

**PENGEMBANGAN ASPEK BAHASA PADA *BOARD GAME*
ZOOES SEBAGAI MEDIA STIMULASI PERKEMBANGAN
ANAK USIA 5-6 TAHUN**



Intelligentia - Dignitas

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Oleh:
DELINIA KAHDABI
NIM: 1504622047

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
TAHUN 2026**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR
BENTUK: SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Delinia Kahdafi
NIM : 1504622047
Judul Penelitian : Pengembangan Aspek Bahasa pada *Board Game Zooes*
sebagai Media Stimulasi Perkembangan Anak Usia
5-6 Tahun

Ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian tugas akhir.

Jakarta, 20 Juli 2026
Pembimbing I,



(Hurriyyatun Kabbaro, S.Si., M.Si.)
NIDN 0025049208

Pembimbing II,



(Tarma, S.Pd., M.Pd.)
NIDN 0006108104

**LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR
BENTUK: SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Delinia Kahdafi
 NIM : 1504622047
 Program Studi/Fakultas : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga/Teknik
 Judul Penelitian : Pengembangan Aspek Bahasa pada *Board Game Zooes* sebagai Media Stimulasi Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun

Ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan dinyatakan *Lulus Tidak Lulus* *
 Ujian Tugas Akhir oleh Tim Penguji pada Tanggal 23 Juli 2026.

Tim Penguji.

Ketua Penguji	Dr. Shinta Doriza, M.Pd., M.S.E	
	NIDN 0015117509	
Anggota Penguji (Penguji Ahli 1)	Maya Oktaviani, M.Pd.	
	NIDN 0027109301	
Anggota Penguji (Penguji Ahli 2)	Riswano, M.Pd	
	NUPTK 1542774675130192	
Anggota Penguji (Pembimbing 1)	Hurriyyatun Kabbaro, M.Si	
	NIDN 0025049208	
Anggota Penguji (Pembimbing 2)	Tarma, M.Pd	
	NIDN 0006108104	

Mengetahui,
 Dekan Fakultas Teknik.



Prof. Dr. Nopeng Siti Silfi Ambarwati, S.Si, Apt., M.Si.
 NIDN 0029027204

Koordinator Program Studi
 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga.



Elmanora, S.Si., M.Si.
 NIDN 0008039001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Delinia Kahdafi
NIM : 1504622047
Fakultas/Prodi : Teknik/Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Fakultas/Prodi : deliniakahdafi@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN ASPEK BAHASA PADA *BOARD GAME* ZOOES SEBAGAI MEDIA STIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Intelligentia - Dignitas

Jakarta, 12 Agustus 2026
Penulis

(Delinia Kahdafi)

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Nama Mahasiswa : Delinia Kahdafi
NIM : 1504622047
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Teknik
Judul TA : Pengembangan Aspek Bahasa pada *Board Game Zooes*
sebagai Media Stimulasi Perkembangan Anak Usia
5-6 Tahun

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya tulis ilmiah ini.

