangsangan pendidikan untuk menunjang pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani anak, sekaligus menanamkan dasar-dasar yang kuat yang mencakup nilai agama dan akhlak mulia, nilai-nilai Pancasila, serta perkembangan fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Keseluruhan aspek tersebut dikembangkan dan disesuaikan dengan keunikan serta tahap perkembangan masing-masing anak. Oleh karena itu, upaya mendukung dan mengembangkan kemampuan anak merupakan langkah penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan anak usia dini yang utuh dan menyeluruh.

Salah satu aspek perkembangan yang sangat mendasar dan menjadi perhatian utama dalam pendidikan anak usia dini adalah perkembangan bahasa. Kurniati (2017) menyatakan bahwa perkembangan bahasa atau komunikasi anak merupakan salah satu aspek tahapan perkembangan yang tidak boleh hilang dari perhatian pendidik maupun orang tua. Hal ini sejalan dengan pendapat Yasbiati, Pranata, dan Fauziyah (2017) yang mengemukakan bahwa perkembangan bahasa menjadi salah satu aspek utama yang dikembangkan dalam jenjang Pendidikan Anak Usia Dini. Bahasa berfungsi sebagai sarana komunikasi, alat ekspresi diri, serta dasar bagi anak untuk mendapatkan dan memproses informasi dari lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, kemampuan berbahasa harus disempurnakan dan dikembangkan secara berkelanjutan sejak usia dini, mengingat perannya yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak secara menyeluruh.

Kemampuan berbahasa secara umum dibagi menjadi dua jenis, yaitu kemampuan bahasa reseptif dan kemampuan bahasa ekspresif. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan kajian pada kemampuan bahasa ekspresif anak. Kemampuan bahasa ekspresif mencakup keterampilan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali informasi yang diketahui, memahami fungsi bahasa

dalam konteks sehari-hari, serta mengungkapkan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk ucapan atau ungkapan yang dapat dimengerti. Perkembangan bahasa merupakan salah satu indikator penting pertumbuhan anak pada masa awal. Aspek ini memiliki keterkaitan yang erat dengan perkembangan kognitif, sosial, dan emosi anak. Sebagai alat ekspresi, anak belajar mengungkapkan isi pikiran dan perasaannya melalui bahasa verbal. Kemampuan berbahasa anak akan menjadi dasar bagi kemampuan anak dalam memperoleh serta memproses informasi, serta sarana pengembangan diri melalui sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Pada rentang usia 5–6 tahun, perkembangan bahasa anak seharusnya sudah mulai menunjukkan kemampuan yang semakin kompleks. Pada tahapan ini, anak diharapkan sudah mampu menyusun kalimat sederhana yang utuh, memiliki perbendaharaan kata yang bertambah banyak, serta mampu menceritakan kembali isi cerita atau pengalaman yang telah dialaminya. Kemampuan ini sangat penting karena bahasa merupakan sarana utama bagi anak untuk berkomunikasi dengan orang tua, pendidik, maupun teman sebaya. Bahasa ekspresif bukan hanya sekadar kemampuan berbicara, melainkan dasar yang kuat bagi anak untuk menyampaikan gagasan, berinteraksi sosial, serta kesiapan dalam mempelajari keterampilan dasar lainnya seperti membaca, menulis, dan berhitung di jenjang pendidikan selanjutnya.

Sujiono (2020) menegaskan bahwa pengembangan kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia dini harus dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan dengan memberikan stimulasi yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak. Pemberian kesempatan yang luas untuk berbicara, bertanya, dan mengemukakan pendapat akan sangat membantu memperkaya kosa kata serta melatih kemampuan menyusun kalimat menjadi lebih terstruktur. Hal ini diperkuat oleh Hurlock (2022), yang menjelaskan bahwa masa usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) di mana otak anak sangat peka dan cepat menangkap segala rangsangan yang diberikan. Pada masa ini, kemampuan bicara dan pemahaman bahasa berkembang sangat pesat, sehingga kualitas stimulasi yang diberikan akan memberikan dampak besar dan menetap bagi perkembangan bahasa anak di masa mendatang.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di Kelompok Bermain (KB) Darul Quran, Kecamatan Summersari, Kabupaten Jember, terhadap 12 orang peserta didik, terlihat bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak belum berkembang secara maksimal

dan belum seluruhnya berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Kondisi ini bukan berarti anak-anak tidak mampu berbahasa, melainkan kemampuan mereka masih berada dalam tahap perkembangan yang beragam dan belum sepenuhnya optimal. Masih terdapat beberapa anak yang perkembangannya belum setara dengan teman sebayanya, terlihat dari cara mereka mengungkapkan kebutuhan, perasaan, maupun pemikiran secara lisan. Secara rinci, kemampuan merangkai kalimat sederhana belum sepenuhnya lancar dan jelas pada sebagian anak. Ada kalanya mereka masih kesulitan menyusun kata-kata secara runtut, kurang tepat dalam memilih kata yang sesuai dengan maksud yang ingin disampaikan, atau belum luwes dalam mengekspresikan apa yang mereka rasakan. Meskipun demikian, hal ini tidak menandakan adanya hambatan berat, karena secara umum anak-anak tersebut sudah mampu memahami instruksi dan pesan yang disampaikan oleh orang lain. Kemampuan bahasa reseptif yang mereka miliki sudah cukup baik, namun kemampuan untuk menyampaikan gagasan sendiri secara aktif dan terstruktur masih terus berkembang dan membutuhkan dukungan stimulasi yang lebih lanjut. Perlu dipahami bahwa perkembangan bahasa tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan sangat bergantung pada dukungan lingkungan dan stimulasi yang tepat, menyenangkan, serta bermakna. Kondisi yang masih beragam tersebut menunjukkan bahwa anak-anak masih membutuhkan rangsangan yang lebih terarah agar potensi bahasanya dapat tumbuh secara optimal. Oleh karena itu, kondisi yang terjadi di KB Darul Quran mengindikasikan perlunya peningkatan kualitas pembelajaran, melalui penerapan metode yang lebih interaktif serta penggunaan media edukatif yang sesuai, guna merangsang dan mengembangkan kemampuan berbahasa anak hingga mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan tahapan usianya.

Rupnidah dan Suryana (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan aspek penting yang menunjang proses belajar bagi anak usia dini, karena dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak sebagai persiapan pendidikan ke jenjang selanjutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Solichah, Hartatik, dan Ghufroon (2023) yang mengemukakan bahwa dalam media pembelajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran sendiri merupakan salah satu sarana komunikasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mampu merangsang cara berpikir, perhatian, serta minat belajar anak. Lebih lanjut Mashud (2021) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat menjembatani pemahaman anak terhadap materi yang dipelajari, serta

mampu mengubah pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Media yang dirancang dengan unsur visual, gerak, atau dapat dimainkan langsung oleh anak, terbukti mampu memancing rasa ingin tahu, meningkatkan minat belajar, serta mendorong keberanian anak untuk berkomunikasi dan mengungkapkan ide. Zaini dan Dewi (2017) menjelaskan bahwa terdapat beragam jenis media pembelajaran yang dapat membantu anak dalam merangsang perkembangan bahasanya. Pendidik dapat melakukan berbagai bentuk improvisasi serta menyesuaikan media dengan kebutuhan dan kondisi anak. Berbagai permainan atau aktivitas pembelajaran dapat dirancang untuk mengembangkan kemampuan berbahasa. Kehadiran lingkungan belajar yang didukung media yang tepat dapat memfasilitasi interaksi yang kondusif antara guru dan anak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Roda Cerita, yaitu alat bantu belajar berbentuk lingkaran yang dapat berputar, dirancang khusus untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini. Media ini memiliki papan yang terbagi menjadi beberapa bagian, di mana setiap bagian berisi gambar nyata dan sederhana. Anak cukup memutar roda, menunggu hingga berhenti, lalu menceritakan isi gambar yang ditunjuk, sesuai dengan imajinasi dan gagasannya sendiri. Penggunaan Media Roda Cerita dinilai sangat potensial untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak karena menggabungkan pembelajaran dengan unsur permainan yang menyenangkan, sehingga anak menjadi lebih aktif, interaktif, dan termotivasi selama proses pembelajaran. Melalui kegiatan ini, anak dilatih untuk berbicara, bercerita, berkomunikasi, serta mengenal kosa kata baru sambil bermain. Kelebihan utama media ini adalah mampu membantu anak mengembangkan aspek bahasa secara menyeluruh, terutama kemampuan bahasa ekspresif, sekaligus membangun kepercayaan diri dalam mengungkapkan pendapat atau gagasan. Hal ini menjadi penting karena perkembangan bahasa ekspresif memiliki peran krusial dalam menentukan kemampuan sosial dan akademik anak di masa depan.

Penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan pengembangan Bahasa anak antara lain: Cendana dan Suryana (2022) melakukan penelitian berjudul Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional terbukti efektif meningkatkan berbagai keterampilan berbahasa, antara lain: kemampuan mendengarkan, mengingat urutan kata sebanyak 3 hingga 4 kata, memahami perintah

berurutan, mengerti aturan permainan, mengenal perbedaan makna kata, memahami kata sifat, menyusun kalimat sederhana, menjawab pertanyaan, mengutarakan pendapat, menceritakan kembali alur kegiatan, hingga mengenal berbagai bunyi yang ada di lingkungan sekitar. Parapat, Munisa, Nofianti, dan Pratiwi (2023) meneliti upaya meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui kegiatan mendongeng. Hasil pengabdian menunjukkan kegiatan mendongeng berdampak positif yang nyata, yaitu: (1) memperluas perbendaharaan kosakata anak secara signifikan; (2) mendukung pemahaman materi pembelajaran secara mendalam; dan (3) merangsang anak mengembangkan gagasan, ide baru, serta kreativitas berimajinasi. Azmi, Astini, Rachmayani, dan Fahrudin (2023) melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Boneka Jari dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Ekspresif Bahasa Anak Usia Dini. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, diketahui bahwa penggunaan media boneka jari dinilai efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif, terbukti dari hasil validasi ahli dan uji coba lapangan yang menunjukkan nilai baik. Heriana, Herman, dan Zainuddin (2021) meneliti peningkatan kemampuan bahasa ekspresif melalui penerapan metode pendekatan saintifik. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu menggabungkan prosedur penelitian dengan tindakan nyata perbaikan pembelajaran. Hasilnya menunjukkan pendekatan ini mampu meningkatkan keaktifan dan kemampuan berbicara anak melalui tahapan pengamatan, tanya jawab, dan penyajian hasil. Husna dan Eliza (2021) menulis karya ilmiah berjudul Strategi Pengembangan dan Indikator Pencapaian Bahasa Reseptif dan Bahasa Ekspresif pada Anak Usia Dini. Tujuannya adalah merumuskan strategi yang tepat dalam mengembangkan kedua jenis kemampuan bahasa tersebut. Metode yang digunakan adalah studi literatur atau kajian pustaka, berupa analisis teori dan konsep yang sudah ada.

