

The Development of Magic Hat Media to Improve The Children Language Aspects of 5-6 Year Old at RA Al Khairiyah *(Pengembangan Media Topi Sulap untuk Meningkatkan Aspek Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Khairiyah)*

Cindy Putri Dinata¹, Muhammad Yusuf¹, Leli Fertiliana Dea¹, Siti Roudhotul Jannah¹, Ferdian Utama¹

¹ Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia

 cindyputridinata@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to develop a magic hat media to improve the language aspect of children aged 5-6 years at RA Al Khairiyah, Melinting District, East Lampung Regency in the 2023-2024 Academic Year. This study is a research and development (R&D) study using the 4D model consisting of define, design, develop, disseminate. The subjects of this study were children aged 5-6 years at RA Al Khairiyah, Melinting District, totaling 12 children. The effectiveness of using a magic hat to improve the language aspect of children aged 5-6 years, namely after conducting research at RA Al Khairiyah, Melinting District using a magic hat, it was proven that the language aspect abilities of early childhood children could develop. Before using the magic hat, the language aspect abilities of early childhood children out of 12 children, there were 7 children who received the Not Yet Developing category, and 5 children who received the Starting to Develop category, while none were included in the category of developing according to expectations and developing very well. Then after using the magic hat, the children's language aspect abilities Developed According to Expectations. The contribution of this research includes the fact that this research can develop children's language skills and foster children's enthusiasm for learning. In addition, this research provides an alternative for selecting suitable learning media in the teaching and learning process.

Keywords: Learning Media, Magic Hat Media, Language Skills

Article Received : July 03, 2024
History Revised : August 08, 2024
Accepted : April 25, 2025

PENDAHULUAN

Ketersediaan media yang biasa digunakan di sekolah seperti buku teks, majalah, surat kabar dan papan tulis yang menimbulkan kebosanan dalam melakukan pembelajaran dalam kelas.¹ Sedangkan media audio dan visual seperti: televisi, radio, dan video sedangkan media elektronik seperti komputer. Semua media yang digunakan tersebut belum dimanfaatkan dengan maksimal bahkan komputer hanya sebagai "penghias sekolah saja" karena tidak dipergunakan dengan maksimal. Oleh sebab itu, perlu adanya kreativitas pendidik dalam memanfaatkan media, bahkan sering dijumpai

¹ Atika Mahryani Simamora and Mukhtar, "Pengembangan Media Pembelajaran Kalimat Efektif Pada Pelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 2, no. 2 (2019): 54-67.

Published by

CV. Creative Tugu Pena

ISSN

2775-2305

Website

<https://attractivejournal.com/index.php/bpr/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



pendidik yang memanfaatkan media pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran apa yang ada di sekolah.²

Penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman dan retensi yang lebih baik terhadap isi pelajaran. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa murid ke dalam suasana senang dan gembira. Adanya keterlibatan emosional dan mental tentu hal ini berpengaruh terhadap semangat mereka untuk lebih giat dalam belajar sehingga dapat memberikan kesan pembelajaran yang hidup, akhirnya bermuara kepada peningkatan pemahaman belajar anak terhadap materi ajar. Jadi sasaran akhir media adalah memudahkan belajar untuk murid, bukan hanya kemudahan mengajar oleh guru.³

Media sebagai wadah dari pesan yang penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.⁴ Penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman dan retensi yang lebih baik terhadap isi pelajaran. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa murid ke dalam suasana senang dan gembira.⁵ Media merupakan salah satu alat atau metode yang digunakan pendidik untuk melakukan penyampaian materi lebih mudah, efektif, efisien, dan menyenangkan.⁶ Media merupakan salah satu komponen yang mempengaruhi proses pembelajaran. Karena media adalah alatnya penyaluran pesan (materi) kepada siswa.⁷

Adapun dalam penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran topi sulap. Topi adalah penutup kepala, topi dapat dipakai untuk perlindungan terhadap unsur-unsur cuaca, untuk keamanan, atau sebagai aksesoris fashion.⁸ Topi sangat beraneka ragam model dan jenis bahan yang digunakan. Sering kali ditemui topi yang terbuat dari kain seperti kain matador, royal, famatex, drill, raffle, kanvas, laken yang banyak diproduksi oleh industri maupun konveksi.⁹ Sedangkan Sulap merupakan seni pertunjukan yang menampilkan gabungan dari berbagai seni yang ada seperti seni rupa, tari, musik dan lain-lain. Sulap menampilkan kecepatan atau kelihaihan tangan pesulap, manipulasi, efek reaksi kimia ataupun hasil kerja teknologi dan perlengkapan serta peralatan pesulap yang biasa kita kenal dengan trik-trik sulap.¹⁰

Berdasarkan keterangan tersebut di atas, topi sulap adalah topi sulap yang di buat oleh guru menggunakan bahan bekas seperti kain flanel, pot bunga, ukuran kecil dan lem sebagai perekat. Topi Sulap yang di buat oleh guru atau peneliti merupakan suatu media untuk mengembangkan aspek bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al Khairiyah Tanjung Aji kecamatan melinting kabupaten Lampung Timur Tahun Ajaran 2023-2024.

² Darmawaty Tarigan and Sahat Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi," *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 2, no. 2 (2019): 111–23.

³ Asmariyani, "Konsep Media Pembelajaran PAUD," *Jurnal Al-Afkar* 5, no. 1 (2019): 108–18.

⁴ Yulian Adi Setyono, Sukarmin Karmin, and And Daru Wahyuningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Fisika kelas VIII Materi Gaya Ditinjau Dari Minat Baca Siswa," *Jurnal Pendidikan Fisika* 1, no. 1 (2020): 1–12.

⁵ Meylia Alidya Rachman et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Satuan Panjang Di SDN Lemahduhur II," *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka* 5, no. 1 (2023): 45–55.

⁶ Siti Fatimah, Masrurotul Mahmudah, and Nurul Aisyah, "Development Of Multimedia Focusky-Based Comic Media On Natural Science Learning For Students Class V In Elementary School," *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)* 7, no. 1 (2021): 14–24.

⁷ Isnaini Nur Azizah et al., "Eksperimentasi Media Pembelajaran Komik Edukasi Pengenalan Angka Bagi Anak Usia Dini," *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 23–33.

