

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR HURUF UNTUK
MENGENALKAN HURUF ABJAD PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**CUT MARANDA SURYANTI
NIM. 160210038
Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI UIN AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2021 M/1442 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR HURUF UNTUK
MENGENAL HURUF ABJAD PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

Cut Maranda Suryanti

NIM. 16021010038

Mahasiswi Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Dr. Hefiati Fajriah, S.Ag, M.A
NIP. 197305152005012006

Pembimbing II



Putri Rahmi, M.Pd
NIDN. 2006039002

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR HURUF UNTUK
MENGENALKAN HURUF ABJAD PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN**

SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan dinyatakan Lulus
serta diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

pada Hari/Tanggal: Senin, 25 Januari 2021 M
12 Jumadil Akhir 1441 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Dr. Heliati Fajriah, M.A
NIP. 197305152005012006

Sekretaris,

Rameilia Poetri, S.Pd

Penguji I

Putri Rahmi, M.Pd
NIDN: 2006039002

Penguji II,

Hijriati, M.Pd.I
NIP. 199107132019032013

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Dr. Muslim Hazali, SH., M.Ag
NIP. 196903091989031001

LEMBAR PERNYATAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Cut Maranda Suryanti
NIM : 160210038
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan Pintar Huruf untuk Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya:

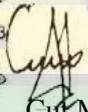
1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkannya dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri dan mampu mempertanggungjawabkan atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah dipertemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 11 Januari 2021
Yang Menyatakan,




Cut Maranda Suryanti

ABSTRAK

Nama : Cut Maranda Suryanti
NIM : 160210038
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
Judul : Pengembangan Media Papan Pintar Huruf untuk Mengenalkan Huruf Abjad pada Anak Usia 4-5 Tahun
Tanggal Sidang : 25 Januari 2021
Tebal Skripsi : 68 Lembar
Pembimbing I : Dr. Heliati Fajriah, M.A
Pembimbing II : Putri Rahmi, M.Pd
Kata Kunci : Media Papan Pintar Huruf, Huruf Abjad, Anak usia 4-5 Tahun

Permasalahan yang terdapat di PAUD Ibnu Sina adalah terbatasnya media pembelajaran dalam menunjang proses belajar mengajar sehingga hal tersebut menyebabkan perkembangan bahasa salah satunya bahasa keaksaraan anak kurang optimal seperti anak-anak mengalami kesulitan dalam membedakan bunyi dan bentuk antara huruf B,D,F,P,M,N,V,W,S dan Z. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah media papan pintar huruf yang layak untuk membantu anak dalam mengenali huruf abjad. Penelitian ini merupakan penelitian *R&D* dengan model *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementasi, dan Evaluation*. Berdasarkan hasil penilaian pengembangan media papan pintar huruf oleh ahli materi dengan skor persentase 96,87% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, penilaian ahli media dengan skor 77,27% termasuk dalam kategori “Layak”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di PAUD Ibnu Sina dapat disimpulkan bahwa media papan pintar huruf untuk mengenalkan huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun “Layak” digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran sesuai dengan hasil penilaian lembar observasi pada anak dengan skor 85,71%.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahiim, Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat beriringan salam kita sanjungkan kepangkuan alam Nabi Besar Muhammad SAW, yang karena beliau kita dapat merasakan betapa bermaknanya alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Dengan izin Allah peneliti telah menyelesaikan skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Papan Pintar Huruf untuk Mengenalkan Huruf Abjad pada Anak Usia 4-5 Tahun"**.

Dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, peneliti banyak mengalami kesulitan disebabkan kurangnya pengalaman dan pengetahuan penulis, akan tetapi berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan yang baik ini peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Heliati Fajriah, M.A selaku dosen Pembimbing I, dan ibu Putri Rahmi M.Pd, selaku dosen Pembimbing II, yang telah banyak memberikan bimbingan, bantuan, nasehat, dan arahan kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Ibu Dr. Loeziana Uce, M.A selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
3. Ketua Prodi PIAUD Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, M.A, selaku ketua program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh dosen dan staf program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

4. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag., beserta jajarannya.
5. Kepala PAUD Ibnu Sina Ibu Dr. Elizar, S.Pd, M.Ed (MT) beserta guru-guru yang telah banyak membantu peneliti dalam memberi izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
6. Para pustakawan yang telah banyak membantu penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tidak ada sesuatu yang sempurna, demikian juga dengan karya tulis ini, oleh karena itu kekurangan pada tugas akhir ini dapat diperbaiki di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 11 Januari 2021
Penulis,

Cut Maranda Suryanti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PENGESAHAN PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan penelitian.....	7
D. Manfaat penelitian.....	7
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II : LANDASAR TEORITIS	
A. Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran untuk PAUD.....	11
2. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran	13
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	15
4. Manfaat Media Pembelajaran	17
B. Media Papan Pintar Huruf.....	18
1. Pengertian Media Papan Pintar Huruf.....	18
2. Kegunaan Media Papan Pintar Huruf	19
3. Manfaat Penggunaan Media Papan Pintar Huruf.....	20
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Pintar Huruf.....	21
C. Kemampuan Mengenal Huruf.....	22
1. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf.....	22
2. Pentingnya Mengenal Huruf	23
3. Indikator Kemampuan Mengenal Huruf	24
D. Penelitian Relevan.....	25
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	28
B. Prosedur Penelitian	29
C. Lokasi Uji Coba	32
D. Teknik Pengumpulan Data.....	33
E. Instrument Penelitian.....	34
F. Teknik Analisis Data.....	37

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan.....	41
B. Pembahasan.....	53
BAB V : PENUTUP	
A. Simpulan.....	55
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun.....	24
Tabel 3.1	: Validasi Produk Ahli Materi.....	34
Tabel 3.2	: Validasi Produk Ahli Media	35
Tabel 3.3	: Lembar Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun	36
Tabel 3.4	: Kriteria Kelayakan Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.....	39
Tabel 3.5	: Kriteria Lembar Observasi Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun.....	40
Tabel 4.1	: Alat dan Bahan Desain Media Papan Pintar Huruf	42
Tabel 4.2	: Langkah-Langkah Pembuatan Media Papan Pintar Huruf	43
Tabel 4.3	: Alat Permainan untuk Dimainkan.....	44
Tabel 4.4	: Hasil Validasi dari Ahli Media	46
Tabel 4.5	: Hasil Validasi dari Ahli Materi.....	47
Tabel 4.6	: Hasil Lembar Observasi Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun.....	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Bagan Penelitian Model ADDIE.....	31
Gambar 4.1 : Gambar Rancangan Sebelum validasi.....	45
Gambar 4.2 : Gambar sebelum dan Sesudah Validasi.....	49



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Izin Peneliti dari FTK
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di PAUD Ibnu Sina
- Lampiran 4 : Surat Validasi Ahli Media dan Ahli Materi
- Lampiran 5 : Lembar Validasi Instrumen Ahli Media
- Lampiran 6 : Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi
- Lampiran 7 : Lembar Instrumen Observasi Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun
- Lampiran 8 : Foto Kegiatan Penelitian



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai anak berusia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya.¹

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik baik motorik halus atau motorik kasar, kecerdasan baik kecerdasan kemampuandalam berfikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, sosial emosional, kecerdasan bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan yang dimiliki oleh setiap anak dan tahap perkembangan yang dilalui oleh setiap anak usia dini.²

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 dalam PERMENDIKBUD 146 Tahun 2014, dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal.³ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan

¹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Pasal I Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

² Djoko Adi Waluyo, dkk, *Kompendium PAUD Memahami PAUD Secara Singkat*, 2017, (Depok: Prenada media Group), h. 2.

