

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
KOTAK RABA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOSAKATA ANAK USIA DINI DI RA
MUSLIMAT NU WIRODITAN**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**



Oleh :

INAS TSAMAROH LIDA

NIM. 2420053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2025**

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
KOTAK RABA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOSAKATA ANAK USIA DINI DI RA
MUSLIMAT NU WIRODITAN**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**



Oleh :

INAS TSAMAROH LIDA

NIM. 2420053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2025**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Inas Tsamaroh Lida

NIM : 2420053

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
KOTAK RABA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOSAKATA ANAK USIA DINI DI
RA MUSLIMAT NU WIRODITAN

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 3 Maret 2025
Yang Menyatakan



Inas Tsamaroh Lida
NIM. 2420053

A. Tabi'in, M.Pd

Jl. Krajan, Krajan, Kalimanggis, Kec. Subah, Kabupaten Batang

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 4 (Empat) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
Sdri. Inas Tsamaroh Lida

Kepada
Yth. Dekan FTIK UIN K.H.
Abdurrahman Wahid Pekalongan
c/q. Ketua Program Studi PIAUD
di
PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb

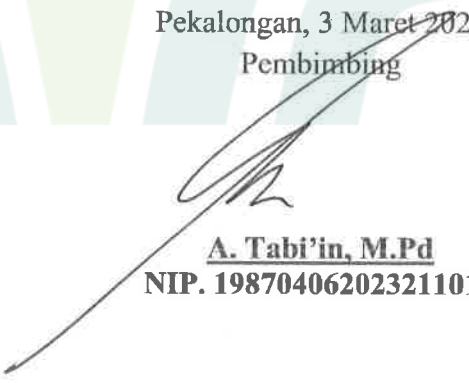
Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Inas Tsamaroh Lida
NIM : 2420053
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kotak Raba Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Di RA Muslimat NU Wiroditan

Dengan ini mohon agar Skripsi mahasiswa tersebut dapat segera dimunaqosahkan. Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Harap menjadi perhatian dan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 3 Maret 2025
Pembimbing


A. Tabi'in, M.Pd
NIP. 198704062023211019



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku Kabupaten Pekalongan

Website: fik.uingsdur.ac.id Email : fik@uingsdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan naskah skripsi Saudara/i :

Nama : **INAS TSAMAROH LIDA**
NIM : **2420053**
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
KOTAK RABA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOSAKATA ANAK USIA DINI DI
RA MUSLIMAT NU WIRODITAN**

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Rabu, tanggal 12 Maret 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji,

Penguji I

Penguji II


Rofiqotul Aini, M.Pd.I
NIP. 198907282019032009


Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd
NIP. 199012022020121008

Pekalongan, 17 Maret 2025

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Sulhuddin, M.Ag
NIP. 19730112-200603 1 001



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, selaku umatnya mendapat syafaat dunia akhirat.

Sebagai rasa cinta dan tanda terima kasih, saya persermbahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Mustajab dan Ibu Murni Indrawati yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun materi, serta menjadi sumber inspirasi dalam setiap langkah kehidupan saya.
2. Bapak A. Tabiin, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan memberikan dorongan serta motivasi selama penyusunan skripsi.
3. Saudara kandung saya, Laskar Muhammad Hibrizi terima kasih atas dukungan, doa, dan semangat yang tiada henti dalam menyelesaikan proses akademik ini.
4. Teman-teman PIAUD B yang telah berbagi ilmu, serta menjadi bagian dari perjalanan akademik saya.
5. Rekan-rekan seperjuangan terkhusus Mufadilatul Ulya, Eliza Nur Maidah, Alisa Agustina, Milariskiana, dan Asna Samhatul Maula yang telah menemani serta berbagi ilmu dan pengalaman selama proses penyelesaian studi ini.
6. Teman sekamar saya Fina Nihayatul Maziyyah yang telah menemani, mendukung, serta memotivasi selama masa perkuliahan.
7. Almamater tercinta UIN K.H, Abdurrahman Wahid yang telah memberikan wadah untuk belajar, berkembang, dan mengabdikan diri demi ilmu pengetahuan.
8. Keluarga besar pendidik PAUD Al- Jannatul Firdaus KAJEN yang senantiasa mendukung dan memotivasi bahkan memberikan toleransi libur kerja guna menyelesaikan proses pengerjaan skripsi ini.

9. Untuk nama yang tidak bisa penulis sebutkan namanya yang telah memberikan doa, dukungan, motivasi, dan kebersamaan yang berarti dalam perjalanan saya menyelesaikan skripsi ini.
10. Diri saya sendiri, atas segala usaha, kerja keras, ketekunan, dan kesabaran dalam menghadapi setiap tantangan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah bertahan, terus berjuang, dan tidak menyerah dalam perjalanan yang penuh lika-liku ini.



MOTTO

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِمَّنْ أَمَرَ اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا
بِأَنفُسِهِمْ ۖ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۚ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِّنْ وَّالٍ ﴿١١﴾

"Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum
mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri."