Jakarta,

Yang menyatakan,



(Delinia Kahdafi)
NIM. 1504622047

Intelligentia - Dignitas

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, karunia, dan ridha-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Aspek Bahasa pada *Board Game* Zooes sebagai Media Stimulasi Perkembangan Anak Usia 5–6 Tahun” dengan baik. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Neneng Siti Silfi Ambarwati, S.Si., Apt., M.Si., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Elmanora, M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Hurriyyatun Kabbaro, M.Si., selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Tarma, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, serta saran yang sangat bermanfaat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Uswatun Hasanah, M.Si., selaku dosen pembimbing akademik Angkatan 2022, beserta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan bimbingan selama peneliti menempuh pendidikan.
6. Dr. Mita Septiani, M.Pd., selaku validator ahli materi yang telah memberikan penilaian dan saran dalam proses validasi materi penelitian.
7. Ibu Ade Dwi Utami, S.Pd., M.Pd., Ph.D., selaku validator ahli media yang telah memberikan penilaian dan saran dalam proses validasi media.
8. Ibu Prastiti Laras Nugraheni, M.Si., selaku ketua penguji Seminar Proposal yang telah memberikan masukan untuk penyempurnaan penelitian ini.
9. Ibu Maya Oktaviani, M.Pd., selaku dosen penguji pada Seminar Proposal dan Ujian Skripsi yang telah memberikan berbagai kritik dan saran yang membangun bagi penyempurnaan penelitian.
10. Ibu Dr. Shinta Doriza, M.Pd., M.S.E. selaku ketua penguji Ujian Skripsi.
11. Bapak Riswano, M.Pd., selaku dosen penguji pada Ujian Skripsi.
12. Bapak Abdul Malik, M.Pd. dan Mas Eko Gusti Priambodo, S.Pd., selaku staf Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang telah membantu peneliti dalam proses administrasi serta memberikan berbagai informasi yang diperlukan selama penyusunan skripsi.
13. Segenap keluarga besar BKB PAUD Cahaya Permata beserta seluruh anak dan orang tua yang telah memberikan izin, kesempatan, serta dukungan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah maupun di lingkungan rumah.
14. Orang tua penulis yang bernama Dedik Purwanto, Zuli Astriyani, dan Aidah Nurafriliyani, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, motivasi, serta pengorbanan yang tiada henti sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih juga kepada saudara saudari

peneliti, serta keluarga besar Trah. Sujahman yang selalu memberikan doa dan semangat kepada penulis.

15. Orang-orang terdekat dan tersayang yang senantiasa kebersamai, memberikan dukungan, doa, motivasi, penguat dan semangat kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
16. Tim Program Kreativitas Mahasiswa yang kebersamai penulis mengembangkan *Games Stimulasi Zooes* versi pertama hingga menuju Pekan Ilmiah Nasional ke-37 (PIMNAS 37) yaitu Linda Khoiri Rizqianni, Dhifa Alifia, dan Adelio Shatara Nugraha.
17. Teman-teman Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang telah memberikan dukungan, semangat, doa, serta kebersamaan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
18. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri, Delinia Kahdafi, atas ketekunan, kesabaran, serta semangat untuk terus berproses, belajar, dan menyelesaikan skripsi ini hingga akhir. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari langkah-langkah baik dalam memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya pendidikan anak usia dini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan perbaikan di masa mendatang. Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat memberikan manfaat serta menjadi salah satu referensi dalam pengembangan media stimulasi perkembangan bahasa anak usia dini, khususnya melalui pemanfaatan *Board Game Zooes*.

Akhir kata, semoga segala bantuan, dukungan, dan kebaikan yang telah diberikan oleh berbagai pihak memperoleh balasan terbaik dari Allah Swt. dan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan anak usia dini.

Jakarta, Juli 2026
Penyusun,



(Delinia Kahdafi)

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Perumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	 14
2.1 Konsep Pengembangan Produk.....	14
2.2 Konsep Produk Yang Dikembangkan.....	37
2.3 Kerangka Teoritik.....	55
2.4 Rancangan Produk.....	59
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 64
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	64
3.2 Metode Pengembangan Produk.....	64
3.2.1. Tujuan pengembangan.....	64
3.2.2. Metode Pengembangan	64
3.2.3 Sasaran Produk.....	65
3.2.4. Instrumen.....	65
3.3 Prosedur Pengembangan	71
3.3.1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi	71
3.3.2. Tahap Perencanaan	71
3.3.3. Tahap Desain Produk.....	72
3.3.4 Uji Coba Ahli Media dan Ahli Materi	77
3.3.5 Uji Coba Perorangan (<i>One to One</i>)	77
3.3.6 Uji Coba Terbatas (<i>Small Group</i>).....	78
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	79
3.5 Teknik Analisis Data.....	80
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 84
4.1 Hasil Pengembangan Produk.....	84
4.1.2 Proses Pengembangan Produk.....	84
4.1.2.1 Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	84

