

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU LAMBANG HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKK B NEGERI HARAPAN BANGSA KOELODA

Sofia Katarina Itu¹⁾, Elisabeth Tantina Ngura²⁾, Gde Putu Arya Oka³⁾

^{1,2,3}Program Studi PG-PAUD, STKIP Citra Bakti Ngada

¹sofiakatarina91@gmail.com, ²elisabethngura@gmail.com, ³okaeciken@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan angket. Analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian pengembangan dideskripsikan dalam langkah-langkah sistematis pengembangan media pembelajaran kartu lambang huruf yakni: 1) *Analysis*; (a) analisis kurikulum; (b) analisis kebutuhan peserta didik; (c) analisis kompetensi. 2) *Design*; (a) perancangan desain produk; (b) penyusunan materi; (c) penyusunan instrument. 3) *Development*; (a) pengembangan produk; (b) validasi ahli; (c) revisi ahli 4) *Implementation*; (a) uji kelayakan para ahli; (b) uji kelayakan pengguna media 5) *Evaluation* dari kriteria kelayakan seluruh ahli dan kelayakan dari uji perorangan serta kelompok kecil. Kelayakan media pembelajaran kartu lambang huruf adalah. 1) *review* ahli materi memperoleh skor 93,33% (sangat valid); 2) *review* ahli media memperoleh skor 78% (valid); 3) *review ahli desain* memperoleh skor 70,67% (valid); 4) uji coba kelayakan perorangan memperoleh skor 83% (valid). 5) uji coba kelayakan kelompok kecil memperoleh skor 96% (sangat valid). Dengan demikian pengembangan media kartu lambang huruf untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik layak digunakan pada anak usia dini kelompok B TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda.

Abstract

This research uses ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) development methods developed by Reiser and Mollenda. The data collection techniques used are interviews, observations, and questionnaires. Data analysis using quantitative and qualitative descriptive methods. The results of development research are described in the systematic measures of development of the learning media of letter emblem cards namely: 1) *Analysis*; (a) curriculum analysis; (b) analysis of students' needs; (c) competency analysis. 2) *Design*; (a) product design; (b) material preparation; (c) instrument preparation. 3) *Development*; (a) product development; (b) expert validation; (c) expert revision 4) *Implementation*; (a) expert due diligence; (b) media user due diligence 5) *Evaluation* of the eligibility criteria of all experts and feasibility of individual and small group tests. The media feasibility of learning letter emblem cards is. 1) the expert review of the material obtained a score of 93.33% (very valid); 2) media expert reviews get a score of 78% (valid); 3) the design expert review obtained a score of 70.67% (valid); 4) Individual due diligence scores 83% (valid). 5) Small group due diligence scored 96% (very valid). Thus the development of letter symbol card media to improve symbolic thinking ability is worth using in early childhood group B state Kindergarten Hope of Koeloda Nation.

Sejarah Artikel

Diterima: 04-03-2021

Direview: 25-05-2021

Disetujui: 25-07-2021

Kata Kunci

media, kartu lambang huruf, simbolik

Article History

Received: 04-03-2021

Reviewed: 25-05-2021

Published: 25-07-2021

Key Words

media, letter symbol card, symbolic

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu lembaga pendidikan awal yang di peruntungkan bagi anak nol sampai enam tahun. Arti penting mendidik anak usia dini di landasi dengan kesadaran bahwa masa kanak-kanak adalah masa emas (*golden age*). Masa emas (*golden age*) artinya masa yang mana pertumbuhan dan perkembangan otak anak berada pada kondisi sangat baik atau bahkan dikatakan gemilang. Oleh karena itu, agar pertumbuhan dan perkembangan otak anak optimal maka perlu di berikannya pengaruh positif sehingga pada rentang ini tahap perkembangan otak atau kognitif tumbuh dengan pesat.

Pentingnya mengembangkan kognitif anak agar mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan sehingga anak dapat memiliki pemahaman yang utuh, kemampuan kognitif anak di TKK perlu dikembangkan sebagaimana yang terdapat dalam aspek perkembangan anak usia dini yang tercantum dalam Peraturan Menteri dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini meliputi nilai aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.

Salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar yang harus dicapai di taman kanak-kanak adalah pengembangan kemampuan mengenal lambang huruf. Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD menyebutkan bahwa aspek kognitif meliputi: Belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; Berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep lambang huruf. Dalam Permendikbud No.137 tahun 2014 tentang STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) disebutkan bahwa lingkup perkembangan kognitif dalam standar tingkat penacapaian perkembangan yang harus dicapai anak yaitu pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Kemampuan berpoikir simbolik yang harus di kembangkan pada anak usia 5-6 tahun antara lain: 1) menyebutkan lambang huruf, 2) menggunakan lambang huruf menjadi kata,3) Mencocokkan lamabang huruf dengan huruf-huruf lain. Makna berpikir simbolik yaitu anak belajar mengenal konsep. Pada tahap ini anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada terutama dalam memahami lambang huruf.

Masitoh, dkk (2009: 34) mengungkapkan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan usia delapan

tahun yang diranacang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial emosional, bahasa dan fisik anak.

Pendidikan anak usia dini yang dilakukan di Indonesia terdapat beberapa jalur pendidikan. Salah satu jalur pendidikan anak usia dini yang difokuskan dalam penelitian ini adalah pendidikan formal yang berbentuk Taman Kanak-kanak. Anak usia TK adalah anak yang berusia 4-6 tahun, yang sering disebut juga sebagai masa emas karena peluang perkembangan anak yang sangat berharga

Setiap anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas dan bahasa yang berbeda dengan orang dewasa, selain itu anak adalah individu yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Menurut Rusdinar dan Elizar (2005: 24) anak usia 5-7 tahun memiliki ciri-ciri sebagai berikut : 1) anak masih berada pada tahap berpikir pra operasional sehingga belajar melalui benda atau pengalaman yang konkret, b) anak suka menyebutkan nama benda, mendefenisikan kata-kata dan suka bereksplorasi, c) anak belajar melalui bahasa, sehingga pada usia ini kemampuan berbahasa anak berkembang sangat pesat, d) anak membutuhkan struktur kegiatan yang jelas dan spesifik.

Diantara potensi yang ada tersebut penelitian ini fokus terhadap perkembangan bahasa anak dalam membaca permulaan, sehingga perlu bagi guru untuk memperhatikan karakteristik anak yang berkaitan dengan bahasa agar pembelajaran yang ada berjalan efektif yaitu dengan menggunakan metode bermain yang dianggap tepat untuk digunakan dalam memfasilitasi anak serta penggunaan media yang dapat menarik perhatian anak.

Selain memperhatikan karakteristik yang dimiliki anak tersebut, pendidik juga harus memperhatikan perinsip-perinsip perkembangan anak. Bredekamp dan Copple, mengungkapkan beberapa perinsip perkembangan anak yaitu : a) seluruh aspek perkembangan saling terkait satu dengan yang lainnya yang terjadi dalam satu urutan, b) berlangsung dengan rentang yang bervariasi, c) dipengaruhi oleh pengalaman yang sebelumnya, d) berkembang ke arah pengetahuan yang lebih kompleks, e) dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya majemuk, f) anak sebagai pelajar yang aktif, g) perkembangan dan belajar merupakan hasil interaksi antara kematangan biologis dengan lingkungan sekitar, h) bermain sebagai sarana terpenting, i) perkembangan anak akan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk memperaktekannya, j) setiap anak memiliki tipe belajar yang berbeda-beda, k) anak akan berkembang baik apabila anak merasa aman, dihargai dan terpenuhi kebutuhan fisik maupun psikologisnya.

Pada saat ini masih banyak guru yang menganggap bahwa peran media dalam proses pembelajaran hanya sebatas alat bantu semata dan boleh diabaikan manakala media itu tidak tersedia TKK, padahal media merupakan salah satu komponen dari proses

pembelajaran yang memiliki peran cukup dalam mengajar terutama pada pembelajaran anak usia dini.

Menurut Eliyawati (2005: 111), manfaat media bagi pembelajaran anak usia dini sebagai berikut: 1) Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya. 2) Memungkinkan adanya keseragaman pangamat atau persepsi belajar pada masing-masing anak. 3) Membangkitkan motivasi belajar anak. 4) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupundisimpan sesuai kebutuhan. 5) Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak. 6) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. 7) Mengontrol kecepatan belajar anak.

