



Pengembangan Media APE Balok Cerita Tema Binatang Ternak Sebagai Alat Bantu Dalam Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B di TK Islam Nurul Iman

Ranisa Fitri^{1*}, L. Ali Wardana², Fahrudin³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v8i3.15893>

Received: 15 Juni 2026

Revised: 15 Juli 2026

Accepted: 21 Juli 2026

Abstract: This study aims to develop an Educational Play Tool (APE) Story Block media with a farm animal theme as a learning aid to support language development in Group B children at TK Islam Nurul Iman. The study was motivated by the low language abilities of children, particularly in storytelling activities, as reflected in their difficulties in organizing stories sequentially, expressing ideas, and speaking confidently. In addition, the learning media used in the classroom were still limited and provided less concrete and interactive learning experiences. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were 26 children aged 5-6 years in Group B at TK Islam Nurul Iman. Data were collected through observation, expert validation questionnaires, and documentation. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The product developed was a series-based Story Block educational media with a farm animal theme designed to help children arrange story sequences, enrich vocabulary, and improve speaking skills. The results indicate that the Story Block media meets the feasibility criteria based on expert validation with an average score of 93.25% in the very feasible category and is effective in stimulating early childhood language development, as evidenced by an increase in children's language skills by 33.7%. This media provides a practical contribution for teachers in designing interactive and enjoyable language learning, as well as for children in developing storytelling skills through concrete and playful learning experiences. Therefore, this media can serve as an attractive, innovative, and developmentally appropriate learning tool for children aged 5-6 years.

Keywords: Story Block Educational Media, Farm Animals, Language Development, Early Childhood.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Alat Permainan Edukatif (APE) Story Block bertema hewan ternak sebagai sarana pendukung perkembangan bahasa anak Kelompok B di TK Islam Nurul Iman. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berbahasa anak, khususnya dalam kegiatan bercerita, yang terlihat dari kesulitan mereka dalam menyusun alur cerita secara runtut, mengungkapkan gagasan, dan berbicara dengan percaya diri. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan di kelas masih terbatas dan kurang memberikan pengalaman belajar yang konkret serta interaktif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian adalah 26 anak berusia 5-6 tahun di

Kelompok B TK Islam Nurul Iman. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner validasi ahli, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Produk yang dikembangkan adalah media edukatif *Story Block* berbasis rangkaian cerita dengan tema hewan ternak, yang dirancang untuk membantu anak menyusun urutan cerita, memperkaya kosakata, dan meningkatkan keterampilan berbicara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Story Block* memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan validasi ahli dengan skor rata-rata 93,25% (kategori sangat layak) dan efektif dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini, yang dibuktikan dengan peningkatan kemampuan bahasa anak sebesar 33,7%. Media ini memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran bahasa yang interaktif dan menyenangkan, serta bagi anak dalam mengembangkan keterampilan bercerita melalui pengalaman belajar yang konkret dan penuh permainan. Oleh karena itu, media ini dapat menjadi sarana pembelajaran yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Media Edukatif Story Block, Hewan Ternak, Perkembangan Bahasa, Anak Usia Dini.

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia pra-sekolah yang bertujuan menjadi wadah untuk mengembangkan potensi anak sejak dini, sehingga anak dapat berkembang sesuai harapan dan tingkat usianya (Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014). Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2014).

Anak usia dini merupakan individu yang sedang berada pada masa perkembangan yang sangat pesat (Aeni et al., 2023). Masa ini sering disebut sebagai masa emas (*golden age*), yaitu periode penting dalam pembentukan berbagai kemampuan dasar yang akan memengaruhi perkembangan anak pada tahap selanjutnya (Santrock, 2021). Pada masa ini, perkembangan otak anak berlangsung sangat cepat sehingga berbagai stimulasi yang diberikan akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak secara keseluruhan. Santrock (2021) menyatakan bahwa masa awal kehidupan anak merupakan periode yang sangat menentukan dalam pembentukan kemampuan kognitif, sosial, emosional, maupun bahasa. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Berk (2019) yang menyebutkan bahwa setiap anak memiliki pola perkembangan yang relatif sama, namun tingkat pencapaian perkembangan tersebut dapat berbeda antara satu anak dengan anak lainnya (Kusumaningtyas et al., 2022).

