PENGEMBANGAN MEDIA *SOFTBOOK* BERBASIS TEMA BINATANG DALAM MENAMBAH KOSAKATA PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN MATAHARI PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh

Chitra Ariestianty

NIM: 06141381419031

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA PALEMBANG

2018

PENGEMBANGAN MEDIA *SOFTBOOK* BERBASIS TEMA BINATANG DALAM MENAMBAH KOSAKATA PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN DI PAUD MATAHARI PALEMBANG

SKRIPSI

oleh

Chitra Ariestanty

NIM: 06141381419031

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan Ilmu Pendidikan

Mengesahkan:

Pembimbing 1,	Pembimbing 2,
Dra. Hasmalena, M.Pd.	Dra. Rukiyah, M.Pd.
NIP 195905261984032001	NIP 196112251988032001

Mengetahui:

Ketua Jurusan,	Ketua Program Studi,
Dr. Sri Sumarni, M.Pd	Dra. Syafdaningsih, M.Pd.
NIP 195901011986032001	NIP 195908151986092001

PENGEMBANGAN MEDIA *SOFTBOOK* BERBASIS TEMA BINATANG DALAM MENAMBAH KOSAKATA PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN DI PAUD MATAHARI PALEMBANG

SKRIPSI

oleh

Chitra Ariestianty

NIM: 06141381419031

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 18 Mei 2018

TIM PENGUJI

1. **Ketua : Dra. Hasmalena, M.Pd.** _____
2. **Sekretaris : Dra. Rukiyah, M.Pd.** _____
3. **Anggota : Dra. Syafdaningsih, M.Pd.** _____
4. **Anggota : Dra. Rahmi Sofah, M.Pd., Kons.** _____

Palembang, 18 Mei 2018
Mengetahui,
Ketua Program Studi,

Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP 195908151986092001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawahini:

Nama : Chitra Ariestianty

NIM : 06141281419031

Program Studi : PG-PAUD

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Softbok Berbasis Tema Binatang Dalam Menambah Kosakata Pada Anak Kelompok Bermain di PAUD Matahari Palembang" ini adalah benar benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Mentari Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan PenanggulanganPlagiat di PerguruanTinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 26 April 2018

Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL

243D8AEF964681239

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Chitra Ariestianty

NIM 06141381419031

PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan media softbook berbasis tema binatang dalam menambah kosakata pada anak kelompok bermain di PAUD Matahari" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd dan Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan dan Ibu Dra. Syafdanigsih, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada penguji Dra. Syafdanigsih, M.Pd dan Dra. Rahmi Sofah, M.Pd. anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni.

Palembang, 18 Mei 2018

Penulis,

Chitra Ariestianty

PERSEMBAHAN SKRIPSI

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, dengan segenap ketulusan hati peneliti persembahkan skripsi ini kepada:

- **Allah SWT**
- **Kedua orangtua tercinta Papa (M.Rodi) dan Mama (Indriani).**
- **Adek ku tersayang Rani Sandi Prasetya dan Athirah Salsabila terima kasih atas segenap bantuan dan doanya.**
- **Dosen Pembimbing Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd dan Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd yang**
  banyak membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.
- **Dosen pengajar di FKIP UNSRI, Terkhusus dosen PG.PAUD**
  Ibu Dra. Masitoh, M.Pd. Ibu Rusnawati Umar, M.Pd. ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd
  ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd. Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd. Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd. Ibu Dra. Yetty Rahelly, M.Pd., Ph.D. Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd.
  dan Ibu Chresty Anggreani, M.Pd
- **Staf Karyawan FKIP, Ibu Anggi, Pak cik.**
- **Sahabat seperjuanganku Dwi Mustika, Rosako Kurnia Ladipa, Karimah, Ramadhana Febriyenti, Maria Eva Permata Sari , Aprilia Dwi Wulandari , Nailul Author, Fitri Arsalina , dan Squat Lematang terima kasih atas kebersamaan kita selama ini.**
- **Sahabat PG PAUD Angkatan 2014**
- **Mbak Ria, Mbak Selta , Terima kasih atas kebaikan dalam menuangkan ide untuk penyusunan skripsi ini.**
- **Adik tingkat angkatan 2015, 2016, 2017**
- **Muhammad Yanuar , Terima kasih atas semangat dan segala bantuannya selama ini.**
- **Almamater kuning kebanggaanku.**