Menurut Susanto (Ilviyantari, 2017: 13-15) perkembangan kognitif dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berikut ini adalah faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini adalah sebagai berikut. 1) faktor hereditas/keturunan, 2) faktor lingkungan, 3) faktor kematangan, 4) faktor pembentukan, 5) faktor minat dan bakat, 6) faktor kebebasan.

Faktor pertama adalah faktor bawaan ini didukung oleh teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa, taraf intelegensi 80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

Faktor kedua adalah faktor lingkungan yang didukung oleh teori lingkungan atau empirisme yang dipelopori oleh John Locke (Ilviyantari, 2017: 14) bahwa, " manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun". Teori ini dikenal luas dengan teori tabula rasa. Menurutnya perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke, taraf intelegensi sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

Faktor ketiga adalah faktor kematangan, tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

Faktor yang keempat adalah faktor pembentukan, yang berarti segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

Menurut Surya, (2015: 104) berpikir merupakan aktifitas kognitif dalam bentuk pengenalan lingkungan dengan memanipulasikan konsep-konsep yang telah berada dalam memori. Berpikir di sebut sebagai bentuk kognitif dalam taraf tertinggi karena menuntut daya nalar yang kuat dengan berbasis konsep-konsep yang memiliki derajat dan kebenaran yang telah teruji. Perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan berpikir logis dari masa bayi

hingga dewasa yang berlangsung melalui empat tahap. Pada tahap ke dua yaitu tahap praoperasional (1,5-6 tahun) anak telah mampu menunjukkan aktifitas kognitifnya yang mana anak sudah dapat memahami realitas lingkungan dengan menggunakan tanda-tanda dan simbol. Cara berpikir anak pada tahap praoperasional ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut: (1) *transductive reasoning* yaitu cara berpikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi logis, (2) ketidakjelasan hubungan sebab akibat, yaitu anak mengenal hubungan sebab akibat secara tidak logis, (3) *animisim*, menganggap bahwa semua benda itu seperti dirinya, (4) *artificialism* yaitu kepercayaan bahwa segala sesuatu di lingkungan mempunyai jiwa seperti manusia, (5) *peceptually bound*, yaitu anak menilai sesuatu berdasar apa yang di lihat atau degar, (6) *mental exsperiment*, yaitu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang di hadapinya, (7) *centration*, anak memusatkan perhatiannya pada sesuatu ciri yang lain, (8) *egocentrim*, anak melihat dunia lingkunganya menurut kehendak dirinya sendiri.

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang harus dipelajari oleh anak usia dini, karena pembelajaran dalam aspek kognitif merupakan proses untuk mengoptimalkan anak yang berpengaruh kepada aktivitas anak. Dari pernyataan tersebut usaha meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran kognitif Anak Usia Dini merupakan suatu hal yang penting, karena aktivitas belajar adalah proses penilaian yang dilakukan guru untuk mengukur tingkat keaktifan siswa pada materi yang sudah diperoleh dan dari hasil tersebut kemampuan seorang guru bisa terukur dan bila hasil yang didapatkan memuaskan maka tujuan-tujuan pada pendidikan Anak Usia Dini akan tercapai.

Untuk mendapatkan hasil yang baik dan mewujudkan tujuan pada pembelajaran aspek kognitif siswa maka harus dilakukan suatu perubahan yang berani yakni mengganti model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi di TK Negeri Harapan Bangsa Koeloda, diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu dalam pembelajaran mengenal lambang huruf dengan standar kompetensi mengenal abjad A-Z secara simbolik belum optimal. Dalam pembelajaran mengenal abjad anak sering mengatakan tidak bisa dan masih ada abjad yang belum mampu di ucapkan oleh anak dengan baik, yaitu F,Q,V,W, ketika di amati guru belum memakai media yang tepat pada proses pembelajaran berlangsung. Media yang di gunakan berupa poster. Selain itu juga memberikan tugas kepada anak yaitu meniru menulis abjad yang di tulis di poster dan di papan. Dalam kegiatan ini anak kelihatan jenuh saat mengerjakannya, sehingga anak tidak paham akan apa yang di kerjakan. Sebaliknya pendidik harus mampu memilih dan menggunakan strategi, media atau permainan yang dapat merangsang anak agar ada keinginan atau kemauan untuk mengikuti proses kegiatan tersebut. Penggunaan media atau strategi yang menarik dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan. Anak juga hanya diminta untuk menuliskan

lambang huruf A-Z sebab kegiatannya hanya menuliskan lambang huruf yang sama hingga memenuhi buku. Selain itu anak menjadi kurang paham apa makna dari lambang huruf tersebut.

