

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU HURUF BERGAMBAR BERBASIS MICROSOFT POWER POINT UNTUK ASPEK KOGNITIF BERPIKIR SIMBOLIK MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKK TUNAS BANGSA WATUMANU KECAMATAN JEREBUU KABUPATEN NGADA

Veronika Meo¹⁾, Marsianus Meka²⁾, Gde Putu Arya Oka³⁾

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

¹veronikameo5@gmail.com, ²marsianus3006meka@gmail.com, ³okaeciken@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian desain dan pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* dengan tema binatang untuk anak usia 5-6 tahun di TKK Tunas Bangsa Watumanu, Kabupaten Ngada. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun TKK Tunas Bangsa Watumanu di Kabupaten Ngada. Media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*. Hasil penelitian pengembangan media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* hasil uji coba ahli dan anak sebagai pengguna produk adalah sebagai berikut. (1) Uji coba ahli konten atau isi dengan skor 87,27% ada pada kategori sangat valid, (2) Uji coba ahli desain pembelajaran dengan skor 81% ada pada kategori valid, (3) Uji coba ahli media dengan skor 80% ada pada kategori valid, (4) uji coba anak melalui dua tahap yaitu; 1) uji coba perorangan dengan jumlah 2 anak dengan skor 87,5% ada pada kategori sangat valid, dan 2) uji coba kelompok kecil dengan jumlah 5 anak dengan skor 87,5% ada pada kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* ini layak digunakan pada anak usia dini 5-6 tahun.

Abstract

This research is design and development research. This study aims to produce illustrated letter card media based on Microsoft Power Point with animal theme for children aged 5-6 years in TKK Tunas Bangsa Watumanu, Ngada Regency. The subjects in this study were children aged 5-6 years old TKK Tunas Bangsa Watumanu in Ngada Regency. This Microsoft Power Point-based picture card media was developed using the ADDIE model. This model consists of five steps, namely: (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. The results of the research on the development of microsoft Power Point-based illustrated letter card media as a result of expert trials and children as product users are as follows. (1) The trial of content experts or content with a score of 87.27% is in the very valid category, (2) The trial of the learning design expert with a score of 81% is in the valid category, (3) the media expert trial with a score of 80% is in the valid category, (4) the trial of the child through two stages namely; 1) individual trials with a total of 2 children with a score of 87.5% are in the very valid category, and 2) small group trials with a total of 5 children with a score of 87.5% are in the very valid category. Based on the results of this assessment, microsoft Power Point-based picture card media is suitable for use in early childhood 5-6 years.

Sejarah Artikel

Diterima: 23-11-2021

Direview: 26-12-2021

Disetujui: 31-01-2022

Kata Kunci

kartu huruf bergambar, microsoft power point, berpikir simbolik

Article History

Received: 23-11-2021

Reviewed: 26-12-2021

Published: 31-01-2022

Key Words

illustrated letter card, microsoft power point, symbolic engraving

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan dasar dalam pengembangan pribadi anak baik yang berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri maupun kemandirian (Mulyasa 2012: 43). Untuk mengembangkan potensi tersebut harus dibina sejak usia dini melalui pembelajaran di PAUD. Oleh karena itu dalam memberikan layanan pendidikan perlu dipahami karakteristik perkembangan serta cara anak sehingga lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik (Suyadi, 2013: 17). Aspek tersebut termuat dalam STPPA.

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, yang mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni. Keenam aspek perkembangan tersebut sangat penting untuk dikembangkan sejak dini. Dari berbagai aspek tersebut, salah satu aspek yang harus dikembangkan di PAUD adalah aspek kognitif. Permendikbud No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, pasal 10 ayat 4, lingkup perkembangan kognitif mencakup; (1) Belajar dan pemecahan masalah. (2) Berpikir logis. (3) Berpikir simbolik.

Berpikir simbolik merupakan tahap pemikiran praoperasional dimana anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan dan mulai menggunakan simbol-simbol. Tahap simbolik termasuk dalam tahap belajar mengenal konsep. Konsep-konsep yang akan dipelajari anak inilah akan dikemas melalui kegiatan mengenal huruf (Mutiah, 2010: 62).

