

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *BUSY BOOK CROSSWORD*  
*PUZZLE* UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA  
DI TAMAN KANAK-KANAK AL HUFFAZH  
PAYAKUMBUH**

**Tesis**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister  
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

**SRI KEMALA SANDI YUANITA**  
NIM. 20330082

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

## ABSTRACT

**SRI KEMALA SANDI YUANITA, 2023, NIM. 20330082. Developing of Educational Media Busy Book Crossword Puzzle for Vocabulary Learning at Al Huffazh Payakumbuh Kindergarten. Thesis. Master of Early Childhood Education Study Program. Faculty of Science Education. Universitas Negeri Padang**

This research is conducted due to several problems, namely the low mastery of children's vocabulary. Children's vocabulary related to the theme is very lacking and the child has difficulty mastering new vocabulary properly. This study aimed to describe the design of Busy Book Crossword Puzzle vocabulary learning media, produce validity, practicality and effectiveness of Busy Book Crossword Puzzle vocabulary learning media in Al Huffazh Payakumbuh Kindergarten.

This research is Research & Development (R&D) using the 4-D (four D) development model, which consists of 4 stages, namely the Define, Design, Develop and Disseminate stages. This research was conducted at Al Huffazh Payakumbuh Kindergarten with the subjects were children aged 5-6 years in class B1. Validity test data were obtained from media validation sheets on the aspects of material/content, appearance/design and language. Practicality test data were obtained through questionnaires on the responses of teachers and children, as well as observing the use of media. Effectiveness test data obtained from observing activities and analyzing children's learning outcomes.

The validity test of Busy Book Crossword Puzzle media is very valid, it can be seen from the validity of the material 91.67%, media display 96.84%, and language 85%. The practicality test of Busy Book Crossword Puzzle educational media is very practical as evidenced by the results of the teacher's response analysis of 91.87% and the results of the child's response analysis of 85.75%. The effectiveness test of educational media Busy Book Crossword Puzzle proved to be effective, as evidenced by the learning outcomes of children's vocabulary which was 88.53% with completeness criteria and the results of observing children's activities in learning activities reached an average activity of 84.94% with very active criteria. Thus, it can be concluded that the development of educational media Busy Book Crossword Puzzle produces valid, practical and effective media in learning vocabulary in Al Huffazh Payakumbuh Kindergarten.

**Keywords :** *Early Childhood, Vocabulary, Busy Book Crossword Puzzle*

## ABSTRAK

**SRI KEMALA SANDI YUANITA, 2023, NIM. 20330082. Pengembangan Media Edukasi *Busy Book Crossword Puzzle* untuk Pembelajaran Kosakata di Taman Kanak-Kanak Al Huffazh Payakumbuh. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh beberapa masalah yaitu rendahnya penguasaan kosakata anak. Perbendaharaan kosakata anak terkait tema sangat kurang dan anak sulit menguasai kosakata baru dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancangan media pembelajaran kosakata *Busy Book Crossword Puzzle*, menghasilkan validitas, praktikalitas dan efektifitas media pembelajaran kosakata *Busy Book Crossword Puzzle* di Taman Kanak-Kanak Al Huffazh Payakumbuh.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4-D (*four D*), yang terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebaran). Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Al Huffazh Payakumbuh dengan subjek penelitian adalah anak-anak usia 5-6 tahun yang berada di kelas B1. Data uji validitas diperoleh dari lembar validasi media aspek materi/isi, tampilan/desain dan bahasa. Data uji praktikalitas diperoleh melalui angket respon guru dan anak, serta observasi penggunaan media. Data efektifitas media diperoleh dari pengamatan aktifitas dan analisis hasil belajar anak.