MOTTO

Senyum adalah sebuah cara terbaik dalam menikmati hidup

(Chitra Ariestianty)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PENGESAHAN ii

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI iii

PERNYATAAN iv

PRAKATA v

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTO vi

DAFTAR ISI vii

DAFTAR BAGAN xi

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR LAMPIRAN xiii

ABSTRAK xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1Latar Belakang 1

1.2Rumusan Masalah 5

1.3Tujuan Penelitian 5

1.4Manfaat Penelitian 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7

2.1 Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini 7

2.1.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini 7

2.1.2 Karakteristik Anak Usia Dini 8

2.2 Hakekat Anak Usia Dini 9

2.3 Hakekat Media *Softbook* 10

2.3.1 Media 10
2.3.2 *Softbook*..... 10
2.4 Manfaat Media Pembelajaran 11
2.4.1 Perinsip Umum Pembuatan Media Pembelajaran..... 12
2.4.2 Kelebihan *Softbook* 13
2.4.3 Kekurangan *Softbook* 13
2.4.4 Langkah –Langkah Pembuatan *Softbook* 13
2.5 Definisi Bahasa 13
2.6 Hakikat Perkembangan bahasa anak 14
2.7 Hakikat kosakata 14
2.7.1 pengertian kosakata..... 14
2.7.2 Kemampuan Kosakata pada anak usia 3-4 tahun..... 15
2.7.3 Peranan Kosakata..... 16
2.8 Penelitian Relevan..... 16
2.9 kerangka Berpikir 18
2.10 Model – Model Penelitian Pengembangan 19
2.11 Model Pengembangan Produk Rowntree..... 19
2.12 Prosedur Evaluasi formatif Tessmer 20

BAB III METODE PENELITIAN 22
3.1 Jenis Penelitian..... 22
3.2 Subjek Penelitian..... 22
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian 22
3.4 Prosedur Penelitian..... 22
3.4.1 Perencanaan..... 23

3.4.1.1 Analisis Kebutuhan dan Perkembangan Anak 23
3.4.2 Pengembangan 23
3.4.2.1 Pengembangan Materi 23
3.4.2.2 Produksi Prototipe 23
3.4.3 Evaluasi 23
3.4.3.1 *Self Evaluation* 23
3.4.3.2 *Expert Review* 24
3.4.3.3 *One-To-One Evaluation* 24
3.4.3.4 *Small Group Evaluation* 24
3.5 Teknik Pengumpulan Data 26
3.5.1 *Walkthrough* 26
3.5.2 Observasi 27
3.6 Teknik Analisis Data 27
3.6.1 Analisis Data *Walkthrough* 27
3.6.2 Analisis Data Observasi 29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 30
4.1 Hasil Penelitian 30
4.1.1 Hasil Tahapan Penelitian 30
4.1.1.1 analisis kebutuhan anak 30
4.1.2 Hasil Tahapan Pengembangan 31
4.1.2.1 Pengembangan Desain 31
4.1.2.1.1 Membuat Desain 31
4.1.2.1.2 Produksi Prototipe 33
4.1.3 Hasil Tahap Evaluasi 33
4.1.3.1 Hasil Tahap *Expert Review* 34