Kemampuan mengenal huruf dalam teori whole language dalam Rochmah (2019: 9) yaitu anak belajar mengenali huruf dan bunyi dari konteks bahasanya.

Berdasarkan hasil penelitian saat peneliti melakukan observasi di TKK Tunas Bangsa Watumanu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada masalah yang dikaji peneliti yaitu kemampuan mengenal huruf pada anak belum optimal. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung dari 16 orang siswa, terdapat 4 orang saja yang sudah mampu mengenal huruf dengan baik, sedangkan 12 orang siswa belum mampu untuk membedakan lambang huruf. Hal ini terjadi karena strategi pembelajaran yang digunakan belum tepat untuk merangsang kemampuan kognitif anak. Faktor lain yang mempengaruhi adalah media pembelajaran. Disamping itu media yang digunakan di TKK Tunas Bangsa Watumanu yaitu media kartu huruf yang berlatar putih dan bertulisan hitam yang memungkinkan rasa ketertarikan anak untuk belajar kurang dan tidak termotivasi sehingga kemampuan berpikir anak untuk belajar menjadi berkurang.

Menurut Meka (2017), belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan sesamanya. Menurut Arsyad (2002: 3) media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Kemudian Gerlach dan Ely menyatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Secara khusus, pengertian media dapat diletakkan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. (Arsyad, 2002: 3).

Sedangkan pendapat Gagne' dan Briggs (1975) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Badru Zaman (2008: 4.7) media pembelajaran dibagi menjadi tiga kelompok besar yaitu media visual, media audio dan media audio-visual.

Kemudian Muhyidin dkk (Tay 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan di PAUD sedikit berbeda dengan media pembelajaran pada pendidikan di jenjang yang lebih tinggi. Media pembelajaran di PAUD terdiri dari tiga jenis yaitu: (1) Lembar Kerja Anak (LKA). LKA merupakan lembar kerja bagi anak untuk melakukan kegiatan bermain sesuai indikator dan tingkat pencapaian perkembangan yang telah ditetapkan dalam pembelajaran merupakan lembar kerja bagi anak untuk melakukan kegiatan bermain sesuai indikator dan Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) yang telah ditetapkan dalam pembelajaran. LKA terbagi menjadi dua jenis yaitu LKA berupa hasil karya LKA bukan hasil karya (LKA murni). LKA berupa hasil karya adalah hasil karya anak yang meliputi hasil melipat, menganyam, mencocok, maupun menggunting yang ditempelkan di selembar kertas kerja. Hasil karya ini dapat pula berupa karya seni lukis dan seni rupa yang dimuat pada lembar kerja, contohnya seperti karya dengan teknik mozaik. LKA murni merupakan hasil kegiatan bermain yang langsung dikerjakan pada lembaran kertas, seperti menjodohkan, mengelompokkan dengan melingkari dan *maze* LKA dapat pula didokumentasikan sebagai portofolio hasil belajar anak. (2) Alat Peraga Pembelajaran (APP). Ketika menjelaskan materi pelajaran di PAUD, seorang guru akan sangat terbantu oleh APP. Alat Peraga Pembelajaran (APP) merupakan alat yang dipakai guru sebagai

sarana dalam menyampaikan materi pelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. APP di PAUD dapat digunakan ketika pelaksanaan apresepsi, menjelaskan kegiatan bermain yang akan dilaksanakan pada hari tersebut, hingga pada saat bercerita. Selain menggunakan APP yang diproduksi oleh pihak lain, guru dapat juga membuat APP sendiri untuk digunakan dalam pembelajaran. (3) Alat Permainan Edukatif. APE merupakan alat permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif, serta dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan yang ada pada diri anak. Aspek yang dimaksud adalah kemampuan dasar dan kemampuan pembiasaan yang meliputi fisik motorik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional (sosem) dan nilai agama dan moral (NAM).