(Q.S Ar-Ra'd: 11)

*"Effort makes you. You will regret someday if you don't do your best now.
Don't think it's too late but keep working on it. It takes time, but there's
nothing that gets worse due to practicing. So practice. You may get
depressed, but it's evidence you are doing good."*

-Jungkook BTS-

ABSTRAK

Lida, Inas Tsamaroh. 2025. “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kotak Raba Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Di RA Muslimat NU Wiroditan”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing A. Tabiin, M.Pd

Kata Kunci : Kosakata, Kotak Raba, Alat Permainan Edukatif

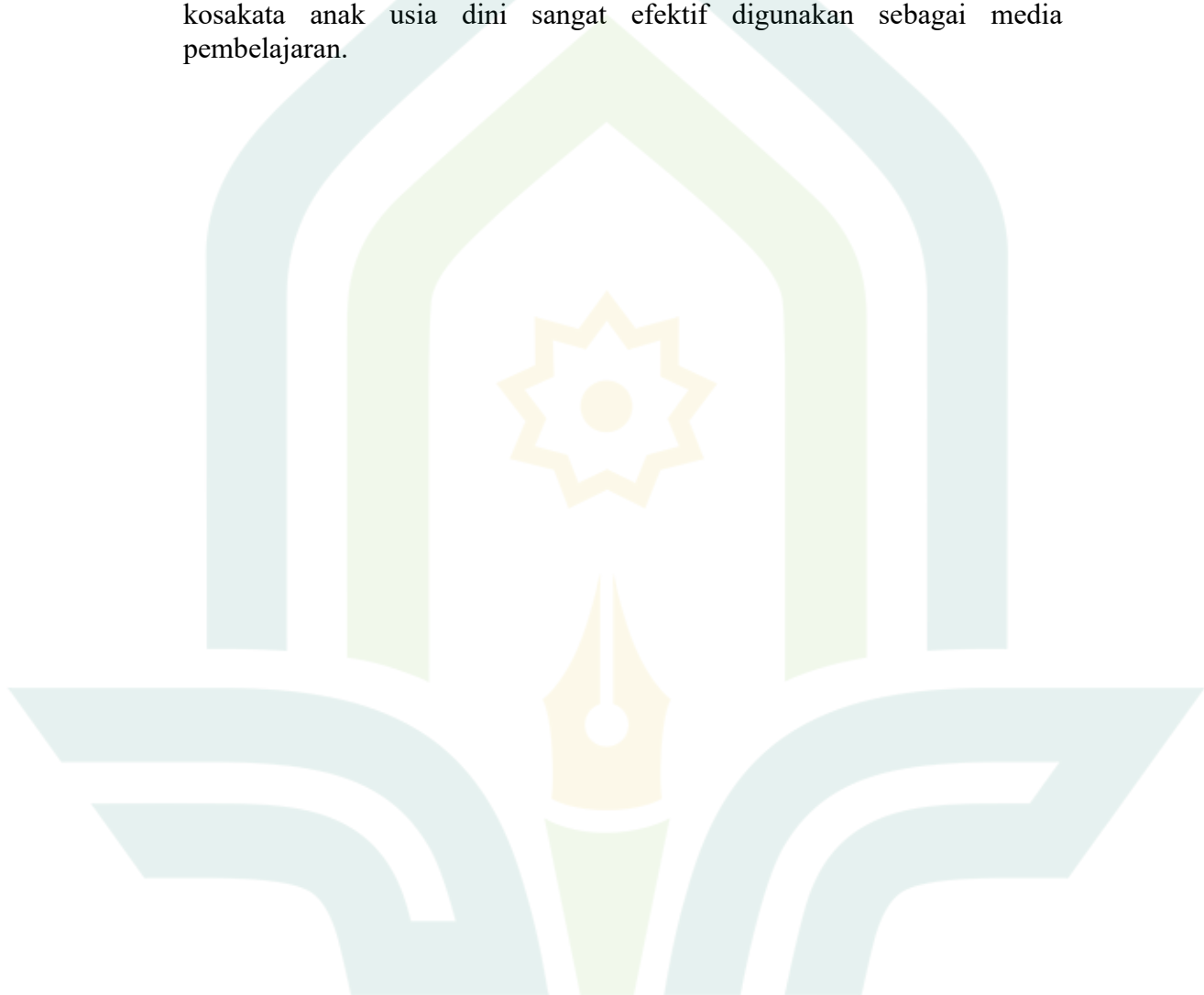
Anak usia dini dapat meningkatkan kosakatanya yaitu dengan cara mendengarkan dan menyerap arti percakapan yang didengarnya. Diantara cara untuk membantu mengembangkan kosakata anak dalam berbicara yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Kurangnya penguasaan kosakata anak usia dini di RA Muslimat NU Wiroditan dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang kurang memadai. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat anak usia dini adalah dengan alat permainan edukatif bernama Kotak Raba. Penggunaan kotak raba sebagai media pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan kemampuan indra peraba anak yang kemudian anak akan mendeskripsikan ciri-ciri benda yang diraba, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kosakatanya.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengembangan alat permainan edukatif kotak raba untuk meningkatkan kosakata anak usia dini di RA Muslimat NU Wiroditan? Serta bagaimana efektivitas alat permainan edukatif kotak raba untuk peningkatan kemampuan kosakata anak usia dini di RA Muslimat NU Wiroditan? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan alat permainan edukatif kotak raba dan menganalisis sejauh mana efektivitas alat permainan tersebut dalam memperkaya kosakata anak, baik dari segi peningkatan jumlah kosakata yang dikuasai maupun kualitas pemahaman mereka terhadap kata-kata yang dipelajari.

Penelitian ini menggunakan jenis metode *Research and Development* dengan model pengembangan milik Borg and Gall. Subjek penelitian ini yaitu Alat Permainan Edukatif Kotak Raba dan objek yang akan diteliti adalah anak usia 4-5 tahun atau kelompok A di RA Muslimat NU Wiroditan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan validator para ahli yang meliputi ahli media serta ahli materi, dan penilaian peserta didik.