³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014

pendidikan yang ditujukan untuk anak yang berusia dibawah 6 tahun untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan pengetahuan dan keterampilan anak dalam mengembangkan diri secara utuh agar mampu melanjutkan pendidikan pada tingkat selanjutnya.

Perkembangan anak usia dini yang sangat perlu untuk dikembangkan dan dioptimalkan, perkembangan tersebut meliputi: Aspek perkembangan Nilai Agama dan Moral (NAM), kognitif, bahasa, fisik motorik dan sosial emosional.⁴ Aspek perkembangan ini tidak dapat berkembang dengan sendirinya melainkan dengan adanya hubungan satu sama lain. Masa ini merupakan masa stimulasi seluruh aspek perkembangan memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya.

Setiap aspek perkembangan yang harus dioptimalkan oleh anak usia dini, salah satunya adalah aspek bahasa. Aspek bahasa perlu dipersiapkan dan dikembangkan salah satunya adalah kemampuan mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari kompetensi kemampuan bahasa dalam ruang lingkup keasaraan. Adapun lingkup perkembangan keaksaraan pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dalam PERMENDIKBUD Nomor 137 tahun 2014 pada usia 4-5 tahun anak dapat: (1) mengenal simbol-simbol, (2) mengenal suara-suara hewan/ benda-benda di sekitar, (3) membuat coretan yang bermakna, (4) meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z.⁵

⁴ Masnupal, *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD (Pijaskan Mahasiswa, Guru & Pengelola TK/RA/KB/TPA)*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, 2013), h. 78.

⁵ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Lampiran I Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 27.

Mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak, yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak dini. Tadkiroatun Musfiroh mengungkapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi. Mengenal dan memahami huruf bukan hanya sekedar menghafal sejumlah deretan abjad ABCD. Akan tetapi, hal yang perlu ditanamkan pada anak adalah huruf merupakan simbol yang mewakili satu bunyi bahasa, apabila simbol-simbol tersebut disusun maka akan membentuk kata yang memiliki makna. Misalnya, nama anak, nama buah dan nama benda yang dimiliki anak.⁶

Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar agar tercapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan pada proses belajar mengajar, media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.⁷ Media pembelajaran yang digunakan di PAUD yang berupa media cetak (majalah, buku cerita), alat permainan edukatif (APE), audio visual, poster, dan papan flanel. Penggunaan media pembelajaran di sekolah pada umumnya harus menyenangkan, bermakna, menarik perhatian anak, dan tidak membosankan. Hal tersebut dipertimbangkan

⁶ Tadkiroatun Musfiroh, *Menumbuh kembangkan Baca tulis Ana Usia Dini*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2009), h. 10.

⁷ Usep Kusniawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudera, 2016), h. 6.

agar anak bersemangat saat kegiatan pembelajaran khususnya belajar mengenal huruf sebagai dasar pemahaman dalam membaca bagi anak usia dini. Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain juga mengatakan salah satu penyebab keberhasilan proses belajar mengajar adalah karena adanya penggunaan media atau perantara dalam proses belajar mengajar, karena kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting dalam proses pembelajaran.⁸ Jadi, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu yang digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan pada peserta didik melalui audio ataupun audio visual yang dapat dilihat dan didengar oleh anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini adalah media papan pintar huruf. Media papan pintar huruf merupakan media yang didalamnya terdapat huruf-huruf abjad dan juga gambar untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini.

Media papan pintar huruf merupakan pengembangan dari media papan flanel, media papan pintar huruf memiliki kesamaan dengan media papan flanel yaitu sama-sama dilapisi dengan kain flanel. Media papan pintar huruf adalah salah satu media yang efektif untuk menyajikan dan menyampaikan pesan-pesan secara visual melalui gambar, simbol atau tulisan yang ditampilkan pada papan pintar dan dapat dilepas secara mudah.⁹ Kegunaan dari media papan pintar huruf adalah media ini dapat dipakai untuk jenis pelajaran apa saja, dapat digunakan

⁸ Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 136.

⁹ Sadiman Arif, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), 2005, h. 7.

untuk pembelajaran mengenalkan huruf baik itu huruf Abjad maupun huruf hijaiyah, angka, gambar, dan simbol-simbol lainnya sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi di PAUD Ibnu Sina, Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar. Media pembelajaran yang tersedia hanya buku dan poster huruf yang digunakan untuk belajar mengenal huruf, sehingga dalam mengembangkan aspek perkembangan bahasa salah satunya bahasa keaksaraan anak kurang optimal. Ketika guru menanyakan pada setiap anak huruf-huruf yang terdapat pada poster hanya beberapa orang anak yang dapat menyebutkan huruf yang benar sesuai dengan bentuk dan bunyi huruf, sedangkan beberapa anak lain masih merasa kebingungan dan tidak mampu menjawab dengan benar, ada juga anak hanya bisa mengucapkan atau menghafal huruf A-Z tetapi tidak mengerti bagaimana bentuk huruf yang telah disebutkan, dan anak-anak juga masih mengalami kesulitan dalam membedakan bunyi dan bentuk antara huruf B, D, F, P, M, N, V, W, S, dan Z. Dari 10 peserta didik di PAUD Ibnu Sina 70% dari jumlah anak masih mengalami kesulitan dalam mengingat dan mengenali huruf.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Jazariyah Dengan judul “Pengembangan Media *Big Book* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun” pada penelitian ini disimpulkan bahwa media *Big Book* yang dikembangkan dapat digunakan setiap hari pada TK kelas B selama 5-10 menit

¹⁰ Ria Angraeni, Upaya Meningkatkan Kemampuan membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Papan Flannel Pada Anak, *Jurnal Pendidikan PAUD*, Vol. 5, No.4, Tahun 2015, h.4 diakses pada 10 November 2020.

untuk pembelajaran literasi dengan mengenalkan huruf abjad A-Z maupun kata yang terdapat dalam media *Big Book*.¹¹

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Citra Dewi Rosalina, Risma Nugrahani yang membahas tentang kemampuan mengenalkan huruf pada penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pop-Up untuk Pembelajaran Mengenal Huruf Alphabet Anak usia dini” penelitian ini di lakukan pada tiga lembaga TK di kabupaten Tuban. Citra Dewi Rosalina dan Risma Nugrahani menjelaskan dimana pada kesimpulan akhirnya adalah media buku pop-up Alphabet telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di Taman Kanak-kanak.¹²

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik memilih judul penelitian yaitu **“Pengembangan Media Papan Pintar Huruf untuk Mengenalkan Huruf Abjad pada Anak Usia 4-5 Tahun”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kelayakan media papan pintar huruf yang dikembangkan untuk mengenal huruf pada anak 4-5 Tahun?

