

TINGKAT VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Fitriani¹, Liza Fidiawati², Hawani³

Universitas Bina Bangsa Getsempena
Corresponding Author: liza@bbg.ac.id

Abstract

Media is a tool used to channel information from information sources to recipients of information. In the process of teaching and learning activities, learning media has a very important function. One effort to introduce letters to children aged 4-5 years using the media used by the teacher, with the media children can recognize symbols, shapes and letters/words so that aspects of children's language development develop well. This research is a research and development with a 4D model (Define, Design, Development and Dissemination). The subjects in this study were 3 experts who validated material-based learning media and tested the use of material-based learning media for 6 children. The data analysis used is descriptive analysis and inferential analysis with the statistical test of Kendall's coefficient (W). The results showed that: (1) the validation window of used materials-based learning media (Phase I) to stimulate the development of recognizing letters in children was very feasible with a percentage of 60% and (2) the validation window of used materials-based learning media (Phase I) to stimulate development. recognizing letters in children is very feasible with a percentage of 90%. This research can be used as a way that can be used by teachers in stimulating the development of recognizing letters in early childhood.

Keywords: *learning media, recognizing letters, early childhood*

Abstrak

Media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Dalam proses kegiatan belajar mengajar media pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting. Salah satu upaya untuk memperkenalkan huruf pada anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan media yang digunakan oleh Guru, dengan adanya media anak dapat mengenal simbol-simbol, bentuk dan bunyi huruf/kata agar aspek perkembangan bahasa anak berkembang dengan baik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model 4D(Define, Design, Development and Dissemination). Subjek dalam penelitian ini yaitu 3 ahli yang memvalidasi media pembelajaran berbasis bahan bekas dan uji keterpakaian media pembelajaran berbasis bahan bekas kepada 6 anak. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial dengan uji statistik koefisien Kendall's (W). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) tingkat validasi media pembelajaran berbasis bahan bekas (Tahap I) untuk menstimulasi perkembangan mengenal huruf pada anak sangat layak dengan persentase 60% dan (2) tingkat validasi media pembelajaran berbasis bahan bekas (Tahap I) untuk menstimulasi perkembangan mengenal huruf pada anak sangat layak dengan persentase 90%. Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh Guru dalam menstimulasi perkembangan mengenal huruf pada anak usia dini.

Kata kunci: *media pembelajaran, mengenal huruf, anak usia dini*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat. Usia dini merupakan kesempatan baik bagi anak untuk belajar. Agar dapat mengembangkan serta menstimulasi setiap perkembangan anak maka disediakanlah suatu wadah dalam jenjang pendidikan, yang disebut dengan Pendidikan Anak Usia Dini (Handayani &

Nurhafizah, p.2019). Seorang anak telah mengembangkan bahasanya sejak mereka bayi. Mereka mengkomunikasikan melalui tangisannya sebagai wujud ungkapan tentang apa yang diinginkannya. Anak mulai bisa mengungkapkan bahasa dengan berbicara namun belum bisa dipahami dengan mudah apa yang dikatakannya. Perkembangan bahasa anak dipengaruhi beberapa faktor seperti kecerdasan, genetik, gender, kondisi ekonomi, budaya serta lingkungan. Cakupan perkembangan bahasa menurut Permendikbud No. 137 tahun 2014 diantaranya memahami bahasa reseptif, mengekspresikan bahasa dan keaksaraan.

Menurut Firdaus (2019, p.67) kemampuan keaksaraan yang baik erat hubungannya dengan kemampuan membaca dan menulis anak. Proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan yang dimulai dari mengenali huruf. Anak-anak harus sudah memahami konsep alfabet sebagai bekal kemampuan membaca, menulis dan berbahasanya. Oleh karena itu, diperlukan media untuk menstimulus perkembangan mengenal huruf untuk anak.

Menurut Guslinda & Kurnia (2018, p.1) media merupakan perantara atau pengantar. Secara umum media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media dikenal dalam bidang komunikasi. Bahan dalam membuat media sangatlah beragam. Menurut Astrini, dkk. (2014, p.4) ragam barang bekas yang dapat dimanfaatkan sebagai media atau sumber belajar yaitu: barang bekas yang dihasilkan oleh manusia dan barang bekas yang dihasilkan oleh alam. Barang bekas yang dihasilkan oleh manusia seperti: botol, kaleng, kain perca, plastik, kertas bekas, dan lain-lain. Sementara itu yang dimaksud dengan barang bekas dari alam, seperti: daun-daun kering, pelepah pisang, biji-bijian, batu-batuan, kayu, dan lainnya. Jadi dapat disimpulkan media barang bekas merupakan bahan/benda yang sudah tidak terpakai lagi yang dapat digunakan sebagai alat atau pengantar pesan.