Menurut Susiliana, dkk (2007: 10) manfaat media pembelajaran sebagai berikut. (1) Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak, (2) menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar di dapat ke dalam lingkungan belajar misalnya binatang buas, (3) menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil misalnya gambaran tentang pesawat, kapal laut, semut dan nyamuk, (4) memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Selanjutnya Derek Rowntee (1998: 22) menyebutkan beberapa manfaat media pembelajaran diantaranya: (1) Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik. (2) Media pembelajaran membantu peserta didik untuk mengulangi apa yang telah dipelajari. (3) Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk belajar dengan penuh semangat. (4) Media pembelajaran dapat lebih mengaktifkan adanya respon dari peserta didik.

Pengembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berpengaruh terhadap perkembangan media pembelajaran. Media komputer merupakan menarik bahkan atraktif dan interaktif. Munir (Krisnasari, 2016: 32). Pembelajaran menggunakan media komputer membuat pembelajar akrab dengan symbol dan tanda ikonik yang berlaku di dunia audio dan visual. Aspek penting dari penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan.

Secara umum untuk mendesain pembelajaran menggunakan *powerpoint* penyaji memperhatikan beberapa hal berikut: (1) keterbatasan layar komputer; (2) pemilihan font; (3) huruf besar dan huruf kecil; (4) *template*; (5) *bullet*; (6) *background*; (7) warna; (8) grafik dan *chart*; (9) animasi; (10) suara; (11) citra (gambar, foto, *clip art*).

Menurut Pudjiarti (Khadijah, 2016: 76) kognitif adalah kemampuan berpikir pada manusia. Kemampuan kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya serta kemampuan menggunakan daya ingat dalam menyelesaikan soal-soal sederhana.

Perkembangan kognitif berhubungan langsung dengan perkembangan berpikir. Perkembangan berpikir anak yang harus dicapai anak salah satunya adalah berpikir simbolik. Pada perkembangan berpikir simbolik yang terjadi adalah anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol.

Berpikir simbolik merupakan tahap pemikiran praoperasional dimana anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan dan mulai menggunakan simbol-simbol. Tahap simbolik termasuk dalam tahap belajar mengenal konsep. Konsep-konsep yang akan dipelajari anak inilah akan dikemas melalui kegiatan mengenal huruf (Mutiah, 2010: 62).

Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf sehingga anak dapat mengetahui memaknainya (Soenjono, 2003: 300). Kemampuan mengenal huruf dalam teori whole language dalam Rochmah (2019: 9) yaitu anak belajar mengenali huruf dan bunyi dari konteks bahasanya. Untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak pada aspek kognitif berpikir simbolik mengenal lambang huruf perlu didukung melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan uraian di atas maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah Mendeskripsikan desain atau rancangan media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* yang digunakan untuk kemampuan kognitif berpikir simbolik mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TKK Tunas Bangsa Watumanu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada Tahun Ajaran 2019/2020. Selain itu, untuk mengetahui tingkat kelayakan media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* yang diuji oleh ahli isi, ahli media dan ahli desain untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TKK Tunas Bangsa Watumanu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada Tahun Ajaran 2019/2020.

METODE PENELITIAN

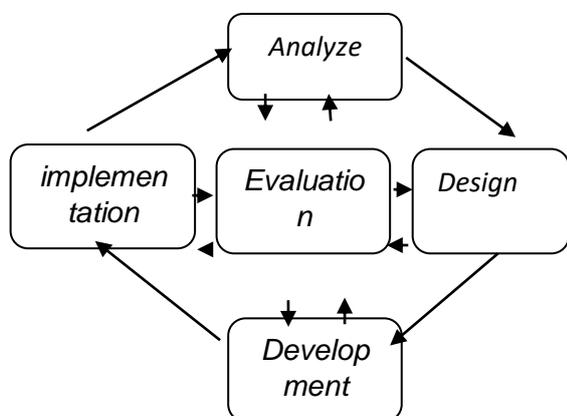
Jenis dan Model Penelitian Pengembangan

Jenis dari penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Pengembangan pendidikan adalah suatu proses dalam mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan (Didnaga-Dikti, 2007). Dalam rangka mengembangkan dan memvalidasi produk, maka pengembangan memerlukan metode. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono (Oka, G.P.A 2016: 22).

Model penelitian yang digunakan yaitu model *ADDIE*. Model *ADDIE* yang digunakan ini muncul pada tahun 1990-an. Model ini dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsi *ADDIE* yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri, (Suryani, Nunuk 2018).

