

## **PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA KARDUS AJAIB UNTUK MENGENALKAN HURUF ATAU ABJAD PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN USIA 3-4 TAHUN**

Riswati<sup>1\*</sup>, Kholifah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe

\*Email: riswati979@gmail.com

### **Abstrak**

Proses pembelajaran anak usia dini tidak terlepas dari prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Pengembangan media Boneka Kardus Ajaib dirancang berdasarkan prinsip media pembelajaran PAUD yang menyenangkan dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa media Boneka Kardus Ajaib untuk mengenalkan huruf atau abjad pada anak Kelompok Bermain usia 3-4 tahun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan “*Research and Development*” (R&D) dengan model pengembangan Thiagarajan. Langkah-langkah pengembangan yang ditempuh meliputi pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Kelayakan produk didasarkan pada uji validasi dari ahli materi dan ahli media. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah teknik analisis deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan terhadap kualitas produk adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis data terhadap kualitas dan kelayakan produk melalui hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrument angket. Media Boneka Kardus Ajaib merupakan produk baru dalam pembelajaran mengenal huruf atau abjad yang pernah dilihatnya untuk anak Kelompok Bermain usia 3-4 tahun. Berdasarkan hasil uji validasi dari ahli media dan ahli materi bahwa validitas materi dan media diperoleh hasil kategori valid. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa media Boneka Kardus Ajaib layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran mengenal huruf anak usia 3-4 tahun.

**Kata kunci** : mengenal huruf, media boneka kardus ajaib, kelompok bermain usia 3-4 tahun.

### **PENDAHULUAN**

Montessori dalam Seldin menyatakan bahwa pada rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (the golden years) yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, anak telah siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan [1]. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial emosional pada anak usia dini [2-3].

Anak memerlukan stimulasi dan intervensi yang tepat dalam berkembang. pembelajaran anak usia dini diperlukan alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak dan mampu menarik perhatian sehingga anak menjadi aktif dan tercipta suasana yang menyenangkan.

Dengan demikian peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang edukatif, sederhana, dan menyenangkan. Peneliti memilih nama Boneka Kardus Ajaib karena diharapkan setelah anak menggunakan media tersebut dapat menemukan hal baru sebagai proses belajar. Media boneka kardus ajaib ini digunakan untuk anak Kelompok Bermain usia 3-4 tahun pada saat mengembangkan aspek kognitif khususnya kemampuan mengenal huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya [4].

Media pembelajaran anak usia dini adalah suatu bentuk peralatan, metode, atau teknik yang digunakan dalam menyalurkan pesan, membantu memepertegas bahan pelajaran, sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar anak dalam mengikuti proses belajar mengajar. Media Boneka Kardus Ajaib ini adalah sebuah media atau Alat Pemaianan Edukatif (APE) yang terbuat dari kardus dengan bentuk seperti boneka, kemudian diberi tambahan kata ajaib karena boneka kardus ini dilengkapi dengan

alat musik dan dimainkan dengan menggunakan boal huruf.

Kemampuan mengenal huruf adalah potensi yang dimiliki seseorang untuk bisa mengetahui huruf dengan baik dan benar khususnya huruf abjad. Bagi anak mengenal atau mengetahui suatu huruf itu bukanlah hal yang mudah harus dilakukan secara berulang ulang agar dengan cara bermain sehingga anak dapat mengennging huruf itu [5].

### METODE PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran Boneka Kardus Ajaib mengacu pada metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut Research and Development (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasan produk tersebut. Menurut Sugiyono [6-7] penelitian dan pengembangan bersifat Longitudinal (bertahap bisa multy years). Model pengembangan yang digunakan adalah model Thiagarajan mengemukakan bahwa, langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4 D, yang merupakan perpanjangan dari Define, Design, Development dan Disseminate.