Hasil dari penelitian ini yaitu pengembangan APE Kotak Raba untuk anak usia dini sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata di RA Muslimat NU Wiroditan, yang dibuktikan dengan perolehan skor dari

hasil analisis uji lapangan terbatas dengan rata-rata 63% yang termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan uji lapangan luas dengan rata-rata 86% yang termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Sedangkan hasil efektivitas oleh para ahli diantaranya ahli media sebesar 81% dan ahli materi menunjukkan nilai presentase sebesar 97% sehingga dari hasil uji validasi dari para ahli tersebut dapat diketahui perolehan rata-rata presentase oleh ahli media dan ahli materi sebesar 89%. Dengan demikian alat permainan edukatif kotak raba untuk meningkatkan kosakata anak usia dini sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran.



KATA PENGANTAR

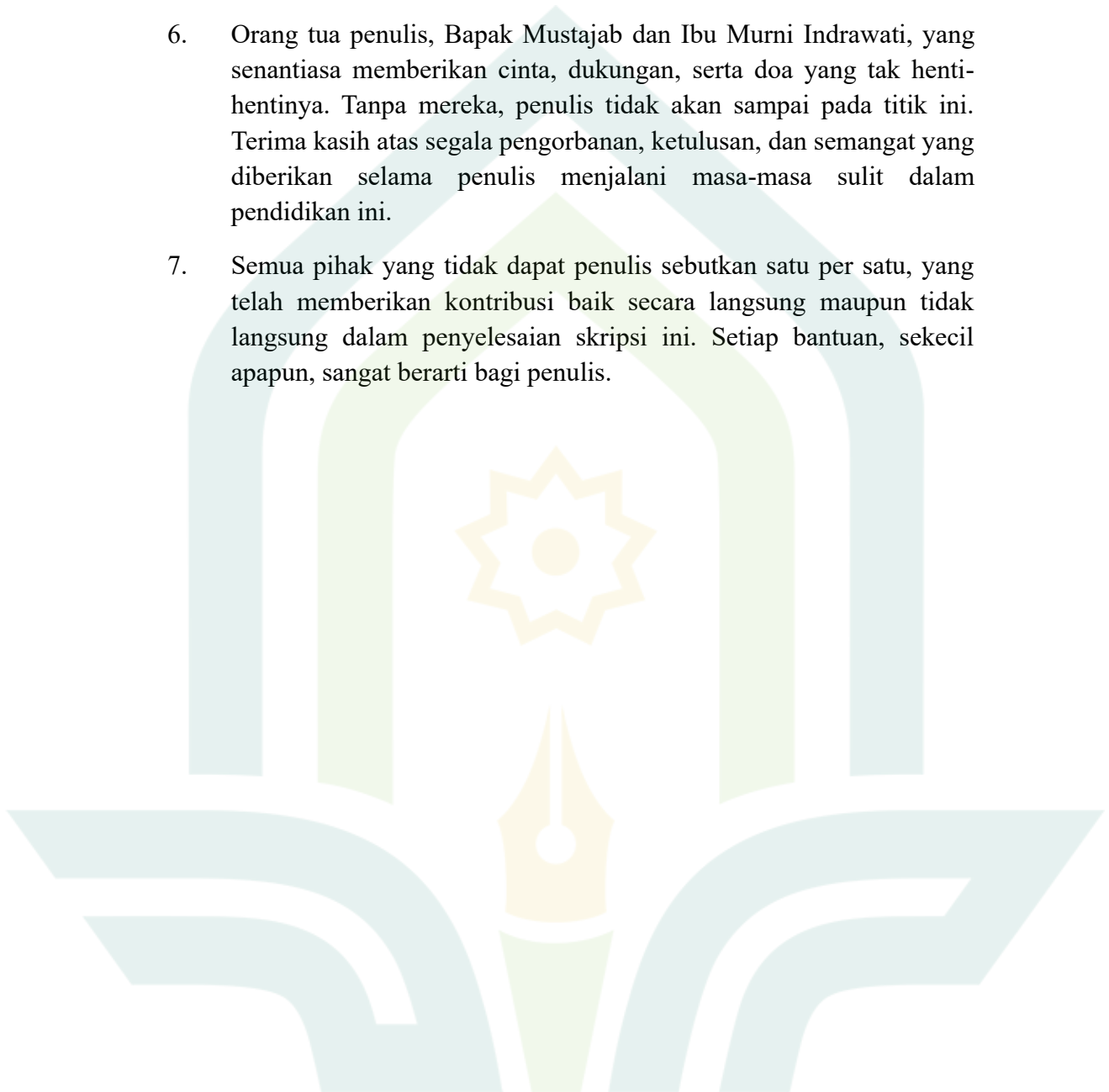
Puji syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Skripsi yang berjudul **"PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOTAK RABA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA ANAK USIA DINI DI RA MUSLIMAT NU WIRODITAN"** ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Taarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Penulis sadar sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi ini melibatkan banyak pihak yang turut berkontribusi. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang telah menciptakan lingkungan akademik yang mendukung dan kondusif bagi perkembangan ilmu pengetahuan.
2. Bapak Prof. Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yang telah memberikan dukungan yang luar biasa dalam penyelenggaraan pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Ibu Rofiqotul Aini, M.Pd.I., dan Bapak Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd., selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, yang telah memberikan kesempatan dan dukungan yang sangat berharga selama masa studi penulis.
4. Bapak A, Tabiin, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta saran yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini. Tanpa bimbingan yang penuh kesabaran dan ketelitian, skripsi ini tidak akan terwujud sebagaimana adanya.
5. Ibu Suparningrum, S.Pd., dan Ibu Tri Susanti, S.Pd., selaku Kepala Sekolah dan Guru Kelas RA Muslimat NU Wiroditan, yang telah

memberikan izin dan fasilitas untuk melakukan penelitian di lembaga tersebut.