Uji validitas media *Busy Book Crossword Puzzle* adalah sangat valid, dilihat dari kevalidan materi 91.67%, tampilan media 96.84%, dan bahasa 85%. Uji praktikalitas media edukasi *Busy Book Crossword Puzzle* adalah sangat praktis dibuktikan dengan hasil analisis respon guru 91.87% dan hasil analisis respon anak 85.75%. Uji efektifitas media edukasi *Busy Book Crossword Puzzle* terbukti efektif, dibuktikan dengan hasil pembelajaran kosakata anak adalah 88.53% dengan kriteria tuntas dan hasil pengamatan aktifitas anak dalam kegiatan pembelajaran mencapai rata-rata keaktifan 84.94% dengan kriteria aktif sekali. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media edukasi *Busy Book Crossword Puzzle* menghasilkan media yang valid, praktis dan efektif dalam pembelajaran kosakata di Taman Kanak-Kanak Al Huffazh Payakumbuh.

**Kata kunci : Anak Usia Dini, Kosakata, *Busy Book Crossword Puzzle***

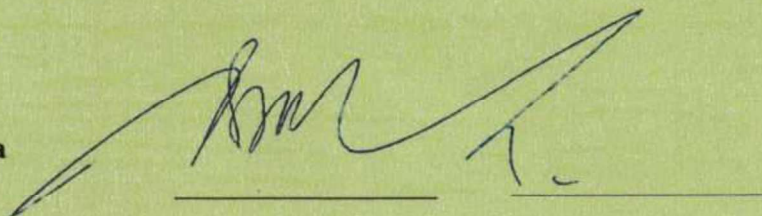
PERSETUJUAN AKHIR TESIS

---

Nama Mahasiswa : Sri Kemala Sandi Yuanita  
NIM. : 20330082

Nama Tanda Tangan Tanggal

Dr. Dadan Suryana  
Pembimbing

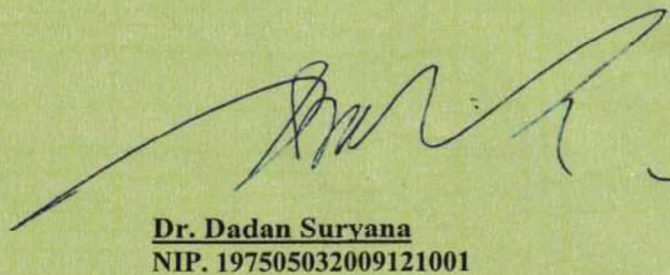


Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Koordinator Program Studi



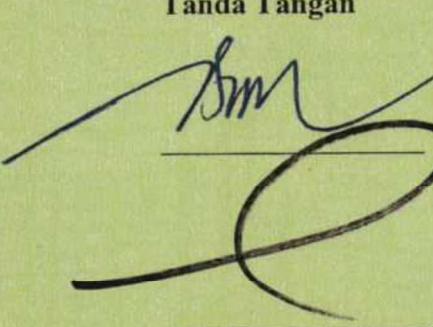

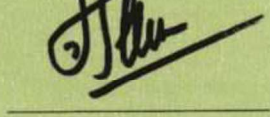
**Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd**  
NIP. 196303201988031002



**Dr. Dadan Suryana**  
NIP. 197505032009121001

**PERSETUJUAN KOMISI**  
**UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN**

---

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Dr. Dadan Suryana</u> (Ketua)	
2.	<u>Prof. Dr. Rakimahwati</u> (Anggota)	
3.	<u>Dr. Farida Mayar</u> (Anggota)	

**Mahasiswa**

**Nama** : Sri Kemala Sandi Yuanita

**NIM.** : 20330082

**Tanggal Ujian** : 24 Januari 2023

## Pernyataan Keaslian Tesis

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *BUSY BOOK CROSSWORD*  
*PUZZLE* UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA  
DI TAMAN KANAK-KANAK AL HUFFAZH  
PAYAKUMBUH**

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila dikemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Padang, 30 Januari 2023

Yang memberi pernyataan,



*Sri Kemala Sandi Yuanita*  
**Sri Kemala Sandi Yuanita**  
**NIM. 20330082**

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur peneliti persembahkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Edukasi *Busy Book Crossword Puzzle* untuk Pembelajaran Kosakata di Taman Kanak-kanak Al Huffazh Payakumbuh”**. Shalawat dan salam peneliti haturkan kepada Nabi besar umat sedunia, yakni Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun umatnya untuk menjalani kehidupan dunia yang bermanfaat dan mendapatkan kehidupan akhirat yang Bahagia.

Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat dalam mendapatkan gelar Magister Pendidikan Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Peneliti menyadari bahwa dalam menyelesaikan tesis ini banyak bimbingan, arahan, motivasi serta kontribusi dari berbagai pihak baik berupa moril maupun materil. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati ucapan terima kasih peneliti haturkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rusdinal M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan dan penyelesaian tesis ini.
2. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku Koordinator Prodi Pendidikan Anak Usia Dini dan Pembimbing 1 yang telah banyak memberikan bimbingan dan saran demi penyelesaian tesis ini.
3. Ibu Prof. Dr. Rakimahwati, M.Pd selaku Kontributor 1 yang telah memberikan kontribusi, masukan dan arahan untuk kesempurnaan penulisan tesis ini.
4. Ibu Dr. Farida Mayar, M.Pd selaku Kontributor 2 yang telah memberikan kontribusi, masukan dan arahan untuk kesempurnaan penulisan tesis ini.

5. Ibu Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd selaku Validator ahli tampilan/desain media yang telah banyak membantu peneliti dalam kesempurnaan pembuatan media pembelajaran kosakata ini.
6. Kepala Sekolah, Koordinator Kurikulum, Guru Kelas serta semua majelis guru Taman Kanak-Kanak Al Huffazh Payakumbuh yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah mereka.
7. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah dengan sabar dan ikhlas melayani serta memfasilitasi penulis selama menjalani pendidikan di Universitas Negeri Padang.
8. Suami tercinta, anak-anak serta keluargaku tersayang yang selalu menjadi motivator dan penyemangat bagi peneliti untuk menyelesaikan pendidikan ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa program Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang yang telah banyak membantu dan mendukung segala kegiatan yang peneliti lakukan dalam menyelesaikan pendidikan di Universitas Negeri Padang.

Dengan mengharapkan ridho Allah SWT, semoga segala partisipasi dan kontribusi semua pihak kepada peneliti selama ini diterima menjadi amal jariyah dan mendapatkan berkah dan pahala yang setimpal dari Allah SWT, baik di dunia maupun di akhirat kelak. Selanjutnya, saran dan kritik peneliti harapkan demi kesempurnaan penulisan tesis ini sehingga dapat bermanfaat bagi kita semua dan bagi dunia pendidikan.

Payakumbuh, 30 Januari 2023  
Peneliti

**Sri Kemala Sandi Yuanita**  
**NIM. 20330082**



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
Halaman Judul.....	i
Abstrak .....	ii
Persetujuan Akhir Tesis .....	iv
Persetujuan Komisi Ujian Tesis .....	v
Pernyataan Keaslian Tesis.....	vi
Kata Pengantar .....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel .....	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Lampiran .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	8
H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian .....	8
I. Definisi Operasional .....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
A. Landasan Teori .....	10
1. Hakikat Anak Usia Dini .....	10
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	10

b. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
2. Hakikat Media Pembelajaran .....	14
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
b. Karakteristik Media Pembelajaran.....	16
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	19
3. Hakikat Kosakata Anak Usia Dini .....	23
a. Pengertian Kosakata .....	23
b. Jenis Kosakata Anak Usia Dini.....	26
4. Hakikat <i>Busy Book Crossword Puzzle</i> .....	28
a. Pengertian <i>Busy Book</i> .....	28
b. Pengertian <i>Crossword Puzzle</i> .....	31
c. Langkah-Langkah <i>Crossword Puzzle</i> .....	34
d. Manfaat <i>Busy Book Crossword Puzzle</i> .....	38
B. Penelitian yang Relevan .....	43
C. Kerangka Konseptual .....	46
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>47</b>
A. Metode Pengembangan .....	47
B. Prosedur Penelitian.....	47
1. Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ).....	47
2. Tahap Perancangan ( <i>Design Phase</i> ).....	49
3. Tahap Pengembangan ( <i>Develop Phase</i> ).....	50
4. Tahap Penyebaran ( <i>Disseminate</i> ).....	51
C. Uji Coba Produk .....	52
D. Subjek Uji Coba Produk.....	53
E. Jenis Data .....	53
F. Teknik Pengumpulan Data.....	54
G. Teknik Analisis Data.....	58

