

## PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN ABJAD UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Eka Diyah Afriyanti<sup>1\*</sup>, Rista Dwi Permata<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe  
\*Email: diyah271@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak usia dini yang menggunakan media buatan sebagai media penunjang untuk kelangsungan pembelajaran. Penelitian ini berawal dari adanya tuntutan inovasi di dalam pendidikan, seiring dengan makin pesatnya perkembangan teknologi yang sangat bermanfaat bagi dunia pendidikan, salah satunya penggunaan media dalam pembelajaran. Dari hasil observasi menyatakan bahwa kemampuan berbahasa anak usia 4-5 tahun di TK muslimat NU termasuk dalam kategori rendah. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam belajar sekaligus dapat mengukur secara langsung kemampuan mereka setelah belajar. Media papan abjad untuk pembelajaran bahasa ini diposisikan sebagai media pembelajaran yang mudah dipahami materinya dan dapat membantu anak dalam memahami Pembelajaran Bahasa. Media papan abjad ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik agar dapat menarik minat belajar anak. Media ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yakni suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan arti data-data yang telah terkumpul dengan memberikan perhatian dan merekam sebanyak mungkin aspek situasi yang diteliti pada saat itu, sehingga memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya.

**Kata Kunci:** Pembelajaran, Bahasa

### PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan seseorang yang unik dan memiliki karakteristik yang khas, pada usia 0-6 tahun disebut dengan masa *golden age* (usia emas). Usia dini merupakan masa keemasan yaitu fase *golden age*. Masa ini merupakan masa yang paling potensial untuk mengembangkan potensi anak dan mengembangkan perkembangannya[1]. Maka dari itu pendidikan untuk anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat penting dilakukan, karena dalam pendidikan tersebut merupakan dasar bagi pembentukan kepribadian manusia, sebagai peletak dasar budi pekerti luhur, kepandaian dan keterampilan.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Menurut Santoso dalam [2] menyatakan bahwa "Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang menentukan terbentuknya kepribadian anak".

Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh

lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk menggabungkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, bahasa, sosio emosional dan spiritual[3]

Bahasa merupakan bagian dari aspek perkembangan anak yang harus distimulus secara optimal. Bahasa yakni suatu alat untuk berpikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi. Keterampilan bahasa sangat penting dalam rangka pembentukan informasi, konsep dan pemecahan masalah. Serta melalui bahasa dapat memahami komunikasi perasaan dan pikiran[4].

Salah satu aspek perkembangan yang harus dituntaskan pada pendidikan anak usia dini adalah perkembangan bahasa. Menurut Santrock dalam[5], bahasa adalah suatu bentuk komunikasi baik secara lisan, tertulis, maupun tanda yang didasarkan pada sebuah sistem simbol-simbol. Bahasa terdiri dari kata-kata yang digunakan oleh suatu komunitas dan aturan untuk mewariskan dan menggabungkannya. Perkembangan ini kemudian diarahkan agar anak terampil menggunakan bahasa. Keterampilan dalam bahasa meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Bahasa merupakan bagian dari aspek perkembangan anak yang harus distimulus secara optimal. Bahasa yakni suatu alat untuk berpikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi. Keterampilan bahasa sangat penting dalam rangka pembentukan informasi, konsep dan pemecahan masalah. Susanto menyatakan melalui bahasa manusia dapat memahami komunikasi, perasaan, dan pikiran [4] Jadi dengan bahasa manusia dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain baik itu secara lisan, tulisan, simbol, bahasa tubuh, dan lain sebagainya. Kemudian dengan bahasa manusia dapat memahami dirinya sendiri, memahami orang lain, alam semesta, sang maha pencipta, serta dapat memposisikan dirinya sebagai makhluk yang memiliki budaya.

Berdasarkan pra observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti di kelompok A di TK Muslimat NU diketahui perkembangan bahasa anak kurang berkembang disebabkan karena kurangnya penggunaan media yang bervariasi dalam pembelajaran sehingga anak kurang terlibat dalam stimulasi perkembangan bahasa. Selama ini guru memanfaatkan media pembelajaran yang telah tersedia di sekolah namun penggunaan media pembelajaran tersebut kurang dapat memfasilitasi seluruh aspek perkembangan anak, khususnya dalam aspek bahasa yakni keaksaraan. Dalam mengenalkan keaksaraan kepada anak, guru menggunakan media berupa kartu huruf serta menugaskan anak untuk mengisi LKA (lembar kerja anak).

Peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran yaitu papan abjad, media ini berisikan petak petak yang setiap petaknya terdapat huruf A-Z. di setiap petak berisikan tugas yang akan di selesaikan oleh siswa. Tugas tersebut terdapat pada kartu abjad dan kesempatan. Jadi, siapa yang bisa menjawab dengan baik dan mengumpulkan banyak poin maka dia bisa memenangkan permainan papan abjad ini. Dengan adanya media papan abjad di harapkan dapat membantu anak dalam kemampuan Bahasa anak. Diharapkan dengan pengembangan media ini dapat memberikan inspirasi kepada guru-guru untuk mengembangkan media tematik yang bisa digunakan untuk membantu semangat belajar peserta didik.

Media papan abjad ini di adopsi dari media papan flanel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan

tertentu kepada sasaran tertentu pula. Proses pembelajaran dengan menggunakan papan kain flanel ini akan dapat menarik perhatian anak karena berwarna-warni. Media Papan flanel termasuk salah satu media pembelajaran dua dimensi, yang dibuat dari kain flanel yang ditempelkan pada sebuah triplek atau papan [6]

Menurut Heinich, dkk dalam [7], media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam sebuah pendidikan di Taman Kanak-kanak untuk menyampaikan sebuah pesan pembelajaran pada proses belajar mengajar. Menurut Heinich, dkk dalam [7] media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur.

Menurut Sudirman dkk., [8] media memiliki kegunaan untuk mengatasi keragaman latar belakang siswa hingga media dapat memberikan perangsang, pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama. Hal yang perlu dipahami oleh guru bahwa peranan media tidak akan efektif apabila penggunaan tidak sesuai dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Media juga memiliki manfaat yang banyak untuk peran pendidikan yang dimana pendidikan anak usia dini rentang terhadap apa yang di lihat dan didengar anak. Media ini membantu guru untuk menjelaskan suatu hal kepada anak sehingga proses pembelajaran tersebut tidak membosankan [9].

Menurut Daryanto dalam [10] Pemakaian media saat proses pembelajaran mampu mengacu pada ketercapaian pembelajaran, dan pemilihan media. Meninjau beberapa faktor diantaranya: tujuan penggunaan media., kegunaan, tingkat kemampuan sesuai anak, biaya, ketersediaan media, dan kualitas media.

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran menurut Sanaky dalam [11] diantaranya “(1) memudahkan proses belajar dikelas; (2) tingkat efisiensi proses belajar baik; (3) relevansi antara isi materi dengan tujuan pembelajaran dapat sejalan” Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membuat daya ingat peserta didik meningkat karena media dapat membuat peserta didik lebih perhatian dan lebih termotivasi terhadap materi yang diajarkan .

Papan abjad adalah alat peraga yang digunakan dalam sebuah pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini berupa papan permainan ini terbuat dari Papan berbentuk persegi berisikan petak petak yang setiap petak terdapat huruf A-Z. Di setiap petak berisikan tugas - tugas yang akan di selesaikan oleh siswa. Permainan ini dimainkan dengan menggunakan dadu. yang membedakan monopoli ini dengan monopoli yang lain adalah bahanya yang biasanya terbuat dari kertas untuk monopoli alfabet ini terbuat dari papan kayu.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini memakai metode deskriptif kualitatif yakni suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan arti data-data yang telah terkumpul dengan memberikan perhatian dan merekam sebanyak mungkin aspek situasi yang diteliti pada saat itu, sehingga memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya [12]. Menurut Moleong[13] dengan menggunakan metode deskriptif berarti peneliti menganalisa data yang dikumpulkan dapat berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka. Data tersebut mungkin berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, video tape, dokumen pribadi, catatan atau memo dan dokumen resmi lainnya.

Penelitian ini menggunakan dua ahli materi dan tiga ahli media sebagai subjek penelitian. Sedangkan objek penelitian ini ialah media papan abjad guna meningkatkan kemampuan Bahasa anak usia 4-5 tahun.