Media kartu lambang huruf di pilih sebagai media alternatif yang layak untuk membantu proses pembelajaran terutama dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik karena melalui permainan ini anak dapat mencapai indikator mampu mengenal lambang huruf karena pada tiap-tiap kartu terdapat lambang huruf, mampu mengurutkan huruf karena dalam permainan kartu lambang huruf terdapat urutan huruf A-Z.

Berdasarkan permasalahan yang di uraikan pada latar belakang di atas maka penulis telah melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Kartu Lambang Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di TKK B Negeri Harapan Bangsa Koeloda". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: 1) mengetahui desain atau rancangan media kartu lambang huruf untuk aspek kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda. 2) Mengetahui kelayakan dari media kartu lambang huruf yang dikembangkan untuk aspek kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (Pragito, 2010: 46). Prosedur yang dilakukan model ADDIE ada lima tahap, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Uji Coba) and *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah kartu lambang huruf.

Prosedur pengembangan

Prosedur yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mengadopsi dari model *ADDIE*. Prosedur pengembangan desain model *ADDIE* adalah sebagai berikut.

1) Analysis (Analisis)

1) Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 yang dibuat oleh Depdiknas dan diterbitkan oleh BSNP. Peneliti melakukan penyesuaian isi materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran permainan kartu huruf dalam konteks pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif (*student center*).

2) Analisis kebutuhan siswa

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui secara detail kondisi peserta didik. Hasil dari analisis ini akan dijadikan sebagai pedoman untuk menyusun dan mengembangkan media.

3) Analisis kompetensi

Analisis ini meliputi analisis hadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) apa yang akan dimuat dan yang utuh dengan alat-alat pendukung pada permainan kartu huruf.

Design (Perancangan)

Tahap desain digunakan untuk mengembangkan tujuan penggunaan media kartu lambang huruf dengan memperhatikan tujuan pembelajaran yang sudah ada. Kegiatan perancangan media ini ditujukan untuk kepentingan pembelajaran. Tahap desain memiliki beberapa langkah antara lain: 1) Perancangan desain produk. 2) Penyusunan aturan permainan, point dan jawaban. 3) Menyusun instrumen penilaian produk.

Development (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan kartu lambang huruf alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan. Atau diperlukan modul cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi. Lebih tepatnya evaluasi formatif, karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang sedang kita kembangkan.

Langkah-langkah pengembangan akan dilakukan sebagai berikut. 1) Pembuatan Produk. Berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pencetakan produk. Semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh dengan alat-alat pendukung pada permainan kartu lambang huruf. 2) Validasi Produk. Pada tahap ini produk awal divalidasi oleh ahli materi (dosen), hasil validasi berupa komentar, saran dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan. 3) Revisi I. Pada tahap ini produk direvisi berdasarkan komentar, saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media.

Implementation (Implementasi)

Implementasi atau langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran. Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah ini memang mempunyai makna adanya penyampaian materi pembelajaran dari guru atau instruktur kepada siswa.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap implementasi meliputi: 1) Uji perorangan. Peneliti melakukan uji coba terhadap media yang telah diproduksi berdasarkan naskah yang telah dikembangkan dan divalidasi ahli. 2) Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan subjek 6 anak TK kelompok B di TKK Harapan Bangsa Koeloda. 3) Revisi II. Setelah uji coba kelompok kecil maka dilakukan revisi kembali jika berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil. 4) Produk Akhir. Dari hasil uji coba maka didapatkan produk akhir berupa media permainan kartu lambang huruf.

Evaluation

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk kartu lambang huruf. Data-data yang diperoleh dianalisis untuk diketahui revisi yang perlu dilakukan serta menganalisis apakah produk yang dikembangkan sudah dapat dikatakan praktis dan valid.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu, teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. 1) Teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik ini digunakan untuk merevisi produk media balok angka yang dikembangkan. Dasar revisi ini adalah dari masukan, saran dari beberapa ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran. 2) Teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang berasal dari angket dalam bentuk deskriptif persentase.