4.1.3.2 Hasil Tahap *One-to-one Evaluation* 35

4.1.3.3 Hasil Tahap *Small Group Evaluation* 36

4.2 Pembahasan..... 37

BAB V SIMPULAN DAN SARAN..... 42

5.1 Kesimpulan 42

5.2 Saran..... 43

DAFTAR PUSTAKA..... 44

LAMPIRAN..... 47

DAFTAR BAGAN

2.1 Kerangka Berfikir..... 18

2.2 Alur Desain *Formative Research* Tessmer..... 20

3.1 Tahapan Perencanaan Dan Pengembangan..... 25

DARTAR TABEL

3.1 kisi –kisi instrumen validasi materi..... 26

3.2 kisi –kisi instrumen validasi media 27

3.3 kategori nilai validasi media dan materi 28

3.4 kategori tingkat kevalidan media *softbook* bertema binatang..... 28

3.5 kategori nilai hasil observasi anak tahapan penggunaan produk 29

4.1 hasil penilaian validator *content/*materi 52

4.2 hasil penilaian validator desain 57

4.3 rekapitulasi hasil penilaian validator 57

4.4 komentar validator pada tahap *expert review* 58

4.5 tahap validasi *expert review* 59

lembar observasi penelitian anak tahap *one-to-one* 57

lembar observasi penelitian anak tahap *small group* 58

4.6 analisis data observasi anak anak tahap *one-to-one*..... 59

4.7 analisis data observasi nama anak anak tahap *one-to-one* 60

4.8 analisis data observasi anak anak tahap tahap *small group* 61

4.9 analisis data observasi nama anak anak tahap tahap *small group*..... 62

DARTAR LAMPIRAN

Lampiran 1a (Bukti validator ahli materi) 48

Lampiran 1b (hasil penilaian validator *content/*materi) 52

Lampiran 2a (bukti validator ahli media)..... 53

Lampiran 2b (hasil penilaian validator desain)..... 57

Lampiran 2c (rekapitulasi hasil penilaian validator)..... 57

Lampiran 3a (komentar validator pada tahap *expert review)*..... 58

Lampiran 3b (tahap validasi *expert review)*..... 59

Lampiran 4a (lembar observasi penelitian anak tahap *one-to-one)* 57

Lampiran 4b (lembar observasi penelitian anak tahap *small group)* 58

Lampiran 4c (analisis data observasi anak anak tahap *one-to-one)*..... 58

Lampiran 4d (analisis data observasi nama anak anak tahap *one-to-one)*..... 60

Lampiran 4e (analisis data observasi anak anak tahap tahap *small group)* 61

Lampiran 4f (analisis data observasi nama anak anak tahap tahap *small group)*.... 62

Lampiran 5 (Dokumerntasi)..... 63

Lampiran 6 Lembar Wawancara..... 72

Lampiran 7 Usul Judul Skripsi..... 73

Lampiran 8 SK Pembimbing..... 74

Lampiran 9 Surat Izin Penelitian Dari FKIP..... 75

Lampiran 10 Surat Izin Penelitian Dari DIKNAS 76

Lampiran 11 Surat Selesai Penelitian 77

Lampiran 12 Kartu Bimbingan 78

ABSTRAK

penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *softbook* yang valid , efektif ,dan praktis tetapi tidak menguji efek potensial dari media tersebut. Subjek penelitian ini adalah anak PG1 Kelompok Bermain dan objek penelitian ini adalah media *softbook* berbasis tema binatang. Penelitian ini dalam pengembangannya menggunakan kombinasi model pengembangan *Rowntree* dan evaluasi *Tessmer*. Model pengembangan *Rowntree* terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap perencanaan, pengembangan, dan evaluasi. Pada tahapan evaluasi dilakukan evaluasi formatif yang dikemukakan oleh Tessmer terdiri dari lima tahap, yaitu tahap *self evaluation, expert review, one-to-one, small group evaluation.* Teknik mengumpulkan data menggunakan teknik observasi. Hasil *expert review* dari hasil validasi para ahli materi sebesar 3,87% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil validasi dari ahli media/produk sebesar 3,81% dengan kategori sangat valid. Dan akukmulasi dari ahli materi dan ahli media mendapatkan rata – rata sebesar 3,84 %. Pada tahap *one-to one evaluation* anak mendapatkan rata-rata hasil observasi sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan pada tahap *small group evaluation* didapatkan hasil rata-rata pada observasi sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian pula dapat disimpulkan bahwa media *softbook* berbasis tema binatang dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan pada anak dalam berjalannya proses belajar dan kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: *pengembangan media softbook,buku bantal,softbook tema binatang,kosakata.*