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	63
A. Hasil Penelitian .....	63
1. Tahap Pendefinisian ( <i>Define Phase</i> ).....	63
a. Analisis Kurikulum .....	63
b. Analisis Kebutuhan .....	67
c. Analisis Peserta Didik .....	68
2. Tahap Perancangan ( <i>Design Phase</i> ).....	69
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) .....	69
b. Rancangan Media <i>Busy Book Crossword Puzzle</i> .....	69
3. Tahap Pengembangan ( <i>Develop Phase</i> ).....	84
a. Uji Validitas .....	84
b. Uji Praktikalitas .....	86
c. Uji Efektifitas .....	97
4. Tahap Penyebaran ( <i>Disseminate Phase</i> ).....	99
B. Pembahasan .....	99
C. Keterbatasan Penelitian .....	114
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	116
A. Simpulan .....	116
B. Saran .....	117
C. Implikasi .....	118
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	120
<b>LAMPIRAN .....</b>	129

## DAFTAR TABEL

1.1: Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini TK Al Huffazh Payakumbuh Tahun Ajaran 2021/2022 .....	3
2.1: Golongan Media Pembelajaran .....	21
3.1: Kisi-Kisi Instrumen Angket Validator Ahli Materi .....	54
3.2: Kisi-Kisi Instrumen Angket Validator Ahli Media.....	55
3.3: Kisi-Kisi Instrumen Angket Validator Ahli Bahasa .....	56
3.4: Kisi-Kisi Instrumen Angket Praktikalitas .....	56
3.5: Kisi-Kisi Instrumen Angket Efektivitas Media .....	57
3.6: Kategori Validitas Media .....	59
3.7: Penskoran Keterlaksanaan RPPH .....	60
3.8: Kepraktisan Keterlaksanaan RPPH.....	60
3.9: Kepraktisan Respon Guru dan Anak.....	61
3.10: Lembar Penilaian Pembelajaran Anak dengan Menggunakan Media <i>Busy Book Crossword Puzzle</i> .....	62
4.1: Analisis Tema dan Sub Tema pada Semester 1 .....	66
4.2: Analisis Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pembelajaran.....	66
4.3: Validator Instrumen Validasi .....	84
4.4: Hasil Penilaian Instrumen Validasi.....	84
4.5: Validator RPPH.....	86
4.6: Hasil Analisis Pengamatan RPPH oleh Validator .....	87
4.7: Hasil Angket Respon Guru Terhadap Praktikalitas Media.....	90
4.8: Hasil Angket Respon Anak Terhadap Praktikalitas Media .....	91
4.9: Penilaian Hasil Belajar Anak dengan Media <i>Busy Book</i> <i>Crossword Puzzle</i> .....	97
4.10: Rekapitulasi Hasil Belajar Pengembangan Kosakata Anak.....	98