4.1.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	95
4.1.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	110
4.1.2.4 Tahap Diseminasi (<i>Disseminate</i>).....	111
4.2 Kelayakan Produk (Teoritik dan Empiris).....	112
4.2.1 Uji Validasi Ahli Materi.....	112
4.2.2 Uji Validasi Ahli Media.....	115
4.3 Efektivitas Produk (Melalui Uji Coba).....	117
4.3.1 Uji Coba Perorangan (<i>One to One</i>).....	117
4.3.2 Uji Coba Terbatas (<i>Small Group</i>).....	119
4.4 Pembahasan.....	127
4.4.1 Faktor Pendukung dan Penghambat.....	130
4.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Produk.....	131
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	132
5.1 Kesimpulan.....	132
5.2 Implikasi.....	133
5.3 Saran.....	134
DAFTAR PUSTAKA.....	135
LAMPIRAN.....	145
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	160



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul Tabel	Halaman
3.1	Instrumen Indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun	65
3.2	Instrumen Validasi Materi	67
3.3	Instrumen Validasi Media	69
3.4	Skala Pengukuran	80
3.5	Kriteria Persentase Validitas Ahli	81
3.6	Klasifikasi Nilai <i>N-Gain</i>	83
4.1	Capaian Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Hasil Observasi Awal di Sekolah	92
4.2	Kisi-Kisi Butir Tes Kriteria	95
4.3	Tampilan dan Deskripsi Komponen <i>Board Game</i> Zooes	104
4.4	Hasil Uji Validasi Ahli Materi	113
4.5	Saran dan Perbaikan Materi	114
4.6	Hasil Uji Validasi Ahli Media	115
4.7	Saran dan Perbaikan Media	117
4.8	Hasil Uji Coba Perorangan	118
4.9	Hasil Analisis Statistik Deskriptif Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Perkembangan Bahasa Anak	120
4.10	Hasil Analisis Statistik Deskriptif Setiap Aspek Perkembangan Bahasa Anak	122
4.11	Hasil Persentase Capaian Perkembangan Bahasa Anak Berdasarkan Setiap Indikator	123

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Halaman
2.1	Skema Tahapan Pengembangan (Borg & Gall, 1983)	22
2.2	Skema Tahapan Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)	26
2.3	Skema Tahapan Pengembangan 4D (<i>Four-D</i>)	32
2.4	Kerangka Teoritik	58
2.5	<i>Story Board</i> Produk <i>Board Game Zooes</i>	59
2.6	<i>Flowchart Board Game Zooes</i>	62
3.1	Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Menurut Thiagarajan	73
4.1	Distribusi Pekerjaan Orang Tua Anak Usia 5–6 Tahun di BKB PAUD Cahaya Permata	86
4.2	Intensitas Keterlibatan Orang Tua dalam Mendampingi Anak Bermain/ Belajar	86
4.3	Distribusi Jenis Aktivitas Stimulasi Perkembangan Bahasa oleh Orang Tua Bersama Anak di Rumah	87
4.4	Distribusi Durasi Stimulasi Perkembangan Bahasa oleh Orang Tua kepada Anak di Rumah	90
4.5	Preferensi Jenis Permainan yang Disukai Anak Usia 5–6 Tahun	90
4.6	Perbandingan Persentase Capaian Perkembangan Bahasa Anak Sebelum dan Sesudah Penggunaan <i>Board Game Zooes</i>	126

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul Lampiran	Halaman
1.1	Lembar Instrumen Uji Validasi Ahli Media	145
1.2	Lembar Instrumen Uji Lembar Validasi Ahli Materi	148
2.1	Hasil Uji Coba Perorangan	151
2.2	Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	154
2.3	Hasil Analisis <i>N-Gain</i> Berdasarkan Uji Coba Kelompok Kecil	155
3.1	Produk Final	156
4.1	Buku Pedoman Penggunaan	158
5.1	Dokumentasi	159