Kelima penelitian di atas memiliki persamaan tujuan, yaitu mengembangkan kemampuan bahasa anak, namun memiliki perbedaan mendasar dengan penelitian yang dilakukan penulis, baik dari segi objek, bentuk, maupun pendekatan yang digunakan. Penelitian-penelitian terdahulu tersebut lebih banyak berfokus pada penerapan metode, kegiatan, atau jenis media yang berbeda, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa Roda Cerita. Media ini dirancang secara khusus dengan karakteristik bahan kokoh dari kayu, tampilan didominasi gambar jelas,

tulisan yang sangat sedikit hanya sebagai kata kunci, tanpa nomor urut agar anak bebas berimajinasi, serta ukuran yang disesuaikan dengan anak usia 5–6 tahun. Adapun judul lengkap penelitian ini adalah: “Media Pembelajaran Roda Cerita untuk Mengembangkan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5–6 Tahun di KB Darul Quran Jember Tahun 2025–2026”. Rumuan Masalah

## **1.2 Rumuan Masalah**

Bagaimana penggunaan Media Pembelajaran Roda Cerita untuk Mengembangkan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5–6 Tahun di KB Darul Quran Jember Tahun 2025–2026?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui Langkah-langkah penggunaan Media Pembelajaran Roda Cerita untuk Mengembangkan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5–6 Tahun di KB Darul Quran Jember Tahun 2025–2026

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi berbagai pihak, antara lain:

### **1.4.1 Manfaat Bagi Guru**

Media pembelajaran Roda Cerita memudahkan penyampaian materi pembelajaran bahasa dengan cara yang kreatif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Media ini membantu guru untuk menciptakan situasi belajar yang interaktif dan menyenangkan, mempermudah pemahaman anak terhadap materi bahasa, serta mendukung guru dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak secara optimal.

### **1.4.2 Manfaat Bagi Anak / Peserta Didik**

Media pembelajaran Roda Cerita bermanfaat untuk membangkitkan perhatian, minat, dan motivasi belajar, sehingga anak menjadi aktif dan interaktif dalam proses pembelajaran. Media ini mampu meningkatkan kemampuan memahami dan menggunakan kalimat secara bertahap, serta memfasilitasi kebebasan anak berimajinasi dan berpendapat. Tampilan yang sederhana, aman, dan menarik menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan serta mendukung kemampuan berbahasa anak yang lebih baik secara menyeluruh, meliputi keberanian berbicara, kelancaran bercerita, dan kekayaan kosa kata.

#### 1.4.3 Manfaat Bagi Lembaga Pendidikan

Sebagai bahan referensi dan perbendaharaan media pembelajaran yang berkualitas, murah, dan mudah dibuat, serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di KB Darul Quran. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi lembaga lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan dan sesuai kebutuhan anak.

#### 1.4.4 Manfaat Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman nyata dalam merancang, membuat, dan menyempurnakan media pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan dan karakteristik anak usia dini, serta melatih kemampuan memecahkan masalah pembelajaran melalui pendekatan penelitian dan pengembangan.

### 1.5 Spesifikasi Media Pembelajaran/Prototipe

Media Roda Cerita merupakan media pembelajaran konkret berupa benda nyata yang dibuat dari bahan dasar kayu jenis sengon, dirancang khusus bagi anak usia 5–6 tahun, dengan tujuan utama mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif. Secara fisik, media ini memiliki spesifikasi rinci sebagai berikut:

- a. Dimensi: Tinggi keseluruhan 71 cm, lebar alas 42 cm, tebal bahan 1–1,5 cm.
- b. Bentuk: Alas berbentuk persegi panjang tegak, dilengkapi roda lingkaran berdiameter 42 cm yang terbagi menjadi 6 ruang sama besar, serta dilengkapi kaki penyangga agar berdiri stabil dan aman.
- c. Tampilan: Menggunakan warna cerah dan menarik, permukaan halus dan tidak tajam, kokoh, awet, roda berputar lancar, serta ringan namun mudah dipindahkan.
- d. Isi Materi: Berupa gambar nyata dan sederhana yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, mencakup tema lingkungan alam, kesehatan, masyarakat, lingkungan hidup, dan kegiatan sehari-hari, sebanyak 6 jenis gambar sesuai jumlah ruang pada roda.
- e. Keunggulan Khusus: Gambar yang besar dan jelas, tulisan yang sangat sedikit hanya sebagai kata kunci agar tidak membingungkan anak, serta tanpa nomor urut sehingga anak bebas memilih alur dan bercerita sesuai imajinasinya sendiri.
- f. Cara Penggunaan: Sangat sederhana, yaitu anak memutar roda, menunggu hingga berhenti, lalu menceritakan isi gambar yang ditunjuk oleh tanda panah.

Media ini berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran efektif untuk merangsang kemampuan berbahasa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dengan keunggulan sederhana, aman, menarik, mudah dipahami, dapat digunakan berulang kali, serta mendukung kegiatan belajar secara aktif.

### **1.6 Definisi Operasional**

Definisi operasional dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menyamakan pemahaman mengenai istilah-istilah yang digunakan, agar tidak terjadi penafsiran yang berbeda.

Media Pembelajaran Roda Cerita adalah alat bantu belajar berbentuk lingkaran berputar dari kayu yang kokoh dan aman, berisi gambar nyata dengan tulisan sederhana tanpa nomor urut, yang digunakan dengan cara memutar dan menceritakan gambar yang ditunjuk untuk merangsang kemampuan bahasa ekspresif, yaitu keterampilan anak menyampaikan pikiran, perasaan, dan gagasan secara lisan yang terlihat dari keberanian berbicara, ketepatan kata, kelancaran kalimat, serta kemampuan bercerita.

## **BAB II**

### **MEDIA PEMBELAJARAN**

#### **2.1 Gambaran Media Pembelajaran/Prototipe**

Media Roda Cerita merupakan alat bantu pembelajaran konkret yang dirancang secara menarik, berbentuk lingkaran dengan diameter 42 cm, mudah diputar dan dioperasikan oleh anak. Bagian permukaannya terbagi menjadi 6 ruang yang sama besar, di mana setiap segmen dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik, nyata, dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak. Media ini dibuat dari bahan dasar kayu yang kokoh namun ringan, dengan ketebalan 1-1,5 cm, memiliki penyangga tegak dan kaki penopang agar berdiri stabil, serta diberi pewarnaan cerah agar menarik perhatian. Keberadaan gambar pada setiap ruang bertujuan mendorong anak agar mampu mengungkapkan gagasan, pikiran, maupun perasaannya, serta terlatih bercerita secara lisan. Melalui kegiatan ini, kemampuan anak untuk mengekspresikan diri dapat berkembang dengan lebih jelas, terstruktur, dan kreatif. Aryani (2023) menjelaskan bahwa media yang dilengkapi dengan gambar yang jelas dan menarik sangat membantu anak untuk menemukan ide dan kosakata baru, sehingga anak lebih berani dan lancar saat berbicara atau bercerita. Hal ini sejalan dengan prinsip pengembangan Roda Cerita yang mengutamakan unsur bermain dan kebebasan berimajinasi.

Fungsi Media Roda Cerita dikembangkan khusus untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak, dengan rincian manfaat sebagai berikut:

a. Menambah Perbendaharaan Kata Baru

Melalui tampilan gambar dan kegiatan pengulangan yang dilakukan secara menyenangkan, anak dapat mengenal, memahami, dan mengingat kosakata baru, sehingga perbendaharaan katanya semakin kaya dan beragam.

b. Melatih Keterampilan Berbicara

Melatih anak mengucapkan kata dan kalimat dengan pelafalan yang jelas, intonasi yang tepat, serta struktur bahasa yang baik dan mudah dipahami.

c. Membangun Pemahaman Makna Kata

Anak terlatih menghubungkan kata dengan makna yang tergambar, sehingga tidak hanya hafal kata, tetapi benar-benar mengerti arti dan penggunaannya dalam konteks nyata.

d. Meningkatkan Kepercayaan Diri

Kegiatan memutar roda dan bercerita memberikan pengalaman yang menyenangkan, sehingga menumbuhkan rasa senang, keberanian, dan percaya diri saat berpartisipasi maupun berkomunikasi.

e. Mengembangkan Kemampuan Menyusun Kalimat

Melatih anak menyusun rangkaian kata menjadi kalimat sederhana yang runtut dan logis sesuai isi gambar yang dilihatnya.

f. Merangsang Daya Imajinasi dan Kreativitas

Gambar menjadi rangsangan bagi anak untuk mengembangkan ide, gagasan, dan cerita yang beragam sesuai pemahaman dan imajinasinya.

## **2.2 Cara Menggunakan Media Pembelajaran**

Berikut adalah langkah-langkah penggunaannya:

### **Langkah 1: Apersepsi (Pembukaan)**

Pada tahap ini guru menyiapkan kondisi anak agar siap menerima pembelajaran dan membangkitkan minat anak terhadap materi yang akan disampaikan.

1. Guru membuka dengan salam dan berdoa bersama.
2. Guru memberikan pemantik bercerita dan mengajak anak bertanya jawab tentang pengalaman sehari-hari. Anak juga boleh saling bertukar pendapat atau saling menanggapi jawaban temannya.
3. Guru menjelaskan tujuan kegiatan dan aturan sederhana: menunggu giliran, berbicara jelas, dan menghargai teman yang sedang berbicara.

### **Langkah 2: Memperkenalkan dan Menggunakan Media Pembelajaran Roda Cerita**

Pada tahap ini guru memperkenalkan alat permainan edukatif, menjelaskan cara kerja, dan memandu anak dalam menggunakan media Roda Cerita.