## DAFTAR GAMBAR

2.1: Kerangka Konseptual Penelitian.....	46
4.1: Materi Kosakata untuk Tema Ana Insan.....	70
4.2: Materi Pertanyaan Kosakata untuk Tema Ana Insan.....	71
4.3: Materi Kosakata Tema Keluargaku (Usratiy) Sub Tema Anggota Keluargaku.....	72
4.4: Materi Pertanyaan Kosakata Tema Keluarga (Usratiy) sub tema Anggota Keluargaku.....	73
4.5: Materi Kosakata Tema Lingkungan (Bi'ah) Sub Tema Sekolah.....	74
4.6: Materi pertanyaan Kosakata Tema Lingkungan (Bi'ah) Sub Tema Sekolah .....	75
4.7: Materi Kosakata Tema Transportasi (Safar) Sub Tema Kendaraan	76
4.8: Materi Pertanyaan Kosakata Tema Transportasi (Safar) Sub Tema Kendaraan.....	77
4.9: Alat dan Bahan Media <i>Busy Book Crossword Puzzle</i> .....	78
4.10: Warna-Warna Dasar Kain Flanel untuk Media.....	79
4.11: Ornamen Pendukung Pembuatan Media.....	79
4.12: Proses Pemotongan Kain Flanel .....	80
4.13: Lembaran Kain Flanel yang akan Disusun Menjadi Buku .....	81
4.14: Kotak-Kotak Teka-Teki Silang.....	81
4.15: Kepingan-Kepingan Huruf <i>Crossword Puzzle</i> .....	82
4.16: Petunjuk Penggunaan Media.....	83
4.17: Media <i>Busy Book Crossword Puzzle</i> .....	83

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi-Kisi Instrumen Angket Validator Ahli Materi .....	129
2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Validator Ahli Media.....	130
3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Validator Ahli Bahasa .....	131
4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Praktikalitas .....	132
5. Kisi-Kisi Instrumen Angket Efektivitas Media.....	133
6. Format Angket Validasi Instrumen Materi .....	134
7. Format Angket Validasi Instrumen Media.....	138
8. Format Angket Validasi Instrumen Bahasa .....	141
9. Hasil Validasi Aspek Materi .....	143
10. Hasil Validasi Aspek Media.....	144
11. Hasil Validasi Aspek Bahasa .....	146
12. STPPA TK Al Huffazh Payakumbuh .....	147
13. PROTA TK Al Huffazh Payakumbuh .....	152
14. PROSEM TK Al Huffazh Payakumbuh .....	154
15. SILABUS TK Al Huffazh Payakumbuh.....	155
16. Analisis Tema dan Sub Tema, Kompetensi Dasar dan Indikator pada Semester 1 untuk Media Pembelajaran <i>Busy Book Crossword Puzzle</i> .....	162
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) TK Al Huffazh Payakumbuh.....	164
18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) TK Al Huffazah Payakumbuh .....	170
19. Kisi-Kisi Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) .....	206
20. Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) .....	208

21. Hasil Analisis Pengamatan RPPH oleh Validator.....	218
22. Lembar Validasi Instrumen Praktikalitas.....	220
23. Hasil Validasi Instrumen Praktikalitas.....	223
24. Lembar Validasi Instrumen Efektivitas .....	224
25. Hasil Validasi Instrumen Efektivitas .....	227
26. Angket Respon Guru terhadap Praktikalitas Media.....	228
27. Hasil Rekapitulasi Angket Respon Guru Terhadap Praktikalitas Media.....	231
28. Angket Respon Anak Terhadap Praktikalitas Media.....	232
29. Hasil Penyebaran Angket Respon Anak Terhadap Praktikalitas Media.....	233
30. Hasil Rekapitulasi Angket Respon Anak Terhadap Praktikalitas Media.....	234
31. Hasil Observasi Pengamatan Media <i>Busy Book Crossword Puzzle</i> ..	235
32. Hasil Pengamatan Aktivitas Anak dalam Kegiatan Pembelajaran ...	240
33. Data Hasil Pengamatan Aktivitas Anak dalam Kegiatan Pembelajaran .....	241
34. Analisis Hasil Belajar Anak dengan Media <i>Busy Book Crossword Puzzle</i> .....	242
35. Hasil Belajar Anak dengan Media <i>Busy Book Crossword Puzzle</i> ....	244
36. Rekapitulasi Hasil Belajar Pengembangan Kosakata Anak .....	245
37. Data Wawancara dengan Guru Kelas .....	246
38. Dokumentasi Penelitian .....	252
39. Agenda Penelitian (Oktober – Desember 2022) .....	259
40. Surat-Surat Izin Penelitian .....	261
41. Buku Panduan Penggunaan Media <i>Busy Book Crossword Puzzle</i> ....	264

