

PENGEMBANGAN MEDIA STACKO ABJAD UNTUK PEMBELAJARAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA DINI

Amila Nafiya^{1*}, Citra Dewi Rosalina Arifin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: amilanaf191@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan yang nantinya terciptaa sebuah produk berupa media Stacko Abjad. Adapun tujuan dari pengembangan media pada penelitian ini yaitu terciptanya sebuah produk media *Stacko* Abjad yang merupakan pengembangan dari media permainan *Uno Stacko*. Media pada penelitian ini memiliki pengaruh yang cukup baik pada perkembangan media pembelajaran untuk anak usia dini. Terutama pada kemampuan mengenal huruf abjad pada anak. Penelitian ini menggunakan Model pengembangan Sugiyono yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk. Sesuai dengan hasil analisis uji kelayakan pada penelitian pengembangan ini, untuk validasi ahli materi mendapatkan hasil 71,5% (layak dengan revisi) dan untuk validasi ahli media 84% (sangat layak dengan revisi).

Kata Kunci: media stacko abjad; huruf abjad

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya adalah upaya memfasilitaskan perkembangan yang sedang terjadi pada diri anak[1]. Perkembangan pada anak usia dini merupakan peningkatan kemampuan dan terlebih lagi, kesadaran anak dalam mengenal dirinya sendiri dan bekerja sama dengan lingkungan umum di samping perkembangan aktual yang dialami.. Dengan perkembangan anak yang benar-benar harus dioptimalkan ini meliputi beberapa aspek yaitu: pengembangan nilai agama dan moralitas (NAM), kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional[2].

Salah satunya aspek yang perlu untuk dikembangkan adalah bahasa. Keterampilan bahasa merupakan kemampuan yang penting untuk berkomunikasi terutama bagi anak yang sudah berada di lingkungan pendidikan pra-sekolah[3]. Anak perlu mengembangkan dalam aspek kemampuan berbahasa untuk berfikir mendapatkan pengalaman dari kehidupan pribadi anak dan orang lain[4]. Pada anak usia 4-5 tahun indikator pencapaian perkembangan keaksaraan yang harus didominasi adalah untuk mencari tahu gambar, melihat petunjuk makhluk atau benda-benda yang ada di sekitar mereka, membuat coretan yang signifikan, menyalin (menyusun dan mengartikulasikan) huruf A-Z[5].

Dalam mengenalkan huruf tersebut membutuhkan suatu media yang tepat.

Menurut[6] bahwa media adalah bagian yang berbeda dalam keadaan siswa saat ini yang dapat menggerakkan mereka untuk belajar.

Media itu sendiri adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan, kemudian pada saat itu dapat menyegarkan renungan, sentimen, perhatian dan minat remaja sehingga terjadi pengalaman pendidikan[8].

Membuat media yang menarik berperan penting dalam peningkatan membaca, dengan cara ini menarik keinginan anak-anak untuk melihat dan membaca gambar-gambar yang tersusun seperti huruf-huruf secara berurutan[9]. Dalam media pembelajaran juga diperlukan perbaikan, dimana kemajuan digunakan dalam pembuatan media. Ini adalah perbaikan yang memiliki pengaturan yang tepat dan sesuai dengan kenyataan yang akan ada nanti. Oleh karena itu, penting untuk menumbuhkan pembelajaran yang ideal sesuai fase transformatif, salah satunya adalah latihan pembelajaran dengan media Stacko Alphabet.

Media stacko abjad ini terinspirasi dari media permainan *Uno Stacko*, dimana permainan ini sering dimainkan oleh orang dewasa. Menurut wikipedia *Uno stacko* adalah Permainan mengatur blok untuk membentuk puncak dengan mengambil blok bawah atau tengah dari puncak dan meletakkannya di titik tertinggi dari puncak sehingga tanpa

menjatuhkan puncak atau menjatuhkan blok yang berbeda. Kemudian pada saat itu dibentuk menjadi sebuah media stacko[10]. abjad yang dibentuk seperti sebuah balok yang memiliki ragam daya tarik yang berbeda-beda serta terdapat huruf vokal dan konsonan yang tercetak pada balok tersebut, media ini dapat mempengaruhi kemampuan bahasa anak, khususnya kemampuan memahami huruf. Media pembelajaran *stacko* abjad ini memiliki manfaat yang cukup baik pada perkembangan anak usia dini yaitu dalam melatih daya ingat anak, melatih kesabaran anak, memperbanyak kosa kata anak dan memperluas pengetahuan anak tentang huruf abjad.