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk distimulasi pada anak usia dini adalah perkembangan bahasa (Setiawati et al., 2022). Bahasa merupakan alat utama bagi anak untuk berkomunikasi, menyampaikan ide, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Almaghfiroh et al., 2024). Perkembangan bahasa pada anak usia dini mencakup kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara sederhana. Owens (2021) menjelaskan bahwa perkembangan bahasa pada anak meliputi kemampuan memahami bahasa yang didengar serta kemampuan mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui ujaran yang bermakna. Pada anak usia 5-6 tahun (kelompok B), perkembangan bahasa mencakup kemampuan menyusun kalimat sederhana, menceritakan kembali isi cerita secara runtut, mengungkapkan gagasan dengan kalimat yang lebih kompleks, serta menggunakan kosakata yang lebih bervariasi dalam berkomunikasi sehari-hari (Owens, 2021; Santrock, 2021). Oleh karena itu, stimulasi yang tepat sangat diperlukan agar anak dapat mengembangkan kemampuan berbahasa secara optimal sejak dini.

Salah satu kemampuan penting dalam perkembangan bahasa anak adalah kemampuan berbicara, khususnya dalam kegiatan bercerita (Sulistiyawati & Amelia, 2021). Kegiatan bercerita merupakan aktivitas menyampaikan pengalaman, gagasan, atau peristiwa secara lisan kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang runtut dan terstruktur (Rahman et al., 2025). Melalui kegiatan bercerita, anak belajar mengungkapkan ide, menyusun kalimat, serta menyampaikan pesan secara jelas kepada orang lain. Selain itu, kegiatan bercerita juga dapat melatih keberanian, meningkatkan rasa percaya diri, serta membantu anak mengembangkan kemampuan

berpikir logis, imajinatif, dan kreatif (Isbell & Raines, 2019).

Agar kegiatan bercerita dapat berlangsung secara efektif dan menarik bagi anak, diperlukan dukungan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini (Liani, 2024). Anak pada usia ini cenderung lebih mudah memahami sesuatu melalui benda konkret, gambar, serta aktivitas bermain. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting untuk membantu anak memahami alur cerita serta mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini adalah Alat Permainan Edukatif (APE) (Direktorat PAUD Kemdikbud, 2020).

Sejalan dengan itu, Fahrudin et al., (2022) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara dan menyimak anak. Media yang digunakan dalam pembelajaran mampu memberikan stimulasi bahasa secara lebih konkret sehingga anak lebih aktif dalam berkomunikasi serta berani mengungkapkan ide dan perasaannya.

Berdasarkan data dari berbagai penelitian sebelumnya, rendahnya kemampuan bahasa anak usia dini di Indonesia masih menjadi perhatian serius. Penelitian Nurhayati (2021) menunjukkan bahwa sekitar 60% anak usia 5-6 tahun mengalami kesulitan dalam menyusun cerita secara runtut dan mengungkapkan ide secara lisan. Demikian pula, Anggraini (2019) menemukan bahwa kemampuan bercerita anak masih tergolong rendah, dengan rata-rata pencapaian hanya mencapai 45% dari indikator yang diharapkan. Hasil observasi awal di TK Islam Nurul Iman juga menunjukkan bahwa dari 26 anak kelompok B, sebanyak 18 anak (69%) masih mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana, 20 anak (77%) belum mampu menceritakan kembali isi cerita secara runtut, dan 16 anak (62%) masih ragu-ragu dalam mengungkapkan pendapat di depan kelas.

Kondisi ini dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas. Selama ini kegiatan pembelajaran lebih sering menggunakan buku cerita serta metode ceramah atau tanya jawab sederhana. Metode tersebut cenderung bersifat satu arah sehingga kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan bercerita. Selain itu, kurangnya variasi media pembelajaran yang bersifat konkret dan interaktif menyebabkan anak kurang termotivasi untuk mengembangkan kemampuan berbicaranya.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan media pembelajaran untuk

meningkatkan kemampuan bahasa anak, seperti media kartu bergambar (Fahrudin et al., 2022), media boneka tangan (Nurfathanah et al., 2023), dan media boneka jari (Azmi et al., 2023). Namun, pengembangan media balok cerita berseri dengan tema binatang ternak yang secara khusus dirancang untuk membantu anak menyusun cerita secara runtut melalui penyusunan balok bergambar masih belum banyak dikembangkan. Penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) pada pengintegrasian elemen permainan balok konstruktif dengan kegiatan bercerita berseri, yang memungkinkan anak tidak hanya menyusun cerita tetapi juga belajar mengurutkan peristiwa secara logis melalui manipulasi benda konkret. Hal ini berbeda dengan penelitian Hidayani (2021) yang lebih fokus pada metode bercerita tanpa media manipulatif, serta penelitian Susanti et al (2025) yang mengembangkan media cerita berseri dalam bentuk kartu tanpa elemen konstruktif.