¹¹ Dede Berlian, Pengembangan Media Apron Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vocal Pada Anak Usia Dini Kelompok A di TK Dharma Wanita IV Katerban, *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, Vol 10, No 29, Tahun 2020.

¹² Citra Dewi Rosalina dan Risma Nugrahani, Pengembangan Media Pop-Up untuk Pembelajaran Mengenal Alphabet Anak Usia Dini, *Jurnal Program Studi PGRA*, Vol 5, No 2, Tahun 2019.

2. Bagaimanakah hasil pengembangan media papan pintar huruf untuk mengenalkan huruf abjad di PAUD Ibnu Sina?

C. Tujuan Masalah

1. Untuk mengetahui kelayakan media papan pintar huruf yang dikembangkan untuk mengenal huruf abjad pada anak usia 4-5 Tahun di PAUD Ibnu Sina.
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan media papan pintar huruf untuk mengenalkan huruf abjad pada anak usia 4-5 Tahun di PAUD Ibnu Sina.

D. Mafaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan pengetahuan dan wawasan lebih luas mengenai pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran untuk kemampuan mengenal huruf abjad pada anak.
 - b. Adanya media baru yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mempermudah proses belajar mengajar di kelas yang sesuai dengan perkembangan dan kemampuan anak usia dini.
 - c. Dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran yang baik diterapkan untuk mengenalkan huruf abjad pada anak usia dini.
2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi guru dengan dilaksanakannya penelitian ini, dapat menjadi masukan yang bermamfaat bagi para guru dalam lingkungan PAUD Ibnu Sina Gampong Barabung Aceh Besar dan dapat termotivasi untuk menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak dengan menggunakan media papan pintar huruf
- b. Manfaat bagi sekolah, diharapkan sekolah dapat memperoleh masukan pembelajaran yang dilaksanakan dengan macam-macam media pembelajaran yaitu melalui sebuah permainan yang dapat termotivasi untuk anak dalam belajar sehingga sekolah mendapat peminat yang banyak.
- c. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam mengembangkan media papan pintar huruf.

E. Defenisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.¹³ Pengembangan dalam penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran yaitu media papan pintar huruf.

2. Media Papan Pintar Huruf

Media papan pintar adalah sebuah media yang berbentuk persegi panjang yang terbuat dari kain flanel dan dapat dimainkan oleh anak atau biasa di sebut

¹³ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h, 25

papan flannel. Papan flannel adalah media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu.¹⁴

Huruf adalah tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang dapat melambangkan bunyi bahasa.¹⁵ Jadi, media papan pintar huruf adalah media yang menitikberatkan pada penguasaan mengenal huruf abjad yang dapat digunakan sebagai media pengenalan huruf abjad pada anak usia dini melalui simbol huruf. Media papan pintar huruf terdapat bagian papan putih yang tidak dilapisi kain flanel dan sudah diberi magnet untuk anak menyusun kartu huruf abjad.

3. Pengenalan Huruf

Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari kompetensi bahasa untuk anak usia 4-5 tahun. Kompetensi bahasa dalam PERMENDIKBUD 137 Tahun 2014 mencakup tiga lingkup perkembangan yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan.¹⁶ Penelitian ini hanya melihat pada lingkup perkembangan bahasa keaksaraan yaitu kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf dan mengucapkan huruf A-Z.

¹⁴ Mukhtar Latif, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta Kencana, 2013), h. 153

¹⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), (Online), <http://kbbi.web.id/huruf.html> diakses pada 10 November 2020

¹⁶ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

4. Anak Usia 4-5 Tahun

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya.¹⁷ Anak usia 4-5 tahun dalam penelitian ini adalah anak-anak yang berada dijenjang TK A PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar dengan jumlah 10 orang peserta didik.



¹⁷ Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 40

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Media Pembelajaran Papan Pintar Huruf

1. Pengertian Media Pembelajaran untuk PAUD

Media merupakan suatu alat komunikasi yang berasal dari bahasa latin dan juga merupakan bentuk jamak dari kata “*Medium*” yang secara harfiah berarti “perantara”. Media yaitu perantara atau pengantar untuk menyampaikan pesan, contohnya dari media adalah film, TV, diagram, bahan cetak, Komputer dan instruktur.¹

Media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran di dalam ataupun diluar kelas menjadi lebih efektif.²

NEA(*National Education Association*) dalam Ali mudhlofir mendefinisikan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya.³ *Association Of Education*

¹ Rudi Susilana dan Cipi Riyana, *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian)*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), h. 6.

² Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 4.

³ Ali Mudhlofir, *Desain Pembelajaran Inovatif (Dari Teori Ke Praktik)*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 122.

And Communication Tecnology (AECT) dalam Nizwardi memberikan pengertian yaitu tentang media sebagai segala sesuatu bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Dalam hal ini media memiliki pengertian sebagai medium atau mediator, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua belah pihak pada proses pembelajaran. Reiser dan Gagne juga menyatakan media merupakan segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isis dari materi pengajaran.⁴

Sejalan dengan beberapa pendapat diatas Ibrahim menyatakan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dengan begitu dapat merangsang perhatian, minat pikiran dan perasaan anak dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran tertentu. Satu hal yang perlu diingat bahwa media tidak akan berperan efektif dalam proses pembelajaran apabila penggunaanya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sebaik apapun media yang digunakan tidak dapat dikatakan menunjang pembelajaran apabila penggunaanya menyimpang dari isi dan tujuan pembelajaran. Materi pengajaran dan pembelajaran dapat dikategorikan sebagai sumber yang dapat mendukung tercapainya suatu tujuan pembelajaran tertentu.⁵

Media pembelajaran PAUD adalah semua hal yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak sehingga proses

⁴Nizwardi Jalinus dan Ambiyar. *Media dan, ...* h. 3.

⁵ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudera, 2016), h. 8.

belajar terjadi, pesan dapat berupa isi materi ajaran dan didikan yang ada pada kurikulum yang dituangkan oleh pendidik PAUD. Berdasarkan beberapa pendapat tentang pengertian media pembelajaran diataa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu bentuk sarana untuk mnyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga dapat terjadi proses belajar yang bekrualitas dan dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

2. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangatlah luas, tidak hanya media yang dirancang dan di desain oleh guru saja akan tetapi benda apapun bisa dijadikan dan digunakan senagai media pembelajaran selagi benda itu memiliki nilai edukasi, media pembelajaran memiliki bebarapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media.