6. Orang tua penulis, Bapak Mustajab dan Ibu Murni Indrawati, yang senantiasa memberikan cinta, dukungan, serta doa yang tak henti-hentinya. Tanpa mereka, penulis tidak akan sampai pada titik ini. Terima kasih atas segala pengorbanan, ketulusan, dan semangat yang diberikan selama penulis menjalani masa-masa sulit dalam pendidikan ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan kontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini. Setiap bantuan, sekecil apapun, sangat berarti bagi penulis.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Pembatasan Masalah	4
1.4. Rumusan Masalah	4
1.5. Tujuan Penelitian	4
1.6. Manfaat Penelitian.....	4
1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	6
1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Deskripsi Teoritik	8
1. Permainan Kotak Raba	8
2. Kosakata Anak Usia Dini	10
3. Alat Permainan Edukatif	17
2.2. Kajian Penelitian yang Relevan.....	19
2.3. Kerangka Berpikir	25

2.4.	Hipotesis Penelitian	26
BAB III METODE PENELITIAN		28
3.1.	Desain Penelitian	28
3.2.	Prosedur Penelitian	29
3.3.	Sumber Data dan Subjek Penelitian	32
1.	Sumber Data	32
2.	Subjek Penelitian	33
3.4.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	33
1.	Wawancara.....	33
2.	Observasi	34
2.	Dokumentasi	34
3.	Angket	34
3.5.	Teknik Analisis Data.....	39
1.	Validator para ahli.....	39
2.	Penilaian Peserta Didik.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		42
4.1.	Hasil Penelitian.....	42
4.1.1	Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kotak Raba Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Di RA Muslimat NU Wiroditan.....	42
4.1.2	Efektivitas Alat Permainan Edukatif Kotak Raba Untuk Peningkatan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Di RA Muslimat NU Wiroditan	55
4.2.	Pembahasan	57
4.2.1	Analisis Hasil Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kotak Raba Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Di RA Muslimat NU Wiroditan	57
4.2.2	Analisis Hasil Efektivitas Media Permainan Kotak Raba Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Di RA Muslimat NU Wiroditan	58
BAB V PENUTUP		62
5.1.	Simpulan.....	62