⁸ Laili Nadriyah, Ratna Watiningsih, and Zedna Herry Irama, "Topi Solar Charger Sebagai Alternatif Pengganti Powerbank," *Ristek: Jurnal Riset, Inovasi Dan Teknologi* 1, no. 1 (2020): 20–30.

⁹ Isnaeni Maesaroh and Wulansari Prasetyaningtyas, "Kualitas Topi Dengan Teknik Kait (Crochet)," *TEKNOBUGA* 7, no. 2 (2019): 19–31.

¹⁰ Intan Putri, "Komunikasi Non Verbal (Makna Kinesik) Pesulap Dalam Pertunjukan Sulap Klasik," *Syi'ar* 18, no. 1 (2018): 1–11.

Peneliti memilih mengembangkan media topi sulap dikarenakan media tersebut belum pernah digunakan atau diterapkan di RA Al Khairiyah Kec. Melinting Kab. Lampung Timur. Adapun alasan dikembangkan media topi sulap dikarenakan anak usia dini banyak menyukai permainan sulap. Belum ada yang mengembangkan media topi sulap dengan konsep meningkatkan kemampuan Bahasa pada anak. Dengan diterapkannya media pembelajaran topi sulap diharapkan dapat meningkatkan kemampuan Bahasa anak usia dini khususnya pada aspek keaksaraan.

Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan dari anak tidak tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf sehingga, anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya. Stimulasi pengenalan huruf adalah menstimulus anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.¹¹ Sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak produk bahasa mereka juga meningkat dalam kuantitas, keluasaan dan kerumitannya. Anak-anak secara bertahap berubah dan melakukan ekspresi dengan berkomunikasi, yang juga berubah dari komunikasi melalui gerakan menjadi ujaran.¹²

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu, *Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Afifatul Mukaromah dengan judul “Implementasi Media Kotak Ajaib Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Kelompok A di Raudhatul Athfal Nurus Salam Wonoasri Tempurejo Jember Tahun Ajaran 2022/2023”, Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa : (1) perencanaan implementasi media kotak ajaib untuk mengenalkan huruf abjad kelompok A di RA Nurus Salam guru menyusun RPPH sesuai dengan silabus dan guru menyiapkan perlengkapan pembelajaran. (2). Penerapan implementasi media kotak ajaib untuk mengenalkan huruf abjad kelompok A di RA Nurus Salam berupa kegiatan pembuka, kegiatan inti, kegiatan penutup. (3). Evaluasi implementasi media kotak ajaib untuk mengenalkan huruf abjad kelompok A di RA Nurus Salam guru menggunakan tiga penilaian yakni penilaian checklist, penilaian anekdot, dan penilaian hasil karya.¹³ *Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Ichsan Yafi Hutagalung & Dewi Juniarti dengan judul “Pembelajaran Edutainment Dengan Sulap Suara Boneka Di RA Al-Qur’an Iqro Pematangsiantar”, Hasil penelitian ini menunjukkan sulap suara boneka yang membuat boneka dapat berbicara sendiri akan memberikan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak usia dini dikarenakan masih memiliki daya imajinasi yang cukup kuat. Adapun manfaat yang didapatkan seperti dapat memberikan semangat kepada anak untuk datang ke sekolah, menumbuh kembangkan keberanian anak, dan juga mengembangkan kemampuan komunikasi anak.¹⁴ Berdasarkan kedua penelitian terdahulu tersebut di atas, terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu kesamaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran dalam mengembangkan aspek Bahasa anak. Sedangkan perbedaannya dari kedua penelitian terdahulu tersebut di atas, belum ada yang mengembangkan media pembelajaran berupa topi sulap sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa anak.

Peneliti memilih meningkatkan kemampuan aspek bahasa pada anak kelompok usia 5-6 tahun di RA Al Khairiyah Kec. Melinting Kab. Lampung Timur dikarenakan kemampuan bahasa masih tergolong belum berkembang, hal tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok usia 5-6 tahun mengatakan bahwa: “faktor-faktor

¹¹ Dewi Vortuna, Ratiyah, and Syafdaningsih, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang Tahun Ajaran 2018/2019,” *Jurnal Tumbuh Kembang* 5, no. 2 (2018): 21–33.

¹² Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini* (Badung: Alfabeta, 2014).

¹³ Afifatul Mukaromah, “Implementasi Media Kotak Ajaib Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Kelompok A Di Raudhatul Athfal Nurus Salam Wonoasri Tempurejo Jember Tahun Ajaran 2022/2023” (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

¹⁴ Ahmad Ichsan Yafi Hutagalung and Dewi Juniarti, “Pembelajaran Edutainment Dengan Sulap Suara Boneka Di RA Al-Qur’an Iqro Pematangsiantar,” *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2022): 1–10.

penyebab kemampuan bahasa pada anak usia prasekolah masih belum berkembang adalah, model yang ditiru, kurangnya bimbingan, kurangnya model pembelajaran bahasa, kurangnya motivasi untuk bercerita, kebiasaan anak menonton smartphone (youtube), kebiasaan anak bermain sendiri, dan lingkungan bermain anak, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat.”Berdasarkan data hasil observasi terbukti bahwa anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 7 anak. Anak yang Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 anak, sedangkan belum ada anak yang memperoleh kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) di RA Al Khairiyah Kec. Melinting Kab. Lampung Timur.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut di atas, penulis tertarik mengangkat judul “Pengembangan Media Topi Sulap Untuk Meningkatkan Aspek Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Khairiyah Kec. Melinting Kab.Lampung Timur Tahun Ajaran 2023-2024”.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan R & D (*Research and development*), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut.¹⁵ Metode penelitian dan pengembangan (*Research and development* atau R&D) didasarkan atas analisis permasalahan dan kebutuhan menyelesaikan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Pengembangan media topi sulap menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*).¹⁶ Adapun yang menjadi subjek ujicoba produk dalam penelitian ini adalah: ahli media dan ahli materi, anak kelompok usia 5-6 tahun serta guru kelas di RA Al Khairiyah Kec. Melinting Kab. Lampung Timur. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, angket, wawancara dan dokumentasi dan dalam pelaksanaannya, peneliti langsung terjun pada obyek penelitian. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu analisis data untuk mengetahui kelayakan media topi sulap berdasarkan penilaian menggunakan teknik angket oleh ahli media dan ahli materi.¹⁷ Kemudian analisis data untuk mengetahui perkembangan kemampuan aspek bahasa anak usia 5-6 tahun setelah menggunakan media topi sulap.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Topi Sulap di RA Al Khairiyah Kec. Melinting

Penelitian ini dilakukan di RA Al Khairiyah yang beralamat di Desa Tanjung Aji Kecamatan Melinting Kabupaten Lampung Timur yang berdiri sejak tahun 2012. RA AlKhairiyah merupakan salah satu sekolah jenjang RA berstatus Swasta yang berada di wilayah Kec. Melinting, Kab. Lampung Timur, Lampung. RA Al Khairiyah didirikan pada tanggal 1 Oktober 2012 dengan Nomor SK Pendirian Kd.08.07/3/PP.00.4/542/2012 yang berada dalam naungan Kementerian Agama. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki siswa ini dibimbing oleh guru-guru yang profesional di bidangnya. Operator yang bertanggung jawab adalah Nasrul Hadi.