#### **A. Memperkenalkan Media**

1. Guru memperlihatkan Roda Cerita, menjelaskan nama, bentuk, dan bahannya.
2. Guru menunjukkan bagian-bagiannya dan mendemonstrasikan cara memutar roda secara perlahan sampai berhenti di jarum penunjuk.

## B. Cara Penggunaan oleh Anak

1. Anak maju bergiliran secara tertib.
2. Anak memutar roda perlahan hingga berhenti sendiri.
3. Melihat gambar yang ditunjuk, lalu bercerita sesuai pemahaman dan imajinasinya.
4. Anak lain boleh menanggapi atau menambahkan pendapat.
5. Guru membimbing, menambah kosa kata baru, dan memberikan pujian.
6. Kegiatan diulang sampai semua anak mendapat giliran.

### Langkah 3: Penutup

Pada tahap ini dilakukan penguatan materi, kesimpulan, dan penutupan kegiatan pembelajaran.

1. Guru dan anak bersama-sama menyimpulkan hasil kegiatan.
2. Guru menyampaikan pesan positif sesuai tema.
3. Anak diajak merapikan dan mengembalikan media ke tempatnya.
4. Kegiatan ditutup dengan doa dan salam.

Link : [https://youtu.be/BCb9YKqhgOM?si=46UVxYGF\\_K8wezWC](https://youtu.be/BCb9YKqhgOM?si=46UVxYGF_K8wezWC)

## 2.3 Pengembangan Media Pembelajaran

Proses pembuatan media ini mengalami penyesuaian teknik yang cukup signifikan akibat perubahan bahan dari kardus menjadi kayu serta perbesaran ukuran. Berikut adalah tahapan lengkap pembuatan kedua versi prototipe tersebut:

### 2.3.1 Pembuatan Prototipe 1 (Bahan Dasar Kardus)

Tujuan penggunaan roda cerita, membantu anak dalam mengembangkan aspek bahasa, terutama dalam bahasa ekspresif, karena anak dilatih untuk berbicara, bercerita, dan mengenal kosakata baru sembari bermain, ukuran roda diameter 30 cm, penentuan Segmen, ada 6 segmen

Tabel 2.1 Langkah- Langkah Pembuatan Prototipe 1

| -Langkah Pembuatan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Dokumentasi                                                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1. Persiapan Bahan dan Alat</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Papan kardus tebal untuk roda diameter 30 cm</li> <li>• Poros menggunakan kayu tusuk sate, karet khusus untuk roda putar</li> <li>• Kertas warna, untuk membuat segmen.</li> <li>• Perkat double tipe, lem tembak</li> <li>• Gambar materi sebanyak 6 segmen yang sudah diprint</li> <li>• Gunting untuk memotong kardus atau kertas</li> <li>• Cutter untuk memotong kayu dan membuat lubang poros</li> <li>• Penggaris untuk mengukur kardus</li> </ul> |  <p>2.1 Gambar Alat dan Bahan Prototipe 1</p> |
| <p>2. Pembuatan Roda dan Dasar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar lingkaran pada kardus menggunakan penggaris sebagai panduan.</li> <li>• Potong kardus sesuai lingkaran menggunakan gunting</li> <li>• Bagi roda menjadi 6 segmen dengan garis sesuai jumlah materi.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                     |  <p>2.2 Gambar Pembuatan Roda Dasar</p>     |
| <p>3. Pembuatan Segmen dan Penulisan Materi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tempel 6 gambar aktifitas Binatang ternak pada segmen</li> <li>• Tempelkan segmen pada roda menggunakan lem</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |  <p>2.3 Gambar Pembuatan Segmen</p>         |

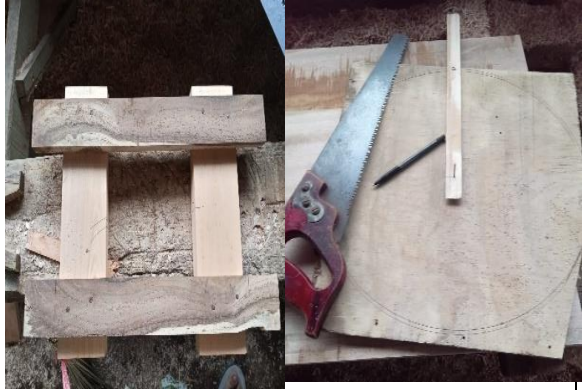
|                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>4. Perakitan Alat</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• lubangi di tengah roda dan papan dasar untuk poros roda.</li> <li>• Pasang poros, sehingga roda dapat berputar bebas di atas dasar.</li> </ul> |  <p>2.4 Gambar Perakitan Alat</p> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Catatan: Hasil pembuatan ini berbiaya rendah dan cepat selesai, namun daya tahannya rendah dan mudah rusak setelah pemakaian berulang kali, sehingga perlu disempurnakan.

### 2.3.2 Pembuatan Prototipe 2 (Bahan Dasar Kayu)

Tabel 2.2 Langkah- Langkah Pembuatan Prototipe 2

| Langkah-Langkah Pembuatan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Dokumentasi                                                                                                                        |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1. Alat Dan Bahan</p> <p>a. Alat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gergaji tangan</li> <li>• Palu</li> <li>• Penggaris siku &amp; meteran</li> <li>• Pensil &amp; jangka</li> <li>• Bor Listrik</li> <li>• Serut kayu</li> <li>• Amplas</li> <li>• Kuas cat</li> <li>• Gunting</li> <li>• cutter</li> </ul> <p>b. Bahan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kayu tebal 1-1,5 cm</li> <li>• Paku ukuran</li> <li>• Lem kayu</li> <li>• Amplas kasar dan halus</li> </ul> |  <p>2.5 Gambar Alat dan Bahan Prototipe 2.</p> |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cat kayu / Pelitur warna cokelat tua</li> <li>• Gambar materi tema pentingnya sapi dalam kehidupan kita</li> <li>• baut kecil sebagai sumbu poros putar</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                      |
| <p>1. Pemotongan Bahan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memotong papan kayu menjadi bentuk lingkaran sebagai bagian utama roda.</li> <li>• Memotong kayu balok untuk tiang penyangga</li> <li>• Memotong kayu untuk kaki penyangga, terdiri dari dua potong kayu berukuran lebih besar sebagai dasar alas bagian bawah,</li> <li>• serta empat potong kayu berukuran lebih kecil sebagai penyangga miring.</li> <li>• Haluskan seluruh hasil potongan menggunakan serut dan amplas, hingga permukaannya menjadi rata, halus, dan tidak tajam.</li> </ul> |  <p>2.6 Gambar Pemotongan Bahan</p>               |
| <p>2. Pembentukan Roda</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar lingkaran berdiameter 42 cm pada papan kayu menggunakan jangka.</li> <li>• Potong mengikuti garis lingkaran hingga berbentuk bulat sempurna.</li> <li>• Haluskan pinggiran lingkaran dengan amplas hingga halus dan aman.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                      |  <p>2.7 Roda Lingkaran yang sudah dihaluskan</p> |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                             |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagi permukaan lingkaran menjadi 6 sektor yang sama besar menggunakan penggaris dan pensil.</li> <li>• Buat lubang kecil tepat di titik tengah lingkaran untuk tempat poros putar.</li> </ul>                                                                                                                  |  <p>2.8 Gambar 6 segmen</p>               |
| <p>3. Perakitan Rangka Penyangga</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rakit kaki penyangga membentuk rangka kokoh berbentuk kaki silang dan segitiga agar stabil. Gunakan paku dan lem kayu agar kuat.</li> <li>• Pasang tiang penyangga tegak lurus di tengah rangka kaki tersebut. Pastikan posisi tegak dan kuat.</li> </ul>                 |  <p>2.9 Gambar Penyangga Tegak Lurus</p>  |
| <p>4. Pemasangan Roda</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pasang poros (baut) tepat di bagian atas tiang penyangga sebagai tempat menggantung/memasang roda.</li> <li>• Pasang roda lingkaran pada poros di ujung tiang penyangga.</li> <li>• Pastikan roda dapat berputar dengan lancar, tidak macet, dan tidak goyang berlebihan.</li> </ul> |  <p>2.10 Gambar Media Sebelum dicat</p> |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>5. Penyelesaian Akhir (Finishing)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Amplas kembali seluruh permukaan kayu hingga sangat halus, hilangkan semua sisa serat kasar atau bagian tajam.</li> <li>• Berikan cat dasar, kemudian cat seluruh rangka penyangga dengan warna coklat tua / pelitur kayu agar terlihat rapi dan awet.</li> <li>• Tempelkan gambar materi pada roda lingkaran</li> <li>• Pasang tanda panah penunjuk tetap di posisi yang tepat pada tiang penyangga.</li> <li>• Media Roda Cerita versi Prototipe 2 siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran.</li> </ul> |  <p>2.11 Gambar Media sudah dicat</p>  <p>2.12 Pemasangan Gambar 6 Segmen</p> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### 2.5.1 Perbandingan antar Prototipe 1 dan prototipe 2

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari penyusunan rancangan awal, validasi ahli, hingga uji coba kelompok kecil, ditemukan berbagai masukan dan catatan perbaikan yang kemudian diterapkan untuk menyempurnakan produk. Hasil penyempurnaan tersebut menghasilkan dua versi produk, yaitu Prototipe 1 (Rancangan Awal) dan Prototipe 2 (Produk Akhir). Perbedaan dan perbaikan yang dilakukan antara kedua prototipe tersebut secara rinci dapat dilihat pada uraian dan tabel berikut:

Tabel 2.3 Perbandingan Prototipe 1 dan Prototipe 2

| Aspek Pembanding                   | Prototipe 1                                                                                                                                                                                                                             | Prototipe 2 (Hasil Perbaikan)                                                                                                                                                                                                                                            | Gambar Prototipe 2                                                                                                  |
|------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Bahan Dasar</b>                 | Menggunakan bahan kardus. Bahan ini mudah didapat dan ringan, namun dinilai kurang awet, kurang kokoh, dan mudah rusak jika sering dipindah atau digunakan berulang kali                                                                | bahan dasar kayu sengon yang berkualitas. Bahan ini dipilih karena memiliki karakteristik kokoh, kuat, dan tahan lama digunakan dalam jangka waktu Panjang sesuai saran dari validator ahli.                                                                             |  <p>2.13 Gambar Prototipe 2</p> |
| <b>Ukuran Dimensi</b>              | Memiliki ukuran yang relatif kecil, dengan diameter roda 30 cm dan tinggi keseluruhan 50 cm. Pada saat uji coba, terlihat ukuran ini membuat gambar menjadi kurang rinci dan kurang jelas dilihat jika anak berada agak jauh dari media | Ukuran diperbesar secara keseluruhan menjadi tinggi 71 cm, lebar 42 cm, dan diameter roda 42 cm. Pembesaran ukuran ini bertujuan agar tampilan gambar menjadi lebih besar, jelas, terlihat rinci, dan mudah diamati oleh anak dari berbagai posisi maupun jarak pandang. |                                                                                                                     |
| <b>Tampilan Gambar dan Tulisan</b> | Pada setiap kartu gambar terdapat tulisan atau kalimat yang cukup panjang. Berdasarkan respon anak saat uji coba, tulisan yang padat ini                                                                                                | Tulisan disederhanakan secara drastis dan dikurangi jumlahnya, hanya menyisakan kata kunci atau keterangan singkat                                                                                                                                                       |                                                                                                                     |

|                               |                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                               | menyulitkan mereka dan anak-anak menyatakan tidak bisa membacanya, sehingga justru mengganggu fokus utama pada gambar.                                                                                              | saja. Penyederhanaan ini disesuaikan dengan kemampuan anak usia 5–6 tahun yang masih dalam tahap pengenalan huruf, agar anak lebih fokus pada gambar dan tidak merasa terbebani dengan teks                                                                     |  <p>Tiga jenis sapi di peternakan</p><br> <p>Bagian bagian tubuh sapi</p> |
| <b>Sistem Penomoran</b>       | Setiap bagian pada roda diberi nomor urut 1 sampai 6. Keberadaan nomor ini membuat anak cenderung terikat aturan, ragu-ragu, dan kurang bebas dalam berimajinasi karena merasa harus bercerita sesuai urutan angka. | Seluruh nomor urut dihapuskan sepenuhnya dari tampilan media. Penghapusan ini bertujuan memberikan kebebasan penuh kepada anak untuk memilih, mengamati, dan bercerita sesuai imajinasi serta gagasan yang muncul dari diri mereka sendiri tanpa batasan urutan | 2.14 Gambar Kartu                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Struktur dan Ketahanan</b> | Sambungan kurang kuat, bagian pinggir cepat rusak/terkelupas, dan tidak tahan lama dipakai berulang kali.                                                                                                           | Sambungan disekrup diperkuat, dan bahan kokoh, aman digunakan berulang kali dalam jangka Panjang (bisa Ganti gambar sesuai tema)                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Kelayakan Teknis</b>       | Layak materi mendukung                                                                                                                                                                                              | Sangat Layak, memenuhi seluruh                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                 |

2.14 Gambar Kartu

|  |                                                                                                                                                |                                                                                                      |  |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  | pembelajaran Bahasa, namun kurang layak dari segi bahan, ukuran, dan tampilan visual karena belum memenuhi standar kenyamanan saat kelas besar | standar: aman, kuat, ukuran pas, tampilan menarik, mudah dipahami, dan mendukung pembelajaran Bahasa |  |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

Berdasarkan Tabel 2.3 di atas, terlihat jelas bahwa perubahan yang dilakukan dari Prototipe 1 ke Prototipe 2 mencakup aspek fisik, bahan, ukuran, hingga penyederhanaan tampilan visual. Perubahan-perubahan tersebut sepenuhnya didasarkan pada data hasil validasi ahli dan temuan nyata saat uji coba kelompok kecil.

Perlu ditegaskan bahwa perbaikan yang dilakukan hanya menyangkut aspek fisik, tampilan, dan kualitas bahan, sedangkan materi pokok, tema pembelajaran, tujuan penggunaan, dan konsep dasar media tetap sama persis dan tidak diubah. Hal ini menjadikan nilai kelayakan yang telah diperoleh pada tahap validasi sebelumnya tetap berlaku sah dan valid, hanya saja pada Prototipe 2 kualitas dan kelayakannya telah ditingkatkan menjadi lebih sempurna, aman, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia 5–6 tahun.



2.3 Gambar Prototipe 1



2.4 Gambar Prototipe 2

### **2.5.2 Perbedaan Media Roda Cerita dengan Media Sejenis dan Cara Pengembangan terhadap Bahasa Ekspresif**

Media Roda Cerita ini memiliki keunggulan mendasar dibandingkan media sejenis yang umumnya berbahan kertas atau kardus, berukuran kecil. Media ini menggunakan bahan kayu sengon yang kokoh dan aman, berukuran ergonomis, serta didesain dengan gambar dominan, hanya kata kunci, dan tanpa nomor urut. Hal ini membedakannya karena tidak membatasi imajinasi anak dan lebih awet digunakan berulang kali.

Secara khusus, media ini mengembangkan bahasa ekspresif melalui cara:

1. Merangsang kelancaran berbicara: Bentuk permainan yang menyenangkan membuat anak lebih luwes dan lancar menyampaikan gagasan secara lisan dengan melihat gambar
2. Memperkaya kosa kata: Gambar nyata dan kata kunci sederhana memudahkan anak mengenal dan menggunakan perbendaharaan kata baru.
3. Melatih penyusunan kalimat: Anak terlatih merangkai kalimat yang runtut dan jelas sesuai dengan visual yang dilihat.
4. Mengembangkan kemampuan bercerita: Tanpa nomor urut, anak bebas menyusun alur cerita berdasarkan imajinasi dan gagasannya sendiri.

## **BAB III**

### **VALIDASI ALAT BANTU/MEDIA PEMBELAJARAN**

#### **3.1 Hasil Validasi**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Roda Cerita yang layak dan efektif digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 Tahun di Kelompok Bermain (KB) Darul Quran, Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember. Pengembangan media ini dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari perencanaan, pembuatan rancangan awal (Prototipe 1), validasi ahli, evaluasi dan perbaikan, hingga menghasilkan produk akhir berupa Prototipe 2.

Bagian ini memaparkan hasil penilaian kelayakan media yang dilakukan oleh para ahli dan praktisi pendidikan anak usia dini, meliputi dasar penilaian, hasil perhitungan, rincian nilai sesuai grafik, serta saran dan tindak lanjut penyempurnaan yang dilakukan.

##### **3.1.1 Konsep Penilaian dan Instrumen Penilaian**

Sebelum memaparkan hasil angka dan data, perlu dijelaskan terlebih dahulu konsep, indikator, dan kriteria penilaian yang digunakan agar pemahaman pembaca menjadi jelas, terukur, dan dapat dipertanggungjawabkan. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen angket yang telah disusun dan disesuaikan dengan standar penilaian media pembelajaran bagi anak usia dini.

##### **1. Indikator Penilaian**

Penilaian kelayakan media dibagi menjadi empat aspek utama sesuai dengan instrumen yang digunakan, yaitu:

- a. Kesesuaian Media: Menilai kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan anak, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep, serta manfaat untuk menstimulasi bahasa ekspresif.
- b. Kemudahan Penggunaan: Menilai kemudahan cara pengoperasian, kemudahan pemahaman materi, efisiensi waktu, serta kemudahan dalam penyimpanan dan perawatan.

c. Tampilan Media: Menilai kualitas bahan, keamanan, ketahanan/kekokohan, kejelasan gambar dan tulisan, kestabilan bentuk, serta daya tarik warna dan tampilan visual.

d. Petunjuk Penggunaan: Menilai kejelasan langkah-langkah penggunaan, kejelasan bahasa yang digunakan dalam petunjuk, serta kemudahan dipahami oleh guru maupun anak.

## **2. Skala Pengukuran**

Penilaian menggunakan skala Likert 4 Poin dengan ketentuan sebagai berikut:

- Skor 4 : Sangat Baik
- Skor 3 : Baik
- Skor 2 : Cukup
- Skor 1 : Kurang

## **3. Rumus Perhitungan**

Untuk mengetahui persentase kelayakan, digunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

Skor yang diperoleh = Jumlah skor jawaban responden

Skor maksimal = Jumlah indikator  $\times$  Skor tertinggi (4)

## **4. Kriteria Penilaian Kelayakan**

Hasil persentase yang diperoleh kemudian dikonversikan ke dalam kriteria penilaian berikut:

Tabel. 3.1 Kriteria Penilaian

| No | Rentang Persentase | Kriteria Kelayakan | Keterangan                               |
|----|--------------------|--------------------|------------------------------------------|
| 1  | 86% - 100%         | Sangat Baik        | Dapat digunakan tanpa revisi atau revisi |
| 2  | 70% - 85%          | Baik               | Dapat digunakan dengan revisi            |
| 3  | 46% - 69%          | Cukup              | Perlu revisi besar                       |
| 4  | Dibawah 45%        | Kurang             | Belum dapat digunakan                    |

### 3.1.2 Hasil Penilaian dan Rekapitulasi

Penilaian kelayakan Media Pembelajaran Roda Cerita dilakukan pada tanggal 16, 17, dan 18 Desember 2025 oleh 4 orang validator yang berkompeten di bidang Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan media pembelajaran. Keempat validator tersebut adalah:

1. Kepala Sekolah KB Kartini ( Alfatul Fatimah )
2. Anggota IGTKI Kecamatan Jenggawah ( Shinta Rohmatul Layli)
3. Guru TK Darul Amin ( Umi Kulsum)
4. Guru KB Darul Quran ( Rini Alfiatus Sakdiah)

Penilaian ini dilakukan terhadap rancangan awal produk atau Prototipe 1 yang berbahan dasar kardus, dengan tujuan untuk mengukur kelayakan sekaligus mendapatkan masukan guna penyempurnaan produk.