5.2. Implikasi	63
DAFTAR PUSTAKA	65

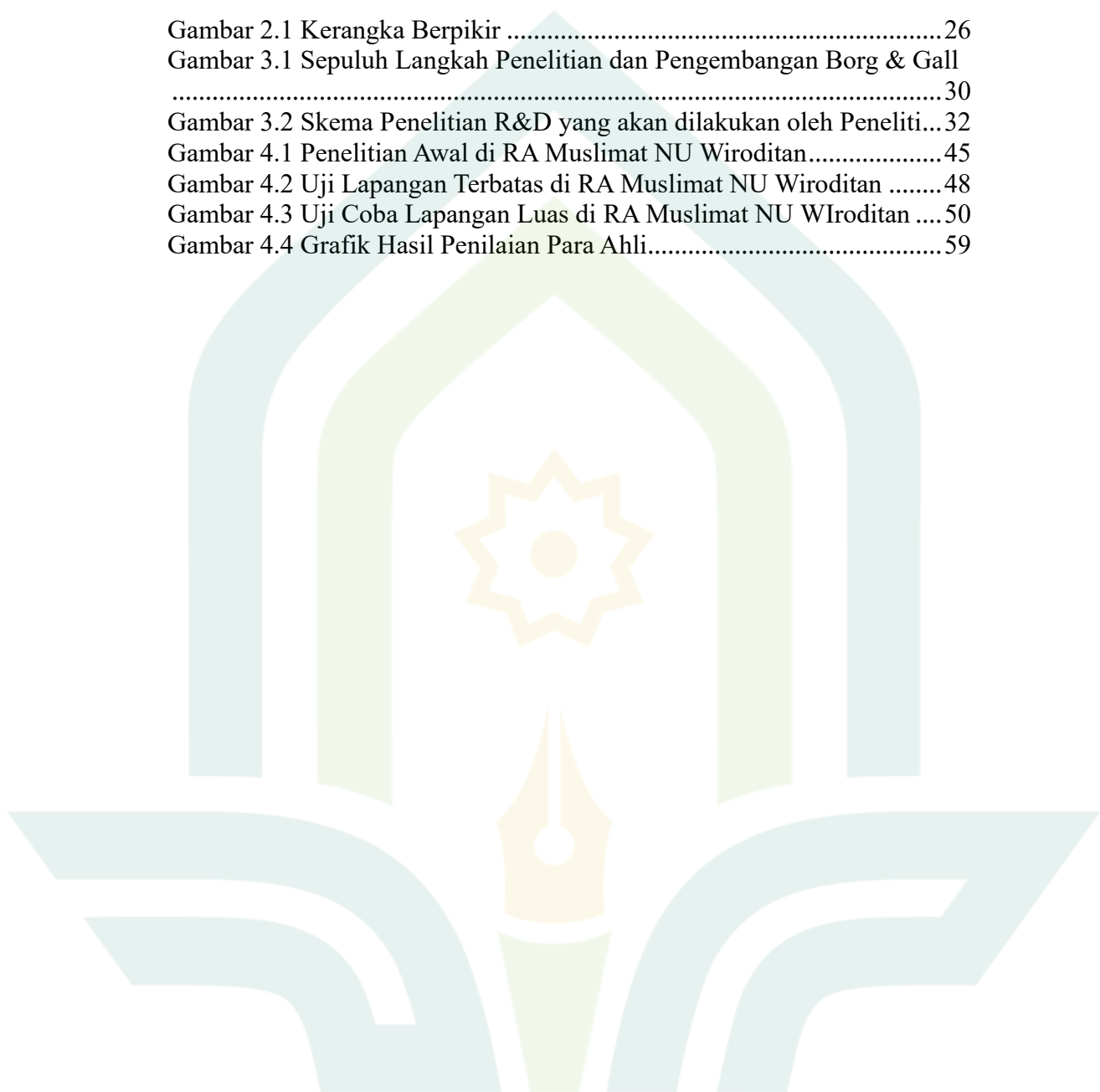


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Kelayakan Uji Media.....	35
Tabel 3.2 Instrumen Uji Kelayakan Materi	36
Tabel 3.3 Indikator Penilaian Kemampuan Kosakata AUD	37
Tabel 3.4 Kriteria Skala Likert	38
Tabel 3.5 Kriteria Efektivitas.....	39
Tabel 3.6 Kategori Kriteria Penilaian Anak.....	41
Tabel 4.1 Desain Kotak Raba Sebelum dan Setelah Revisi Oleh Ahli Media	43
Tabel 4.2 Desain Kotak Raba Sebelum dan Setelah Revisi Oleh Ahli Materi	43
Tabel 4.3 DATA HASIL PENILAIAN PRA PENELITIAN DI RA MUSLIMAT NU WIRODITAN.....	45
Tabel 4.4 DATA HASIL PENILAIAN UJI LAPANGAN TERBATAS DI RA MUSLIMAT NU WIRODITAN.....	48
Tabel 4.5 DATA HASIL PENILAIAN UJI LAPANGAN LUAS DI RA MUSLIMAT NU WIRODITAN	50
Tabel 4.6 Skor Presentase Penilaian Media.....	52
Tabel 4.7 Hasil Validator Ahli Media	53
Tabel 4.8 Hasil Validator Ahli Materi.....	54
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Pre-test dan Post-test	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	26
Gambar 3.1 Sepuluh Langkah Penelitian dan Pengembangan Borg & Gall	30
Gambar 3.2 Skema Penelitian R&D yang akan dilakukan oleh Peneliti...	32
Gambar 4.1 Penelitian Awal di RA Muslimat NU Wiroditan.....	45
Gambar 4.2 Uji Lapangan Terbatas di RA Muslimat NU Wiroditan	48
Gambar 4.3 Uji Coba Lapangan Luas di RA Muslimat NU Wiroditan	50
Gambar 4.4 Grafik Hasil Penilaian Para Ahli.....	59



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup	68
Lampiran 2 Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi	69
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	70
Lampiran 4 Surat Bukti Penelitian	71
Lampiran 5 Pedoman Wawancara Guru	72
Lampiran 6 Transkrip Wawancara	73
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Media	77
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Materi	80
Lampiran 9 Hasil Penilaian Peserta Didik	84
Lampiran 10 Dokumentasi	99

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu bagian penting dari kemampuan berbicara adalah kosakata. Kemampuan komunikasi peserta didik dengan orang-orang yang ada di sekitarnya akan berkembang dengan baik seiring dengan semakin banyaknya perbendaharaan kata yang dikuasai anak. Anak bisa mengekspresikan isi pikirannya, maksud dan tujuan, serta perasaannya pada orang lain. Oleh karena itu penting sekali sebagai orangtua dan pendidik untuk menambah pemahaman kosakata serta perbendaharaan kata untuk anak. (Amini & Suyadi, 2020: 120) Anak usia dini dapat meningkatkan kosakatanya yaitu dengan cara mendengarkan dan menyerap arti percakapan yang didengarnya. Hal ini juga didukung oleh hubungan komunikasi yang baik antara orangtua dan anak sehingga hal ini berdampak pada kuantitas ragam kosakata yang dikuasai anak (Dina Lestariningsih & Putu Parmiti, 2021: 72)

Diantara cara untuk membantu mengembangkan kosakata anak dalam berbicara yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran yang menarik juga dapat meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu pendidik untuk meningkatkan kosakata anak yaitu dengan menggunakan alat permainan edukatif (Regina Melisa, 2021: 119).

Dalam pemilihan alat permainan edukatif untuk anak usia dini harus hati-hati dan betul-betul memperhatikan nilai-nilai pendidikan. Guru harus memprioritaskan dalam memilih alat permainan edukatif ditinjau dari segi kebermanfaatannya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Sehingga, untuk memotivasi anak menyukai kegiatan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekolah. Oleh sebab itu, pengelolaan alat permainan harus ditata rapi dan menarik sehingga dapat dinikmati dan dirasakan oleh anak.