Rumus yang digunakan adalah:

Rumus untuk mengolah data per item

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

P = Persentase

X = Jawaban responden dalam satu item

Xi = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

Rumus untuk mengolah data per kelompok dan keseluruhan

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

Tabel tingkat validitas

Untuk menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sesuai tabel tingkat validitas, sebagai berikut.

Tabel 1. Tingkat Validitas

No	Persentase	Nilai	Kategori
1	86%-100%	A	Sangat valid
2	71%-85%	B	Valid
3	56%-70%	C	Cukup valid
4	>56%	D	Kurang Valid

Sumber. Buku Pedoman Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti, 2020 (66)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahap *Analyze* (Analisis)

Pengembangan media kartu lambang huruf untuk aspek kemampuan berpikir simbolik ini, terlebih dahulu dilakukan analisis terhadap kurikulum kemudian kebutuhan siswa dan analisis kompetensi, yang dapat dijelaskan sebagai berikut. 1) Tahap Analisis Kurikulum. Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum dan sarana pendukung media yang akan dikembangkan pada TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda, agar media kartu lambang huruf dapat digunakan secara optimal dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda. Selain analisis kurikulum dan sarana pendukung media juga perlu dilakukan analisis karakteristik peserta didik dengan pemilihan materi pembelajaran yang relevan, produk yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak. 2) Analisis Kebutuhan Peserta Didik. Analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan terlebih dahulu menganalisis keadaan bahan ajar sebagai informasi utama dalam pembelajaran serta ketersediaan bahan ajar yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran. Misalnya Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan proses pembelajaran yang kurang menarik sehingga membuat anak-anak sudah mulai jenuh dan bosan mendengar penjelasan dari guru, kurangnya interaktifitas antara guru dengan siswa pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian adapun hasil analisis kebutuhan siswa dengan menggunakan media kartu lambang huruf antara lain sebagai berikut. (1) Dengan adanya media kartu lambang huruf, anak sangat menyukai media. (2) Anak juga sangat senang dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media kartu lambang huruf. 2) Analisis Kompetensi. Analisis kurikulum menghasilkan model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang dikembangkan. RPPH dibuat dengan pencapaian indikator dan tujuan pembelajaran yang memuat makna secara operasional sehingga peneliti dapat secara

langsung menilai kemampuan anak sesuai dengan pencapaian anak tersebut. Berikut Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai media kartu lambang huruf yang dikembangkan pada kelas B Tema “Binatang”, menjabarkan beberapa sub tema dan sub-sub tema dari tema binatang.

Tahap *Design* (Desain)

Hasil analisis pada tahap analisis dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media kartu lambang huruf. Media yang dikembangkan adalah berupa kartu lambang huruf pada anak usia 5-6 tahun dengan tema binatang. Selain itu, kartu lambang huruf yang sudah ada juga dijadikan sebagai bahan referensi untuk mengembangkan media yang baru. Tahapan *design* tidak hanya sekedar mendesain media kartu lambang huruf yang dikembangkan, tahapan *design* juga mencakup keseluruhan proses pengembangan. Tahapan *design* pada pengembangan ini meliputi perancangan desain produk, penyusunan isi materi (*content*) pengembangan media kartu lambang huruf, dan juga penyusunan instrument yang digunakan untuk mengevaluasi media kartu lambang huruf yang dikembangkan. Tahap design dapat dijabarkan sebagai berikut. 1) Perancang desain produk. Pada tahap ini peneliti mulai merancang konsep kartu lambang huruf yang sesuai dengan materi dan kompetensi yang ada pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Produk yang dirancang ialah media kartu lambang huruf yang terbuat dari kertas foto dengan ukuran 15×10 cm dan melaminating media tersebut. 2) Penyusunan content (materi). Penyusunan materi (*content*) media pembelajaran kartu lambang huruf mengacu pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda. Selain itu dilakukan pula wawancara dengan kepala sekolah dan guru di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda, dimana guru berharap isi dari media kartu lambang huruf yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan simbolik anak usia dini. Hasil dari wawancara tersebut kemudian peneliti konsultasikan dengan ahli materi (Dosen STKIP Citra Bakti Ngada). 3) Penyusunan Instrumen. Penyusunan instrument yang dilakukan ditahapan *design* merupakan ciri khas dari metode pengembangan ADDIE. Selain merancang kebutuhan produk, peneliti juga diharuskan merancang langkah evaluasi produk yang dikembangkan. Dalam penyusunan instrument, instrument disusun dan disesuaikan dengan produk yang dikembangkan dan evaluasi produk yang dilakukan tepat sasaran. Instrument yang dikembangkan sendiri terdiri dari beberapa instrument yang disesuaikan dengan tujuannya masing-masing, berikut instrument-instrument yang dikembangkan : 1) Instrument ahli materi, 2) Instrument ahli media, 3) Instrument ahli desain, 4) Instrument petunjuk uji kelompok kecil , 5) Instrumen petunjuk uji perorangan . Instrument yang disusun tersebut dikembangkan dan dikonsultasikan kepada validator instrument. Konsultasi dilakukan untuk membenahi instrument yang masih belum sesuai.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini merupakan tahapan produksi dimana segala sesuatu yang telah dibuat dalam tahapan desain menjadi nyata. Pada tahap ini, akan dikembangkan media kartu lambang huruf, yang didasarkan pada hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran yang dilengkapi dengan buku pedoman penggunaan panduan penggunaan media kartu lambang huruf. Media kartu lambang huruf yang sudah dikembangkan beserta buku panduan penggunaannya dan box penyimpanan media kartu lambang huruf dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar1. Tampak Depan Media Kartu Lambang Huruf