ABSTRACT

The title of this research is "Development of Softbook-Based Media Theme of Animals In Adding Vocabulary In Children Play Group In Paud Matahari Palembang". this study aims to produce a valid, effective, and practical softbook media but does not test the potential effects of such media. The subject of this research is the children of PG1 Play Group and the object of this research is the softbook media based on animal theme. This research in its development uses a combination of Rowntree's development model and Tessmer's evaluation. Rowntree development model consists of three stages, namely the planning, development, and evaluation. At the evaluation stage, the formative evaluation proposed by Tessmer consists of five stages, namely self evaluation stage, expert review, one-to-one, small group evaluation. Techniques of collecting data using observation techniques. Expert review results from the validation of materials experts amounted to 3.87% with very valid category. While the validation results from media / product experts amounted to 3.81% with very valid category. And the accumulation of material experts and media experts get an average of 3.84%. In the one-to-one evaluation stage the children get an average of 94% of observational results with very practical categories. While in the small group evaluation stage, the average result on observation is 92% with very practical category. Thus it can be concluded that the media softbook-based animal themes declared valid and practical for use in children in the course of learning and learning activities take place

Keywords*: the development of softbook , pillow books, animal theme softbooks, vocabulary*

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar pertama kearah pertumbuhan dan perkembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, moral dan nilai-nilai agama. Pada masa anak-anak proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidupnya. Hal ini dikemukakan oleh Idris (2015:17) ia menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitian, sekitar 50% perkembangan jaringan otak anak telah terjadi ketika anak mulai berumur 4 tahun dan 80% terjadi ketika anak berumur 8 tahun. Sangat tepat bila dikatakan sebagai masa keemasan *(golden age),* mengingat periode ini merupakan periode kritis bagi anak, dimana perkembangan pada periode ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan periode berikutnya.

Anak yang cerdas ialah anak yang mampu mengungkapkan perasaanya, menyelesaikan masalah dengan berkomunikasi secara baik. Untuk merangsang kemahiran berbahasa anak-anaknya orang tua perlu mendorong anaknya mengucapkan kata-kata. Dilingkungan yang demikian, perbendaharaan kata-kata anak akan berkembang, ia akan mulai menyatakan perasaan dan keinginannya melalui bahasa ia berusaha menggunakan kata-kata sebagai alat berfikir. Kemampuan bahasa dimulai dari bayi hingga akhir hayat dan merupakan salah satu bidang pengembangan yang distimulasi pada pendidikan anak usia dini. Bahasa memegang peranan penting bagi kehidupan dan untuk kepentingan berkomunikasi pada khususnya. Bukan hanya untuk orang dewasa saja bahasa juga dibutuhkan oleh anak-anak. Bahasa memberi sumbangan yang pesat dalam perkembangan anak menjadi dewasa. Setiap anak memiliki perkembangan kemampuan berbahasa yang berbeda-beda ada yang cepat dan ada yang lambat.

Bahasa yang diungkapkan anak tidak lepas dari banyaknya kosakata yang dikuasainya, anak yang banyak menguasai kosakata maka mereka tidak akan mempunyai hambatan dalam berbahasa atau menyampaikan kalimat atau kata dalam bentuk bahasa. Untuk meningkatkan kosakata yang dimiliki oleh anak banyak sekali media yang dapat dilakukan oleh guru sebagai pendidik, pemilihan media yang tepat dapat menjadi penentu keberhasilan perkembangan pada anak pada khususnya kemampuan kosakata dalam aspek bahasa . Media tersebut sebagai acuan kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak, salah satu media yang digunakan adalah media *Softbook.*

Dalam kehidupan berbahasa seseorang kosakata mempunyai peran yang sangat penting , baik berbahasa sebagai proses berpikir maupun sebagai alat komunikasi dalam masyarakat. Kosa kata merupakan alat pokok yang dimiliki seseorang yang akan belajar bahasa sebab kosakata berfungsi untuk membentuk kalimat,mengutarakan isi pikiran dan perasaan dengan sempurna , baik secara lisan maupun tertulis .