Berikut ini ada beberapa prinsip-prinsip media pembelajaan yang harus diperhatikan dalam pengembangan media yaitu:

- a. Media pembelajaran yang dibuat hendaknya dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak dan juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran secara berulang dengan tema dan sub tema yang berbeda.
- b. Bahan yang mudah didapat dilingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan-bahan bekas/sisa. Membuat media pembelajaran sebenarnya tidak harus selalu dengan biaya yang besar. Banyak sekali bahan-bahan disekitar kita yang dapat

kita pakai untuk membuat media. Contohnya bekas bungkus susu bubuk dapat kita gunakan untuk membuat kapal-kapalan. Keuntungan dengan menggunakan bahan-bahan bekas selain bahan tersebut tidak kita buang, terdapat nilai pendidikan yang dapat kita tanamkan pada anak dan anak dilatih untuk bersikap hidup sederhana dan kreatif.

- c. Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk anak. Keselamatan anak merupakan suatu hal yang harus menjadi perhatian guru sebagai pembuat media pembelajaran. Bahan-bahan tertentu yang mengandung bahan kimia dan berbahaya perlu dihindari oleh guru. Misalnya penggunaan jenis cat yang digunakan untuk mewarnai alat permainan tertentu sebaiknya yang tidak membahayakan anak dan tidak mengandung bahan kimia.
- d. Dapat digunakan secara individu, kelompok, dan klasikal. Media pembelajaran yang dirancang memungkinkan anak untuk menggunakannya baik secara individual, dalam kelompok atau secara klasikal.
- e. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak yang berbeda berpengaruh terhadap jenis permainan yang akan dibuat oleh guru. Sebagai contohnya adalah *fuzzel* (kepingan gambar). Tingkat kesulitan serta jumlah kepingan gambar yang harus disusun oleh

anak akan berbeda antara kelompok satu dengan kelompok usia lainnya.⁶

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam dunia pendidikan sangatlah banyak baik itu berupa gambar, foto, video dan lain sebagainya. Adapun beberapa jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Media visual adalah media yang dapat dilihat. Media ini sering digunakan pendidik dalam pembelajaran. Contoh media visual yang digunakan dalam pembelajaran diantaranya: (1) Gambar/foto yang memiliki sifat konkret dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan dalam pengamatan seperti tulang daun atau serang, dapat memperjelas suatu masalah, harganya yang relatif murah, mudah di dapat, dan mudah didunakan. Gambar/foto yang baik memiliki enam syarat agar dapat dijadikan sebagai media pendidikan yaitu: a) Autentik (jujur/sebenarnya), b) sederhana, c) ukuran relative, d) mengandung gerak (menunjukkan objek dalam aktivitas tertentu), e) gambar atau foto karya siswa sendiri lebih baik, f) gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai. (2) Sketsa: gambar sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian pokoknya tanpa detail. (3) Diagram: sebagai suatu gambar yang sederhana yang menggunakan garis dan simbol, skema menggambarkan

⁶ Zaman, Badrul, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Pusat Penerbit Universitas Terbuka, 2005), h. 52-55

- struktur dari objek seara garis besar. (4) Bagan/chart: memepunyai fungsi pokok menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. (5) Grafik: gambar sederhana yang menggunakan titik, garis, atau gambar, untuk melengkapinya sering kali menggunakan simbol verbal. (6) Katun: suatu gambar dalam menyampaikan pesan secara ringkas dalam suatu kejadian-kejadian tertentu. (7) Poster: gambar yang berfungsi untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. (8) Peta/globe: menyajikan data-data dan informasi tentang lokasi. (9) Papan flanel: media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. (10) Papan bulletin: berfungsi menerangkan sesuatu memberi tahukan kejadian dalam waktu tertentu
- b. Media audio: media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal
 - c. Media proyeksi (audio visual): pada media proyeksi diam terlebih dahulu harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, ada kalanya media ini di sertai dengan rekaman audio.⁷

Berdasarkan beberapa jenis-jenis media pembelajar maka media papan pintar huruf yang dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam jenis media visual karena media papan pintar huruf merupakan media yang bersifat konkret dapat dan dapat di lihat dengan indera penglihatan (mata).

⁷ Mukhtar Latif , dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 152-154.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat praktis di dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut. (a) Dapat memperjelas sajian materi pesan dan informasi sehingga dapat melancarkan dan meningkatkan proses dan hasil belajar. (b) Meningkatkan serta mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi saat belajar. (c) Mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. (d) objek yang sangat besar untuk ditampilkan langsung di dalam kelas dapat diganti melalui gambar, foto, slide. (e) benda yang kecil yang tidak dapat kita lihat tanpa menggunakan alat dapat disajikan menggunakan mikroskop dan film. (f) peristiwa masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film dan foto. (g) suatu proses yang rumit dalam peredaran darah dapat menggunakan simulasi Komputer. (h) percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti video dan film. (i) peristiwa alam dalam proses gempa bumi yang dalam kenyataan memakan waktu lama.⁸

Nizwardi Dan Ambiyar mengatakan manfaat dari media dalam proses belajar adalah: 1) dapat menumbuhkan motivasi belajar karena proses pengajaran akan lebih menarik, 2) makna bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga anak dapat mudah memahami sehingga anak dapat menguasai pembelajaran, 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata hanya sebatas komunikasi verbal melalui kata-kata, 4) peserta didik lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan apa yang dikatakan oleh guru tapi

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Pt Rajawali, 2013), h. 3.

anak juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan berperan langsung.⁹

Berdasarkan beberapa pendapat tentang manfaat penggunaan media dalam pembelajaran disimpulkan bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaransalah satunya media papan pintar huruf yang telah dikembangkan dapat memperjelas, memudahkan pendidik dalam menyampaikan isi materi dan peserta didikpun mudah dalam menerimanya, dapat meningkatkan motivasi karena metode pembelajaran yang bervariasi dan dapat memberikan pengalaman langsung kepada anak karena anak dapat berperan langsung dalam kegiatan.

B. Media Papan Pintar Huruf

1. Pengertian Media Papan Pintar Huruf

Media papan pintar huruf merupakan pengembangan dari media papan flanel. Media papan flanel adalah salah suatu papan yang dilapisi kain flanel atau kain berbulu dimana pada papan yg sudah dilapisi kain tersebut diletakkan potongan gambar-gambar atau simbol lain.¹⁰ Sedangkan definisi papan flanel menurut Sadiman merupakan papan yang dilapisi kain flanel yang efektif untuk menyajikan dan menyampaikan pesan-pesan secara visual melalui gambar atau tulisan yang ditampilkan dan dapat dilepas secara mudah.¹¹

Media papan pintar huruf merupakan media grafis yang juga termasuk kedalam media dua dimensi dan sangat efektif untuk penyampaian pesan dalam

⁹Nizwardi Jalinus daAmbiyar, *Media dan...*, h. 7.

¹⁰ Ibrahim, dkk, *Media Pembelajaran*, (malang: Universitas Negeri Malang 2001), h.4.