Gambar 2. Tampak Belakang Media Kartu Lambang Huruf



Gambar 3. Tampilan Buku Panduan Penggunaan



**Gambar 4. Box penyimpanan media kartu lambang huruf
Tahap *Implementation* (Implementasi)**

Pada tahap implementasi ini, dilakukan uji coba produk pengembangan media kartu lambang huruf yang divalidasi oleh ahli konten, ahli desain pembelajaran, ahli media dan anak sebagai pengguna produk.

Data Hasil Uji Coba Ahli Materi

Uji coba ahli konten/materi dilakukan oleh Natalia Rosalina Rawa, M.Pd. beliau adalah dosen STKIP Citra Bakti, uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi materi media kartu lambang huruf yang dikembangkan serta meningkatkan kualitas materi kartu lambang huruf. Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar instrumen. Penilaian dilakukan setelah validator mengkaji konten materi kartu lambang huruf yang dikembangkan

Berdasarkan uji coba ahli konten, media kartu lambang huruf yang dikembangkan ini berada pada kriteria sangat valid dengan rata-rata skor yang diperoleh yaitu 93,33%.

Data Hasil Uji Coba Ahli Desain

Uji coba ahli desain dilakukan oleh Ferdinandus Bate Dopo, S.Fil., M.Pd. beliau adalah dosen STKIP Citra Bakti yang dipercayakan sebagai ahli desain media kartu lambang huruf dengan bidang keilmuan teknologi pembelajaran. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi desain kartu lambang huruf yang akan dikembangkan serta untuk meningkatkan kualitas desain kartu lambang huruf. Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar kuisiner. Penilaian dilakukan setelah validator mengkaji desain kartu lambang huruf yang dikembangkan.

Berdasarkan uji coba ahli desain terhadap media kartu lambang huruf yang dikembangkan ini berada pada kriteria valid dengan rata-rata skor yang diperoleh yaitu 70,67%.

Data Hasil Uji Coba Ahli Media

Uji coba ahli media dilakukan oleh Ferdinandus Bate Dopo, S.Fil., M. Pd. Beliau adalah dosen STKIP Citra Bakti, yang dipercayakan sebagai ahli media. Uji coba yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi media kartu lambang huruf yang dikembangkan serta meningkatkan kualitas media kartu lambang huruf ini. Hasil

uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar instrumen. Penilaian dilakukan setelah validator mengkaji media kartu lambang huruf yang dikembangkan.

Berdasarkan uji coba ahli media terhadap media kartu lambang huruf yang dikembangkan ini berada pada kriteria valid dengan rata-rata skor yang diperoleh yaitu 78%.