Model ini dipilih karena sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk mengembangkan instruksional. Selain itu model *ADDIE* merupakan model

pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Model *ADDIE* ini menggunakan 5 tahap pengembangan yaitu: 1) Analisis (*Analyze*), 2) Desain (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Uji Coba (*Implementation*) dan 5) Evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 1. Tahapan Model *ADDIE* (Sumber: Tegeh & Kirna dalam Anu, 2019: 34)

Prosedur Pengembangan

Prosedur yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berdasarkan penjabaran dari tahapan-tahapan model pengembangan *ADDIE* Sebagai berikut. 1.

Tahap identifikasi masalah. Tahap identifikasi digunakan untuk mengetahui informasi terkait pembelajar. Pada tahap identifikasi masalah yang dilakukan yaitu kemampuan kognitif berpikir simbolik mengenal huruf belum optimal. Hal ini disebabkan karena keterbatasan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian siswa. Keterbatasan media ini menjadi alasan bagi peneliti untuk mengembangkan media yang lebih menarik dari media sebelumnya, yaitu media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* untuk mengenal lambang huruf pada anak usia dini. 2. Tahap Analisis. Tahapan yang dilakukan peneliti pada tahap analisis ini mencakup tiga hal yaitu menganalisis kurikulum, analisis peserta didik, dan analisis kompetensi.

1) Analisis Kurikulum. Analisis terhadap kurikulum ini dilakukan dengan cara mengkaji kurikulum yang digunakan saat ini yaitu kurikulum 2013 PAUD yang dibuat oleh Permendikbud No 146 tahun 2014. Analisis kurikulum ini dilakukan dengan kajian khusus pada aspek perkembangan kognitif anak usia dini yang terdapat dalam standar nasional pendidikan anak usia dini no 137 yang memuat tentang STPPA. Selain itu peneliti melakukan penyesuaian terhadap isi materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* dengan kurikulum yang digunakan. 2) Analisis peserta didik. Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui secara terperinci tentang kondisi peserta didik dalam mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam. Beberapa hal yang dianalisis dari peserta didik meliputi latar belakang peserta didik, jenis

kelamin, rentang usia, keadaan sosial ekonomi keluarga, pendidikan keluarga, perilaku dan sikap peserta didik, serta kemampuan aspek perkembangan anak itu sendiri. Kegiatan pada tahap analisis ini dilakukan untuk menentukan komponen yang diperlukan untuk tahap pengembangan selanjutnya sebagai pedoman dalam menyusun dan mengembangkan media ajar, menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan mengembangkan media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* untuk kebutuhan anak sesuai dengan kendala yang ditemukan. Hal ini sangat penting dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan kognitif peserta didik, agar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak.

3) Analisis Kompetensi. Tahap analisis kompetensi yang dilakukan yaitu menganalisis kompetensi inti dan kompetensi dasar yang berkaitan dengan materi yang dibuat sebagai pendukung pada kegiatan mengenal huruf melalui penggunaan media, serta pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM).

2. Tahap perancangan (*Design*). Tahapan yang perlu dilaksanakan pada proses rancangan yaitu pertama merumuskan tujuan pembelajaran, kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut. Pembuatan desain media ini pada dasarnya yaitu mengenai bentuk media, isi serta tampilan dari media yang dikembangkan. Proses pembuatan media ini dilakukan berdasarkan beberapa tahap yaitu: (1) Membuat RPPH. RPPH sebagai data yang diperoleh untuk pembelajaran yang selanjutnya dikembangkan sebagai panduan untuk menyusun media yang akan dimuat dalam produk pengembangan tersebut. (2) Membuat garis besar isi media. Dalam membuat garis besar media yang harus dilakukan adalah menyusun draf dan mencari gambar-gambar dan suara. (3) Membuat desain media. Desain media yang dibuat berupa desain media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft power point*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*). Pengembangan merupakan proses mewujudkan desain menjadi kenyataan. Pada tahap ini, akan dikembangkan media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* berdasarkan rancangan yang didasarkan pada hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Langkah-langkah pengembangan akan dilakukan sebagai berikut: 1) Pengembangan 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 media kartu huruf bergambar.