Dengan demikian melalui pengembangan media balok cerita, anak dapat belajar menyusun urutan cerita berdasarkan gambar, mengembangkan kosakata, serta mengungkapkan gagasan secara lisan dengan lebih percaya diri. Selain itu, kegiatan bermain dengan balok cerita juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media APE Balok Cerita Tema Binatang Ternak sebagai Alat Bantu dalam Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B di TK Islam Nurul Iman."

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2022), metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut agar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Sugiyono, 2022).

Subjek penelitian adalah 26 anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman dengan karakteristik usia 5-6 tahun, terdiri dari 14 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket validasi ahli materi dan ahli media, serta dokumentasi. Instrumen observasi dikembangkan berdasarkan indikator kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun yang mencakup: (1) kemampuan menyusun cerita secara runtut, (2) penguasaan kosakata, (3)

keberanian berbicara di depan umum, (4) kemampuan mengungkapkan ide/gagasan, dan (5) kemampuan menjawab pertanyaan sederhana. Setiap indikator dinilai menggunakan rubrik penilaian dengan skala 1-4 (1 = Belum Berkembang, 2 = Mulai Berkembang, 3 = Berkembang Sesuai Harapan, 4 = Berkembang Sangat Baik). Instrumen observasi dan angket validasi divalidasi oleh dosen ahli bahasa dan ahli media sebelum digunakan dalam penelitian untuk memastikan instrumen layak digunakan.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Setelah media dirancang akan divalidasi oleh ahli media dan materi dengan rumus persentase menurut Suwandi (2021):

Keterangan:

$$P : F \\ \sum x : j_i \quad P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \% \text{ rikan validator} \\ \sum xi : j_i$$

Kriteria interpretasi skor kelayakan yang digunakan adalah: 81%-100% = Sangat Layak, 61%-80% = Layak, 41%-60% = Cukup Layak, 21%-40% = Kurang Layak, 0%-20% = Sangat Kurang Layak (Sugiyono, 2022).

Prosedur penelitian dilaksanakan secara sistematis melalui lima tahap ADDIE. Pada tahap Analysis, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi awal dan identifikasi permasalahan pembelajaran bahasa. Tahap Design meliputi perancangan media, penyusunan cerita, dan pengembangan instrumen penelitian. Tahap Development mencakup pembuatan produk dan validasi oleh ahli. Tahap Implementation dilaksanakan selama 4 minggu dengan 8 pertemuan (2 kali pertemuan per minggu, masing-masing 60 menit), di mana anak belajar menggunakan media balok cerita dengan alur: (1) guru memperkenalkan media dan tema, (2) anak menyusun balok sesuai urutan cerita secara berkelompok, (3) anak menceritakan kembali cerita yang telah disusun, dan (4) guru memberikan penguatan dan evaluasi. Tahap Evaluation dilakukan dengan membandingkan hasil observasi sebelum dan sesudah implementasi media.

Hasil dan Pembahasan

Tahap Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis, ditemukan bahwa kemampuan bahasa anak kelompok B masih belum berkembang secara optimal. Anak masih mengalami kesulitan dalam berbicara, menyusun kalimat sederhana, mengungkapkan ide, serta menceritakan kembali isi cerita secara runtut. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari 26 anak, rata-rata

kemampuan bahasa anak hanya mencapai 48,6%, dengan rincian: kemampuan menyusun cerita runtut 42,3%, penguasaan kosakata 51,2%, keberanian berbicara 45,7%, kemampuan mengungkapkan ide 47,5%, dan kemampuan menjawab pertanyaan 56,3%. Selain itu, pembelajaran bahasa masih berpusat pada guru dan penggunaan media pembelajaran masih terbatas sehingga anak kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran bahasa.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hidayani menunjukkan bahwa metode bercerita dan kegiatan tanya jawab interaktif dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengungkapkan pendapat secara lisan. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa anak yang aktif dilibatkan dalam komunikasi selama pembelajaran memiliki perkembangan bahasa yang lebih baik dibandingkan anak yang hanya mendengarkan penjelasan guru. (Hidayani, 2021).