Proses penelitian dilakukan secara bertahap. Pada proses awal peneliti melakukan pengumpulan data terhadap masalah yang ada. Pengumpulan data pada tahap awal dilakukan dengan menggunakan metode observasi dari peserta didik yang dilakukan pada tatap muka terbatas karna adanya pandemi COVID-19. Data-data awal didapat dari pendidik. Tahap

selanjutnya, peneliti membuat desain media berdasarkan dari informasi yang didapat pada tahap awal sehingga proses desain media dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Produk hasil desain kemudian melalui tahap validasi oleh para ahli. Data-data yang didapat dari proses validasi tersebut kemudian di analisa untuk menentukan prosentase kelayakan media.

#### **PEMBAHASAN**

Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama[14], yaitu:

- a). Adanya pemain (pemain-pemain)
- b). Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- c). Adanya aturan-aturan main
- d). Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Media papan abjad adalah alat peraga yang digunakan dalam sebuah pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini berupa papan permainan, papan ini terbuat dari Papan berbentuk persegi berisikan petak petak yang setiap petak terdapat huruf A-Z.

Desain Media papan abjad di desain sesuai dengan karakteristik anak. Papan abjad adalah pengembangam dari media papan catur tetapi memiliki cara main dan komponen yang berbeda. Materi yang digunakan dalam media ini adalah materi yang mencakup perkembangan Bahasa anak.

Kemampuan Bahasa yang ada dalam materi ini mengacu pada standar tingkat pencapaian perkembangan anak [15] yaitu : Memahami Bahasa, Mengungkapkan Bahasa

Proses perancangan ini dilakukan dengan cermat dan mengikuti langkah-langkah yang berpedoman pada nilai-nilai ilmiah. Observasi dari sumber data yang didapat, merumuskan tampilan visual, tone warna dan ilustrasi, serta layout dan tipografi. Dalam menentukan konsep desain, yang perlu dipertimbangkan pertama adalah probelmatika atau latar belakang masalah, dalam hal ini terkait media belajar/ buku pelajaran yang kurang menarik karena kurangnya media pembelajaran sehingga kurang menarik bagi anak usia dini

Adapun Komponen yang terdapat dalam Media papan abjad 1). Papan abjad, 2). Pion, 3). Dadu, 4).kartu abjad dan 5). Kartu Kesempatan.

Media papan abjad untuk pembelajaran bahasa ini diposisikan sebagai media pembelajaran yang mudah dipahami materinya

dan dapat membantu anak dalam memahami Pembelajaran Bahasa.

Kebutuhan dari permasalahan ini adalah akan adanya media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat belajar, serta menyajikan *system game* yang kompetitif dengan memberikan *reward/grade* (tingkatan) kepada siswa melalui latihan – latihan soal.

Keunikan dari media papan abjad ini adalah materi yang disampaikan berisi teks dan gambar ilustrasi yang menarik untuk anak, Terdapat latihan – latihan soal yang dapat mengukur langsung kemampuan siswa setelah materi disampaikan dengan menggunakan *system reward/grading*. Media papan abjad ini disesuaikan dengan kehidupan sehari – hari, siswa seolah dapat terjun ke dalam permainan karena soal yang di berikan sesuai dengan kemampuan anak.

Media papan abjad ini menyediakan latihan – latihan soal yang menggunakan *system reward*, siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan prosentase benar yang besar akan mendapatkan *Grade* yang besar pula, hal ini dimaksudkan agar guru dapat menilai capaian perkembangan yang telah diperoleh oleh anak.

Implementasi Desain :

Desain papan abjad dilengkapi dengan huruf A-Z dan di sertai warna – warna yang di sukai anak.