Secara umum, hasil penilaian menunjukkan persentase kelayakan per aspek berkisar antara 87% hingga 100%. Berikut adalah rincian lengkap hasil penilaian dari seluruh validator yang disajikan dalam bentuk tabel rekapitulasi:

Tabel 3.2 Hasil Validasi Media Pembelajaran

| No | Nama Validator                    | Skor Yang Diperoleh | Skor Maksimal<br>8x4 = 32 | Persentase | Keterangan  | Nilai Per Aspek (%)                                                                                     |
|----|-----------------------------------|---------------------|---------------------------|------------|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Kepala Sekolah KB Kartini         | 29                  | 32                        | 90,6%      | Sangat Baik | 1.Kesesuaian Media 87<br>2.Kemudahan penggunaan 100<br>3.Tampilan Media 87<br>4.Petunjuk Penggunaan 87  |
| 2  | Anggota IGTKI Kecamatan Jenggawah | 30                  | 32                        | 93,7%      | Sangat Baik | 1.Kesesuaian Media 100<br>2.Kemudahan penggunaan 87<br>3.Tampilan Media 100<br>4.Petunjuk Penggunaan 87 |
| 3  | Guru TK Darul Amin                | 29                  | 32                        | 90,6%      | Sangat Baik | 1.Kesesuaian Media 87<br>2.Kemudahan penggunaan 100<br>3.Tampilan Media 87<br>4.Petunjuk Penggunaan 87  |
| 4  | Guru KB Darul Quran               | 29                  | 32                        | 90,6%      | Sangat Baik | 1.Kesesuaian Media 87<br>2.Kemudahan penggunaan 100<br>3.Tampilan Media 87<br>4.Petunjuk Penggunaan 87  |
|    | Jumlah Total                      | 117                 | 128                       | 91,4%      | Sangat Baik |                                                                                                         |

#### Penjelasan Hasil Penilaian Setiap Validator

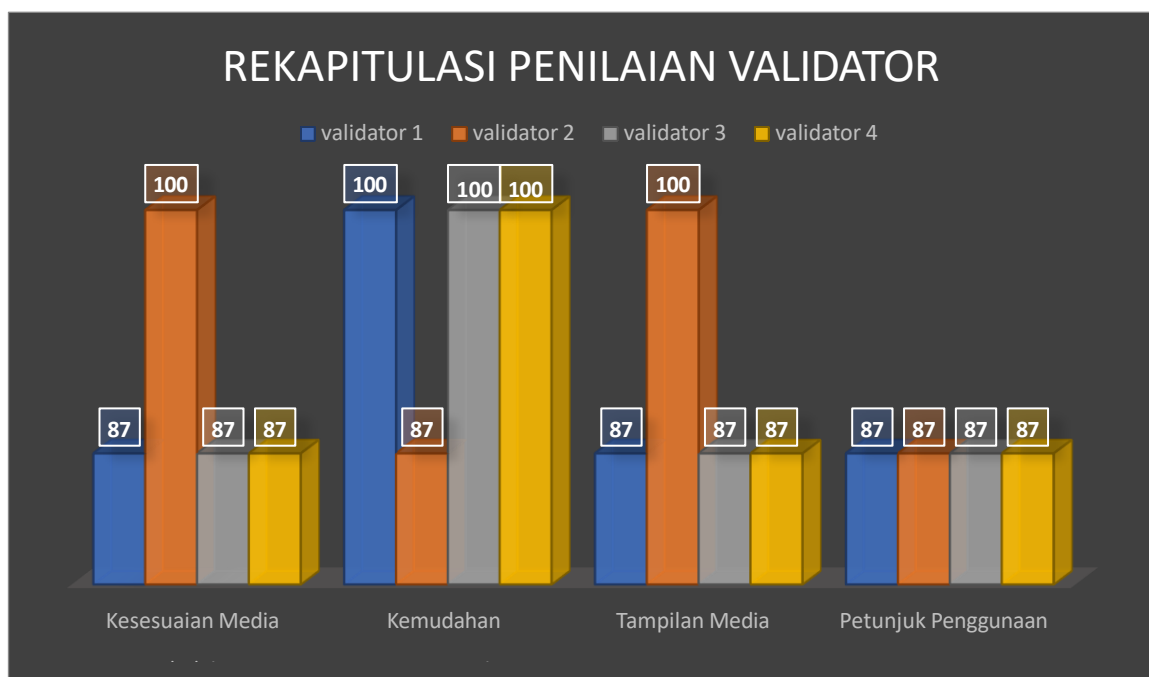
Penilaian oleh Kepala Sekolah KB Kartini memperoleh skor 29 dari skor maksimal 32 atau persentase 90,6% dengan kriteria sangat baik. Rincian per aspek menunjukkan nilai kesesuaian media 87%, kemudahan penggunaan 100%, tampilan media 87%, serta petunjuk penggunaan 87%.

Anggota IGTKI Kecamatan Jenggawah memberikan penilaian tertinggi dengan skor 30 atau 93,7% (sangat baik). Aspek kesesuaian materi dan tampilan media masing-masing mencapai 100%, namun menyarankan petunjuk yang lebih ringkas serta penggantian bahan kardus menjadi kayu yang kokoh dan desain gambar yang dapat diganti sesuai tema agar lebih fleksibel.

Penilaian dari Guru TK Darul Amin mencapai skor 29 atau 90,6% dengan kriteria sangat baik. Hasil rinciannya sama dengan penilaian validator pertama, yaitu kesesuaian media 87%, kemudahan penggunaan 100%, tampilan media 87%, dan petunjuk penggunaan 87%. Hal ini mengindikasikan kesepakatan bahwa media sudah sangat praktis digunakan, namun perlu penyempurnaan pada kualitas tampilan fisik dan kejelasan petunjuk agar lebih memudahkan pemahaman.

Guru KB Darul Quran memberikan skor 29 atau 90,6% dengan kriteria sangat baik, dengan rincian nilai yang sama yaitu kesesuaian media 87%, kemudahan penggunaan 100%, tampilan media 87%, dan petunjuk penggunaan 87%. Penilaian ini menegaskan bahwa media sangat mudah diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari, namun tampilan fisik dan petunjuk penggunaan masih dapat disempurnakan agar lebih mendukung kenyamanan dan keamanan anak.

Secara keseluruhan, keempat validator sepakat bahwa Media Pembelajaran Roda Cerita telah memenuhi standar kelayakan dengan rata-rata 91,4% (sangat baik). Nilai tertinggi secara konsisten terdapat pada aspek kemudahan penggunaan, sedangkan aspek yang menjadi fokus perbaikan adalah peningkatan kualitas bahan/tampilan dan penyederhanaan petunjuk agar media lebih awet dan mudah dipahami.



Gambar 3.1 Diagram Hasil Penilaian

#### Penjelasan Hasil:

Berdasarkan data pada Tabel 3.1 di atas, dapat diketahui bahwa skor total yang diperoleh adalah 117 dari skor maksimal 128, sehingga diperoleh persentase rata-rata kelayakan sebesar 91,4%. Nilai tersebut masuk dalam kriteria Sangat Baik. Hal ini bermakna bahwa Media Pembelajaran Roda Cerita pada tahap Prototipe 1 sudah memenuhi standar kelayakan, dapat digunakan, dan layak diuji coba, dengan beberapa catatan penyempurnaan kualitas bahan agar lebih optimal dan aman.

Apabila ditinjau berdasarkan aspek penilaiannya, diperoleh gambaran rincian sebagai berikut:

1. Aspek Kesesuaian Media: Memperoleh nilai berkisar antara 87% hingga 100%. Nilai tertinggi diberikan oleh validator kedua, yang menegaskan bahwa materi, tema, dan konsep media sudah sangat tepat, relevan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5–6 tahun.
2. Aspek Kemudahan Penggunaan: Merupakan aspek dengan nilai tertinggi, di mana sebagian besar validator memberikan nilai 100%. Hal ini menandakan bahwa cara pengoperasian media sudah sangat sederhana, mudah dipahami, aman, dan efisien digunakan baik oleh guru maupun anak.

3. Aspek Tampilan Media: Memperoleh nilai berkisar antara 87% hingga 100%. Meskipun konsep visual sudah menarik, nilai yang belum mencapai sempurna pada sebagian penilaian disebabkan oleh bahan kardus yang dinilai kurang awet dan kurang kokoh jika digunakan dalam jangka panjang.

4. Aspek Petunjuk Penggunaan: Seluruh validator memberikan nilai yang sama sebesar 87%. Hal ini menunjukkan bahwa petunjuk yang ada sudah cukup jelas, namun bahasanya masih dapat disederhanakan lagi agar lebih ringkas.

### **3.2 Hasil Uji Coba Media Pembelajaran**

#### **3.2.1 Uji Coba Kelompok Kecil (Prototipe 1 - Bahan Kardus)**

Setelah melalui tahap validasi ahli, selanjutnya Media Pembelajaran Roda Cerita (Prototipe 1) diujicobakan secara langsung kepada anak didik. Uji coba kelompok kecil ini melibatkan 3 orang anak usia 5–6 tahun di KB Darul Quran dengan tujuan untuk mengetahui respon, kemudahan penggunaan, serta kendala yang mungkin muncul saat media digunakan dalam situasi pembelajaran nyata.

Berikut adalah dokumentasi kegiatan pelaksanaan uji coba kelompok kecil:



3.2 Gambar Uji Coba Kelompok Kecil Prototipe 1

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama proses uji coba berlangsung, secara umum anak-anak terlihat sangat antusias, senang, dan mudah dalam mengoperasikan media. Anak-anak dengan mudah memutar roda dan berusaha menceritakan isi gambar yang muncul. Namun, di samping respon positif tersebut, ditemukan beberapa catatan penting dan kendala teknis yang menjadi dasar peyempurnaan lanjutan menuju Prototipe 2, antara lain:

1. Kejelasan Tampilan: Saat kegiatan berlangsung, terlihat bahwa anak-anak sering bergerak aktif dan posisinya terkadang agak menjauh dari media. Pada kondisi tersebut, ukuran gambar yang ada pada media terlihat kurang jelas dan kurang terlihat rinci jika dilihat dari jarak agak jauh. Hal ini dikhawatirkan dapat mengurangi pemahaman anak terhadap isi pesan gambar.

2. Kepadatan Tulisan: Pada bagian kartu gambar, terdapat kalimat atau tulisan yang cukup panjang. Berdasarkan respon langsung dari anak, di antara mereka yang menyatakan bahwa tulisan tersebut terlalu banyak dan mereka tidak bisa membacanya. Hal ini menjadi catatan penting mengingat kemampuan membaca anak usia 5–6 tahun masih dalam tahap pengenalan awal, sehingga tulisan yang padat justru dapat membingungkan dan mengalihkan fokus anak dari inti gambar.

3. Sistem Penomoran: Adanya urutan nomor pada setiap bagian gambar membuat sebagian anak terlihat ragu-ragu dan terikat aturan. Anak cenderung menunggu urutan nomor tersebut daripada berani memilih dan bercerita secara bebas sesuai imajinasi mereka sendiri.