Tahap Design (Perencanaan)

Pada tahap design, peneliti merancang media APE Balok Cerita Berseri tema binatang ternak dengan menyesuaikan karakteristik anak usia dini. Media dirancang dalam bentuk balok bergambar yang dapat disusun menjadi cerita sederhana untuk membantu anak belajar sambil bermain. Perancangan meliputi tujuan pembelajaran, indikator perkembangan bahasa, desain media, pemilihan tema, penyusunan cerita, serta penyusunan instrumen penelitian. Media dirancang dengan 6 balok utama yang masing-masing menampilkan gambar adegan cerita tentang binatang ternak (sapi, kambing, ayam, bebek, kuda, dan kelinci), yang dapat disusun secara berurutan sesuai alur cerita.

Hal ini diperkuat oleh pernyataan (Pratiwi, 2021) yang menjelaskan bahwa tahap perancangan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran anak usia dini. Media yang dirancang berdasarkan kebutuhan dan karakteristik anak mampu meningkatkan keterlibatan serta kemampuan bahasa anak secara lebih optimal.

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap development, media dikembangkan menjadi produk nyata dan divalidasi oleh ahli materi serta ahli media. Validasi dilakukan oleh dua orang validator yang merupakan dosen ahli di bidang PAUD dan media pembelajaran. Aspek penilaian untuk ahli media meliputi: (1) kualitas fisik media (tampilan, ukuran, keamanan), (2) desain grafis (warna, gambar, tata letak), dan (3) aspek teknis (ketahanan, kemudahan penggunaan). Aspek penilaian untuk ahli materi meliputi: (1) kesesuaian materi

dengan indikator perkembangan bahasa, (2) kesesuaian tema dengan karakteristik anak, (3) aspek kebahasaan (ketepatan kosakata, struktur kalimat), dan (4) aspek pembelajaran (kejelasan petunjuk, ketercapaian tujuan).

Hasil validasi ahli materi dan ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 93,25% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media APE Balok Cerita Berseri layak digunakan dalam pembelajaran bahasa anak usia dini.

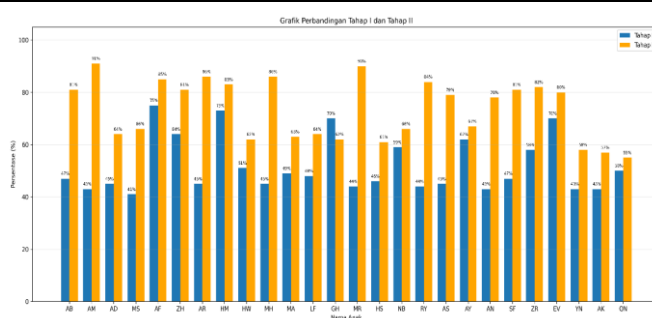
Tabel 1. Perolehan skor hasil validasi ahli media dan materi

Aspek Validasi	Validator I	Validator II	Rata-rata
Ahli Media	90%	95%	92,5%
Ahli Materi	92%	96%	94%
Rata-rata Total	91%	95,5%	93,25%

Berdasarkan Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Susanti menunjukkan bahwa tahap pengembangan dan validasi media sangat penting untuk memastikan media pembelajaran benar-benar layak digunakan dalam kegiatan belajar anak usia dini. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa media yang melalui tahap validasi ahli cenderung lebih efektif dalam membantu perkembangan kemampuan bahasa anak (Susanti et al., 2025).

Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, media diujicobakan kepada 26 anak kelompok B TK Islam Nurul Iman. Hasil observasi menunjukkan peningkatan pada setiap indikator kemampuan bahasa: kemampuan menyusun cerita runtut meningkat dari 42,3% menjadi 79,5% (peningkatan 37,2%), penguasaan kosakata meningkat dari 51,2% menjadi 84,6% (peningkatan 33,4%), keberanian berbicara meningkat dari 45,7% menjadi 80,1% (peningkatan 34,4%), kemampuan mengungkapkan ide meningkat dari 47,5% menjadi 82,7% (peningkatan 35,2%), dan kemampuan menjawab pertanyaan meningkat dari 56,3% menjadi 84,6% (peningkatan 28,3%). Rata-rata hasil observasi sebelum penggunaan APE Balok adalah 48,6%, sedangkan setelah penggunaan APE Balok meningkat menjadi 82,3%, dengan demikian kemampuan bahasa anak meningkat sebesar 33,7%. Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan media mampu meningkatkan antusiasme, aktivitas belajar, dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Anak terlihat lebih aktif berbicara, lebih berani mengungkapkan pendapat, serta lebih mudah memahami isi cerita melalui gambar pada balok cerita.