Gambar 1. Desain papan abjad

Desain kartu abjad berisikan soal soal yang akan di jawab oleh anak – anak



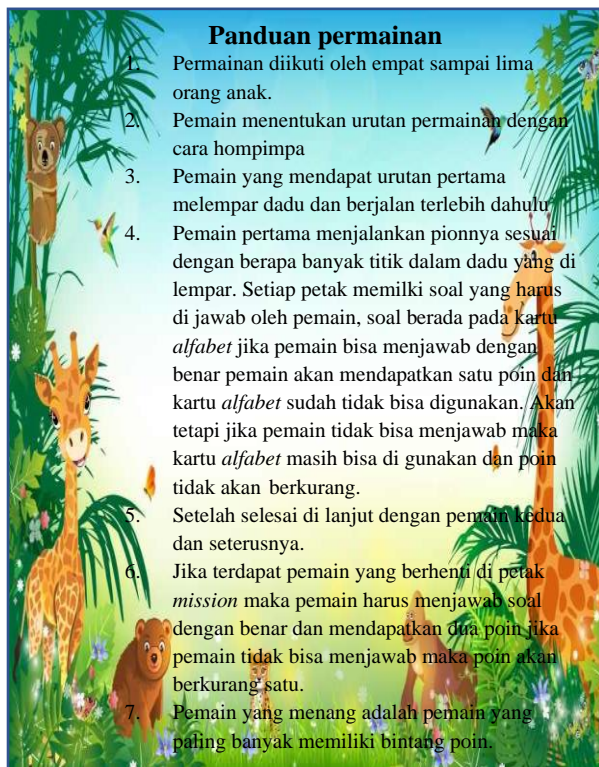
Gambar 2. Desain kartu abjad

Kesempatan kartu yang berisi soal yang di gunakan Ketika anak menginjak petak kesempatan.



Gambar 3. Desain kesempatan

Panduan permainan merupakan pedoman permainan untuk menggunakan media permainan papan abjad. Didalam panduan permainan terdapat alat alat permainan yang di pergunakan dalam permainan serta tata cara dan peraturan permainan.



Gambar 4. Desain aturan main

## KESIMPULAN

Di dalam sebuah program Media papan abjad di butuhkan desain – desain yang memenuhi karakteristik dan minat anak.

Dari segi visual dan konsep penulis telah memenuhi standar yang mengacu pada syarat pembuatan media dan APE. Dari segi materi seluruhnya mengacu pada standar tingkat pencapaian perkembangan anak. Untuk kedepannya soal-soal di dalam media ini bisa di perbanyak sehingga terdapat bermacam – macam variasi dalam soal. Dari hasil perancangan media papan abjad diharapkan menjadi salah satu cara *alternative* dalam meningkatkan kemampuan berbahasa terutama pada siswa tingkat Taman Kanak-Kanak.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Solehuddin, “Konsep dasar pendidikan prasekolah,” *Bandung FIP UPI*, 2000.
- [2] R. Jawati, “peningkatan kemampuan kognitif,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2013.
- [3] Y. N. Sujiono, “Hakikat Pengembangan Kognitif,” *Metod. Pengemb. Kogn.*, pp. 1–35, 2013.
- [4] S. Indrawati, “Pengembangan Kemampuan Keaksaraan Melalui Media Teka-Teki Bergambar Pada Anak

Kelompok A Di Tk Islam Assalam Desa Tlogo Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017 / 2018 Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan ( S . Pd .),” 2018.

- [5] F. dwiana ad. al. Sari, “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Papanflashcardterhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok A Tk Putra Airlangga Surabaya,” Vol. 6, No. 3, 2017.
- [6] H. F. Hadi Gunawan Sakti, “Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Minat Belajar Siswa,” *J. Paedagogy J. Penelit. Dan Pengemb. Pendidik.*, Vol. 7, No. 4, Pp. 281–288, 2020.
- [7] L. H. S. Afifurrahman, “Pengembangan Permainan Monopoli Panakawan Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Tema Pengalamanku Untuk Kelas I Sekolah Dasar Negeri Temu II ...,” *Mhs. Teknol. Pendidik.*, Pp. 1–7, 2015.
- [8] U. Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia], 2016.
- [9] I. B. G. S. A. Kadek Yuli Antari , I Ketut Adnyana Putra, “Penerapan Model Pembelajaran Visual, Auditory, Kinesthetic Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Konsep Bilangan,” Vol. 4, No. 2, 2016.
- [10] Prawastiningtyas Devita Philia, “Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pkk Kartini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul,” *J. Chem. Inf. Model.*, Vol. 2, No. 4, Pp. 1689–1699, 2015.
- [11] E. Christiana, “Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Kemampuan,” 2009.
- [12] K. A. Akhmad, “Pemanfaatan Media Sosial Bagi Pengembangan Pemasaran UMKM (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Distro Di Kota Surakarta),” *Dutacom J.*, Vol. 9, No. 1, Pp. 43–54, 2015.
- [13] Subandi, “Qualitative Description As One Method In Performing Arts Study,” *Harmonia*, No. 19, Pp. 173–179, 2011.
- [14] Ria Sartikaningrum, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

- Kelas X Program Keahlian Akuntansi  
Smk Negeri 1 Tempel,” 2013.
- [15] Permendiknas, *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. 2014.