Saat proses penelitian,peneliti melihat kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 tahun di RA Al Khairiyah Tanjung Aji masih belum optimal,ditandai dengan beberapa siswa belum berkembang dalam aspek bahasa seperti mengenal huruf,menulis nama dan membaca nama, masih sangat perlu bimbingan dan arahan guru. Bermula dari observasi tersebut peneliti tertarik menggunakan media topi sulap dan latar belakang memilih Topi Sulap saat peneliti melihat ketertarikan siswa untuk bermain sulap waktu jam istirahat,maka dari itu Tujuan untuk menstimulus aspek bahasa melalui Pengembangan Media Topi

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019).

¹⁶ Tatik Sutarti and Edi Irawan, *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Deepublish, 2017).

¹⁷ Ditania Oktariyanti, Aren Frima, and Riduan Febriandi, “Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 22–30.

Sulap untuk Meningkatkan Aspek Bahasa Anak Usia 5-6 tahun di RA Al Khairiyah Kec. Melinting Kab. Lampung Timur.

Penelitian ini dapat di simpulkan bahwa keefektifan penggunaan media topi sulap setelah digunakan, dapat membantu meningkatkan aspek Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Khairiyah, melalui kegiatan bermain sulap agar anak-anak tertarik untuk mengikuti proses bermain sulap sehingga dapat meningkatkan aspek Bahasa mereka.

Adapun dalam penelitian ini peneliti mengembangkan topi sulap dengan menggunakan metode penelitian R&D model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), yaitu sebagai berikut:

Define

Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui permasalahan yang dapat dijadikan latar belakang dalam penelitian.¹⁸ Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa topi sulap belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran khususnya untuk kemampuan bahasa anak. Kondisi di sekolah tersebut terkait media pembelajaran sudah cukup lengkap baik untuk APE luar seperti ayunan, prosotan, jungkat jungkit dan lainnya serta APE dalam berupa puzzle, gambar, dan media pembelajaran lainnya, namun media pembelajaran topi sulap belum dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa pada anak usia 5-6 tahun. Selain itu kemampuan aspek bahasa pada anak kelompok usia 5-6 tahun di RA Al Khairiyah Kec. Melinting Kab. Lampung Timur masih perlu dikembangkan lagi, hal ini dikarenakan kemampuan bahasa masih tergolong belum berkembang.

Design

Pada tahap *design* di bagi menjadi 4 kegiatan, yaitu: Menyusun tes kriteria (*constructing criterion-referenced test*), pemilihan media (*media selection*), pemilihan format (*format selection*) dan desain awal (*initial design*).¹⁹ Adapun media topi sulap yang akan dikembangkan dalam penelitian ini merupakan topi tinggi yang berwarna hitam yang biasa digunakan oleh pesulap, kemudian topi sulap tersebut akan diisi dengan kartu gambar dan kartu huruf sesuai dengan tema yang akan diajarkan pada anak. Adapun cara pembuatan topi sulap, yaitu: *Pertama*, menyiapkan alat dan bahan yang terdiri dari topi tinggi, gunting, lem perekat, cutter, kertas printer, dan laminating. *Kedua*, membuat kartu sulapnya, yaitu dengan cara: Siapkan gambar bertema "Diriku", Potong gambar membentuk persegi dan kata yang sesuai gambar tersebut. Setelah gambar selesai dipotong dan direkatkan, kemudian dilapisi laminating agar tahan lama. *Ketiga*, cara membuat kartu huruf yaitu cetak huruf a hingga z menjadi 5 salinan, kemudian gunting membentuk kotak abjad yang sudah digunting. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan diperoleh rancangan perangkat pembelajaran yaitu bahan ajar yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan. Berikut ini adalah desain awal topi sulap, yaitu:

¹⁸ Amara Hudaya Salsabila, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo, "Penerapan Model 4D Dalam Pengembangan Video Pembelajaran Pada Keterampilan Mengelola Kelas," *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 8 (2023): 1–15.

¹⁹ Arif Harjanto, Andi Rustandi, and Joyce Anasthasya Caroline, "Implementasi Model Pengembangan 4D Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Online Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Di SMK Negeri 7 Samarinda," *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi Dan Manajemen Basis Data)* 5, no. 2 (2022): 32–42.



Gambar 1. Desain Awal

Develop

Tahap pengembangan atau *develop*, bertujuan untuk menghasilkan produk. Dalam tahap ini, produk yang telah dibuat harus melewati beberapa tahap perbaikan dari ahli atau validator dan diuji terhadap konsumen sebagai pengguna. Tahap uji pengembang dilakukan jika proses pembuatan produk telah selesai dan siap diuji kevalidannya oleh para ahli.²⁰ Validasi ditujukan kepada ahli media yang dalam hal ini adalah dosen Universitas Ma'arif Lampung (UMALA) Metro Lampung, yang memiliki kualifikasi pendidikan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, sehingga hasil dari media yang akan dikembangkan sesuai dengan apa yang penulis harapkan serta dapat digunakan oleh anak usia dini. Adapun ahli media adalah Bapak Dr. Agus Setiawan, M.Pd. Adapun hasil validasi dari ahli media antara lain:

Tabel 1. Validasi Desain Ahli Media

No.	Indikator	Skor
1.	Media topi sulap memiliki bentuk yang menarik untuk anak	3
2.	Media topi sulap terbuat dari bahan yang aman untuk anak usia dini	3
3.	Media topi sulap dapat digunakan anak usia 5-6 tahun	3
4.	Simbol yang ada pada kartu topi sulap jelas	3
5.	Gambar pada kartu topi sulap sesuai tema	3
Jumlah		15
Rata-Rata		3

Berdasarkan hasil validasi dari Bapak Dr. Agus Setiawan, M.Pd selaku ahli media dapat diketahui topi sulap mendapatkan skor rata-rata 3 serta dapat dikatakan layak dengan catatan beberapa revisi. Adapun ahli materi adalah Bapak Ferdian Utama, M.Pd. Adapun hasil validasi dari ahli materi antara lain:

²⁰ Jasmine Riani Johan, Tuti Iriani, and Arris Maulana, "Penerapan Model Four-D Dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil Dan Perorangan," *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 6 (2023): 103–12.