Gambar 1. Garafik hasil perbandingan tahap I dan tahap II

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, hasil evaluasi menunjukkan bahwa media APE Balok Cerita Berseri tema binatang ternak dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa anak usia dini. Media mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak sehingga dapat membantu meningkatkan perkembangan bahasa anak kelompok B TK Islam Nurul Iman.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Miftah menunjukkan bahwa evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan dalam penelitian pengembangan mampu membantu penyempurnaan media pembelajaran sehingga media menjadi lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Miftah, 2023).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media APE Balok Cerita Tema Binatang Ternak efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok B. Peningkatan kemampuan bahasa anak sebesar 33,7% menunjukkan bahwa media ini memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan bahasa anak. Kontribusi media balok cerita terhadap setiap aspek perkembangan bahasa dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) Kemampuan menyusun cerita runtut meningkat karena anak dilatih mengurutkan balok sesuai alur cerita yang logis, sehingga anak belajar memahami sebab-akibat dan kronologi peristiwa; (2) Penguasaan kosakata meningkat karena anak diperkenalkan dengan kosakata baru terkait binatang ternak melalui gambar dan kegiatan bercerita; (3) Keberanian berbicara meningkat karena anak diberi kesempatan untuk menceritakan kembali cerita di depan teman-temannya dalam suasana yang menyenangkan; (4) Kemampuan mengungkapkan ide meningkat karena anak didorong untuk mengemukakan pendapat tentang cerita yang disusun; dan (5) Kemampuan menjawab pertanyaan meningkat karena guru memberikan pertanyaan-pertanyaan pemantik selama kegiatan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Hidayani (2021) yang menemukan bahwa metode bercerita interaktif dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak, namun penelitian ini memberikan kontribusi spesifik melalui pengintegrasian elemen permainan konstruktif yang memungkinkan anak belajar secara lebih konkret dan menyenangkan. Penelitian Susanti et al (2025) juga menemukan bahwa media cerita berseri efektif meningkatkan kemampuan bahasa, namun media dalam penelitian ini berbeda karena menggunakan balok tiga dimensi yang dapat dimanipulasi secara fisik, sehingga memberikan pengalaman belajar multisensori. Demikian pula dengan penelitian (Miftah, 2023) yang menekankan pentingnya evaluasi berkelanjutan, penelitian ini memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa evaluasi yang dilakukan secara komprehensif pada setiap tahap ADDIE menghasilkan produk yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan anak.

Pembahasan ini didukung oleh teori perkembangan bahasa Owens (2021) yang menyatakan bahwa anak usia dini belajar bahasa melalui interaksi sosial dan pengalaman konkret. Media balok cerita menyediakan pengalaman konkret yang memungkinkan anak membangun pemahaman bahasa secara bermakna. Teori Santrock (2021) juga menekankan pentingnya stimulasi yang bervariasi dan menyenangkan dalam perkembangan bahasa anak, yang tercermin dalam penggunaan media balok cerita yang interaktif dan atraktif.

Selama implementasi media, ditemukan beberapa kendala, antara lain: (1) Beberapa anak masih memerlukan bimbingan intensif dalam menyusun balok sesuai urutan cerita, yang diatasi dengan pendampingan individual dan pemberian contoh; (2) Terbatasnya waktu pembelajaran sehingga tidak semua anak mendapat kesempatan bercerita secara bergilir, yang diatasi dengan pembagian kelompok kecil dan rotasi kegiatan; (3) Beberapa anak yang pemalu masih ragu-ragu untuk bercerita di depan kelas, yang diatasi dengan pemberian motivasi, pujian, dan penciptaan suasana yang mendukung.

Implikasi praktis dari temuan ini bagi guru TK adalah pentingnya merancang pembelajaran bahasa yang interaktif dan menyenangkan dengan memanfaatkan media manipulatif seperti balok cerita. Guru dapat mengembangkan variasi tema cerita yang sesuai dengan minat dan karakteristik anak, serta memberikan kesempatan yang cukup bagi anak untuk bereksplorasi dan berkomunikasi secara aktif. Penggunaan media balok cerita juga dapat diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran lain seperti seni, matematika awal, dan pengembangan sosial emosional.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media APE Balok Cerita Tema Binatang Ternak yang dikembangkan menggunakan model ADDIE telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan rata-rata persentase sebesar 93,25% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil uji coba kepada 26 anak menunjukkan peningkatan kemampuan bahasa anak sebesar 33,7%, dari rata-rata 48,6% sebelum penggunaan media menjadi 82,3% setelah penggunaan media. Dengan demikian, media balok cerita terbukti mampu meningkatkan kemampuan anak dalam menyusun cerita secara runtut, penguasaan kosakata, keberanian berbicara, kemampuan mengungkapkan ide, serta kemampuan menjawab pertanyaan, sehingga media ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran bahasa yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan bagi anak usia 5-6 tahun, meskipun penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah sampel dan cakupan lokasi penelitian.