Intelligentia - Dignitas

**PENGEMBANGAN ASPEK BAHASA PADA *BOARD GAME* ZOOES
SEBAGAI MEDIA STIMULASI PERKEMBANGAN
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Delinia Kahdafi

Dosen Pembimbing: Hurriyyatun Kabbaro, S.Si., M.Si dan Tarma, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan aspek bahasa pada *Board Game* Zooes sebagai media stimulasi perkembangan anak usia 5-6 tahun. Pengembangan dilatarbelakangi oleh belum optimalnya capaian perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di wilayah urban metropolitan berkarakteristik ekonomi menengah ke bawah, serta keterbatasan *Board Game* Zooes versi sebelumnya yang belum mengakomodasi seluruh indikator bahasa sesuai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) secara komprehensif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Subjek uji coba terdiri atas 15 anak usia 5-6 tahun beserta orang tua di Rusunawa Jatinegara Kaum, Jakarta Timur. Data dikumpulkan melalui validasi ahli, angket respons pengguna, serta *pre-test & post-test* penggunaan *Board Game* Zooes, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Board Game* Zooes memperoleh persentase validitas ahli materi sebesar 87% dan ahli media sebesar 91%, keduanya berkategori sangat layak, serta respons uji coba perorangan sebesar 99%. Hasil analisis deskriptif menunjukkan peningkatan rata-rata skor perkembangan bahasa anak dari 17,333 pada *pre-test* menjadi 22,667 pada *post-test*, dengan seluruh responden menunjukkan peningkatan capaian setelah memperoleh stimulasi menggunakan *Board Game* Zooes. Peningkatan terjadi pada seluruh aspek bahasa, yaitu memahami bahasa reseptif, mengekspresikan bahasa, keaksaraan, dan komunikasi. Dengan demikian, *Board Game* Zooes dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media stimulasi perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di lingkungan keluarga.

Kata Kunci: anak usia dini, *board game*, media stimulasi, penelitian dan pengembangan, perkembangan bahasa.

Intelligentia - Dignitas

DEVELOPMENT OF THE LANGUAGE ASPECT IN THE ZOOES BOARD GAME AS A STIMULATION MEDIUM FOR THE DEVELOPMENT OF CHILDREN AGED 5–6 YEARS

Delinia Kahdafi

Advisor: Hurriyyatun Kabbaro, S.Si., M.Si dan Tarma, M.Pd

ABSTRACT

This study aims to develop the language aspect of Board Game Zooes as a stimulation medium for the language development of children aged 5–6 years. The development was motivated by the suboptimal achievement of language development among children aged 5–6 years in an urban metropolitan area with lower-middle socioeconomic characteristics, as well as the limitations of the previous version of Board Game Zooes, which had not comprehensively accommodated all language indicators based on the Standard Level of Child Development Achievement. This study employed the Research and Development (R&D) method using the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The trial subjects consisted of 15 children aged 5–6 years and their parents at Rusunawa Jatinegara Kaum, East Jakarta. Data were collected through expert validation, user response questionnaires, and pre-test and post-test assessments of Board Game Zooes implementation, which were subsequently analyzed descriptively. The results showed that Board Game Zooes obtained a validity percentage of 87% from the material expert and 91% from the media expert, both categorized as highly feasible, while the individual trial user response reached 99%. The descriptive analysis results indicated an increase in the average language development scores from 17.333 in the pre-test to 22.667 in the post-test, with all respondents demonstrating improved achievement after receiving stimulation through Board Game Zooes. Improvements were observed across all language aspects, including receptive language comprehension, expressive language, early literacy, and communication. Therefore, Board Game Zooes is considered valid and feasible for use as a language development stimulation medium for children aged 5-6 years within the family environment.

Keywords: board game, early childhood, language development, research and development, stimulation medium.

Intelligentia - Dignitas