Penggunaan media pembelajaran selain dapat memberi rangsangan bagi anak untuk terjadinya proses belajar, media pembelajaran juga memiliki peranan penting menunjang kualitas proses belajar mengajar (Abi Hamid, Ramadhani dkk, 2020, p.8). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Peran media dalam pengenalan huruf di TK yaitu seorang guru dalam proses pembelajaran hendaknya menyediakan suatu media yang menarik yang dapat di mainkan oleh anak dan sebagai alat bantu dalam menyampaikan suatu informasi, sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak dalam proses belajar. Salah satunya pengenalan huruf pada anak usia 4-5 tahun, dengan adanya media anak dapat mengenal simbol-simbol, bentuk dan bunyi huruf/kata agar aspek perkembangan bahasa anak berkembang dengan baik.

Berdasarkan hasil *need assessment* (studi keebutuhan) awal di TK IT Alam Pelangi Banda Aceh ditemukan bahwa jumlah anak yang di TK A sebanyak 21 orang anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Namun, dimasa pandemi ini tidak semua anak belajar secara tatap muka di sekolah, ada sebagian anak belajar secara home visit yang dikunjungi oleh guru ke rumah anak, beberapa persennya anak belajar di rumah dan 30% nya di sekolah. Media yang digunakan untuk mengenalkan huruf pada anak yaitu melalui kartu huruf, secara tulisan, media papan tulis dan menyebutkan huruf. Sebagian anak mendapatkan pembelajaran hanya di sekolah saja di karenakan orang tuanya sibuk bekerja sehingga anak tidak di dampingi untuk belajar dirumah. Hal yang mempengaruhi ketidakmampuan anak dalam pengenalan huruf di sebabkan keterbatasan media pembelajaran di rumah dan di sekolah, media yang digunakan seperti media gambar, tulisan, kartu huruf, sebutan huruf, pola jari/tangan, namun harus dikondisikan dengan anak karena sebagian anak tidak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh guru, sehingga harus menyesuaikan dengan waktu dan keinginan anak saat mengenal huruf.

Langkah yang diambil agar kemampuan mengenal huruf pada anak dapat meningkat yaitu dengan mengembangkan media dengan menggunakan bahan bekas (kardus) (Mu'alimah, 2020, p.4). Alasan peneliti memilih bahan bekas kardus karena aman untuk anak, mudah di dapat, sederhana serta menghemat biaya. Selain meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak, dengan kegiatan bermain menggunakan bahan bekas ini dapat membangun dan mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak, mengasah imajinasi anak, mengembangkan daya pikir anak, melatih konsentrasi dan mengembangkan kretivitas pada anak, serta menambah pengalaman baru baik peneliti, guru maupun anak didik. Sehingga kreativitas dan perkembangan bahasa anak dapat berkembang dengan optimal.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk berupa (media pembelajaran). Peneliti mengembangkan model pengembangan yaitu 4D (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Instrumen yang digunakan adalah kuesioner dengan skala model likert. Subjek dalam penelitian ini adalah tiga ahli yang memvalidasi media pembelajaran dari bahan bekas, selanjutnya uji keterpaiaan dilakukan oleh enam anak. Hasil data dianalisis secara deskriptif menggunakan teknik persentase (Sudjana, 2002) untuk menginterpretasi skor penilai, dan diuji menggunakan Keofisien Konkordansi Kendall's untuk mengetahui keselarasan atau konsistensi penilaian.

HASIL

Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh para ahli, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1. Validasi Media Pembelajaran Berbasis Bahan Bekas Tahap I

No	Aspek Penilaian	Kriteria	Skor Ahli			Σ	Σ	%	Kategori
			V1	V2	V3	Skor	Skor		
1.	Barang bekas	Pemilihan bahan bekas baik dan aman untuk di gunakan	3	3	3	9	15	60	Tidak Layak
		Praktis dan aman untuk di dapat	3	4	3	10	15	67	Cukup Layak
2.	Bentuk media	Kombinasi warna yang menarik	4	4	4	12	15	80	Layak
		Bentuk media sesuai	2	2	2	6	15	40	Sangat Tidak Layak
3.	Media	Kegunaan Mengenal huruf	3	3	3	9	15	60	Tidak Layak
		Mengenal warna	3	3	3	9	15	60	Tidak Layak
4.	Ukuran	Ukuran media sesuai kebutuhan	2	2	2	6	15	40	Sangat Tidak Layak
		Kemampuan Melatih motorik halus anak	3	3	3	9	15	60	Tidak Layak
5.	yang dikembangkan	Melatih bahasa	4	3	4	11	15	73	Cukup Layak
		Kemampuan mengenal huruf	3	3	4	10	15	67	Cukup Layak
		Melatih kognitif anak	3	3	3	9	15	60	Tidak Layak
Total Keseluruhan			33	33	34	100	165	61	Tidak Layak