Ada beberapa hal yang bisa dilakukan pendidik untuk menambah kosakata pada anak kelompok bermain seperti dengan memberikan sebuah media yang cocok digunakan dalam menambah kosakata anak yaitu *softbook* bergambar yang bertema binatang memuat teks dan gambar sehingga anak pada kelompok bermain yang belum banyak mengetahui nama – nama binatang akan bertambah kosakata saat belajar menggunakan media *softbook* ini maka dari itu perlu dibuat *softbook* yang bisa menambah pebendahaaan dan kosakata pada anak. maka dari itu dipilih media *softbook* yang sangat cocok untuk anak kelompok bermain.

Menurut Gagne dan Briggs dikutip oleh Hasnida (2015:34) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku , *tape recorder*,kaset,*vidio camera,vidio recorder*, film , *slide*, (gambar bingkai),foto , gambar , grafik,televisi, dan komputer, dengan kata lainmedia adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi *instruksional* di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Soofbook sendiri menurut Oktavia (2014: 24), buku bantal adalah buku yang terbuat dari bahan yang lembut dan empuk yang dapat digunakan untuk bantal. Sehingga buku bantal dapat disimpulkan sebagai buku yang terbuat dari kain lembut dan berisi serat polyester yang empuk. Buku bantal ini bisa digunakan sebagai sarana edukatif untuk anak-anak dalam memperkenalkan buku sejak usia dini. Sehingga dapat menumbuhkan kecintaan pada kegiatan membaca. Buku kain atau buku bantal biasanya berisi gambar-gambar lucu dan cerita sederhana yang dicetak secara digital pada kain, sehingga tidak mengelupas dan aman untuk anak usia dini .Dalam penelitian ini buku bantal digunakan sebagai media pengenalan hewan dan tumbuhan . Media buku bantal termasuk ke dalam jenis media visual, karena buku bantal merupakan benda yang dapat digunakan anak sebagai sarana dalam menggunakan penglihatannya dan dapat menambah kosakata dengan mudah.di dalam penelitian ini penulis ingin meneliti lebih dalam tentang aspek Bahasa anak.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada anak umur 3 - 4 tahun kemampuan anak dalam menambah kosa kata masih rendah. Masih banyak anak yang kurang lancar dalam berbicara dikarenakan media yang belum cocok . di Kelompok Bermain Goldie Land Palembang peneliti tidak menemukan media khusus untuk menambah kosakata dalam pembelajaran sehari-hari pada anak,dan juga peneliti melakukan pengamatan di PAUD Khalifah peneliti belum menemukan media yang pas untuk mengajarkan kosakata pada anak disana, Kemudian peneliti melanjutkan pengamatan di Kelompok Bermain PAUD Matahari Palembang media mengenai pembelajaran yang bisa menambah kosakata pada anak juga tidak ditemukan,dibuktikan pada saat kegiatan menyimak guru bercerita tentang sekolah yang mengajak anak didikya rekreasi ke kebun binatang dan pada saat tiba di kebun binatang guru pun menanyakan kepada murid ada hewan apa saja yang ada di kebun binatang setelah guru bercerita guru pun bertanya ada sebagian murid banyak tidak mengetahui nama hewan yang ada di kebun binatang yang di ceritakan guru hanya menjawab hewan yang biasa di lihat di lingkungan sekitar. . peneliti menyimpulkan bahwa media khusus untuk anak dalam menambah

kosakata tentang binatang yang menarik minat anak di PAUD masih jarang ditemukan sehingga guru mengalami kendala dalam mengajarkan kosakata pada anak. Berangkat dari hasil pengamatan peneliti ingin mengembangkan media yang menarik dan dapat digunakan oleh guru untuk menambah kosakata pada anak yaitu "Media *softbook* berbasis tema binatang dalam menambah kosakata pada anak kelompok bermain". (Sumber, 3 Guru PAUD ,PAUD Goldie Land, PAUD Khalifah, PAUD Matahari)