Berdasarkan fenomena yang telah peneliti amati dari jurnal-jurnal terpercaya bahwasannya perkembangan kosakata anak usia dini khususnya pada usia 4-5 tahun masih terdapat beberapa hambatan. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Susanti menjelaskan bahwa pada anak umur 4-5 tahun kemampuan anak dalam menambah kosakata masih tergolong rendah. Masih banyak anak yang kurang lancar dalam berbicara (Susanti 2020: 14). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Irnawati, Hobana dan Susilo Surahman di TK Pertiwi 26-23 Bogares Kidul menunjukkan bahwa masih banyak keterbatasan dalam perkembangan kosakata yang dimiliki oleh anak dan belum memperlihatkan adanya kenaikan (Wati, Surahman, and Hibana 2021: 230). Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh Ana Islamiati di TK Cahaya Bunda Natar Lampung Selatan bahwasannya perkembangan kosakata anak usia 4-5 tahun masih tergolong belum berkembang, anak masih mengalami kesulitan atau terbata-bata dalam menyampaikan perkataannya. Kurangnya penguasaan kosakata yang dimiliki anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik. Guru belum mampu terampil menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kosakata pada anak usia dini (Islamiati 2020: 20).

Berkaitan dengan uraian mengenai perkembangan kosakata anak usia dini di atas, hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada hari Selasa, 12 Desember 2023 dengan Ibu Eti Susanti selaku guru kelas A1 RA Muslimat NU Wiroditan menyatakan bahwa kemampuan kosakata anak usia dini masih dikatakan kurang dan media pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kosakata anak usia dini belum cukup memadai. Beliau mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kosakata anak masih sangat terbatas.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti bermaksud untuk menciptakan produk inovasi terbaru berupa alat permainan edukatif bernama Kotak Raba yang diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini. Kotak raba adalah jenis permainan edukatif yang cara bermainnya yaitu dengan memanfaatkan kemampuan indra peraba anak yang kemudian

anak akan mendeskripsikan ciri-ciri benda yang diraba. Permainan Kotak Raba ini dibuat dari papan kayu yang pada salah satu bagian sisinya diberi lubang supaya tangan dapat masuk kedalam kotak untuk memegang, meraba, dan menebak benda yang ada di dalam kotak.

Peneliti perlu membuat kegiatan permainan untuk meningkatkan kosakata anak usia dini di RA Muslimat NU Wiroditan, sebab di RA Muslimat NU Wiroditan dalam meningkatkan kosakata anak usia dini belum memiliki alat permainan edukatif khususnya untuk mengembangkan kemampuan kosakata anak. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kusmiati, Muhammad Ali, dan Halida, bahwasannya penelitian mengenai Permainan Edukatif Kotak Raba telah berhasil meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Indonesia tentang ciri-ciri benda yang diraba oleh anak pada APE Kotak Raba (Kusmiati 2022: 15). Perbedaan utama penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada pengembangan alat permainan edukatif kotak raba yang dilengkapi dengan permainan menyusun kata serta mengenal angka dan huruf di setiap sisi kotak, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan interaktif bagi anak-anak. Oleh karena itu peneliti mengambil judul penelitian “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kotak Raba Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Di RA Muslimat Nu Wiroditan”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, ditemukan beberapa permasalahan yang timbul, adapun masalah-masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan kosakata anak usia dini usia 4-5 tahun di RA Muslimat NU Wiroditan masih dikatakan belum berkembang dengan baik.
2. Media belajar yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak masih kurang variatif, hanya bersumber dari majalah, dan kartu bergambar.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian difokuskan pada permasalahan belum ada pengembangan media alat permainan edukatif yang dapat membantu anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan kosakatanya. Pemecahan masalah yang dilakukan dengan melakukan pengembangan alat permainan edukatif kotak raba untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini. Alat permainan edukatif kotak raba akan disajikan dengan desain semenarik mungkin sehingga dapat menarik minat anak dalam proses pembelajaran.

1.4. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu:

1. Bagaimana pengembangan alat permainan edukatif kotak raba untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini di RA Muslimat NU Wiroditan?
2. Bagaimana efektifitas alat permainan edukatif kotak raba untuk peningkatan kemampuan kosakata anak usia dini di RA Muslimat NU Wiroditan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Menjelaskan pengembangan alat permainan edukatif kotak raba untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini di RA Muslimat NU Wiroditan
2. Mengetahui efektifitas alat permainan kotak raba untuk peningkatan kemampuan kosakata anak usia dini di RA Muslimat NU Wiroditan.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membari manfaat dintaranya yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak prasekolah terutama dalam kemampuan kosakata anak usia dini.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Penelitian dan pengembangan media alat permainan kotak raba ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan kosakata pada peserta didik RA Muslimat NU Wiroditan melalui kegiatan bermain APE kotak raba yang menyenangkan dan meningkatkan minat anak terhadap proses pembelajaran.

- b. Bagi Guru

Penerapan media permainan kotak raba diharapkan dapat membantu pendidik dan sebagai alat atau media bantu kegiatan pembelajaran terutama untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif serta meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini di RA Muslimat NU Wiroditan

- c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar anak di RA Muslimat NU Wiroditan terutama untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini dengan menggunakan media permainan kotak raba yang dirancang supaya dapat menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan menarik.

- d. Bagi Anak Usia Dini

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat anak dalam proses pembelajaran karena disampaikan melalui media permainan yang bersifat menyenangkan. Melalui media alat permainan edukatif juga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak salah satunya aspek bahasa.

e. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru dalam merancang sebuah media permainan kotak raba untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini serta kontribusi peneliti pada perkembangan pendidikan anak usia dini.