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan secara optimal pada anak usia dini disamping 5 aspek pengembangan lainnya, yaitu aspek pengembangan agama dan moral, aspek pengembangan kognitif, aspek pengembangan fisik motorik, aspek pengembangan seni kreativitas, dan aspek pengembangan sosio emosional. Fajriah (2015) menyebutkan bahwa bahasa memiliki peranan penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional anak yang merupakan pendukung dan penunjang keberhasilan anak dalam mempelajari semua bidang ilmu. Bahasa sangat erat kaitannya dengan kegiatan berfikir sehingga sistem bahasa yang baik akan melahirkan pola fikir yang baik.

Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Kemampuan berbahasa tidak selalu ditunjukkan oleh kemampuan membaca saja, tetapi juga kemampuan lain, seperti penugasan kosakata, pemahaman dan kemampuan berkomunikasi. (Suryana,2016). Hal senada disampaikan oleh Sari dkk., (2021) yang menyatakan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang paling penting bagi manusia. Bahasa adalah sarana bersosialisasi dan berinteraksi untuk mengungkapkan pikiran seseorang kepada orang lain.



Untuk menguasai sebuah bahasa, seorang anak harus melalui latihan dan pendidikan serta mempunyai kosakata yang banyak.

Salah satu komponen penting dalam aspek pengembangan bahasa yang harus dikuasai anak adalah kemampuan kosakata. Hurlock (2017) menyatakan bahwa tugas utama anak dalam belajar bahasa terutama berbicara mencakup tiga proses terpisah akan tetapi saling berhubungan satu sama lain yaitu belajar mengucapkan kata, membangun kosakata dan membentuk kalimat. Evy dkk., (2022) menjabarkan bahwa kosakata merupakan salah satu elemen utama selain tata bahasa yang tidak dapat dipisahkan dari keterampilan berbahasa. Kosakata yang harus dipelajari oleh anak usia dini tidak hanya menghafalkan kata-kata saja, akan tetapi juga makna kata, kemampuan mengenali kata-kata tersebut, cara mengingatnya, cara mengungkapkannya, cara menggunakannya dengan tepat dalam kalimat. Dengan demikian, kualitas keterampilan berbahasa anak tergantung kepada kualitas dan kuantitas kosakata yang telah dikuasainya.

Baiti (2021) menyatakan bahwa pada umur 5-6 tahun anak sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kata. Anak juga sering memainkan kata-kata dan mengenal banyak huruf. Lingkup kosakata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak dan permukaan (kasar atau halus). Hal ini senada dengan Rakimahwati (2013) yang menyatakan bahwa kosakata anak usia 5 tahun harusnya lebih banyak sehingga kalimatnya menjadi lebih panjang diikuti oleh struktur bahasa yang lebih canggih.

Berdasarkan hasil wawancara awal peneliti dengan guru kelas TK B pada bulan Juli 2022 ditemukan kondisi bahwa kemampuan penguasaan kosakata anak rata-rata masih berada pada kategori BB dan MB. Ini menunjukkan bahwa masih banyak anak yang belum mencapai target penguasaan kosakata dengan baik. Data penguasaan kosakata anak usia dini di Taman Kanak-kanak Al Huffazh Payakumbuh dapat dilihat pada tabel 1.1.

**Tabel 1.1: Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini TK Al Huffazh Payakumbuh Tahun Ajaran 2021/2022**

	TK B1	TK B2	TK B3
Belum Berkembang (BB)	5	4	3
Mulai Berkembang (MB)	10	12	15
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	3	1
Berkembang Sangat Baik (BSB)		1	1
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>

*Sumber: Data TK Al Huffazh Payakumbuh, Semester 2 Tahun Ajaran 2021/2022*

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata anak usia dini di TK B Al Huffazh Payakumbuh masih rendah. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa hal, baik yang datang dari diri anak maupun dari guru sebagai pendidik. Kendala yang datang dari diri anak dalam pembelajaran kosakata adalah anak kurang termotivasi dalam belajar dan terlihat pasif sehingga guru lebih cenderung aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kendala yang berasal dari guru adalah media pembelajaran yang dimiliki guru belum mampu membangkitkan motivasi anak dalam belajar kosakata sehingga anak-anak terlihat kaku dalam belajar dan hanya menunggu jawaban dari guru.