¹¹ Sadiman dan Arif, dkk, *Media Pendidikan*,(Jakarta: Raja Grafindo Persada), 2005, h. 7.

kegiatan pembelajaran.¹² Media papan pintar huruf adalah papan yang dilapisi kain flanel dan terdapat kantong huruf abjad serta kartu huruf yang sudah diberi magnet, pada media ini tersedia bagian papan yang tidak dilapisi kain flanel yang sudah dipasangkan magnet yang berfungsi untuk menyusun kartu huruf abjad yang sudah disediakan pada kantong yang ada pada papan pintar huruf. Papan pintar huruf berisi aktifitas-aktifitas sederhana seperti kartu huruf yang dimasukkan ke dalam kantong huruf yang tersedia pada papan pintar huruf, menyusun huruf menjadi kata.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin mengembangkan media papan pintar huruf yang didalamnya terdapat ilustrasi gambar yang dilengkapi nama gambar serta dilengkapi dengan permainan mencocokkan huruf dan menyusun huruf.

2. Kegunaan Media Papan Pintar Huruf

Adapun beberapa kegunaan dari media papan flanel yang ada pada media papan pintar huruf dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut: (a) Memvisualisasikan suatu gagasan melalui penempatan huruf-huruf, gambar, simbol, warna dan lain-lain. (b) Sebagai wahana permainan untuk melatih keberanian, keterampilan anak dalam memilih huruf abjad yang cocok.¹³

Adapun pendapat lain tentang penggunaan media papan flanel yang juga terdapat pada media papan pintar huruf adalah sebagai berikut: (a) Dapat dipakai untuk jenis pembelajaran apa saja. (b) Dapat memupuk anak untuk belajar aktif.

¹² Mukhtar Latifm, dkk, *Pendidikan Anak...*, h. 152.

¹³ Ria Angraeni, Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Penggunaan Media Papan Flannel pada Anak, *Jurnal Pendidikan PAUD* Edisi 5 Tahun ke-4, h.4.

Sehingga pada proses pembelajaran anak tidak hanya duduk diam dan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru tanpa melaku.¹⁴ Berdasarkan kegunaan media papan pintar huruf yang telah disebutkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media papan pintar huruf yang dikembangkan memiliki banyak kegunaan, salah satunya adalah untuk untuk memvisualisasikan suatu gagasan penempatan huruf, warna, simbol dan angka serta anak dapat belajar secara aktif dan tidak monoton.

3. Manfaat penggunaan Media Papan Pintar Huruf

Manfaat yang didapatkan dari penggunaan media papan pintar flanel juga dapat dirasakan pada penggunaan media papan pintar huruf dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: (a) Materi pembelajaran akan lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik. (b) Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. (c) Metode pengajaran menjadi lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak mudah bosan. (d) Peserta didik lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar.¹⁵

Berdasarkan manfaat yang disebutkan maka dapat disimpulkan bahwa media papan pintar huruf mempunyai manfaat yang dapat dirasakan oleh pendidik yaitu: metode pembelajaran yang digunakan guru menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton dan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran peserta didik tidak mudah bosan dan peserta didik akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

¹⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2012), h. 22.

¹⁵ Ria Angraeni, *Upaya Meningkatkan...*, h. 11.

4. Kelebihan Dan Kekurangan Media Papan Pintar

Setiap media pembelajaran sudah pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Berikut adalah beberapa kelebihan dan kelemahan media pembelajaran papan pintar huruf. Menurut Daryanto kelebihan media papan pintar huruf adalah sebagai berikut: (a) Dapat dibuat sendiri, (b) Item-item dapat diatur sendiri, (c) Dapat dipersiapkan terlebih dahulu, (d) Item-item dapat dipergunakan berkali-kali, (e) Memungkinkan penyesuaian dengan kebutuhan siswa, (f) Menghemat waktu dan tenaga.¹⁶

Sejalan dengan pendapat diatas tentang kelebihan media papan pintar hurug Cecep dan Bambang menyebutkan bahwa ada 4 kelebihan yang dimiliki oleh media papan flanel yaitu:¹⁷ (a) guru dapat membuat sendiri media papan pintar (papan flanel), (b) media ini dapat dipersiapkan terlebih dahulu dengan teliti dan cermat, (c) media ini dapat memusatkan perhatian peserta didik terhadap suatu masalah yang dibicarakan, (d) dapat menghemat waktu pembelajaran, karena segala sesuatu sudah dipersiapkan terlebih dahulu dan peserta didik juga dapat melihat sendiri secara langsung.

Sedangkan kelemahan papan flanel di sebutkan oleh Cecep Kusnadi dan Bambang Sutjipto adalah sebagai berikut: (a) walaupun bahan flanel dapat menempel pada sesama, tetapi hal ini tidak dapat menjamin pada bahan yang

¹⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran...*, h. 23.

¹⁷ Cecep Kusnadi dan Bambang Sutjipto, *Media Pendidikan; Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, h. 47.

berat, karena dapat terlepas ketika ditempelkan, (b) bila terkena angin sedikit saja, bahan yang ditempel tersebut akan berhamburan jatuh.¹⁸

C. Kemampuan Mengenal Huruf

1. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf

Carol Seefeldt dan Babara A. Wasik memberikan pendapat tentang pengertian kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini adalah suatu kesanggupan untuk mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.¹⁹ Belajar huruf adalah suatu komponen yang hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak mampu membaca beberapa kata serta mampu mengenal huruf cetak dilingkungan sekitarnya sebelum mereka mengetahui abjad. Anak yang mampu menyebutkan huruf pada daftar abjad, dalam belajar membaca tidak memiliki kesulitan dari pada anak yang tidak mengenal huruf.²⁰

Burnett juga berpendapat bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan suatu hal yang penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungan sekitarnya baik huruf latin, huruf arab, dan huruf lainnya. Adanya berbagai huruf yang dikenal oleh anak dapat menumbuhkan kemampuan anak untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf yang sesuai dengan bentuknya. Melatih anak untuk

¹⁸Cecep Kurnadi dan Bambang Sutjipto, *Media Pendidikan....*, h. 47.

¹⁹ Seefeldt, Carol., & Barbara A Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Alih bahasa: Pius Nasar), (Jakarta : Indeks, 2006), h. 330-331.

²⁰ Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2011) h. 15.

mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang tidak bisa dipaksakan dengan sekali kagiatan.²¹

Dari beberapa definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan kesanggupan dalam mengenal tanda-tanda /ciri-ciri bentuk huruf. Kemampuan mengenal huruf sangat penting bagi anak karena apabila anak mengenal atau mampu mengenal bunyi huruf dan bentuk huruf ketika menyebutkan daftar huruf maka anak tidak akan memiliki kesulitan dalam belajar membaca. Media papan pintar huruf yang dikembangkan pada penelitian ini adalah untuk mengenalkan huruf pada anak dengan cara melatih mengucapkannya dengan berulang-ulang karena belajar mengenal huruf bukanlah hal yang mudah .