Data Hasil Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil Sebagai Pengguna Produk

Uji coba media kartu lambang huruf terhadap anak usia dini sebagai pengguna produk melibatkan satu orang anak kelompok B TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi kelayakan penggunaan media kartu lambang huruf yang dikembangkan dan untuk meningkatkan kualitas media kartu lambang huruf. Berdasarkan hasil uji coba perorangan, media kartu lambang huruf yang dikembangkan diperoleh skor 83%. Berdasarkan kriteria kelayakan produk, skor tersebut termasuk ke dalam kategori valid, sehingga media kartu lambang huruf layak untuk digunakan.

Uji coba media kartu lambang huruf dalam kelompok kecil melibatkan 5 orang anak kelompok B di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi kelayakan penggunaan media kartu lambang huruf yang dikembangkan dan untuk meningkatkan kualitas media kartu lambang huruf.

Secara keseluruhan hasil validasi uji kelompok kecil di atas mendapatkan rata-rata skor 96,67 berdasarkan kriteria kelayakan produk pada tabel 4.2, skor tersebut termasuk ke dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media kartu lambang huruf layak bagi anak. Dengan demikian media tidak perlu direvisi.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap yang dilakukan untuk merevisi setiap tahap- tahap pengembangan lainnya, berikut merupakan hasil evaluasi dari setiap tahap.

Revisi Tahap Analisis

Tahap ini dilakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa, analisis kompetensi. Pada tahap analisis kurikulum peneliti mengajukan tentang kurikulum yang digunakan disekolah tersebut adalah kurikulum 2013 PAUD yang dibuat oleh permendikbud No. 146 tahun 2014. Dengan kajian khusus pada aspek perkembangan kognitif Anak Usia Dini. Dalam standar nasional PAUD No. 137 yang memuat tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini. Dalam standar nasional PAUD yang memuat tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan anak (STPPA). Pada tahap analisis kebutuhan anak, peneliti menganalisis kebutuhan anak kelompok B TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda. Setelah melakukan analisis kurikulum dan analisis kompetensi maka dilanjutkan menyusun RPPH pengembangan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang dianalisis yaitu tema binatang yang mendeskripsikan tentang sub-sub tema dari binatang. setelah melakukan analisis

RPPH peneliti melakukan revisi berdasarkan komentar yang diberikan oleh dosen pembimbing. Hasil revisi adalah kolom indikator yang memuat indikator penyampaian perkembangan anak atau pernyataan dalam bahasa operasional yang dipahami oleh anak sehingga peneliti dapat mengukur kemampuan anak secara langsung. Komentar dari dosen seperti penggunaan penulisan, tambahkan indikator penilaian.

Revisi Tahap Desain

Hasil revisi pada tahap desain berdasarkan komentar dari ahli terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran harus praktis, menarik dan nyata untuk anak usia dini yang dapat mendukung anak terhadap pemahaman tema. Selain itu tata letak pada draf juga harus diperbaiki, warna gambar, ukuran lambang huruf dibuat lebih menarik

Revisi Tahap Pengembangan

Peneliti membuat kartu lambang huruf dalam media yang dibuat dari *microsoft word 2007*, kemudian untuk bagian isi kartu dibuat warna yang menarik yang sesuai dengan gambar binatang yang ada pada kartu. Hasil revisi pada tahap ini yang disarankan oleh dosen adalah memperbaiki pada kualitas foto, gambar harus diambil langsung dan tata letak warna dan gambar pada kartu harus sesuai.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran kartu lambang huruf tersusun dalam tiga bagian utama yaitu, 1) pembuatan kartu lambang huruf, 2), buku panduan penggunaan media kartu lambang huruf, 3) kegiatan pembelajaran menggunakan kartu lambang huruf. Berikut adalah penjelasan untuk masing-masing bagian yang terdapat dalam media kartu lambang huruf yang telah dikembangkan : **1)** Pembuatan kartu lambang huruf dan box penyimpanan media. Kartu lambang huruf ini di buat dari kertas foto, yang didalamnya berisi gambar lambang huruf dan gambar binatang yang gambarnya diambil langsung. Kartu lambang huruf yang bagian depannya berisikan lambang huruf Kapital dan berpasangan dengan lambang huruf non kapital yang sisi belakangnya berisikan gambar binatang, dan seterusnya sampai pada huruf Z. Sedangkan box penyimpan kartu lambang huruf dibuat dari tripleks, berbentuk segi empat, kemudian diberi warna dengan menggunakan cat warna-warni. Memiliki penutup box bagian atas. **2)** Buku panduan kartu lambang huruf. Pedoman penggunaan media kartu lambang huruf, menjelaskan kepada guru mendapat gambaran yang jelas dan rinci mengenai proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf serta isi dari bahan ajar yang akan mereka pelajari tersebut. Selain itu, juga dijelaskan cara menggunakan media kartu lambang huruf yang sudah dikembangkan tersebut. **3)** Kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu lambang huruf. Kegiatan pembelajaran terdiri dari berbagai aktivitas. Aktivitas yang dimaksud adalah aktivitas meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf. Misalnya aktivitas anak untuk menghitung binatang