Beberapa media pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kosakata anak di Taman Kanak-kanak Al Huffazh diantaranya adalah: Kartu huruf, kartu suku kata, kartu kata bergambar, papan kata *mueller*, media *Big Book*, media puzzle huruf, permainan anagram kata, *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) dan lain sebagainya.

Berdasarkan studi pendahuluan peneliti di Taman Kanak-kanak Al Huffazh Payakumbuh dengan cara observasi langsung dan wawancara dengan guru kelas TK B, ditemukan bahwa media *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) adalah salah satu media yang bagus digunakan untuk memperkenalkan kosakata kepada anak sesuai tema pembelajaran. Media *Crossword Puzzle* dalam bahasa Indonesia disebut dengan Teka-Teki Silang (TTS) yaitu media pembelajaran yang berupa pertanyaan dengan jawaban berbentuk kata-kata yang dijabarkan dalam kotak-kotak secara menurun dan mendatar pada sebuah bidang datar.

Meskipun media ini bagus, akan tetapi pada kenyataannya media *Crossword Puzzle* ini jarang digunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk memperkenalkan kosakata kepada anak. Hal ini disebabkan karena media *Crossword Puzzle* yang digunakan masih berupa media tulis dalam bentuk lembaran-lembaran kertas yang di dalamnya memuat kotak-kotak hitam putih sebagai tempat bagi anak untuk menuliskan huruf-huruf yang membentuk kata sesuai dengan gambar yang dilihat, atau menjawab pertanyaan dan instruksi dari guru.

Dari pengalaman belajar, guru menyebutkan bahwa anak membutuhkan waktu yang lama dan masih merasa kesulitan dalam menggunakan media ini, karena mereka harus menjawab kosakata yang ditanyakan ke dalam lembaran *Crossword Puzzle* dengan cara menuliskannya ke dalam kotak-kotak yang kecil dan sempit. Hal ini membuat anak pada akhirnya tidak mampu menjawab semua pertanyaan yang berkaitan dengan kosakata yang diajukan oleh guru, kondisi ini berpengaruh kepada kemampuan menguasai kosakata anak yang menjadi rendah. Pada akhirnya penggunaan media *Crossword Puzzle* ini tidak banyak membantu anak dalam mengembangkan kemampuan penguasaan kosakata.

Oleh sebab itu, dalam penelitian ini peneliti akan melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan membuat media dalam bentuk media *Busy Book Crossword Puzzle*. Media *Busy Book Crossword Puzzle* adalah media Teka-Teki Silang yang akan dibuat dari kain flanel dengan menggunakan kepingan-kepingan huruf yang akan digunakan oleh anak untuk mengisi kotak-kotak TTS sebagai jawaban atas pertanyaan guru tentang kosakata. Dengan demikian anak akan mudah dalam membuat jawaban kepada kotak-kotak yang tersedia dengan cara meletakkan kepingan puzzle huruf pada kotak-kotak tersebut sesuai dengan huruf penyusunnya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengembangkan media tersebut sesuai dengan tema-tema pembelajaran, sehingga anak-anak mendapatkan penguasaan kosakata untuk setiap tema pembelajaran yang

dipelajari. Untuk itu peneliti akan melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Busy Book Crossword Puzzle* untuk Pembelajaran Kosakata di Taman Kanak-kanak Al Huffazh Payakumbuh”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka terdapat beberapa identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Media pembelajaran kosakata *Croosword Puzzle* (Teka-Teki Silang) yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran kosakata belum bisa membantu anak untuk menguasai kosakata sesuai tema.
2. Rendahnya penguasaan kosakata anak karena anak cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran.