Berdasarkan Tabel 1 di atas, maka dapat diketahui bahwa penilaian para ahli pada tahap 1 terhadap media pembelajaran berbasis bahan bekas dalam kategori tidak layak sebanyak 5 dengan persentase 60%, kategori cukup layak sebanyak 3 dengan persentase 73%, kategori sangat tidak layak sebanyak 2 dengan persentase 40% dan kategori layak 1 dengan persentase 80%. Analisis yang digunakan peneliti adalah uji signifikansi Konkordansi Kendall's. Untuk mendapatkan hasil analisis yang tepat dan akurat serta menghindari resiko kesalahan perhitungan data manual, maka dalam hal pengolahan ini peneliti menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 20.00. Hasil pengolahan datanya dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Signifikansi Konkordansi Kendall's terhadap Media Pembelajaran Berbasis Bahan Bekas Tahap I

N	Kendall's W^a	Chi-Square	Asymp Sig.	Df
Hitung				

3	0,845	25,357	,005	10
---	-------	--------	------	----

Berdasarkan perhitungan pada Tabel 2, maka diperoleh nilai *chi-square* hitung sebesar 25,357. Kemudian nilai *Asymp Sig.* sebesar 0,005 yang menunjukkan bahwa probabilitas berada di bawah 0,05. Dengan demikian dapat dimaknai bahwa terdapat keselarasan penilaian dari ketiga ahli terhadap produk penelitian.

Tabel 3. Validasi Media Pembelajaran Berbasis Bahan Bekas Tahap II

No	Aspek Penilaian	Kriteria	Skor Ahli			Σ Skor	Σ Skor	%	Kategori
			V1	V2	V3				
1.	Barang bekas	Pemilihan bahan bekas baik dan aman untuk di gunakan	4	4	4	12	15	80	Layak
		Praktis dan aman untuk di dapat	5	5	5	15	15	100	Sangat Layak
2.	Bentuk media	Kombinasi warna yang menarik	4	4	4	12	15	80	Layak
		Bentuk media sesuai	4	4	4	12	15	80	Layak
3.	Media	Kegunaan	4	4	4	12	15	80	Layak
		Mengenal warna	5	5	5	15	15	100	Sangat Layak
4.	Ukuran	Ukuran media sesuai	5	5	5	15	15	100	Sangat Layak
		Kemampuan	kebutuhan Melatih motorik halus anak	4	4	4	12	15	80
5.	yang dikembangkan	Melatih bahasa	4	5	5	14	15	93	Sangat Layak
		Kemampuan mengenal huruf	5	5	5	15	15	100	Sangat Layak
		Melatih kognitif anak	5	5	5	15	15	100	Sangat Layak
Total Keseluruhan			49	50	50	149	165	90	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 3 di atas, maka dapat diketahui bahwa penilaian para ahli pada tahap II terhadap media pembelajaran berbasis bahan bekas dalam kategori layak sebanyak 5 dengan persentase 80%, dan pada kategori sangat layak sebanyak 6 dengan persentase 100%. Artinya, para ahli memberikan penilaian yang positif terhadap media pembelajaran yang telah dirancang. Pemilihan alat dan bahan media berbasis bahan bekas yang dikembangkan disesuaikan dengan *need assessment* (analisis kebutuhan) terhadap siswa.

Analisis yang digunakan peneliti adalah uji signifikansi Konkordansi Kendall's. Untuk mendapatkan hasil analisis yang tepat dan akurat serta menghindari resiko kesalahan perhitungan data

manual, maka dalam hal pengolahan ini peneliti menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 20.00. Hasil pengolahan datanya dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Signifikansi Konkordansi Kendall's terhadap Media Pembelajaran Berbasis Bahan Bekas Tahap II

N	Kendall's W^a	Chi-Square	Asymp Sig.	Df
		Hitung		
3	0,926	27,778	,002	10

Berdasarkan perhitungan pada Tabel 4, maka diperoleh nilai *chi-square* hitung sebesar 27,778. Kemudian nilai *Asymp Sig.* sebesar 0,002 yang menunjukkan bahwa probabilitas berada di bawah 0,05. Dengan demikian dapat dimaknai bahwa terdapat keselarasan penilaian dari ketiga ahli terhadap produk penelitian.