1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan nantinya adalah berupa alat permainan edukatif yang digunakan sebagai media pendukung dalam meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini. Spesifikasi yang diharapkan pada alat permainan edukatif kotak raba adalah sebagai berikut:

1. APE kotak raba dilengkapi dengan dua lubang di samping yang cukup besar untuk tangan anak. APE terbuat dari bahan kayu dan plastik yang aman bagi anak.
2. APE kotak raba bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak melalui stimulasi sensorik (sentuhan) dan permainan interaktif.
3. Permainan dimulai dengan kegiatan meraba, mengamati, mendeskripsikan, dan menebak benda yang ada di dalam kotak.
4. APE kotak raba dapat disesuaikan tingkat kesulitannya dengan menambah atau mengurangi variasi benda yang dimasukkan.
5. Produk dilengkapi dengan ornamen-ornamen yang menarik daya penglihatan anak sehingga anak akan merasa penasaran dengan produk.
6. Materi yang digunakan sebagai objek dapat disesuaikan berdasarkan tema pada hari itu.
7. Sasaran penggunaan produk APE kotak raba adalah anak usia 4-6 tahun (pra sekolah).

1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan alat permainan kotak raba, peneliti memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan dalam melakukan penelitian dan pengembangan yaitu:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Pengembangan APE kotak raba ini dapat meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini, asumsi ini didasarkan pada teori bahwa anak usia dini lebih mudah menyerap informasi ketika mereka menggunakan berbagai Indera mereka, terutama indera peraba. Dengan menggunakan APE kotak raba, anak dapat merasakan tekstur dan bentuk suatu objek, yang akan membantu anak mengasosiasikan kata-kata dengan benda yang nyata.
- b. APE kotak raba dapat membuat anak menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui APE kotak raba tersebut anak akan aktif dalam menebak objek yang ada di dalam kotak, sehingga membantu meningkatkan kosakata anak usia dini.
- c. APE kotak raba dapat membantu guru dalam menambah variasi media pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan secara menyenangkan dan dapat memperkaya pengalaman anak.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk ini dirancang untuk anak usia 4-6 tahun. Anak di luar rentang usia ini terutama yang lebih muda, mungkin belum memiliki keterampilan motorik dan kognitif yang diperlukan untuk menggunakan alat ini secara optimal.
- b. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa alat permainan edukatif kotak raba yang digunakan untuk mendukung kemampuan kosakata anak usia dini.
- c. Uji coba dilakukan terbatas hanya beberapa siswa usia 4-5 tahun di RA Muslimat NU Wiroditan.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan alat permainan edukatif kotak raba untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini di RA Muslimat NU Wiroditan diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan alat permainan edukatif kotak raba dirancang secara efektif dengan mempertimbangkan aspek edukatif, interaktif, dan sensorik yang mampu merangsang kemampuan bahasa anak. Penggunaan alat ini memungkinkan anak untuk meraba benda di dalam kotak tanpa melihatnya, kemudian mendeskripsikan karakteristik benda tersebut, sehingga memperkaya perbendaharaan kosakata mereka. Validasi dari para ahli media dan materi menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan tingkat efektivitas yang tinggi.
2. Pengembangan alat permainan edukatif kotak raba untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini di RA Muslimat NU Wiroditan memenuhi kriteria *valid* dengan memperoleh skor sebesar 81% oleh ahli media dan perolehan skor 97% oleh ahli materi. Pengembangan alat permainan edukatif kotak raba untuk anak usia dini sangat efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan kosakata di RA Muslimat NU Wiroditan, hal ini dibuktikan dengan perolehan skor dari hasil analisis uji lapangan terbatas dengan rata-rata 63% yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan uji lapangan luas dengan rata-rata 86% yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan alat permainan edukatif kotak raba telah berhasil dilakukan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif serta efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini di RA Muslimat NU Wiroditan.

5.2. Implikasi

Pengembangan alat permainan kotak raba sebagai media pembelajaran di RA Muslimat NU Wiroditan memiliki berbagai implikasi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini. Implikasi tersebut dapat dilihat dalam beberapa aspek berikut:

1. Implikasi dalam Pembelajaran

Penggunaan Kotak Raba sebagai media pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Anak-anak tidak hanya mendengar dan melihat kata-kata baru, tetapi juga merasakan dan menghubungkan pengalaman sensoriknya dengan kosakata yang dipelajari. Hal ini dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka terhadap kosakata yang baru diperkenalkan.

2. Implikasi bagi Guru

Penelitian ini memberikan wawasan kepada guru di RA Muslimat NU Wiroditan tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis permainan sensorik dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak. Guru dapat mengadaptasi metode ini dalam kegiatan sehari-hari untuk memperkaya strategi pembelajaran kosakata dengan pendekatan yang lebih kontekstual dan berbasis pengalaman langsung.

3. Implikasi bagi Peserta Didik

Dengan adanya Kotak Raba, anak-anak dapat belajar mengenali berbagai benda dan menyebutkan namanya secara lebih efektif. Permainan ini juga dapat meningkatkan keberanian mereka dalam berbicara dan mengungkapkan pendapat, serta melatih mereka dalam mengasosiasikan kata-kata dengan objek nyata, sehingga mempercepat perkembangan kosakata mereka.