Tabel 2. Validasi Desain Ahli Materi

No.	Indikator	Keterangan
1.	Materi media pembelajaran topi sulap	ada
2.	Materi Langkah-langkah pembuatan media topi sulap	ada
3.	Materi Langkah-langkah penggunaan media topi sulap	ada
4.	Materi kemampuan Bahasa anak usia 5-6 tahun	ada
5.	Materi indikator kemampuan Bahasa anak usia 5-6 tahun	ada

Berdasarkan hasil validasi dari Ferdian Utama, M.Pd selaku ahli materi dapat diketahui topi sulap memperoleh keterangan ada. Setelah desain produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka dapat diketahui kelemahan dari topi sulap tersebut. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi. Adapun saran dari ahli media yaitu sebagai berikut: 1) Berikan warna dasar yang lebih cerah sehingga terlihat menarik untuk anak. 2) Berikan beberapa motif, contohnya motif bintang, 3) Gunakan beberapa warna, jangan hanya satu warna saja. Berdasarkan saran dari ahli media dan ahli materi, maka peneliti melakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan arahan ahli media tersebut, yaitu:



Gambar 2. Media Sebelum Revisi



Gambar 3. Media Setelah Revisi

Adapun ujicoba produk ini merupakan ujicoba pemakaian yang ditujukan kepada anak kelompok usia 5-6 tahun sebagai pengguna bahan ajar yang dalam penelitian

ini berjumlah 12 anak yang terdiri dari 5 laki-laki dan 7 perempuan dilakukan sebanyak 2 kali. Peneliti melakukan uji coba penggunaan topi sulap di RA Al Khairiyah Kec. Melinting dengan menerapkan langkah-langkah sesuai dengan langkah-langkah yang telah peneliti tetapkan berdasarkan teori penggunaan topi sulap dan terbukti bahwa anak sangat antusias mengikuti proses pembelajaran dengan topi sulap, selain penggunaan media yang mudah, serta anak juga dapat mengikuti permainan topi sulap sesuai dengan langkah-langkah penerapannya.

Apabila pada saat uji coba produk diketahui bahwa produk ini tidak ada kendala dalam penerapannya, maka dapat dikatakan bahwa media telah selesai dikembangkan, sehingga menghasilkan produk akhir. Namun apabila produk belum sempurna maka hasil uji coba ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan media yang dibuat, sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang menarik dan dapat digunakan di sekolah. Adapun berdasarkan hasil uji coba yang peneliti lakukan pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Khairiyah Kec. Melinting diketahui bahwa anak dapat bermain topi sulap sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru, sehingga sudah tidak perlu ada lagi revisi dari topi sulap, baik dari segi langkah-langkah penerapannya maupun dari segi bentuk topi sulap.

Berdasarkan hasil validasi kepada ahli media dan ahli materi, serta hasil uji coba untuk mengetahui respon anak, maka produk topi sulap tidak mengalami uji coba ulang dan sudah valid, maka topi sulap ini siap digunakan dan dimanfaatkan di RA Al Khairiyah Kec. Melinting pada anak kelompok usia 5-6 tahun. Adapun produk akhir topi sulap yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Produk Akhir

Disseminate

Setelah dilakukan revisi pada tahap pengembangan pada tahap ini dilakukan penyebaran media pembelajaran yang telah diproduksi. Media pembelajaran yang telah dikembangkan harus disebarluaskan dan disosialisasikan kepada khalayak luas di luar lingkup pengembangan itu sendiri.²¹ Tahap *desiminate* merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahap desiminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok atau sistem.²² Pada tahap penyebaran ini dilakukan dengan cara menyebarkan produk media pembelajaran ke sekolah yang diteliti pada penelitian ini yaitu RA Al Khairiyah Kec. Melinting Lampung Timur. Adapun Langkah-langkah penggunaan media topi sulap dalam meningkatkan kemampuan aspek bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al Khairiyah Kec. Melinting Lampung Timur adalah sebagai berikut:

²¹ Irnando Arkadiantika et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic," *JDPP: Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2020): 25–35.

²² Khairul Amali, Yenni Kurniawati, and Zuhiddah, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *JNSI: Journal of Natural Science and Integration* 2, no. 2 (2019): 87–98.

1. Mempersiapkan media topi sulap

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Selasa, 1 Oktober 2024 terlihat peneliti sebelum memulai pembelajaran terlebih dahulu mempersiapkan ruangan serta menyiapkan media topi sulap serta berusaha mempersiapkan diri sebelum dilakukan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan ibu Eka Marlina selaku guru kelompok B di RA Al Khairiyah Kec. Melinting yang mengatakan bahwa:

“seorang guru perlu mempersiapkan segala sesuatu yang menunjang dalam proses pembelajaran diantaranya rencana pelaksanaan pembelajaran harian, materi pembelajaran, media pembelajaran, serta apabila diperlukan seorang guru harus terlebih dahulu menata ruangan agar pada saat pembelajaran guru dapat mengontrol seluruh anak didik”.

2. Masukkan beberapa kartu sulap pada topi, kemudian kocok kartunya

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Selasa, 1 Oktober 2024 terlihat peneliti mengucapkan salam dan mengajak anak untuk berdoa bersama serta peneliti memasukkan beberapa kartu sulap pada topi, kemudian mengkocok kartunya. Setelah itu peneliti memperkenalkan topi sulap. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan ibu Eka Marlina selaku guru kelompok B di RA Al Khairiyah Kec. Melinting yang mengatakan bahwa:

“dalam memulai pembelajaran apalagi dengan menggunakan suatu media pembelajaran yang baru, maka seorang guru perlu mengenalkan permainan media tersebut, agar supaya anak dapat memahami penggunaannya sebelum mulai bermain, setelah anak mengenal media yang akan digunakan, Langkah selanjutnya yaitu memasukkan beberapa kartu sulap pada topi, kemudian mengkocok kartunya”.