Prosedur atau langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan ini mengadopsi dari model pengembangan Thiagarajan. Desain yang digunakan dalam uji coba produk terdiri dari dua tahap yaitu: a) Validasi ahli media dan validasi ahli materi, dan b) Uji coba produk dan uji coba pemakaian. Namun penelitian dan pengembangan ini hanya terbatas pada validasi ahli media dan ahli materi dikarenakan keadaan yang tidak memungkinkan untuk melakukan uji coba produk dan uji coba pemakaian. Subjek coba pada penelitian dan pengembangan ini adalah anak Kelompok Bermain usia 3-4 tahun, karena keadaan yang tidak memungkinkan penelitian ini hanya sampai pada tahap uji validasi ahli media dan materi.

Data-data yang diperoleh berdasarkan validasi dan uji coba dalam Pengembangan Media Boneka Kardus Ajaib ini berupa data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data pokok berupa angka atau bilangan, data dapat diolah atau dianalisis menggunakan perhitungan matematika atau statistik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar instrumen validasi ahli materi dan instrumen validasi ahli media. Teknik

analisis data yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif.

Untuk menentukan beberapa kategori kelayakan dari media ini, maka dipakai skala pengukuran skala Likert. Data yang diperoleh dari hasil pengukuran skala Likert adalah berupa angka. Angka tersebut kemudian ditafsirkan dalam pengertian kuantitatif [6-7].

Tabel 1. Skala Likert untuk instrument

No	Data Kualitatif	Skor
1	Sangat baik	4
2	Baik	3
3	Cukup	2
4	Kurang	1

Skor yang diperoleh dari angket kemudian dikonversikan untuk diketahui persentase kelayakan, persentase ditentukan dengan rumus sebagai berikut menurut Arikunto menghitung skor rata-rata dari instrument dengan rumus berikut:

$$\text{Kelayakan \%} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian setelah diketahui hasil perhitungan, diidentifikasi ke dalam kategori sesuai dengan tabel 2

Tabel 2. Prosentase kelayakan

Skor Penilaian	Rentang Skor	Kategori
4	75% - 100%	Sangat layak
3	56% - 74%	Layak
2	40% - 55%	Cukup layak
1	0% - 39%	Kurang layak

Pedoman konversi di atas digunakan untuk menentukan kelayakan produk pengembangan media Boneka Kardus Ajaib untk anak Kelompok Bermain usia 3-4 tahun. Penilaian tersebut dapat membuat media menjadi lebih baik dari aspek materi maupun aspek media pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji validasi dari ahli media dosen FKIP UNIROW dan ahli materi dosen ke PAUD an FKIP UNIROW secara keseluruhan para dosen ahli memberikan penilaian dengan peresentase 95% yang berarti media Boneka Kardus Ajaib ini sangat layak untuk digunakan dilapangan dengan revisi dimana dalam hal ini adalah untuk pembelajaran mengenal huruf anak Kelompok Bermain usia 3-4 tahun.

Kepraktisan dalam penyajian dan penggunaan membuat anak mudah untuk mengenla huruf. Adapun media ini dilengkapi dengan musik yang akan membuat anak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran melalui penggunaan media tersebut.

## KESIMPULAN

Media Boneka Kardus Ajaib merupakan alat permainan edukatif yang dirancang untuk pembelajaran mengenalkan huruf pada anak usia 3-4 tahun. dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji validasi ahli media dan ahli materi yang dikembbangkan dinyatakan sangat valid sehingga media Boneka Kardus Ajaib ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran mengenal huruf anak usia 3-4 tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Guslinda., dan Rita, Kurnia. 2018. *Media, Sumber Belajar dan APE*. Surabaya: CV Jakad Publishing.
- [2] Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- [3] Seefeldt, Carol & Barbara A. Wasik. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini menyiapkann anak usia tiga, empat dan lima tahun masuk sekolah*. (Ed. ke-2)(diterjemahkan Pius Nasar). Jakarta: PT Indeks.
- [4] Sujiono, N. Yuliani. 2016. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- [5] Suyadi. 2016. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- [6] Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitataif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- [7] Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.