2. Implikasi bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi pijakan bagi studi lebih lanjut terkait efektivitas alat permainan edukatif dalam pengembangan keterampilan bahasa anak. Peneliti lain dapat

mengembangkan Kotak Raba dengan variasi yang lebih kompleks atau mengombinasikannya dengan teknologi digital untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Amini, Nur, and Suyadi Suyadi. 2020. "Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini." *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 9(2):119–29. doi: 10.26877/paudia.v9i2.6702.
- Batubara, Hafizaah. 2021. "Proses Pemerolehan Bahasa Pertama Pada Anak." *Kode : Jurnal Bahasa* 10(4):164–73. doi: 10.24114/kjb.v10i4.30772.
- Dina Lestariningsih, Mirawati, and Desak Putu Parmiti. 2021. "Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wayang Papercraft." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9(1):71–79.
- Dwiyanti, L., and R. I. Khan. 2020. "Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui APE." *SENASTER" Seminar Nasional Riset ...* 1(1):1–8.
- Fadillah. 2017. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Firdaus, Akhlis Nastainul, and Muhammad Ilhamul Ghonim. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." *J-SES : Journal of Science, Education and Studies* 2(3). doi: 10.30651/jses.v2i3.20912.
- Hoerudin, C. W. 2023. "Penerapan Media Vocabulary Card Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun." *Plamboyan Edu* 1(2):208–19.
- Islamiati, Ana. 2020. "Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bercerita Di TK Cahaya Bunda Natar Lampung Selatan." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689–99.
- Kusmiati, Muhammad Ali dan Halida. 2022. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Permainan Kotak Raba Dan Bisik Berantai Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelas B1 TK Negeri Pembina Kapuas Hulu." *An Oak Spring Pomona* xxxv–xxxvi. doi: 10.12987/9780300242546-005.
- Natsir, Tri Ayu Lesatari. 2022. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori Dan Praktik)*.
- Ningtias, K. W., and N. Rohayati. 2023. "Pemakaian Kosakata Dasar

- Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Pada Paud Sekar Mawar Kota Banjar).” *Diksatrasia: Jurnal Ilmiah* 7:75–81.
- Nurhidayah, Siti. 2020. “Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini.” *SELL Journal* 5(1):55.
- Okpatrioka. 2023. “Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1(1):86–100.
- Purnama, Sigit Dkk. 2018. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Rahayu Oktapilasari, Baik Nilawati Astini, Ni Luh Putu Nina Sriwarthini, Muhammad Tahir. 2023. “Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kecamatan Narmada” *Journal of Classroom Action Research* 5(2).
- Rosyida, Sischa Herfiana, Ianatuz Zahro, and Hanif Rafika Putri. 2022. “Pengaruh Film “Riko The Series“ Terhadap Perkembangan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Ikhlas Desa Serut Kecamatan Panti Tahun Ajaran 2021/2022.” *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)* 5(2):55–59. doi: 10.31537/jecie.v5i2.702.
- Saryono, Djoko dan Soedjito. 2021. *Seri Terampil Menulis Bahasa Indonesia Kosakata*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Soybatul Aslamiah Ritonga, Uswatun hasanah masra tangse, and Indy Suryani Galingging. 2023. “Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.” *Tarbiyah Bil Qalam : Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains* 7(1):22–30. doi: 10.58822/tbq.v7i1.112.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suminar, Dewi Retno. 2019. *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan Bagi Perkembangan Anak*. Surabaya: Airlangga University Press.

- Susanti, Siti. 2018. "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Sriwijaya Way Dadi Kecamatan Sukarame Bandar Lampung." *Skripsi*.
- Untung, Moh. Slamet. 2019. *Metodologi Penelitian Teori Dan Praktik Riset Pendidikan Dan Sosial*. Yogyakarta: Litera.
- Waruwu, Marinu. 2024. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." 9:1220–30.
- Wati, Irma, S. Surahman, and Hibana. 2021. "Pengaruh Aktivitas Media Wayang Kartun Terhadap Kemampuan Kosa Kata." . . *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 10(1):228–40.
- Wiratna, Wiratna. 2020. "Penerapan Media Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B2 Di TK Nurul Ikhsan Kerembong Kec. Janapria Tahun Pelajaran 2018/2019." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 4(4):294–301. doi: 10.58258/jisip.v4i4.1521.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

A. IDENTITAS PRIBADI

Nama Lengkap : Inas Tsamaroh Lida
Tempat, Tanggal Lahir : Pemalang, 06 Juni 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
No. Hp : 0823-2613-2608
Alamat : Ds. Kendaldoyong Rt 03/Rw 04,
Kec, Petarukan, Kab. Pemalang

B. DATA ORANG TUA

Nama Ayah : Mustajab
Tempat, Tanggal Lahir : Pemalang, 12 Desember 1975
Agama : Islam
Alamat : Ds. Kendaldoyong Rt 03/Rw 04,
Kec, Petarukan, Kab. Pemalang

Nama Ibu : Murni Indrawati
Tempat, Tanggal Lahir : Tegal, 14 Februari 1975
Agama : Islam
Alamat : Ds. Kendaldoyong Rt 03/Rw 04,
Kec, Petarukan, Kab. Pemalang

C. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. TK Aisyiyah Bustanul Athfal 6 Kota Tegal (2006 – 2008)
2. SD Negeri 1 Kendaldoyong (2008 – 2014)
3. MTs Al-Muawanah Kendaldoyong (2014 – 2017)
4. SMK Negeri 1 Petarukan (2017 – 2020)
5. UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan (2020 – Sekarang)

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 3 Maret 2025

Inas Tsamaroh Lida