Adapun dokumentasi gambar sebagai penguat hasil observasi dan wawancara tersebut diatas, yaitu sebagai berikut:



Gambar 5. Guru Menyiapkan Media Topi Sulap

3. Siapkan kotak huruf

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Selasa, 1 Oktober 2024 terlihat peneliti terlebih dahulu mengenalkan fungsi berbagai macam peralatan yang ada pada media topi sulap dan menyiapkan kotak huruf. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan ibu Eka Marlina selaku guru kelompok B di RA Al Khairiyah Kec. Melinting yang mengatakan bahwa:

“anak diminta untuk memperhatikan penjelasan guru terkait fungsi-fungsi peralatan yang ada pada media topi sulap, selain itu peneliti juga membuat

kotak huruf sebagai tempat kartu huruf yang akan digunakan setelah mengambil kartu huruf dalam topi sulap”.

4. Anak diminta membaca basmallah dan berteriak abra kadabrak

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Selasa, 1 Oktober 2024 terlihat anak sangat antusias memperhatikan penjelasan peneliti terkait aturan main penggunaan topi sulap, kemudian guru meminta anak membaca basmallah dan berteriak abra kadabrak. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan ibu Eka Marlina selaku guru kelompok B di RA Al Khairiyah Kec. Melinting yang mengatakan bahwa:

“pemberian penjelasan serta memberikan contoh mengenai langkah-langkah permainan atau alur permainan menjadi sangat penting untuk dilakukan agar anak dapat memahami permainan tersebut, supaya jalannya pembelajaran dengan media tersebut dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan harapan peneliti, setelah anak memahaminya kemudian guru meminta anak membaca basmallah dan berteriak abra kadabra”.

Adapun dokumentasi gambar sebagai penguat hasil observasi dan wawancara tersebut diatas, yaitu sebagai berikut:



Gambar 6. Mengucapkan basmallah dan abakadabra

5. Guru memperlihatkan keadaan topi yang kosong namun sebelumnya guru terlebih dahulu memasukkan kartu kedalam bagian bawah topi sebagai trik untuk memunculkan kartu dengan mengambil kartu bergambar pada bagian dalam topi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Selasa, 1 Oktober 2024 terlihat anak anak mengeluarkan kartu dari dalam topi dengan keadaan gambar tertutup ke bawah. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan ibu Eka Marlina selaku guru kelompok B di RA Al Khairiyah Kec. Melinting yang mengatakan bahwa:

“permainan dimulai dengan anak mengeluarkan kartu dari dalam topi dengan keadaan gambar tertutup ke bawah, sehingga anak belum mengetahui isi dari gambar kartu tersebut”.

Adapun dokumentasi gambar sebagai penguat hasil observasi dan wawancara tersebut di atas, yaitu sebagai berikut:



Gambar 7. Guru Memperlihatkan Keadaan Topi yang Kosong Sebelum membaca Bismillah dan Abrakadabra

6. Setelah membaca mantra Guru mengambil kartu pada bagian yang disembunyikan dalam keadaan bagian atas topi ditutup pakai kain dan dikeluarkanlah diatas topi seolah kartu muncul setelah mantranya bekerja.



Gambar 8. Guru Menutup Topi Menggunakan Kain



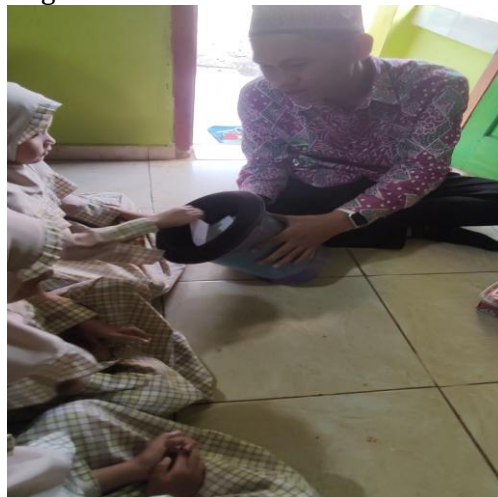
Gambar 9. Guru mengeluarkan Beberapa Kartu Pada Bagian dalam Topi

7. Anak diminta untuk mengambil dan memilih kartu

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Selasa, 1 Oktober 2024 terlihat anak membuka kartu sesuai dengan instruksi guru. Setelah anak mengambil kartu, kemudian anak diminta untuk membuka gambar yang ada pada kartu kemudian mengikuti instruksi guru. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan ibu Eka Marlina selaku guru kelompok B di RA Al Khairiyah Kec. Melinting yang mengatakan bahwa:

“mika terlihat memilih kartu yang dia inginkan, sebelumnya mika masih bingung akan di apakan kartunya, setelah diarahkan oleh guru untuk meletakkan kartu dalam posisi berdiri diatas kepala dan memberi petunjuk dengan mendeskripsikan gambar yang telah ia pilih,dan mampu menjawabnya dengan antusias”.

Adapun dokumentasi gambar sebagai penguat hasil observasi dan wawancara tersebut diatas, yaitu sebagai berikut:



Gambar 10. Anak Memilih Kartu Gambar



Gambar 11. Anak Meletakkan Kartu Diatas Kepala Kemudian Guru Memberikan Petunjuk Gambar Apa Yang Ada Diatas Kepalanya

8. Setelah anak mampu menjawab gambar apa yang ada diatas kepalanya lalu anak-anak meletakkan gambar yang sudah mereka pilih dan sudah dijawab, kem diminta mencari kata yang sudah ditulis guru dan mencocokkan pada kartu gambar

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Selasa, 1 Oktober 2024 terlihat anak menyusun kata yang sesuai pada gambar. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan ibu Eka Marlina selaku guru kelompok B di RA Al Khairiyah Kec. Melinting yang mengatakan bahwa:

“Angelita terlihat mampu secara mandiri menyusun kata-kata dari huruf yang diambil dari topi sulap dan disesuaikan dengan nama gambar yang ada”.