Berdasarkan temuan-temuan di lapangan tersebut, disimpulkan bahwa meskipun konsep dan fungsi media sudah baik, tampilan visual perlu disederhanakan dan diperbesar agar lebih efektif. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan lanjutan dengan:

- a. Memperbesar ukuran gambar agar terlihat jelas dari segala posisi.
- b. Menyederhanakan tulisan hanya menjadi kata kunci atau poin penting saja.
- b. Menghapus seluruh nomor urut agar anak bebas berimajinasi tanpa terikat aturan.

Perbaikan ini dilakukan bersamaan dengan penggantian bahan menjadi kayu, sehingga lahirlah Prototipe 2 yang merupakan produk akhir yang lebih sempurna, kokoh, aman, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan perkembangan anak usia dini.

### **3.2.2 Uji Coba Kelompok Besar ( Prototipe 2 - Bahan Kayu)**

Berdasarkan catatan kekurangan, pada uji coba sebelumnya, dilakukan Uji Coba Kelompok Besar menggunakan Prototipe 2. Kegiatan ini melibatkan 12 orang anak usia 5–6 tahun di KB Darul Quran Jember dengan tujuan utama untuk menguji kualitas, kepraktisan, dan efektivitas media dalam skala pembelajaran yang lebih luas,

serta memastikan bahwa perbaikan yang telah dilakukan sebelumnya telah berhasil mengatasi kendala yang ditemukan pada uji coba kelompok kecil.

Berikut adalah Tabel 3.3 dokumentasi kegiatan pelaksanaan uji coba kelompok besar:

|                                                                                                                                                  |                                                                                                                                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Peneliti menjelaskan aturan dan cara bermainnya Alat Permainan Edukatif Roda cerita</p>                                                       |  <p>3.3 Gambar Uji Coba Kelompok Besar Prototipe 2</p> |
| <p>Siswa sangat antusias, berdiskusi tentang isi gambar dengan tema pentingnya sapi di kehidupan kita, sebelum permainan di mulai</p>            |                                                       |
| <p>Siswa dengan sabar, menunggu giliran untuk memutar roda, agar mendapatkan gambar cerita yang ditunjuk oleh panah roda, saat roda berhenti</p> |                                                      |
| <p>Semua siswa bahagia karena sudah mendapatkan gambar cerita sesuai putaran masing-masing siswa</p>                                             |                                                      |

Setiap anak mempersentasikan gambar sesuai imajinasinya, bagi anak yang bisa membaca, sambil membaca kosa kata sederhana (kata kunci dari gambar tersebut) sesuai kemampuan anak.



Berdasarkan hasil pengamatan mendalam dan pencatatan selama kegiatan berlangsung, diperoleh hasil rincian sebagai berikut:

### 1. Respon dan Keaktifan Anak

Selama proses pembelajaran berlangsung, seluruh anak terlihat sangat antusias, gembira, dan bersemangat. Anak-anak dengan sabar menunggu giliran, aktif berdiskusi mengenai isi gambar dengan tema pentingnya sapi dalam kehidupan kita, serta sangat bergairah saat memutar roda dan menceritakan hasil putaran yang diperoleh.

### 2. Kemampuan Bahasa Ekspresif Saat Bermain

Saat roda berhenti dan panah menunjuk salah satu gambar, anak langsung menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif yang berkembang baik, antara lain

- a. Lancar berbicara: Anak menyampaikan cerita sesuai imajinasinya .
- b. Kosa kata bertambah: Anak menggunakan kata-kata baru sesuai gambar, seperti Sapi Bali, ladang, susu, bermanfaat.
- c. Menyusun kalimat: Anak mampu merangkai kalimat yang utuh, jelas, dan runtut, misal: “Sapi makan rumput di ladang dan memberi susu yang sehat. sapi dimandikan biar bersih dan sehat, ternyata kotoran sapi juga bermanfaat”
- d. Bercerita kreatif: Anak menceritakan alur secara bebas dan terperinci tanpa terikat urutan nomor.

Keberhasilan ini membuktikan bahwa desain media yang menarik dan tanpa batasan urutan sangat efektif menstimulasi kemampuan bahasa ekspresif anak.

### 3. Kondisi Fisik, Keamanan, dan Kelebihan Media

Perubahan bahan dasar dari kardus menjadi kayu jenis sengon memberikan dampak yang sangat signifikan dan positif. Berdasarkan hasil uji coba dan pengamatan, terlihat

jelas bahwa Media Pembelajaran Roda Cerita versi akhir ini memiliki berbagai kelebihan dan keunggulan dibandingkan rancangan awal, antara lain:

- a. Kokoh, Kuat, dan Awet: Menggunakan bahan kayu berkualitas sehingga media tidak mudah rusak, tahan terhadap benturan ringan, dan dapat digunakan berulang kali dalam jangka waktu yang lama.
- b. Sangat Aman Digunakan: Seluruh permukaan, sudut, dan pinggiran media telah dihaluskan dan diampelas hingga halus serta tidak tajam, sehingga aman dan nyaman saat disentuh maupun dioperasikan oleh anak-anak.
- c. Stabil dan Berdiri Tegak: Dilengkapi kaki penyangga yang kokoh, media tidak mudah goyah atau terguling meskipun diputar dengan semangat atau disentuh oleh banyak anak.
- d. Konstruksi Sederhana namun Rapi: Desain yang simpel, mudah dipindahkan, memiliki permukaan halus, serta tampilan yang estetik dan menarik bagi anak usia 5–6 tahun.

Berdasarkan uji coba kelompok besar, disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Roda Cerita Prototipe 2 telah memenuhi kriteria sangat baik, praktis, aman, dan terbukti efektif mengembangkan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun. Perbaikan berdasarkan masukan validator dan uji coba sebelumnya telah menjadikan media ini lebih berkualitas dan sesuai tujuan. Oleh karena itu, media ini layak digunakan sebagai sarana pembelajaran yang tepat dan bermanfaat di KB Darul Quran Jember serta lembaga PAUD lainnya.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Simpulan**

Pengembangan Media Pembelajaran Roda Cerita bertujuan menumbuhkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun di KB Darul Quran Jember melalui dua tahap penyempurnaan prototipe, di mana Prototipe 1 berbahan kardus disempurnakan menjadi Prototipe 2 berbahan kayu sengon yang lebih kokoh, berukuran lebih besar (diameter roda 42 cm dan tinggi 71 cm), hanya memuat kata kunci, dan tanpa nomor urut, perbaikan berdasarkan masukan validator dan respon anak tersebut menghasilkan kelayakan 91,4% (Sangat Baik) tanpa mengubah materi pokok serta terbukti efektif meningkatkan bahasa ekspresif secara signifikan, ditandai dengan kelancaran berbicara, perbendaharaan kata yang lebih luas, kemampuan menyusun kalimat runtut, dan kreativitas bercerita, sambil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif, didukung kualitas unggul media yang kokoh, aman, awet, berukuran proporsional, serta desain visual yang mendukung fokus dan kebebasan berimajinasi anak.

#### **4.2 Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, berikut disampaikan beberapa rekomendasi yang ditujukan bagi berbagai pihak terkait, dengan mempertimbangkan pula kekurangan yang masih ada pada produk akhir:

##### **4.2.1 Bagi Guru.**

Media Roda Cerita versi Prototipe 2 sudah sangat layak digunakan, guru disarankan untuk memandu anak menghubungkan gambar dengan kosa kata yang tepat, mendorong pengembangan cerita secara lebih luas, serta memvariasikan tema gambar sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

##### **4.2.2 Bagi Pengembangan Selanjutnya.**

Disarankan menggunakan bahan alternatif yang lebih ringan namun tetap kokoh. Selain itu, desain media dapat dirancang dengan sistem perekat pada bagian gambar agar dapat dibongkar-pasang dan diganti sesuai tema, sehingga gambar yang telah digunakan dapat disimpan dan digunakan kembali tanpa terbuang.

#### **4.2.3 Bagi Lembaga Pendidikan.**

Media ini dapat dijadikan sarana pembelajaran standar sekolah serta referensi bagi guru dalam mengembangkan media yang sederhana namun berkualitas dan berorientasi pada kebutuhan anak.

#### **4.2.4 Bagi Peneliti Lain.**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan bahan perbandingan dalam penelitian sejenis mengenai media permainan edukatif untuk pengembangan bahasa anak usia dini.

Dengan demikian, diharapkan Media Roda Cerita dapat terus disempurnakan dan dimanfaatkan secara maksimal demi terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan mendukung tumbuh kembang anak secara utuh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, D. (2023). Peran Media Visual dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 45–54.
- Azmi, R., Astini, BN., Rachmayani, I., & Fahrudin, F. (2023). Pengembangan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Ekspresif Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2557–2565.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778.
- Heriana, H., Herman, H., & Zainuddin, I. (2021). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Melalui Metode Pendekatan Saintifik Pada Kelompok B TK Runiah School Makassar. *Profesi Kependidikan*, 2(1), 9–20.
- Hurlock, E. B. (2022). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Erlangga.
- Husna, A., & Eliza, D. (2021). Strategi perkembangan dan indikator pencapaian bahasa reseptif dan bahasa ekspresif pada anak usia dini. *Jurnal Family Education*, 1(4), 38–46.
- Kurniati, E. (2017). Perkembangan bahasa pada anak dalam psikologi serta implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17(3), 47–56.
- Mashud. (2021). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Pustaka Pelajar.
- Parapat, A., Munisa, M., Nofianti, R., & Pratiwi, E. (2023). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Kegiatan Mendongeng di TK Negeri Pembina I Medan. *Jurnal Kemanusiaan Dan Pendidikan (JAHE)*, 3(2), 75–79.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media pembelajaran anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58.
- Sakdiah, H., & Eliza, D. (2021). Pelaksanaan Perkembangan Bahasa pada Balita di Taman Penitipan Anak Twin Course Pasaman Barat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 647–650.

Solichah, M. A., Hartatik, S., & Ghufro, S. (2023). Pemanfaatan media roda putar dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 31(1), 48–60.

Sujiono, Y. N. (2020). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Indeks.

Yasbiati, Y., Pranata, O. H., & Fauziyah, F. (2017). Penggunaan media kartu kata bergambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa sunda anak usia dini pada kelompok b di TK PGRI Cibeureum. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 20–29.

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.