berdasarkan banyaknya binatang dan anak dapat mengenal lambang huruf A-Z Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk mendorong kemampuan berpikir dan kemampuan dalam memecahkan masalah.

Media kartu lambang huruf yang dikembangkan dalam penelitian ini, sudah sesuai dengan perkembangan kemampuan anak. Media kartu lambang huruf adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan kartu lambang huruf, di mana pada anak dapat menghitung banyak binatang, menyebutkan huruf-huruf yang ada pada tersebut.

Berdasarkan respon anak terhadap media pembelajaran kartu lambang huruf ini dapat meningkatkan motivasi belajar anak Arsyad (2002: 24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang akan lebih baik bagi anak usia dini dalam proses pemberian rangsangan.

Hasil uji coba media penggunaan media kartu lambang huruf oleh siswa sebagai pengguna produk ada pada kategori sangat valid. Hal ini dikarenakan gambar dan kombinasi warna latar serta gambar yang mendukung dari tema membuat anak lebih mudah memahami materi. Karena media kartu lambang huruf ini adalah penyampaian pesan yang sangat baik untuk anak. Berdasarkan temuan yang dilakukan oleh Aryad (2011:16:17), bahwa media visual berfungsi menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran sehingga memungkinkan anak memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran kartu lambang huruf memenuhi unsur kelayakan dalam aspek kemampuan simbolik pada anak kelompok B TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian pengembangan dideskripsikan dalam langkah-langkah sistematis pengembangan media pembelajaran kartu lambang huruf yakni: 1) *Analysis*; (a) analisis kurikulum; (b) analisis kebutuhan peserta didik; (c) analisis kompetensi. 2) *Design*; (a) perancangan desain produk; (b) penyusunan materi; (c) penyusunan instrument. 3) *Development*; (a) pengembangan produk; (b) validasi ahli; (c) revisi ahli 4) *Implementation*; (a) uji kelayakan para ahli; (b) uji kelayakan pengguna media 5) *Evaluation* dari kriteria kelayakan seluruh ahli dan kelayakan dari uji perorangan serta kelompok kecil. Kelayakan media pembelajaran kartu lambang huruf adalah. 1) *review* ahli materi memperoleh skor 93 (sangat valid); 2) *review* ahli media memperoleh skor 78 (valid); 3) *review* ahli desain

memperoleh skor 70,67 (valid); 4) uji coba kelayakan perorangan memperoleh skor 83 (valid). 5) uji coba kelayakan kelompok kecil memperoleh skor 96 (sangat valid).

Dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba media kartu lambang huruf AUD oleh ahli dan anak sebagai pengguna produk dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk aspek kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan simpulan diatas maka beberapa saran diajukan antara lain:

- 1) Guru perlu menggunakan media kartu lambang huruf dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf, produk ini dapat memacu semangat anak belajar sambil bermain.
- 2) Kepala Sekolah diharapkan perlu menyediakan fasilitas untuk mendukung kegiatan pembelajaran kartu lambang huruf untuk aspek kemampuan mengenal lambang huruf pada anak usia dini.
- 3) Bagi peneliti lainnya perlu melakukan pengembangan lebih lanjut agar dapat dihasilkan produk yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan media kartu lambang huruf dibuat untuk aspek kemampuan simbolik. Sehingga, dapat dijadikan alternatif bagi peneliti lain untuk mengembangkan aspek perkembangan yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2006. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eliyawati. (2005). *Pengembangan dan pemilihan sumber belajar untuk anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Ilviyantari. 2017. *Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Masitoh. (2009). *Strategi pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pedoman Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti, 2020. Edisi III.
- Rusdinar, Dkk (2005). *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono, (2011). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* : Bandung: Afabeta.