Maka dari itu, peneliti mengembangkan media *stacko* abjad untuk pembelajaran mengenal huruf abjad, untuk meningkatkan pemahaman dalam mengenal simbol-simbol huruf, mampu membedakan antara huruf konsonan yang pengucapannya hampir sama. Media *stacko* abjad isinya sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Pada media *stacko* abjad tersebut tercantum beberapa tema. Sehingga guru dapat menggunakan media ini berdasarkan temanya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan yang juga disebut R and D (*Research and Development*). Menurut [11] yang di maksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “a process used develop and validate education product”.

Metode penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk penelitian ini berupa media *stacko* abjad yang akan diterapkan pada taman kanak-kanak[12].

Model pengembangan media *stacko* abjad ini mengadopsi dari model pengembangan sugiyono, strategi metode penelitian R and D (*Research and Development*) yaitu sebagai berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi produk I; (6) uji coba produk; (7) revisi produk II; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; dan (10) produksi masal[12].

Pengumpulandata ialah suatu rangkaian yang penting dalam melakukan penelitian. Melalui pengumpulan data, sebuah informasi didapatkan. Instrumen pengumpulan data yang

digunakan yakni berupa angket yang diberikan pada validator ahli materi, ahli media dan pengguna berupa angket[13]. Angket merupakan beberapa pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh suatu informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya[14]. Pilihan jawaban yang terdapat di angket tersebut menggunakan Skala Likert yang terdiri dari 5 skala.

Teknik analisa data yang diperoleh adalah dari teknik analisis data kuantitatif yang diperoleh dari skor angket penilaian ahli media dan ahli materi dengan menghitung prosentase hasil masing-masing dari para ahli kemudian dihitung dengan rumus[15].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan media *stacko* abjad ini mengadopsi dari model pengembang sugiyono, Menurut[] strategi metode penelitian R and D (*Research and Development*) yaitu sebagai berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) re visi produk I; (6) uji coba produk; (7) revisi produk II; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; dan (10) produksi masal[11].

Pada media *stacko* abjad terdapat sebuah kartu yang berisikan tema yang sesuai dengan kurikulum 2013 diantaranya terdapat pada tabel berikut:

Tabel 1. Media Stacko

No	Tema/Subtema	Huruf
1	Diri sendiri	H (Hidung)
		X (Xilofon)
		Y (Yoyo)
2	Lingkungan	F (Foto keluarga)
		Q (Qur.an)
		R (Rumah)
3	Kebutuhanku	P (Pintu)
		E (Ember)
		B (Baju)
		J (Jam)
		T (Topi)
		O (Obat)
4	Binatang	K (Kursi)
		A (Ayam)
		C (Cicak)
		D (Doma)
		G (Gajah)
		I (Ikan)
		U (Ular)
		Z (Zebra)

5	Tanaman	W (Wortel) N (Nanas)
6	Kendaraan	M (Mobil) S (Sepedah)

Berikut ini adalah beberapa kartu huruf dan media stacko abjad:



Gambar 1. Media Stacko

Tabel 2. Hasil Validasi materi

- Validator 1

	Indikator Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Isi materi sesuai KI, KD, dan CP				√	
2	Kejelasan isi materi				√	
3	Kejelasan penggunaan			√		
4	Penyajian materi menarik minat belajar anak			√		
5	Kesesuaian judul dengan tujuan				√	
6	Kesesuaian materi dengan tingkat pencapaian perkembangan anak			√		
7	Tingkat pencapaian perkembangan dasar sesuai dengan indikator			√		
8	Pembelajaran menarik bagi anak				√	
9	Media mudah digunakan				√	
10	Media dapat digunakan secara kelompok			√		
11	Ukuran huruf jelas			√		

- Validator 2

	Indikator Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Isi materi sesuai KI, KD, dan CP				√	
2	Kejelasan isi materi				√	
3	Kejelasan penggunaan				√	
4	Penyajian materi menarik minat belajar anak			√		
5	Kesesuaian judul dengan tujuan				√	
6	Kesesuaian materi dengan tingkat pencapaian perkembangan anak			√		
7	Tingkat pencapaian perkembangan dasar sesuai dengan indikator				√	
8	Pembelajaran menarik bagi anak				√	
9	Media mudah digunakan				√	
10	Media dapat digunakan secara kelompok				√	
11	Ukuran huruf jelas			√		