## LAMPIRAN

### Dokumentasi Validasi Uji Coba Media Pembelajaran

| DOKUMENTASI                                                                         | KETERANGAN                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <p>Validator 1<br/>Kepala Sekolah KB Kartini ( Alfatul Fatimah )</p>                                                                                                                                                                  |
|    | <p>Validator 2<br/>Anggota IGTKI Kecamatan Jenggawah ( Shinta Rohmatul Layli)</p> <p>Masukan : bahan bisa diganti yang lebih kokoh seperti kayu, agar bisa digunakan berulang kali dan bisa di ganti gambar dengan tema yang lain</p> |
|   | <p>Validator 3<br/>Guru TK Darul Amin ( Umi Kulsum)</p>                                                                                                                                                                               |
|  | <p>Validator 4<br/>Guru KB Darul Quran ( Rini Alfiatus Sakdiah)</p>                                                                                                                                                                   |

## Lembar Penilaian Validator 1

### INSTRUMEN VALIDASI ALAT BANTU / MEDIA PEMBELAJARAN

#### Identitas Media:

Nama Media : Roda Pintar  
 Kelompok Usia : ☒ 3-4 th ☐ 4-5 th ☐ 5-6 th  
 Pengembang : Marsudiah  
 Tanggal Validasi : 17-12-2025  
 Validator : Alfatul Fatimah  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Instansi : KB Karahi  
 Alamat : Jl. Mangga No. 30 Ds. Kauman RT. 002 RW. 008  
Ds. Tempurejo Kec. Tempurejo Kab. Jember

#### Petunjuk Pengisian:

1. Bapak/Ibu Validator diminta untuk menilai kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.  
 4 = Sangat Baik (SB): Sangat sesuai, aman, dan efektif untuk anak usia dini.  
 3 = Baik (B): Sesuai, hanya memerlukan sedikit perbaikan kecil.  
 2 = Cukup (C): Cukup sesuai, tetapi memerlukan beberapa perbaikan.  
 1 = Kurang (K): Tidak sesuai atau berpotensi membahayakan bagi anak usia dini.
3. Kolom Komentar/Saran sangat penting untuk memberikan masukan konstruktif.

| Lembar Validasi*                                               | Indikator                                                    | Skor Nilai |   |   |   | Keterangan Kesesuaian                                  |
|----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|------------|---|---|---|--------------------------------------------------------|
|                                                                |                                                              | 4          | 3 | 2 | 1 |                                                        |
| Kesesuaian media dengan karakteristik media lingkungan sekitar | Media mencerminkan ciri khas permainan anak usia dini        |            | ✓ |   |   | 4 = Sangat Baik<br>3 = Baik<br>2 = Cukup<br>1 = Kurang |
|                                                                | Media bermanfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan anak | ✓          |   |   |   |                                                        |
| Kemudahan pengoperasian media                                  | Media dapat digunakan dengan mudah                           | ✓          |   |   |   |                                                        |
|                                                                | Media tidak mengandung bahan berbahaya                       | ✓          |   |   |   |                                                        |
| Tampilan media                                                 | Media menarik                                                |            | ✓ |   |   |                                                        |
|                                                                | Media memiliki ukuran yang sesuai dengan anak usia dini      | ✓          |   |   |   |                                                        |
| Petunjuk penggunaan                                            | Media disertai penggunaan permainan                          | ✓          |   |   |   |                                                        |
|                                                                | Media disertai penjelasan langkah-langkah pembuatannya       |            | ✓ |   |   |                                                        |
| Jumlah Skor                                                    |                                                              | 20         | 9 |   |   |                                                        |

\* diadopsi dari artikel <https://journal.um-surabaya.ac.id/didaktis/article/view/1355/1153>

Keterangan : Skor Perolehan / skor maksimal X 100%

Nilai Akhir Skor maksimal = 32

Ketercapaian : 86 % - 100 % = Sangat Baik  
 70% - 85 % = Baik  
 46% - 69 % = Cukup  
 Dibawah 45% = Kurang

Nilai :  
 Kesimpulan : Media Layak/Tidak Layak\*

Masukan :  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Sekor Akhir

90,6

Jember, 17-12-2025

Validator \_\_\_\_\_

Alfatul Fatimah

## Lembar Penilaian Validator 2

### INSTRUMEN VALIDASI ALAT BANTU / MEDIA PEMBELAJARAN

#### Identitas Media:

Nama Media  
Kelompok Usia  
Pengembangan  
Tanggal Validasi  
Validator  
Jabatan  
Instansi  
Alamat

Roda Putar  
3-4 th - 4-5 th ✓ 5-6 th  
Alas Ukir  
17-12-2025  
Shinta Rohmatul L  
Anggota IGTKI kec. Jenggawah  
ITKCI  
Dsn. Jatirejo Ds. Candokring kec. Jenggawah

#### Petunjuk Pengisian:

1. Bapak/Ibu Validator diminta untuk menilai kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.  
4 = Sangat Baik (SB): Sangat sesuai, aman, dan efektif untuk anak usia dini.  
3 = Baik (B): Sesuai, hanya memerlukan sedikit perbaikan kecil.  
2 = Cukup (C): Cukup sesuai, tetapi memerlukan beberapa perbaikan.  
1 = Kurang (K): Tidak sesuai atau berpotensi membahayakan bagi anak usia dini.
3. Kolom Komentar/Saran sangat penting untuk memberikan masukan konstruktif.

| Lembar Validasi*                                               | Indikator                                                    | Skor Nilai |   |   |   | Keterangan Kesesuaian                                  |
|----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|------------|---|---|---|--------------------------------------------------------|
|                                                                |                                                              | 4          | 3 | 2 | 1 |                                                        |
| Kesesuaian media dengan karakteristik media lingkungan sekitar | Media mencerminkan ciri khas permukiman anak usia dini       | ✓          |   |   |   | 4 = Sangat Baik<br>3 = Baik<br>2 = Cukup<br>1 = Kurang |
|                                                                | Media bermanfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan anak | ✓          |   |   |   |                                                        |
| Kemudahan pengoperasian media                                  | Media dapat digunakan dengan mudah                           |            | ✓ |   |   |                                                        |
|                                                                | Media tidak mengandung bahan berbahaya                       | ✓          |   |   |   |                                                        |
| Tampilan media                                                 | Media menarik                                                | ✓          |   |   |   |                                                        |
|                                                                | Media memiliki ukuran yang sesuai dengan anak usia dini      | ✓          |   |   |   |                                                        |
| Petunjuk penggunaan                                            | Media disertai penggunaan permainan                          | ✓          |   |   |   |                                                        |
|                                                                | Media disertai penjelasan langkah-langkah pembuatannya       |            | ✓ |   |   |                                                        |
| Jumlah Skor                                                    |                                                              |            |   |   |   |                                                        |

\* diadaptasi dari artikel <https://journal.un-jember.ac.id/didaktis/article/view/1355/1153>

Keterangan : Skor Perolehan / skor maksimal X 100%

Nilai Akhir Skor maksimal = 32

Ketercapaian : 85% - 100% = Sangat Baik  
70% - 85% = Baik  
46% - 69% = Cukup  
Di bawah 45% = Kurang

Sekor Akhir

93,7

Nilai :

Kesimpulan : Media Layak/Tidak Layak\*

Masukan : Bahan bisa diganti yang lebih kokoh. Seperti kayu, agar dapat digunakan berulang kali, dan bisa ganti gambar dengan tema yang lain.

Jember, 17-12-2025

Validator

Shinta Rohmatul L

### Lembar Penilaian Validator 3

**INSTRUMEN**  
**VALIDASI ALAT BANTU / MEDIA PEMBELAJARAN**

**Identitas Media:**

Nama Media : Roda Pintar  
Kelompok Usia : ☒ 3-4 th ☐ 4-5 th ☐ 5-6 th  
Pengembang : Mlas Udeh  
Tanggal Validasi : 17-12-2025  
Validator : Umi Kulkarni  
Jabatan : Guru  
Instansi : Pk. Daul Amin -  
Alamat : Karangrejo

**Petunjuk Pengisian:**

1. Bapak/Ibu Validator diminta untuk menilai kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini.  
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.  
4 = Sangat Baik (SB): Sangat sesuai, aman, dan efektif untuk anak usia dini.  
3 = Baik (B): Sesuai, hanya memerlukan sedikit perbaikan kecil.  
2 = Cukup (C): Cukup sesuai, tetapi memerlukan beberapa perbaikan.  
1 = Kurang (K): Tidak sesuai atau berpotensi membahayakan bagi anak usia dini.  
3. Kolom Komentar/Saran sangat penting untuk memberikan masukan konstruktif.

| Lembar Validasi*                                               | Indikator                                                    | Skor Nilai |          |   |   | Keterangan Kesesuaian                                  |
|----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|------------|----------|---|---|--------------------------------------------------------|
|                                                                |                                                              | 4          | 3        | 2 | 1 |                                                        |
| Kesesuaian media dengan karakteristik media lingkungan sekitar | Media mencerminkan ciri khas permainan anak usia dini        | ✓          |          |   |   | 4 = Sangat Baik<br>3 = Baik<br>2 = Cukup<br>1 = Kurang |
|                                                                | Media bermanfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan anak |            | ✓        |   |   |                                                        |
| Kemudahan pengoperasian media                                  | Media dapat digunakan dengan mudah                           | ✓          |          |   |   |                                                        |
|                                                                | Media tidak mengandung bahan berbahaya                       | ✓          |          |   |   |                                                        |
| Tampilan media                                                 | Media menarik                                                | ✓          |          |   |   |                                                        |
|                                                                | Media memiliki ukuran yang sesuai dengan anak usia dini      |            | ✓        |   |   |                                                        |
| Petunjuk penggunaan                                            | Media disertai penggunaan permainan                          | ✓          |          |   |   |                                                        |
|                                                                | Media disertai penjelasan langkah-langkah pembuatannya       |            | ✓        |   |   |                                                        |
| <b>Jumlah Skor</b>                                             |                                                              | <b>20</b>  | <b>9</b> |   |   |                                                        |

\* diadopsi dari artikel <https://journal.um-surabaya.ac.id/didaktis/article/view/1355/1153>

Keterangan : Skor Perolehan / skor maksimal X 100%  
Nilai Akhir : Skor maksimal = 32