Referensi

- Aeni, I. F., Astini, B. N., & Rachmayani, I. (2023). Implementasi PAUD holistik integratif pada TK di Kabupaten Lombok Utara tahun 2022. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 1-11. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2298>
- Almaghfiroh, Z. A., Qomariyah, G. F. A. N., Maulana, A. A., Elbarkah, A. A., & Sulaiman, H. S. (2024). Implementasi perkembangan bahasa dan sosial anak melalui pendidikan orang tua yang berkualitas. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 13158-13180. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14636>
- Anggraini, D. (2019). Pengaruh media balok cerita terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 115-123. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.392>
- Azmi, R., Astini, B. N., Rachmayani, I., & Fahrudin, F. (2023). Pengembangan media boneka jari untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2557-2565. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1795>
- Berk, L. E. (2019). *Development Through the Lifespan (7th ed.)*. Pearson.

- Direktorat PAUD Kemdikbud. (2020). *Pedoman Pengembangan APE untuk PAUD*. Jakarta: Kemdikbud RI.
- Fahrudin, F., Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 49-53. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1378>
- Hidayani. (2021). Efektivitas Media Permainan Edukatif terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(1). <https://doi.org/10.21009/JPUUD.151>
- Isbell, R., & Raines, S. (2019). *Creativity and the Arts with Young Children*. Cengage Learning.
- Kusumaningtyas, N. F., Astini, B. N., & Rachmayani, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4). <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2373>
- Liani, P. N. (2024). Media pembelajaran efektif dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 10-27. <https://doi.org/10.61104/dz.v2i2.315>
- Miftah, M. (2023). Studi kelayakan pengembangan layanan media pembelajaran berbasis tik terintegrasi untuk paud. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 104-118. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.2864>
- Nurfathanah, N., Fahrudin, F., Jaelani, A. K., & Astawa, I. M. S. (2023). Pengaruh Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Menyimak dan Sosial Kelompok B di PAUD Mutiara Hati Kota Mataram Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal ilmiah profesi pendidikan*, 8(4), 2356-2363. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1710>
- Nurhayati, S. (2021). Pengembangan media balok bergambar untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1345-1356. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>
- Owens, R. E. Jr. (2021). *Language Development: An Introduction* (10th ed.). Pearson.
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. https://jdih.kemdikbud.go.id/sistem/pustaka/dokumen/p_2014_137_paud.pdf
- Permendikbud RI. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar PAUD. Jakarta: Kemdikbud RI.
- https://jdih.kemdikbud.go.id/sistem/pustaka/dokumen/p_2014_137_paud.pdf
- Rahman, A. P., Nursobah, A., & Acim, A. (2025). Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Siswa Kelas II MIS PUI Gereba. *Journal of Elementary Education: Strategies, Innovations, Curriculum, and Assesment*, 2(2), 236-249. <https://doi.org/10.61580/jeesica.v2i2.121>
- Santrock, J. W. (2021). *Child Development* (16th ed.). McGraw Hill.
- Setiawati, D., Rachmayani, I., & Jaelani, A. K. (2022). Pemetaan Metode Pembelajaran yang diterapkan Guru dalam Mengembangkan Nilai Agama dan Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.264>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyawati, R., & Amelia, Z. (2021). Meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui media big book. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(2), 67-78. <http://dx.doi.org/10.36722/jaudhi.v2i2.582>
- Susanti, M. A., Damariswara, R., & Budianto, A. (2025, July). Pengembangan Media Pembelajaran Serial Card Pada Kemampuan Bercerita Teks Narasi Siswa Kelas IV SDN Tarokan 3. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 8, pp. 1590-1599). <https://doi.org/10.29407/84kcqv68>
- Suwandi, S. (2021). Analisis data research dan development pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 1(1). <https://doi.org/10.55438/jjee.v1i1.11>