PEMBAHASAN

Penilaian para ahli pada tahap 1 terhadap media pembelajaran berbasis bahan bekas dalam kategori tidak layak sebanyak 5 dengan persentase 60%, kategori cukup layak sebanyak 3 dengan persentase 73%, kategori sangat tidak layak sebanyak 2 dengan persentase 40% dan kategori layak 1 dengan persentase 80%. Setelah dilakukan perbaikan terhadap pengembangan produk maka diperoleh hasil penilaian para ahli pada tahap II terhadap media pembelajaran berbasis bahan bekas dalam kategori layak sebanyak 5 dengan persentase 80%, dan pada kategori sangat layak sebanyak 6 dengan persentase 100%. Artinya, para ahli memberikan penilaian yang positif terhadap media pembelajaran yang telah dirancang. Pemilihan alat dan bahan media berbasis bahan bekas yang dikembangkan disesuaikan dengan *need assessment* (analisis kebutuhan) terhadap siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Utami (2019, p.29) yang menjelaskan media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, di dengar dan dibaca. Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi Menurut Utami, (2019, p.24).

Penggunaan media pembelajaran selain dapat memberi rangsangan bagi anak untuk terjadinya proses belajar, media pembelajaran juga memiliki peranan penting menunjang kualitas proses belajar

mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Kemampuan mengenal huruf pada anak yaitu seperti kegiatan membaca dan menulis. Kegiatan membaca dan menulis merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Menurut Muflikha (201, p.20) membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan di mulai dari mengenali huruf, kata, ungkapan, frase, kalimat, dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya.

Pemilihan media pembelajaran sangatlah penting. Menurut Arief, (2014, p.36) di perlukan pengetahuan wawasan, pengetahuan dan keterampilan guru untuk dapat melakukannya dengan tepat, sehingga media yang diambil sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Pada dasarnya pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Guru-guru perlu menyadari sepenuhnya bahwa lingkungan sangat efektif sebagai sumber dan media bermain atau belajar. Secara kreatif guru dapat menggunakan alat peraga dan alat bantu belajar yang berasal dari lingkungan sekitar dan memanfaatkan barang-barang bekas sebagai sarana bermain bagi anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis bahan bahan bekas pada anak usia 4-5 tahun di TK IT Alam Pelangi Banda Aceh maka dapat disimpulkan hasil validasi media pembelajaran berbasis bahan bekas oleh tiga ahli dinyatakan memiliki kevalidan yaitu sangat layak dengan persentasi 90%. Hal ini dinyatakan bahwa media bahan bekas di nyatakan “sangat layak” digunakan untuk media pemebelajaran mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. Dari hasil pengembangan ini diharapkan agar guru dapat memanfaatkan bahan bekas sebagai media pembalajaran dan menghasilakn produk-produk baru untuk meningkatkan aspek perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Arief, S. 2014. *Media Pendidikan, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.

- Astrini, N. P. P. Dkk. (2014) Penerapan metode Bermain Berbantuan Media Barang Bekas Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak. e- Jurnal PG PAUD Universitas Pendidikan, (online). Vol 2 No 1.
- Firdaus, P. H. 2019. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (online). Vol. 2 No. 2.
- Guslinda & Kurnia, R. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini, CV. Jakad Publishing Surabaya.
- Hamdar, E., Hasmah, C., & M. Faqih, A. (2020). Peningkatan Keterampilan Belajar Bahasa Indonesia Tentang Membaca Nyaring Dengan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas III SD. JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian, 1(1), 28-37. Retrieved from <https://www.academicareview.com/index.php/jh/article/view/5>
- Handayani, A., & Nurhafizah, N. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kantong Ajaib Di Taman Kanak-Kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau. JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 4(1), 44-50.
- Mu'alimah, S. (2020). Pemanfaatan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Dan Menulis Huruf Hijaiyyah Pada Anak Usia Dini Di RA Sabilul Khoirot Jojo Mejobo Kudus (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Muflikha, E. S. 2013. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Tutup Botol Hias. Jurnal SPEKTRUM PLS (online). Vol. 1 No. 1.
- prastya, candra, Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. . (2021). Perspektif Guru Sekolah Dasar Terkait Penggunaan Mind Mapping Dalam Menyeimbangkan Otak Kanan Dan Otak Kiri Siswa. JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian, 2(4), 62-71. Retrieved from <https://academicareview.com/index.php/jh/article/view/45>
- Sudjana, N. (2002). Dasar-dasar proses belajar mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensido Offset.
- Utami, A. A. (2019). "Pemanfaatan Media Dari Bahan Bekas Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok A1 Di TK Islam Fatkhiyatu Zuhroh Pundangan Juwiring Klaten. Skripsi. Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tabiah Institut Agama Islam Negeri Surakarta.