2. Pentingnya Mengenal Huruf

Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang merupakan proses yang bersifat fisik dan psikologis. Keterampilan yang dikembangkan merupakan konsep tentang huruf cetak. Bagi anak usia dini pentingnya belajar mengenal huruf yaitu untuk mencapai kemampuan membaca awal.²² Anak balita perlu diajari membaca karena: a) anak usia balita mudah menyerap informasi dalam jumlah banyak, b) anak pada usia balita dapat dengan mudah menangkap informasi dengan kecepatan yang luar biasa, c) semakin banyak yang diserap oleh anak maka semakin banyak yang diingat, d) anak usia balita memiliki energi yang luar biasa, e) anak usia balita dapat membalajari bahasa dengan cara utuh dan

²¹ Harun Rasyid, dkk, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*,(Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009),h. 241.

²² Seefelt, Carol & Barbara A Wasik, *Pendidikan Anak...*, h. 329.

dapat menerima sebanyak yang diajarkan. Pengenalan huruf yang dilakukan sejak usia TK yang sangat penting ialah metode pengajarannya dengan proses sosialisasi, dan juga metode pengajaran membaca tanpa membebani anak dengan melakukan kegiatan belajar yang menyenangkan.²³

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penting bagi anak usia dini dan perlu diajarkan untuk mengenal huruf dan membaca. Melihat betapa pentingnya mengenalkan huruf pada anak maka peneliti pada penelitian ini mengembangkan media papan pintar huruf yang dapat dimainkan oleh anak untuk mengenal huruf abjad karena metode bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan tidak membebani anak serta memerlukan energi sehingga anak dapat mempelajari bahasa secara utuh, dan anak belajar sesuai yang diharapkan.

3. Indikator Kemampuan Mengenal Huruf

Perkembangan dapat dikatakan sebagai urutan-urutan perubahan yang terjadi dan bersifat sistematis, artinya saling ketergantungan atau saling mempengaruhi satu sama lain yaitu antara aspek fisik dan psikis serta merupakan satu kesatuan yang harmonis. Contoh, anak diperkenalkan bagaimana cara memegang pensil, membuat huruf-huruf dan diberi latihan oleh orangtuanya.²⁴

PERMENDIKBUD 137 menyebutkan bahwa indikator perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun memiliki beberapa lingkup perkembangan salah satunya adalah keaksaraan. Berikut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan

²³ Maimunah Hasan, *PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009), h. 311.

²⁴ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011) h. 65.

anak usia 4-5 tahun dalam rangka mengembangkan kemampuan bahasanya pada lingkup keaksaraan, yaitu:

Tabel. 2.1 Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal simbol-simbol 2. Membuat coretan yang bermakna 3. Meniru mengucapkan huruf A-Z 4. Anak mampu membedakan huruf B, D, F, P, M, N, V, W, S, dan Z.

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137, Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.²⁵

D. Penelitian Relevan

Berdasarkan pengamatan kepustakaan yang peneliti lakukan, kajian mengenai pengembangan media papan pintar huruf untuk mengenalkan huruf abjad dalam pembelajaran anak usia dini belum ada yang mengkajinya, akan tetapi sudah ada beberapa peneliti yang melakukan penelitian tentang kemampuan mengenal huruf abjad dalam bentuk media. Berikut ini karya yang relevan dengan penulis peneliti, yaitu:

Pertama, penelitian relevan yang dilakukan oleh Jazariyah Dengan judul “Pengembangan Media *Big Book* untuk Meningkatkan Kemampuan Lietasi Anak Usia 5-6 Tahun” pada kesimpulan akhir menjelaskan bahwa media *Big Book* yang dikembangkan dapat digunakan setiap hari pada TK B selama 5-10 menit untuk

²⁵ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137, Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 27.

pembelajaran literasi dengan mengenalkan huruf maupun kata yang terdapat dalam media *Big Book*.²⁶

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Citra Dewi Rosalina, Risma Nugrahani yang membahas tentang kemampuan mengenalkan huruf pada penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pop-Up untuk Pembelajaran Mengenal Huruf Alphabet Anak usia dini” penelitian ini dilakukan pada tiga lembaga TK di kabupaten Tuban. Citra Dewi Rosalina dan Risma Nugrahani menjelaskan dimana pada kesimpulan akhirnya adalah media buku pop-up Alphabet telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di Taman Kanak-kanak.²⁷

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Emi Tiningsih, Marianus Subandowo Dkk. yang membahas tentang kemampuan mengenal huruf penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A” penelitian ini dilakukan di kelompok A TK DWP Grogol Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo. Melalui permainan kartu huruf ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenalkan huruf.²⁸

²⁶ Dede Berlian, Pengembangan Media Apron Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vocal Pada Anak Usia Dini Kelompok A di TK Dharma Wanita IV Katerban, *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, Vol 10, No 29, Tahun 2020.

²⁷ Citra Dewi Rosalina dan Risma Nugrahani, Pengembangan Media Pop-Up untuk Pembelajaran Mengenal Alphabet Anak Usia Dini, *Jurnal Program Studi PGRA*, Vol 5, No 2, Tahun 2019

²⁸ Emi Tiningsih dan Marianus Subandowo dkk, Pengembangan Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok, *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, Vol, 9, No. 2 Edisi Mei 2020

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, sama-sama membahas mengenai pengenalan huruf pada anak usia 4-5 Tahun, namun yang membedakannya adalah dari segi media pembelajaran yang dikembangkan. Media yang di kembangkan pada penelitian ini adalah media papan pintar huruf.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development*. Metode penelitian R & D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Produk yang dihasilkan pada penelitian ini akan dilakukan uji validasi ahli dan setelah itu dilanjutkan dengan melakukan uji coba produk pada anak usia 4-5 tahun untuk melihat keefektifan dalam penggunaan media dalam pembelajaran.

Metode penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser & Mollenda. Model ADDIE adalah salah satu model yang menjadi pedoman dalam menghasilkan perangkat yang efektif, dinamis dan bermanfaat bagi pengguna. Model ADDIE terdiri dari lima langkah atau tahapan pengembangan, yaitu (1) *Analysis* (analisa), (2) *Design* (desain/perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi/eksekusi), (5) *Evaluation* (evaluasi/umpan balik).²