Pada observasi lebih lanjut peneliti melakukan wawancara pada salah satu guru di PAUD Matahari yaitu ibu Pitria Robiah, S.Pd. peneliti melakukan wawancara secara terperinci tentang media atau produk yang akan di kembangkan oleh peneliti . peneliti menanya kebutuhan dan perkembangan dilakukan untuk mengetahui dan mengidentifikasi perkiraan kebutuhan dan perkembangan anak, yaitu dengan melihat karakteristik dan indikator pencapaian perkembangan bahasa pada anak untuk usia 3 – 4 tahun dan mendeskripsikan kriteria *softbook* yang baik untuk anak yang disesuaikan dengan tema yang ada di kurikulum. Adapun kendala pada saat pembelajaran kosakata yang di ungkapkan oleh guru yaitu saat mengatakan huruf D tetapi anak mengucapkan "Deng" atau huruf vocal yang lain pastilah berakhiran "NG" . dan ada pula cara guru itu mengajarkan kosakata pada anak dengan cara harus sering di ulangi , dengan cara pembelajaran menggunakan syair dan nyanyian dari semua wawancara yang dilakukan peneliti menanyakan apakah perlu di kembangkan media atau produk yang akan peneliti buat lalu di katakan itu sangat perlu di dalam pembelajaran karena media yang peneliti buat akan berpengaruh sangat baik terhadap perkembangan kosakata pada anak.adapula saran yang diberikan oleh guru kepada peneliti yaitu dari segi desain guru memberikan saran dan contoh hewan apa saja yang cocok untuk anak pada kelompok bermain di PAUD Matahari.

1.2 Rumusan Masalah

Berpijak pada latar belakang yang diuraikan di atas, rumusan masalah yang terkait dengan skripsi ini adalah

1. Apakah media *softbook* berbasis tema binatang dalam menambah kosakata pada anak kelompok bermain di PAUD Matahari telah teruji kevalidanya ?
2. Apakah media *softbook* berbasis tema binatang dalam menambah kosakata pada anak kelompok bermain di PAUD Matahari telah teruji kepraktisannya ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *softbook* berbasis tema binatang yang baik dan cocok untuk menambah kosakata pada usia 3-4 tahun yang valid

2. Untuk mengembangkan media pembelajaran *softbook* berbasis tema binatang yang baik dan cocok untuk menambah kosakata pada usia 3-4 tahun yang praktis.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat penelitian secara teoritis dan secara praktis yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Memberitahukan pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan Media *Softbook* dalam menambah kosakata anak, dapat memperkaya ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan media *softbook* dalam menambah kosakata pada anak, adanya media *softbook* yang dapat di gunakan guru untuk mempermudah dalam menambah kosakata di PAUD sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak usiah 3-4 tahun.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang terdapat pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

A. Bagi guru

Bagi para guru diharapkan bermanfaat sebagai media dalam pembelajaran yang lebih berinofasi dan menarik untuk peserta didik.

B. Bagi siswa

Untuk membantu anak dalam memahami pembelajaran dan menambah kosakata anak.

C. Bagi Sekolah

Untuk menambah variasi dalam media pembelajaran yang ada di sekolah .

D. Bagi peneliti selanjutya

Diharapkan melalui penelitian saat ini dapat banyak menambah wawasan peneliti dalam memahami media *softbook* dan sebagai rujukan bagi peneliti selanjutnya.

.