## **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pada pengembangan media pembelajaran *Busy Book Crossword Puzzle* untuk pembelajaran kosakata yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Al Huffazh Payakumbuh.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran kosakata *Busy Book Crossword Puzzle* di Taman Kanak-kanak Al Huffazh Payakumbuh?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran kosakata *Busy Book Crossword Puzzle* di Taman Kanak-Kanak Al Huffazh Payakumbuh?

3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran kosakata *Busy Book Crossword Puzzle* di Taman Kanak-Kanak Al Huffazh Payakumbuh?
4. Bagaimana efektifitas media pembelajaran kosakata *Busy Book Crossword Puzzle* di Taman Kanak-Kanak Al Huffazh Payakumbuh?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Merujuk pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat rancangan media pembelajaran kosakata *Busy Book Crossword Puzzle* di Taman Kanak-Kanak Al Huffazh Payakumbuh
2. Menghasilkan validitas media pembelajaran kosakata *Busy Book Crossword Puzzle* di Taman Kanak-Kanak Al Huffazh Payakumbuh
3. Menghasilkan praktikalitas media pembelajaran kosakata *Busy Book Crossword Puzzle* di Taman Kanak-Kanak Al Huffazh Payakumbuh
4. Menghasilkan efektifitas media pembelajaran kosakata *Busy Book Crossword Puzzle* di Taman Kanak-Kanak Al Huffazh Payakumbuh

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena beberapa hal, yaitu:

1. Mengembangkan penguasaan kosakata anak yang akan menunjang keterampilan berbahasa dan aspek pengembangan bahasa pada anak.
2. Memperkaya ketersediaan media pembelajaran bagi anak usia dini terutama media pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Al Huffazh Payakumbuh.

3. Memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kreativitas guru serta menambah wawasan guru dalam merancang media pembelajaran.
4. Mendukung program pemerintah sesuai dengan tuntutan pembelajaran Abad ke-21 yaitu pembelajaran berbasis media pembelajaran yang bervariasi.

#### **G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis produk, yaitu berbentuk media pembelajaran kosakata *Busy Book Crossword Puzzle*.
2. Format produk, yaitu media visual yang dikembangkan dalam bentuk *Busy Book*, sehingga dapat digunakan oleh setiap anak pada pembelajaran kosakata.
3. Materi, yaitu diambil dari materi pembelajaran sesuai Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dan sesuai dengan tema pelajaran pada masing-masing KD pada kurikulum pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Al Huffazh Payakumbuh. Materi yang dimasukkan ke dalam media pembelajaran kosakata *Busy Book Crossword Puzzle* adalah materi kosakata sesuai dengan setiap tema pembelajaran.

#### **H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian**

Media *Busy Book Crossword Puzzle* yang dikembangkan merupakan pengembangan dari dua media yang sudah pernah ada sebelumnya yaitu

media media *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) dengan media *Busy Book* (media pembelajaran berbentuk buku yang terbuat dari kalin flanel), sehingga menghadirkan produk media pembelajaran Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) berbentuk buku kain (*Busy Book*).

## **I. Definisi Operasional**

Untuk menghindari perbedaan penafsiran istilah dalam penelitian ini, peneliti mengemukakan beberapa istilah yang digunakan, yaitu

1. Kosakata adalah perbendaharaan kata atau kumpulan kata-kata yang dimiliki oleh anak sesuai dengan tema dan materi pembelajaran yang mencakup kemampuan dalam memahami kata, makna kata dan penggunaan kata.
2. Media pembelajaran/edukasi adalah alat bantu, alat peraga dan alat pendukung yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga anak dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dengan menarik dan menyenangkan.
3. *Busy Book Crossword Puzzle* adalah Teka-Teki Silang (TTS) yang dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran visual dalam bentuk buku kain yang berisi permainan TTS tentang kosakata sesuai dengan tema pembelajaran.