Adapun dokumentasi gambar sebagai penguat hasil observasi dan wawancara tersebut diatas, yaitu sebagai berikut:



Gambar 12. Anak Mencari Kata Yang Sesuai



Gambar 13. Anak Menemukan Kata Yang Persis Ditulis Guru Kemudian Di Masukkan Kedalam Bagian Yang Di Sediakan Di Topi Sulap dengan Kata Yang ditulis Guru Pada Topi Sulap

9. Anak mampu menulis nama dan membaca namanya

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Selasa, 1 Oktober 2024 terlihat setelah anak mampu menulis nama d, maka kemudian anak mencari huruf dan membaca namanya dengan mengambil kartu huruf dan mencocokkan pada nama yang sudah ditulis oleh Ratu. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan ibu Eka Marlina selaku guru kelompok B di RA Al Khairiyah Kec. Melinting yang mengatakan bahwa:

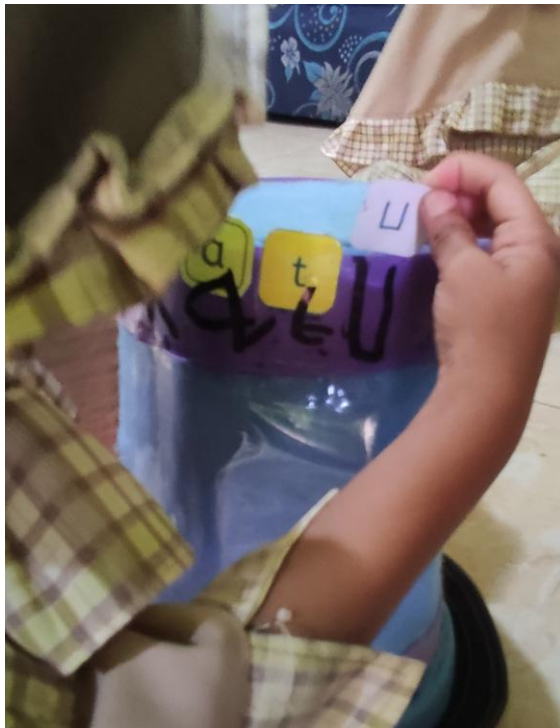
“ratu mengambil kartu huruf,kemudian menulis nama dan mencari kartu huruf kemudian mencocokkan kartu huruf tersebut sesuai dengan nama yang sudah ratu tulis” ungkap ibu Eka Marlina selaku kelompok B di RA Al Khairiyah Kec. Melinting .



Gambar 14. Anak Berantusias Untuk Mencoba Menulis Nama Mereka



Gambar 15. Anak Menulis Nama Pada Topi Sulap



Gambar 16. Anak mencari kartu kata yang sesuai dengan nama "Ratu" Pada Topi Sulap



Gambar 17. Anak membaca nama yang sudah ditulis

10. Bermain dapat dilakukan oleh anak, jika sudah memahami tahapan bermain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Selasa, 1 Oktober 2024 terlihat anak dapat melakukan permainan dengan media topi sulap secara mandiri. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan ibu Eka Marlina selaku guru kelompok B di RA Al Khairiyah Kec. Melinting yang mengatakan bahwa:

“setelah guru menjelaskan tahapan penggunaan media topi sulap, serta beberapa anak sudah memperagakan bagaimana cara bermain dengan topi sulap, terlihat anak-anak sudah memahami tahapan penggunaan media topi sulap, sehingga anak dapat bermain dengan media tersebut secara mandiri, namun tetap dalam pengawasan guru”.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, terlihat bahwa anak sudah memahami permainan dengan menggunakan topi sulap. Selain itu anak kemampuan Bahasa anak juga sudah meningkat, hal ini terbukti dari anak sudah mampu menyebutkan huruf serta Menyusun huruf menjadi kata sesuai dengan gambar yang ada pada topi sulap.

Efektivitas Penggunaan Topi sulap guna Mengembangkan Kemampuan Bahasa pada anak usia 5-6 tahun

Setelah dilakukan penelitian di RA Al Khairiyah Kec. Melinting dengan menggunakan topi sulap terbukti bahwa kemampuan aspek bahasa anak usia dini dapat berkembang, hal ini terbukti dari dari sebelum menggunakan topi sulap kemampuan aspek bahasa anak masih tergolong belum berkembang, diketahui dari 12 anak terdapat 7 anak yang memperoleh kategori Belum Berkembang, dan 5 anak yang memperoleh kategori Mulai Berkembang, sedangkan tidak ada yang masuk kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang dengan sangat baik. Kemudian dilakukan penelitian dengan menggunakan topi sulap maka kemampuan aspek bahasa anak sudah berkembang sesuai harapan, diketahui dari 12 anak terdapat 5 anak yang memperoleh kategori Mulai Berkembang, 6 anak yang memperoleh kategori Berkembang Sesuai Harapan, dan 1 anak yang memperoleh kategori Berkembang Sangat Baik, sedangkan untuk kategori Belum Berkembang sudah tidak terlihat lagi.

Berdasarkan keterangan tersebut di atas, topi sulap efektif digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun. Selain itu penggunaan topi sulap di RA Al Khairiyah Kec. Melinting dengan menerapkan langkah-langkah sesuai dengan langkah-langkah yang telah peneliti tetapkan berdasarkan teori penggunaan topi sulap dan terbukti bahwa anak sangat antusias mengikuti proses pembelajaran dengan topi sulap, selain penggunaan media yang mudah, serta anak juga dapat mengikuti permainan topi sulap sesuai dengan langkah-langkah penerapannya.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan bahasa anak usia dini setelah penggunaan media topi sulap di RA Al Khairiyah Kecamatan Melinting. Dari 12 anak, sebelum penggunaan media hanya 5 anak yang masuk kategori "Mulai Berkembang" dan 7 anak masih "Belum Berkembang", namun setelah diterapkan media topi sulap, 6 anak berada pada kategori "Berkembang Sesuai Harapan", 5 anak "Mulai Berkembang", dan 1 anak "Berkembang Sangat Baik". Peningkatan ini menunjukkan efektivitas topi sulap dalam merangsang kemampuan verbal anak. Menurut Soeharto, media pembelajaran kreatif mampu menghidupkan suasana kelas dan menumbuhkan antusiasme anak, yang berdampak pada peningkatan keterampilan bahasa.²³ Yuliana & Pratama juga menegaskan bahwa media visual dan kinestetik seperti topi sulap sangat cocok untuk karakteristik belajar anak usia dini yang aktif dan imajinatif.²⁴ Hadi mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa media kreatif yang menyenangkan membuat anak lebih sering berbicara karena muncul rasa penasaran dan keinginan untuk menjawab serta bertanya.²⁵