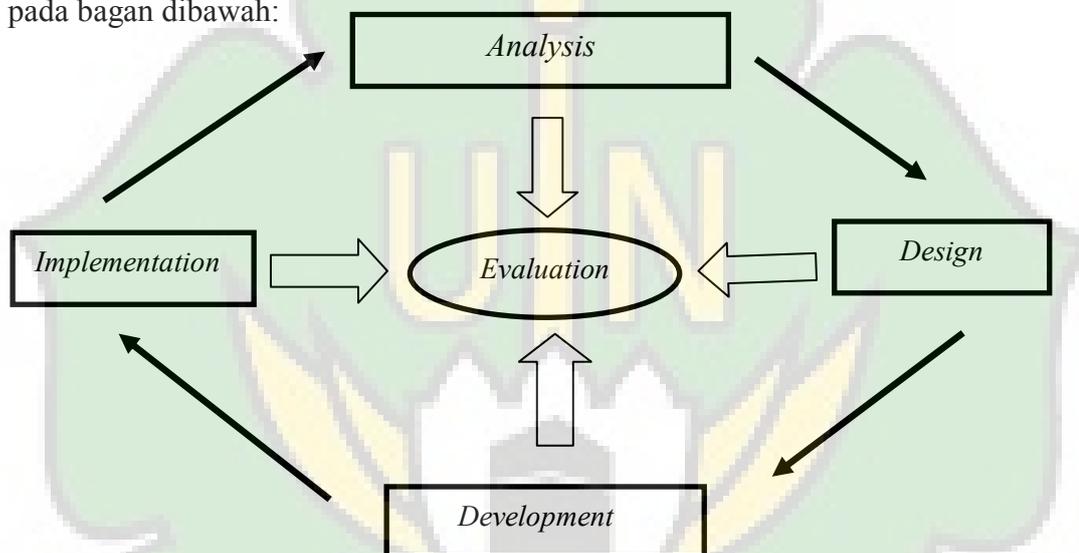
¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 407.

² Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2015), h. 214.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan media papan pintar huruf untuk mengenalkan huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun adalah menggunakan prosedur pengembangan Model ADDIE yang terdiri dari lima tahap.

Adapun lima tahapan dalam penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada bagan dibawah:



Gambar 3.1 Bagan Penelitian Model ADDIE.³

Selanjutnya agar memahami setiap langkah tersebut secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:⁴

1. Langkah 1: *Analysis* (analisis)

Tahap analisis yaitu melakukan analisa kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisi tugas. Tahap analisis merupakan proses untuk mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik, yaitu

³ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 26.

⁴ Ahmad Nizar Ranguti, *Metode Penelitian...*, h. 242.

melakukan analisis kebutuhan, dan melakukan analisis tugas. tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan yaitu, tahap ini menganalisis permasalahan dalam pembelajaran seperti model pembelajaran yang digunakan oleh guru, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga minat belajar anak kurang sehingga anak cepat bosan dalam proses belajar di PAUD Ibnu Sina.⁵

2. Langkah 2: *Design* (desain)

tahap desain ini yang perlu kita lakukan adalah pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART (*specific, measurable, applicable, dan realistic*). Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi, setelah itu, tentukanlah strategi pembelajaran media yang tepat harus seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut, selain itu, di pertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lainnya, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lain-lainnya.⁶

Setelah dianalisis permasalahan dan kebutuhan yang ada di sekolah PAUD Ibnu Sina Gampong Barabung, selanjutnya langkah yang dilakukan pada penelitian ini merupakan mengkaji media yang tepat dan cocok untuk digunakan untuk mengatasi masalah yang terdapat pada PAUD Ibnu Sina seperti papan flanel huruf dan poster huruf. Setelah itu peneliti membuat desain media yaitu media

⁵ Hasil Analisis Observasi Awal yang dilakukan Peneliti di PAUD Ibnu Sina pada Bulan September 2020.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 26-27.

papan pintar huruf dengan menyiapkan alat dan bahan yang berupa: papan triplek, kayu, kain flanel, lem tembak, benang, jarum, gunting, *cutter*, palu, paku, gambar huruf dan buah yang sudah diprint.

3. Langkah 3: *Development* (pengembangan)

Pengembangan merupakan suatu proses mewujudkan desain yang telah di tulis menjadi sebuah kenyataan. Tahapan ini merupakan tahap pembuatan media papan pintar huruf, setelah media siap selanjutnya melakukan konsultasi kepada validator yaitu, ahli materi dan ahli media. Tim validator pada penelitian pengembangan media papan pintar huruf ini terdiri dari:

- a. Ahli media: Rani Puspa Juwita, M.Pd..
- b. Ahli materi: Faizatul Faridy, M.Pd.

Setelah melakukan validasi selanjutnya pada tahap ini juga melakukan revisi terhadap saran yang diberikan oleh validator untuk mendapatkan produk media papan pintar huruf yang baik dan sesuai yang diinginkan. Data yang telah diperoleh dari hasil validasi media selanjutnya dianalisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori kelayakan dari media yang telah dikembangkan (media papan pintar huruf).

Langkah 4: *Implementation* (implementasi)

Implementasi merupakan suatu langkah nyata pada metode penelitian R & D model ADDIE. Implementasi kelayakan media papan pintar huruf dilakukan dengan uji coba terbatas yaitu melakukan penerapan media papan pintar huruf

pada pembelajaran mengenal huruf. Selanjutnya peneliti juga melakukan penyebaran lembar penilaian kemampuan mengenal huruf yang akan diisi oleh guru ketika anak mencoba produk media papan pintar huruf sesuai dengan indikator yang dicapai oleh anak. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat kemampuan anak pada saat mengenal huruf dengan menggunakan media papan pintar huruf.

Langkah 5: *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi merupakan langkah akhir pada penelitian ini yaitu langkah penilaian kelayakan terhadap media papan pintar huruf yang dilakukan oleh dua pakar ahli media dan dua pakar ahli materi dan penilaian terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun sehingga mendapatkan kesimpulan layak atau tidak layak media papan pintar huruf yang telah dikembangkan.⁷

C. Lokasi Uji Coba

Penelitian ini dilakukan di PAUD Ibnu Sina Gampong Barabung. Pemilihan tempat penelitian berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di PAUD Ibnu Sina. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil 2020/2021 pada tanggal 17 Desember 2020.

⁷ Endang Mulya tiningsih, *Riset Terapan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2012), h. 183-184.

D. Teknik pengumpulan data

Tehnik pengumpulan data dilakukan dengan teknik validasi, validasi digunakan untuk menilai kelayakan media papan pintar huruf yang telah dikembangkan. Dalam penelitian pengembangan ini, teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tiga tahap yaitu:⁸

1) Validasi Materi

Validasi materi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas materi pada media papan pintar huruf dan aspek penyajian materi yang diisi oleh validator ahli materi yang terdiri dari satu orang dosen PIAUD UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

2) Validasi Media

Validasi media digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas teknis dari produk yang dihasilkan, baik dari segi fisik, desain, penggunaan, keamanan dll yang diisi oleh validator ahli media yang terdiri dari satu orang dosen PIAUD UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

3) Lembar Observasi Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Peserta didik kelompok A PAUD Ibnu Sina, lembar observasi ini digunakan untuk memperoleh data kemampuan anak dalam mengenal huruf dengan menggunakan media papan pintar huruf. Lembar ini

⁸Emi Tiningsih Subandono, dkk., Pengembangan Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A, *Vol 8, no 2, Tahun 2020*

diisi oleh pendidik sesuai dengan kemampuan anak kelompok A PAUD Ibnu Sina.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto, instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data.⁹ Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut

Penelitian ini, memberi jawaban setiap item instrument tersebut diukur dengan menggunakan skala likert yang memiliki tingkatan mulai dari sangat sesuai sampai tidak sesuai dengan tingkatan: 1. Tidak sesuai, 2. Cukup sesuai, 3. Sesuai, 4. Sangat sesuai.¹⁰

1. Instrumen Media Pengembangan Papan pintar huruf

Tabel3.1 Validasi Produk Ahli Media

No.	Indikator Penilaian	Nilai Kriteria			
		1	2	3	4
1.	Kualitas media papan pintar huruf sudah sesuai dengan kategori media AUD				
2.	Kualitas daya tarik desain media papan pintar huruf menarik				
3.	Kesesuaian media papan pintar huruf dengan tujuan pembelajaran				
4.	Kesesuaian media papan pintar huruf dengan karakteristik anak				

⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 34.