DAFTAR PUSTAKA

.Amaliafitri, 2014. *Perkembangan Bahasa Anak Usia Pra Sekolah*. Http//Amaliafitri.Wordpress.Com/2014/04/29/

Amirono Dan Daryanto. 2016. *Evaluasi & Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Gava Media.

Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendikan*. Jakarta : Bumi Aksara

Asmawati, Luluk. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA

Augusta. 2012. *Pengertian Anak Usia Dini*. Diambil Dari Http://Infoini.Com/Pengertian Anak Usia Dini. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan: Yogyakarta.

Aziz, Safrudin. (2017). *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini Panduan Bagi Guru, Orang Tua, Konselor, Dan Praktisi Pendidikan Anak Usia Dini*.Yogyakarta: Kalimedia.

Dhieni, Nurbiana Dkk. 2012. *Metode Pengembangan Bahasa*. Pusbit-Universitas Terbuka: Jakarta.

Fiah. (2017). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.

Haenilah, Een.Y. 2015. *Kurikulum Dan Pembelajaran PAUD*. Media Akademi:Yogyakarta.

Haryadi&Zamzani. 1996. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*.

Idris, M H. (2015). Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan (Implementasi) Pada Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Luxima Metro Media.

Indrijati, Herdina. (2017). *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta

Isjoni. 2009. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Penerbit Alfabeta: Bandung

J-Abdipamas *(Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Vol. 1 ● No. 1 ● 2017 Capacity Building Guru Ra Asy-Syafi'iyyah Pekalongan Jepara Melalui Edukasi Ape Soft-Book (Buku Bantal) Berbahasa Inggris Dari Spon* , Santi Andriyani,

Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan (2015) *Pedoman Pengembangan Tema Pembelajaran Anak Usia Dini*

Lalompoh. (2017). *Karakter Anak Usia Dini*. Solo

Latif, Marzuki. (2014). *Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta

Mulyasa. (2014). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta

Mulyasa.2014.*Manajemen PAUD*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Munandi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi(GP Press Group).

Nurdin. 2003. *Peningkatan Kemampuan Kosakata Anak Melalui Permainan Bisik*

Permen Dikbud No. 146 Tahun 2014.

Rahimsyah, MB. Satyo Adhie. 2015. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta : Aprindo

Rahmawati. (2013). *Konsep Dasar PAUD.* Jakarta

Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*.

Sadiman,Arif S. 2015. *Media Pendidikan*. Rajawali:Jakarta Sekretariat Negara: Jakarta.

Soegeng,Santoso. 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Citra Pendidikan: Jakarta.

Sudarna. (2014). *Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta

Sudarna. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*. Yogyakarta: Genius Publisher

Sugiyono. (2012). *Metodologi Penelitian, Kualitatif, Kuantitatif, Dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta.

Sugiyono. 2015. Metode *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Yuliani Nuraini. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

Sujiono. (2012). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta

Sujiono.2012.*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.Jakarta Barat :PT.Index Permata Puri Media

Sundayana. (2015). *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Sundayana.2015.*Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika.*Bandung:ALFABETA

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana.

Suyatno.2004.*Teknik Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*.SIC:Surabaya

Tarigan. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung:Penerbitangkasa

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3.

Universitas Sriwijaya. (2017). *Buku Pedoman Universitas Sriwijaya.* Inderalaya: Universitas Sriwijaya.

Winataputra Udin.S,Dkk.2012. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Pusbit-Winataputra, Dkk.*Teori Belajar Dan Pembelajaran*.Tangerang Selatan : Penerbit Universitas Terbuka

Wiyani, N. A. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua Dan Pendidik PAUD Dalam Memahami Serta Mendidik Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media

Zonna, L. M. (2013). *Penggunaan Buku Cerita Bergambar Dalam Menumbuhkan Kemampuan Membaca Anak Kelompok B Di TK Pertiwi 1 Tirtobinangun Kabupaten Nganjuk. Jurnal*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Zubaidi, Akbar. (2017). *Karakteristik Anak Usia Dini*. Jakarta