Selama proses pembelajaran dengan media topi sulap, anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dan keterlibatan yang aktif, baik dalam merespons pertanyaan maupun menceritakan kembali isi dari topi tersebut. Ini sejalan dengan pendapat Suhardi bahwa media yang menyenangkan dan melibatkan unsur bermain mampu meningkatkan ekspresi verbal anak secara signifikan.²⁶ Dewi juga menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan menciptakan rasa aman dan nyaman, mendorong anak untuk lebih percaya diri dalam berkomunikasi.²⁷ Dalam hal ini, topi sulap tidak hanya sebagai alat bantu visual, namun juga sebagai pemicu komunikasi interaktif. Keunikan dan kejutan dari isi topi mendorong anak untuk aktif berbicara, bertanya, dan menjawab secara spontan. Ini menjadi media yang efektif dalam membentuk lingkungan pembelajaran yang komunikatif dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Media topi sulap juga memenuhi prinsip pembelajaran kontekstual dengan memberikan pengalaman konkret bagi anak. Utami & Wibowo menyebutkan bahwa anak usia dini belajar paling baik melalui kegiatan langsung dan nyata, seperti bermain sambil belajar.²⁸ Dalam kegiatan topi sulap, anak terlibat langsung melalui pengamatan, eksplorasi isi, serta narasi sederhana yang melatih kemampuan menyusun kalimat. Lestari & Ibrahim menambahkan bahwa media yang memadukan visual, cerita, dan permainan mampu meningkatkan pemahaman bahasa sekaligus aspek emosional anak, seperti rasa bahagia dan percaya diri.²⁹ Saat guru menyampaikan cerita melalui topi sulap, anak-anak

²³ W. Soeharto, "Penerapan Media Pembelajaran Kreatif Dalam Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 10, no. 3 (2017): 111–20.

²⁴ D. Yuliana and R. Pratama, "Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2018): 42–53.

²⁵ Muhammad Hadi, "Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Pembelajaran Yang Kreatif," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 12, no. 1 (2020): 56–68.

²⁶ R. Suhardi, "Pengaruh Media Interaktif Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 13, no. 1 (2019): 35–42.

²⁷ Hutagalung and Juniarti, "Pembelajaran Edutainment Dengan Sulap Suara Boneka Di RA Al-Qur'an Iqro Pematangsiantar."

²⁸ I. Utami and B. Wibowo, "Strategi Pembelajaran Yang Menarik Dengan Media Kreatif Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 22, no. 1 (2019): 75–89.

²⁹ S. Lestari and M. Ibrahim, "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Kreatif," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak* 8, no. 4 (2021): 135–45.

tampak lebih fokus, antusias, dan terdorong untuk mengekspresikan diri. Suasana ini sangat ideal untuk menstimulasi perkembangan bahasa lisan pada tahap usia emas anak.

Kegiatan pembelajaran yang melibatkan topi sulap secara berulang juga memperkuat memori bahasa anak. Handayani & Fitriani menyatakan bahwa pengulangan melalui permainan menjadi strategi efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa secara bertahap. Anak-anak mulai terbiasa dengan struktur kalimat sederhana dan memperluas kosa kata mereka melalui aktivitas eksplorasi dan cerita.³⁰ Tanjung mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa media pembelajaran inovatif seperti topi sulap mendorong anak berimajinasi sekaligus berbicara lebih aktif. Selain itu, media ini juga melatih keberanian anak dalam berbicara di depan umum, yang merupakan salah satu indikator penting dalam perkembangan bahasa ekspresif.³¹ Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa topi sulap merupakan media yang efektif dan dapat direkomendasikan untuk digunakan secara lebih luas dalam pembelajaran bahasa di pendidikan anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka pengembangan topi sulap yang peneliti lakukan di RA Al Khairiyah Kec. Melinting melalui tahapan validasi kepada ahli media dan ahli materi, yang keduanya menyatakan media topi sulap yang dikembangkan sudah sesuai dan dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan Bahasa anak usia 5-6 tahun. Adapun dalam proses penerapan media topi sulap terlebih dahulu guru mempersiapkan media topi sulap dan memasukkan beberapa kartu sulap pada topi kemudian mengkocok kartunya. Selain itu guru juga mempersiapkan kartu huruf, kemudian anak diminta membaca basmallah dan berteriak *abra kadrabak*. Guru memperlihatkan keadaan topi yang kosong namun sebelumnya guru terlebih dahulu memasukkan kartu uke dalam bagian bawah topi sebagai trik untuk memunculkan kartu dengan mengambil kartu bergambar pada bagian dalam topi. Melihat hal tersebut, anak sangat terkagum dan memberikan tepuk tangan. Anak mampu mencari kata yang sesuai dengan gambar dan mampu menemukan kata yang persis ditulis guru yang ada pada topi sulap. Dengan menerapkan media topi sulap, terlihat anak juga sudah mampu menulis nama dan membaca namanya sendiri. kemudian guru memberikan keleluasaan kepada anak untuk menggunakan media topi sulap setelah seluruh anak memahami tahapan permainan.

Efektifitas Penggunaan Topi sulap Untuk Meningkatkan Aspek Bahasa Anak Usia 5-6 tahun yaitu setelah dilakukan penelitian di RA Al Khairiyah Kec. Melinting dengan menggunakan topi sulap terbukti bahwa kemampuan aspek bahasa anak usia dini dapat berkembang. Sebelum menggunakan topi sulap kemampuan aspek bahasa anak usia dini dari 12 anak terdapat 7 anak yang memperoleh kategori Belum Berkembang, dan 5 anak yang memperoleh kategori Mulai Berkembang, sedangkan tidak ada yang masuk kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang dengan sangat baik. Kemudian setelah menggunakan topi sulap, kemampuan aspek bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al Khairiyah Kec. Melinting sudah tergolong Berkembang Sesuai Harapan. Kemampuan aspek bahasa anak yang memperoleh kategori Mulai Berkembang sebanyak 5 anak, kategori Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 6 anak dan Berkembang Sangat Baik sebanyak 1 anak, sedangkan kategori Belum Berkembang sudah tidak ada. Saran bagi peneliti selanjutnya yaitu diharapkan penelitian ini dapat mengembangkan media pembelajaran berupa topi sulap dengan tema lainnya sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

³⁰ Handayani and Fitriani, "Pembelajaran Kreatif Dengan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak* 13, no. 3 (2022): 120–35.