Tahap pengembangan produk ini berupa Desain media kartu huruf bergambar berbasis *power point* yaitu: (1) Menggunakan program *Microsoft power point*. (2) Tampilan awal memuat judul yaitu pembelajaran mengenal huruf yang didesain dengan menggunakan gambar anak usia dini dan huruf menggunakan beberapa warna. (3) Tampilan *slide* berikutnya terdapat gambar kartu berbentuk persegi yang memuat huruf Aa, dilengkapi dengan gambar yang mendukung huruf yaitu ayam dan video yang memuat bunyi pelafalan

huruf dan nama binatang yang mendukung huruf. (4) Tampilan *slide* berikut terdapat gambar kartu berbentuk persegi yang memuat huruf Bb, dilengkapi juga dengan gambar yang mendukung huruf yaitu babi dan dilengkapi dengan video pelafalan huruf B dan nama binatang babi. (5) Tampilan *slide* berikutnya juga berisi huruf, gambar dan video pelafalan yang mendukung huruf hingga huruf Zz (6) *slide* terakhir terdapat ucapan selamat belajar dan terimakasih.

Pada tahap ini produk awal divalidasi oleh ahli materi (dosen), ahli validasi dan ahli desain, hasil validasi berupa komentar, saran dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan. 2) Validasi ahli. Pada tahap ini produk awal yang dikembangkan akan divalidasi oleh ahli materi (dosen), ahli media dan ahli desain. Hasil validasi yang diperoleh berupa komentar dan masukan yang akan dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan. 3) Revisi tahap I. Pada tahap ini produk akan direvisi berdasarkan hasil komentar, saran dan masukan dari ahli validasi. 4. Tahap Implementasi (*Implementation*). Produk yang sudah jadi berupa media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* ini diimplementasikan. Untuk mengetahui gambaran mengenai kelayakan media ini terhadap kemampuan kognitif mengenal huruf pada anak, produk ini akan diujicobakan melalui uji coba perorangan kemudian dievaluasi dan direvisi. Kemudian uji coba dapat dilakukan pada kelompok kecil kemudian dievaluasi kembali dan direvisi sehingga menghasilkan produk akhir yang siap diseminasikan. 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap ini peneliti ingin mengetahui kesesuaian *Power Point* dengan program pembelajaran yaitu kemampuan mengenal huruf. Untuk mengetahui hal ini dapat dilihat dari kemampuan kognitif mengenal huruf pada anak, yaitu ketepatan dengan tema yang dipelajari dengan pemahaman dari media yang digunakan, kemampuan kemampuan guru dalam memperjelas permasalahan yang sedang dibahas yaitu kejelasan gambar, tulisan, warna, kesederhanaan media *Power Point* dan kombinasi warna, dan kemampuan yang berkaitan dengan tingkat motivasi yaitu daya tarik terhadap media.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* pada aspek kognitif berpikir simbolik mengenal huruf pada anak ini menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri atas lima tahap yaitu, (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*.

Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di TKK Tunas Bangsa Watumanu kelas B dengan jumlah anak sebanyak 16 orang. Berdasarkan hasil observasi yang