Hasil data yang diperoleh dari penilaian ahli materi secara keseluruhan mendapat skor 79 dengan persentase 84%. Hasil dari evaluasi materi secara menyeluruh, ahli materi menyimpulkan bahwa media stacko abjad yang dikembangkan sudah layak untuk diuji cobakan dengan revisi.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

- Validator 1

	Indikator	karakteristik	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Pemilihan Bahan Dasar	Bahan yang digunakan aman dan tidak mudah rusak				√	
2	Sesuai Untuk Anak Usia 4-5 Tahun	Media sesuai dengan tingkat kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun dan mengembangkan aspek bahasa anak				√	
3	Pemilihan gambar	Gambar yang dipilih sesuai dengan tema pembelajaran					√
4	Pemilihan warna	Warna yang dipilih bervariasi sehingga menimbulkan efek ketertarikan untuk anak					√
5	Tulisan	Tulisan yang digunakan jelas dan mudah dipahami anak				√	

- Validator 2

	Indikator	karakteristik	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Pemilihan Bahan Dasar	Bahan yang digunakan aman dan tidak mudah rusak				√	
2	Sesuai Untuk Anak Usia 4-5 Tahun	Media sesuai dengan tingkat kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun dan mengembangkan aspek bahasa anak				√	
3	Pemilihan gambar	Gambar yang dipilih sesuai dengan tema pembelajaran				√	
4	Pemilihan warna	Warna yang dipilih bervariasi sehingga menimbulkan efek ketertarikan untuk anak				√	
5	Tulisan	Tulisan yang digunakan jelas dan mudah dipahami anak			√		

Hasil data yang diperoleh dari penilaian ahli materi secara keseluruhan mendapat skor 43 dengan persentase 71,5%. Hasil dari evaluasi media secara menyeluruh, ahli media menyimpulkan bahwa mediastacko abjad yang dikembangkan sudah layak diuji cobakan dengan revisi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis validasi yang dirancang, diperoleh hasil sebagai berikut: validasi materi 84% (sangat layak), validasi media 71,5% (dapat direvisi). Ini berarti bahwa media dirancang dan divalidasi sebagai media yang dapat digunakan dalam versi kecil oleh ahli media dan ahli materi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Suyadi dan Maulidya Ulfah. 2015. *Konsep Dasar Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [2] Shunhaji, A., & Fadiyah, N. 2020. *Efektivitas alat peraga edukatif (APE) balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini*. *Alim/ Journal of Islamic Education*, 2(1), 1-30.
- [3] Suryana, D. 2021. *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media.
- [4] Eliza, D. 2017. Pengembangan model pembelajaran karakter berbasis cerita tradisional Minangkabau untuk anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3b).
- [5] Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republic Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD
- [6] Ambiyar, N. J. (2016). *Media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- [7] Suryana, N. A. R. D. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Tentang Mengenal Huruf Dan Membaca Dalam Penerapan Kurikulum 2013 Di Taman Kanak-Kanak*.
- [8] Zaini, H., & Dewi, K. 2017. Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.
- [9] Schmorow dan Fidopiatish. 2015. *Foundation of Augmented Cognition*. Switzerland: Springer Internasioanl Publising.
- [10] Pidriyah, R., & Hasibuan, R. (2014). PENGARUH MEDIA UNO STAKO TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KEAKSARAAN PADA ANAK KELOMPOK A DI TK DHARMA WANITA DOROAMPEL TULUNGAGUNG Riyatoipatul Pidriyah. *Jurnal PAUD Teratai. Volume 07 Nomor 02 Tahun 2018 Kemampuan*, (137), 1-4.

- [11] Purnama, S. 2016. *Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab)*. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 1-16
- [12] Haryati, S.(n.d). *Sebagai Salah Satu Model Penelitian*. 11-26
- [13] Setiawan, A. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Pada Materi Fungsi Kuadrat Berbasis Rme Untuk Siswa SMS/MA*. *Iqra': Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 1(1), 169–178.
- [14] Sintara, S. T., & Pramusinto, H. 2015. *Pengaruh Penerapan Sistem Moving Class Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran Siswa Kelas Xi Program Keahlian Administrasi Perkantoran Di Smk Negeri 9 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015*. *Economic Education Analysis Journal*, 4(3).
- [15] Jogiyanto Hartono, M. (Ed.). 2018. *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Penerbit Andi.