³¹ Riho Ruheri, "Efektivitas Pelayanan Kantor Urusan Agama Kecamatan Tanjungbalai Selatan Dalam Pencatatan Perkawinan," *Pionir* 7, no. 1 (2021): 49–53, <https://doi.org/https://doi.org/10.36294/pionir.v7i1.1824>.

REFERENSI

- Amali, Khairul, Yenni Kurniawati, and Zulhiddah. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *JNSI: Journal of Natural Science and Integration* 2, no. 2 (2019): 87–98.
- Arkadiantika, Irnando, Wanda Ramansyah, Muhamad Afif Effindi, and Prita Dellia. "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic." *JDPP: Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2020): 25–35.
- Asmariyani. "Konsep Media Pembelajaran PAUD." *Jurnal Al-Afkar* 5, no. 1 (2019): 108–18.
- Azizah, Isnaini Nur, Leli Fertilia Dea, Muhammad Yusuf, Mai Zuniati, and A. Muslimin. "Eksperimentasi Media Pembelajaran Komik Edukasi Pengenalan Angka Bagi Anak Usia Dini." *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 23–33.
- Fatimah, Siti, Masrurrotul Mahmudah, and Nurul Aisyah. "Development Of Multimedia Focusky-Based Comic Media On Natural Science Learning For Students Class V In Elementary School." *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)* 7, no. 1 (2021): 14–24.
- Hadi, Muhammad. "Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Pembelajaran Yang Kreatif." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 12, no. 1 (2020): 56–68.
- Handayani, and Fitriani. "Pembelajaran Kreatif Dengan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak* 13, no. 3 (2022): 120–35.
- Harjanto, Arif, Andi Rustandi, and Joyce Anasthasya Caroline. "Implementasi Model Pengembangan 4D Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Online Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Di SMK Negeri 7 Samarinda." *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi Dan Manajemen Basis Data)* 5, no. 2 (2022): 32–42.
- Hutagalung, Ahmad Ichsan Yafi, and Dewi Juniarti. "Pembelajaran Edutainment Dengan Sulap Suara Boneka Di RA Al-Qur'an Iqro Pematangsiantar." *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2022): 1–10.
- Isjoni. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Badung: Alfabeta, 2014.
- Johan, Jasmine Riani, Tuti Iriani, and Arris Maulana. "Penerapan Model Four-D Dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil Dan Perorangan." *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 6 (2023): 103–12.
- Lestari, S., and M. Ibrahim. "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Kreatif." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak* 8, no. 4 (2021): 135–45.
- Maesaroh, Isnaeni, and Wulansari Prasetyaningtyas. "Kualitas Topi Dengan Teknik Kait (Crochet)." *TEKNOBUGA* 7, no. 2 (2019): 19–31.
- Mukaromah, Afifatul. "Implementasi Media Kotak Ajaib Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Kelompok A Di Raudhatul Athfal Nurus Salam Wonoasri Tempurejo Jember Tahun Ajaran 2022/2023." Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.
- Nadriyah, Laili, Ratna Watiningsih, and Zedna Herry Irama. "Topi Solar Charger Sebagai Alternatif Pengganti Powerbank." *Ristek: Jurnal Riset, Inovasi Dan Teknologi* 1, no. 1 (2020): 20–30.
- Oktariyanti, Ditania, Aren Frima, and Riduan Febriandi. "Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 22–30.
- Putri, Intan. "Komunikasi Non Verbal (Makna Kinesik) Pesulap Dalam Pertunjukan Sulap Klasik." *Syi'ar* 18, no. 1 (2018): 1–11.
- Rachman, Meylia Alidya, Ani Rahmawati, Siti Susi Jeni, and Rindi Rahayu. "Pengaruh Media Pembelajaran Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Satuan Panjang Di SDN Lemahduhur II." *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka* 5, no. 1 (2023): 45–55.
- Ruheri, Riho. "Efektivitas Pelayanan Kantor Urusan Agama Kecamatan Tanjungbalai Selatan Dalam Pencatatan Perkawinan." *Pionir* 7, no. 1 (2021): 49–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.36294/pionir.v7i1.1824>.
- Salsabila, Amara Hudaya, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo. "Penerapan Model

- 4DDalam Pengembangan Video Pembelajaran Pada Keterampilan Mengelola Kelas.” *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 8 (2023): 1–15.
- Setyono, Yulian Adi, Sukarmin Karmin, and And Daru Wahyuningsih. “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Fisikakelas Viii Materi Gaya Ditinjau Dari Minat Baca Siswa.” *Jurnal Pendidikan Fisika* 1, no. 1 (2020): 1–12.
- Simamora, Atika Mahryani, and Mukhtar. “Pengembangan Media Pembelajaran Kalimat Efektif Pada Pelajaran Bahasa Indonesia.” *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 2, no. 2 (2019): 54–67.
- Soeharto, W. “Penerapan Media Pembelajaran Kreatif Dalam Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 10, no. 3 (2017): 111–20.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suhardi, R. “Pengaruh Media Interaktif Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak* 13, no. 1 (2019): 35–42.
- Sutarti, Tatik, and Edi Irawan. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Tarigan, Darmawaty, and Sahat Siagian. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi.” *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 2, no. 2 (2019): 111–23.
- Utami, I., and B. Wibowo. “Strategi Pembelajaran Yang Menarik Dengan Media Kreatif Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 22, no. 1 (2019): 75–89.
- Vortuna, Dewi, Ratiyah, and Syafdaningsih. “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang Tahun Ajaran 2018/2019.” *Jurnal Tumbuh Kembang* 5, no. 2 (2018): 21–33.
- Yuliana, D., and R. Pratama. “Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2018): 42–53.

Copyright Holder :

© Cindy Putri Dinataet al., (2024)

First Publication Right :

© Bulletin of Pedagogical Research

This article is under:

CC BY SA