dilakukan peneliti menemukan masalah yaitu kemampuan kognitif berpikir simbolik dalam mengenal huruf pada anak belum optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain, strategi pembelajaran dan keterbatasan media pembelajaran yang masih sederhana sehingga belum tepat sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Media yang digunakan di sekolah yang dijumpai peneliti adalah media kartu huruf yang masih sangat sederhana, yaitu berupa media yang berlatar putih dan bertulisan hitam sehingga memungkinkan rasa ketertarikan anak untuk belajar kurang dan tidak termotivasi. Berdasarkan observasi tersebut, maka pada tahap analisis yang dilakukan ini yaitu peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum, analisis kebutuhan anak dan analisis pengembangan media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point*.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point*. Media ini berisi huruf, gambar binatang dan video pelafalan terhadap huruf dan binatang yang mendukung huruf dengan tema binatang untuk anak usia 5-6 tahun. Beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini adalah menyusun draf media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* berupa tema dan sub tema. Peneliti menggunakan program *Microsoft Power Point*, kemudian mencari gambar-gambar yang berkaitan dengan materi untuk digunakan dalam media yang dikembangkan, selanjutnya peneliti juga menyatukan huruf, gambar binatang dan video pelafalan huruf dan nama binatang dan disesuaikan pada slide *Power Point*. Proses yang dilakukan pada tahap desain adalah sebagai berikut. 1) menyusun draf media kartu huruf bergambar, 2) mencari gambar-gambar yang berkaitan dengan media kartu huruf bergambar, 3) membuat video pelafalan huruf dan nama binatang pendukung huruf, 4) hasil desain media kartu huruf bergambar dan 5) penyusunan desain instrumen penilaian.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, yang akan dikembangkan adalah media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point*, yang didasarkan pada hasil validasi ahli media, ahli isi/materi dan ahli pembelajaran. Pengembangan media kartu huruf bergambar adalah sebagai berikut. 1) pembuatan produk (kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point*, panduan penggunaan media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* dan kemasan media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point*) dan 2) Validasi Ahli (validasi ahli media terhadap media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point*, validasi ahli materi atau isi terhadap media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* dan validasi ahli desain pembelajaran terhadap media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point*).

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba terhadap produk pengembangan media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point*. Produk yang dihasilkan berdasarkan revisi selanjutnya diimplementasikan kepada peserta didik yang dilakukan dengan dua tahap uji coba yaitu uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil pada anak usia 5-6 tahun di TKK Tunas Bangsa Watumanu.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada uji coba perorangan dengan dua orang anak di TKK tunas bangsa Watumanu, terlihat bahwa peserta didik merasa sangat senang sehingga dapat menunjukkan bahwa media tersebut dapat digunakan untuk anak usia dini. Uji coba perorangan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keterlaksanaan dan respon awal anak terhadap produk yang dikembangkan. Kualitas media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* berdasarkan tanggapan 1 orang anak, rata-rata skor yang diperoleh adalah 87,5%, maka media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* berada pada kategori "**Sangat Valid**" sehingga dilanjutkan kepada uji kelompok kecil.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dengan lima orang anak di TKK Tunas Bangsa Watumanu terlihat bahwa semua peserta didik merasa sangat senang, hal ini menunjukkan bahwa media tersebut dapat digunakan untuk anak usia dini dan kualitas media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* berdasarkan tanggapan lima orang anak, rata-rata skor yang diperoleh adalah 87,5%, maka kualitas media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* adalah "**Sangat Valid**".

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dimana pada tahap ini dilakukan untuk merevisi setiap tahap-tahap pengembangan sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli isi/materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian ini menghasilkan media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* yang dikategorikan layak untuk digunakan. Media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* yang dikembangkan ini selanjutnya dilakukan uji coba oleh ahli media, ahli isi/materi, ahli desain pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil pada anak usia 5-6 tahun TKK Tunas Bangsa Watumanu. Perolehan hasil uji coba dilakukan dengan cara pemberian penilaian melalui lembar kuisioner dan instrumen pengumpulan data yang berupa wawancara.

Berdasarkan hasil pada uji ahli media terhadap produk media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* layak untuk digunakan karena penggunaan media sesuai dengan teori Sujiono (2018) yaitu syarat penggunaan media yang baik harus menarik dan

menyenangkan baik dalam segi bentuk maupun warna. Hal ini karena anak usia dini menyukai warna dan bentuk yang menarik sehingga merangsang anak untuk melihat dan membaca.

Berdasarkan pada uji ahli isi/ materi terhadap produk media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* layak untuk digunakan karena produk yang dikembangkan sesuai dengan materi yang dibuat yaitu mampu memberikan respon terhadap gaya belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh teori Arisandi, (2011) yang mengatakan bahwa media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengar kurang baik, akan sulit memahami pelajaran jika digunakan media yang bersifat auditif.