Ketercapaian : 86 % - 100 % = Sangat Baik  
70% - 85 % = Baik  
46% - 69 % = Cukup  
Dibawah 45% = Kurang

Nilai :  
Kesimpulan : Media Layak/Tidak Layak\*  
Masukan :

Jember, 17-12-2025  
Validator :  
  
Umi Kulkarni -

**Sekor Akhir**  
90,6

## Lembar Penilaian Validator 4

**INSTRUMEN**  
**VALIDASI ALAT BANTU / MEDIA PEMBELAJARAN**

**Identitas Media:**

Nama Media: Roda Pintar  
Kelompok Usia: ☒ 3-4 th ☐ 4-5 th ☐ 5-6 th  
Pengembang: MAS'UDAH  
Tanggal Validasi: 19-12-2025  
Validator: Rini Alfatus Sakdiah  
Jabatan: Guru  
Instansi: EB DARUL QURAN  
Alamat: Jl Koptu Bertan Ling jambuan

**Petunjuk Pengisian:**

1. Bapak/Ibu Validator diminta untuk menilai kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.  
4 = Sangat Baik (SB): Sangat sesuai, aman, dan efektif untuk anak usia dini.  
3 = Baik (B): Sesuai, hanya memerlukan sedikit perbaikan kecil.  
2 = Cukup (C): Cukup sesuai, tetapi memerlukan beberapa perbaikan.  
1 = Kurang (K): Tidak sesuai atau berpotensi membahayakan bagi anak usia dini.
3. Kolom Komentar/Saran sangat penting untuk memberikan masukan konstruktif.

| Lembar Validasi*                                               | Indikator                                                    | Skor Nilai |   |   |   | Keterangan Kesesuaian                                  |  |
|----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|------------|---|---|---|--------------------------------------------------------|--|
|                                                                |                                                              | 4          | 3 | 2 | 1 |                                                        |  |
| Kesesuaian media dengan karakteristik media lingkungan sekitar | Media mencerminkan ciri khas permainan anak usia dini        |            | ✓ |   |   | 4 = Sangat Baik<br>3 = Baik<br>2 = Cukup<br>1 = Kurang |  |
|                                                                | Media bermanfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan anak | ✓          |   |   |   |                                                        |  |
| Kemudahan pengoperasian media                                  | Media dapat digunakan dengan mudah                           | ✓          |   |   |   |                                                        |  |
|                                                                | Media tidak mengandung bahan berbahaya                       | ✓          |   |   |   |                                                        |  |
| Tampilan media                                                 | Media menarik                                                |            | ✓ |   |   |                                                        |  |
|                                                                | Media memiliki ukuran yang sesuai dengan anak usia dini      | ✓          |   |   |   |                                                        |  |
| Petunjuk penggunaan                                            | Media disertai penggunaan permainan                          | ✓          |   |   |   |                                                        |  |
|                                                                | Media disertai penjelasan langkah-langkah pembuatannya       |            | ✓ |   |   |                                                        |  |
| <b>Jumlah Skor</b>                                             |                                                              |            |   |   |   |                                                        |  |

\* diadopsi dari artikel <https://journal.um-surbaya.ac.id/didaktis/article/view/1355/1153>

Keterangan : Skor Perolehan / skor maksimal X 100%  
Nilai Akhir : Skor maksimal = 32

Ketercapaian : 86 % - 100 % = Sangat Baik  
70% - 85 % = Baik  
46% - 69 % = Cukup  
Dibawah 45% = Kurang

Nilai :  
Kesimpulan : Media Layak/Tidak Layak\*  
Masukan :

Jember, 17-12-2025  
Validator :  
Rini Alfatus

**Sekor Akhir**  
90,6

## Lembar Penilaian Hasil Uji Coba

### INSTRUMEN VALIDASI HASIL UJI COBA ALAT BANTU

#### Identitas Media:

Nama Media

Kelompok Usia

Pengembang

Tanggal Validasi

Validator

Jabatan

Instansi

Alamat

Roda Pinar

(✓) □ 3-4 th □ 4-5 th □ 5-6 th

Alex'udah

19-12-2024

Rini Alpiyah - S

Guru KB Darul Qur'an

KB Darul Qur'an

Di Ropu beran Linx Ambago

#### Petunjuk Pengisian:

1. Diapresiasi Validator diminta untuk menilai kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini.

2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

4 = Sangat Baik (SB): Sangat sesuai, aman, dan efektif untuk anak usia dini.

3 = Baik (B): Sesuai, hanya memerlukan sedikit perbaikan kecil.

2 = Cukup (C): Cukup sesuai, tetapi memerlukan beberapa perbaikan.

1 = Kurang (K): Tidak sesuai atau berpotensi membahayakan bagi anak usia dini.

3. Kolom Komentar/Saran sangat penting untuk memberikan masukan konstruktif.

| (Komponen)                              | Indikator                                                                      | Skor Nilai |   |   |   | Keterangan Kesesuaian                                  |
|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|------------|---|---|---|--------------------------------------------------------|
|                                         |                                                                                | 4          | 3 | 2 | 1 |                                                        |
| Menyelesaikan permasalahan pembelajaran | Anak mampu memahami dan menyebutkan isi gambar                                 | ✓          |   |   |   | 4 = Sangat Baik<br>3 = Baik<br>2 = Cukup<br>1 = Kurang |
|                                         | Mampu menyusun kalimat untuk menceritakan isi gambar                           |            | ✓ |   |   |                                                        |
|                                         | Anak mampu mengembangkan gagasan, menjawab pertanyaan sederhana terkait cerita |            | ✓ |   |   |                                                        |
| Menarik minat siswa                     | Kemenarikan kemasan media                                                      | ✓          |   |   |   |                                                        |
|                                         | Kemenarikan gambar yang ditampilkan                                            | ✓          |   |   |   |                                                        |
|                                         | Kejelasan dan kemenarikan warna yang disajikan                                 | ✓          |   |   |   |                                                        |
| Meningkatkan perhatian siswa            | Siswa antusias belajar di sekolah                                              | ✓          |   |   |   |                                                        |
| Memotivasi                              | Siswa termotivasi belajar di sekolah                                           | ✓          |   |   |   |                                                        |
|                                         | Siswa senang belajar di sekolah                                                | ✓          |   |   |   |                                                        |
| JUMLAH SKOR                             |                                                                                | 28         | 6 |   |   |                                                        |

Instrumen dikembangkan dari <https://jpp0.unpkediri.ac.id/2019/09/17/11021045-LAMPIRAN.pdf>

Keterangan : Skor Perolehan / skor maksimal X 100%

Nilai Akhir : Skor maksimal = 36

Ketercapaian : 86% - 100% = Sangat Baik

70% - 85% = Baik

46% - 69% = Cukup

Dibawah 45% = Kurang

Nilai :

Kesimpulan : Media Layak/Tidak Layak\*

Masukan :

Jember, .....

Validator .....

*Rini Alpiyah - S*

Sekor Akhir

94,4

## Instrumen Media Roda Cerita

| Instrumen Media Roda Cerita |                                                  |           |   |   |
|-----------------------------|--------------------------------------------------|-----------|---|---|
| No                          | Indikator                                        | Penilaian |   |   |
|                             |                                                  | B         | C | K |
| 1.                          | Tata bahasa sesuai kaidah yang berlaku           | ✓         |   |   |
| 2.                          | Pemilihan kata mudah dipahami                    | ✓         |   |   |
| 3.                          | Gaya bahasa lugas dan komunikatif                | ✓         |   |   |
| 4.                          | Keterbacaan menarik dan mudah dipahami           | ✓         |   |   |
| 5.                          | Keterbacaan sesuai pengguna                      | ✓         |   |   |
| 6.                          | Ilustrasi visual menarik                         | ✓         |   |   |
| 7.                          | Ilustrasi visual sesuai pengguna                 | ✓         |   |   |
| 8.                          | Ilustrasi visual proporsional dan akurat         | ✓         |   |   |
| 9.                          | Ilustrasi visual jelas dan relevan dengan materi | ✓         |   |   |
| 10.                         | Warna ilustrasi visual menarik                   | ✓         |   |   |
| 11.                         | Tata letak jelas dan konsisten                   | ✓         |   |   |
| 12.                         | Tata letak menarik                               | ✓         |   |   |
| 13.                         | Standart ukuran media cetak proporsional         | ✓         |   |   |
| 14.                         | Pewarnaan dan kerapatan proporsional             | ✓         |   |   |
| 15.                         | Ketahanan bahan kertas proporsional              | ✓         |   |   |
| 16.                         | Menarik untuk dibaca                             | ✓         |   |   |
| 17.                         | Komunikatif                                      | ✓         |   |   |
| 18.                         | Relevan denga nisi materi                        | ✓         |   |   |
| 19.                         | Bentuk gambar cukup mewakili                     | ✓         |   |   |
| 20.                         | Gambar jelas                                     | ✓         |   |   |
| 21.                         | Menarik                                          | ✓         |   |   |
| 22.                         | Warna menarik                                    | ✓         |   |   |
| 23.                         | Ukuran gambar proporsional                       | ✓         |   |   |
| 24.                         | Daya tahan penjilidan layak                      | ✓         |   |   |
| 25.                         | Kualitas kertas sudah layak                      | ✓         |   |   |

## Produk yang dikembangkan

| Tampilan Produk                                                                                                          | Keterangan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Media Pembelajaran Roda Cerita</p> | <p>1. Media pembelajaran berbentuk roda putar berbahan dasar kayu, dirancang secara khusus untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun.</p> <p>2. Spesifikasi Produk</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bahan: Kayu Sengon (kokoh, ringan, dan aman digunakan)</li> <li>- Ukuran: Tinggi 71 cm × Lebar 42 cm, Diameter roda 42 cm</li> <li>- Isi: Terdiri dari 6 gambar nyata dan sederhana sesuai lingkungan anak usia dini</li> <li>- Keunggulan: Tampilan gambar besar dan jelas, tulisan hanya berupa kata kunci, tanpa penomoran urut, warna cerah dan menarik, mudah diputar, serta dapat digunakan berulang kali dengan mengganti gambar sesuai dengan tema pembelajaran yang berbeda.</li> </ul> <p>3. Cara Penggunaan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak memutar roda hingga berhenti secara alami</li> <li>2. Menceritakan isi gambar yang ditunjuk oleh tanda panah</li> <li>3. Guru memberikan bimbingan dan dorongan kepada anak</li> </ol> |