Berdasarkan pada uji ahli desain pembelajaran terhadap produk media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* layak untuk digunakan karena terdapat kelengkapan komponen (RPPH) yang terdiri dari KI, KD, tujuan, indikator, strategi dan evaluasi formatif. Hal ini ditegaskan dengan teori yang kemukakan oleh Wina Sanjaya (2006: 171) yang menyebutkan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran yaitu media yang digunakan guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dicapai meliputi identitas mata pelajaran, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan, indikator, strategi (metode, teknik, materi, media, latihan, evaluasi).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia 5-6 tahun di TKK Tunas Bangsa Watumanu. Hasil pengembangan media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* terdiri: 1) media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* pada tema binatang yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun di TKK Tunas Bangsa Watumanu, Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada. 2) mengetahui kualitas hasil uji coba produk pengembangan media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* pada tema binatang untuk anak usia 5-6 tahun di TKK Tunas Bangsa Watumanu. Media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* yang dikembangkan selanjutnya dilakukan uji coba terhadap ahli isi/materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil pada anak di TKK Tunas Bangsa Watumanu sebagai pengguna produk.

Dari hasil uji coba yang diperoleh melalui penilaian terhadap lembar kuesioner dan instrumen pengumpulan data yang berupa wawancara, dikategorikan bahwa kualitas media

kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* berdasarkan uji coba ahli isi/materi dengan skor 87,27 ada pada kategori "Sangat Valid", kualitas media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* berdasarkan uji coba ahli desain pembelajaran dengan skor 81,25% ada pada kategori "Valid", kualitas media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* berdasarkan uji coba ahli mediadengan skor 80% ada pada kategori "Valid", kualitas media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* berdasarkan hasil uji coba pengguna produk pada uji perorangan dengan 87,5% ada pada kategori "Sangat Valid" dan uji kelompok kecil dengan skor 87,5% ada pada kategori "Sangat Valid".

Hasil uji coba media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* oleh ahli dan anak sebagai pengguna produk dinyatakan digunakan untuk proses pembelajaran.

Saran

Ditawarkan beberapa saran mengenai pengembangan media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* sebagai berikut: 1) Media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan aspek kognitif berpikir simbolik mengenal huruf pada anak usia dini. 2) Diharapkan bahwa dengan adanya penelitian produk pengembangan media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* untuk aspek kognitif berpikir simbolik mengenal huruf dengan tema binatang pada anak usia dini, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan tema yang berbeda sehingga media yang dikembangkan ini lebih sering diterapkan untuk anak usia dini. 3) Produk pengembangan media kartu huruf bergambar berbasis *Microsoft Power Point* perlu memperhatikan aspek-aspek penggunaan media sehingga bisa digunakan dalam jangka waktu yang panjang

DAFTAR PUSTAKA

- Anu, Yasinta. (2019). Pengembangan media kartu huruf bergambar untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Bunga Bangsa Tude Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada. *Skripsi*. STKIP Citra Bakti Ngada.
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Badru Zaman. (2010). *Media dan sumber belajar TK*. Jakarta: Universal Terbuka.
- Gagne dan Briggs. (1975). *Pengertian pembelajaran*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Krisnasari, Fransiska Ayu. (2016). Pengembangan media power point untuk pembelajaran keterampilan berbicara menceritakan tokoh idola pada siswa kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015. *Skripsi* Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Meka, Marsianus. (2017). Hubungan Antara Sikap Siswa Terhadap Matematika Dan Lingkungan Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDK Olabolo,

Kecamatan Golewa, Kabupaten Ngada. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*. 4(1): 80.

Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.

Rochmah, Sa'datur. 2019. Pengembangan Bahasa Dalam Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf Pada Anak Kelompok B2 Roudotul Athfal (RA) Al Min II Salatiga Tahun Pelajaran 2018/2019. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Badru Zaman. (2008). *Media dan sumber belajar TK*. Jakarta: Universal Terbuka.

Rumampak, Dientje. (1988). *Media Instruksional*. Jakarta: departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Soenjono, Dardjowidjojo. (2003). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Susiliana Rudi, Cepi Riyana. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tay, Anjelina. 2019. Pengembangan Media Kartu Angka Bergambar Untuk Melatih Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TKK Negeri Kisaraghe Kecamatan Bajawa Utara Kabupaten Ngada Tahun Ajaran 2018/2019. *Skripsi*. STKIP Citra Bakti Ngada.