¹⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 285.

5.	Kesesuaian media papan pintar huruf dengan sumber belajar				
6.	Media papan pintar huruf sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia pada anak				
7.	Media pembelajaran papan pintar huruf sesuai fungsi media				
8.	Bahan pembuatan media papan pintar huruf aman dan tidak berbahaya bagi anak				
9.	Media papan pintar huruf dapat digunakan dalam waktu relatif lama				
10.	Jenis, ukuran, dan warna sesuai dengan karakteristik anak usia dini				
11.	Keserasian ukuran media, warna tulisan dan gambar bagi anak usia dini				

(sumber: Emi Tiningsih, Dkk: 2020)¹¹

Keterangan:

- 1 : Tidak Sesuai
- 2 : Kurang Sesuai
- 3 : Sesuai
- 4 : Sangat Sesuai

2. Instrumen Materi Pengembangan Media Papan Pintar Huruf

Tabel 3.2 Validasi produk ahli materi

No.	Indikator Penilaian	Nilai Kriteria			
		1	2	3	4
1.	Materi yang disajikan dalam media papan pintar huruf sesuai dengan tujuan pembelajaran (mengenalkan huruf abjad pada anak usia 4-5 Tahun)				
2.	Kesesuain materi media papan pintar huruf dengan tingkat perkembangan anak usia dini 4-5 Tahun)				

¹¹ Emi Tiningsih Subandono, dkk., *Pengembangan Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A, Vol 8, no 2, Tahun 2020*

3.	Materi yang disajikan dengan tampilan yang menarik				
4.	Materi pada media papan pintar huruf berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				
5.	Kesesuaian gambar dan materi				
6.	Kualitas gambar yang digunakan pada media papan pintar huruf sesuai dengan tingkat usia				
7.	Penggunaan gambar pada media papan pintar huruf sesuai dengan tingkat usia 4-5 tahun				
8.	Bentuk huruf abjad jelas				

(sumber: *Emi Tiningsih, Dkk: 2020*)¹²

Keterangan:

- 1 : Tidak Sesuai
- 2 : Kurang Sesuai
- 3 : Sesuai
- 4 : Sangat Sesuai

3. Instrumen Penilaian Perkembangan kemampuan mengenal huruf pada anak

Tabel 3.3 Lembar Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf

No	Butir Pertanyaan	Nilai Pengamatan	
		0	1
		Tidak	Ya
1	Anak mampu mengenal simbol huruf-huruf abjad yang terdapat pada media papan pintar huruf		
2	Anak mampu mencocokkan huruf abjad sesuai dengan gambar yang terdapat pada media papan pintar huruf		
3	Anak mampu mengenal perbedaan bunyi huruf yang hampir serupa(B,D,F, P,M,N,V) pada media papan pintar huruf		
4	Anak mampu mengenal perbedaan bentuk huruf yang hampir serupa(B,D,M,W,S,Z) terdapat pada		

¹² Emi Tiningsih Subandono, dkk., Pengembangan Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A, Vol 8, no 2, Tahun 2020

	papan pintar huruf		
5	Anak mampu mengucapkan huruf-huruf abjad pada media papan pintar huruf		
6	Anak mampu menyusun huruf menjadi kata		
7	Anak mampu mengambil huruf sesuai dengan nama buah yang terdapat pada gambar		

(sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137, Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini)¹³

Keterangan:

0 : Tidak

1 : ya

F. Teknik Analisi Data

Tahap analisis data merupakan tahap yang paling penting dalam suatu penelitian karena pada tahap ini hasil penelitian dapat dirumuskan setelah semua data terkumpul. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik penelitian analisis kelayakan produk. Pada penelitian ini data analisis kelayakan produk diperoleh dari hasil persentase setiap validator dari ahli materi, ahli media, dan lembar observasi kemampuan mengenal huruf yang menampilkan hasil dari pengembangan produk yang berupa media papan pintar huruf.

Rumus untuk menghitung persentase kelayakan produk dengan menggunakan skala likert sebagai berikut:¹⁴

$$x = \frac{\sum M}{Mm} \times 100\%$$

Sumber: Sugiyono Tahun 2015

¹³ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137, Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 137.

Keterangan:

x : persentase skor tiap aspek penilaian

$\sum M$: jumlah skor setiap aspek penilaian

M_{\max} : Skor Maksimal tiap aspek penelitian

Interpretasi hasil analisis untuk masing-masing aspek penelitian dapat dilihat pada tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan produk pengembangan berdasarkan lembar Validasi Ahli Media, Ahli Materi

Skor Respon Media Pembelajaran	Kriteria
$X \leq 52\%$	Tidak layak
$52\% < X \leq 68\%$	Kurang Layak
$68\% < X \leq 84\%$	Layak
$X > 84\%$	Sangat Layak

Sumber: Sugiyono, 2014: 305¹⁵

Rumus untuk menghitung persentase kemampuan mengenal huruf abjad peserta didik dengan menggunakan skala Guttman sebagai berikut:¹⁶

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase kemampuan mengenal huruf

F : jumlah jawaban yang diperoleh

N : jumlah skor maksimal

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 305.

Jawaban dari responden dapat diukur dengan skor tertinggi “satu” dan skor terendah “nol”. Untuk alternatif jawaban dalam kuesiner, peneliti menetapkan kategori untuk setiap pernyataan positif yaitu, Ya=1 dan Tidak=0, sedangkan kategori untuk setiap pernyataan negatif yaitu Ya=0 dan Tidak=1. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Skala guttman dalam bentuk *checklist*.

Tabel. 3.6 skoring Skala Guttman

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Sumber: Hamid Darmaji, 2012¹⁷

Interpretasi hasil analisis lembar observasi penilaian kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun dapat dilihat pada tabel 3.5 sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Berdasarkan Lembar Observasi Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Skor	Kriteria
$P > 75\%$	Layak
$P \leq 75\%$	Tidak Layak

Sumber: Hamid Darmaji, 2012¹⁸

¹⁷ Hamid Darmaji, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h,109

¹⁸ Hamid Darmaji, *Metode Penelitian ...*, h,109

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan

Penelitian ini terdiri dari beberapa tahap yang dilakukan dalam pengembangan media papan pintar huruf berdasarkan prosedur penelitian pengembangan model ADDIE yang telah dikemukakan diatas yaitu:

1. *Analysis (Analisis)*

Tahap ini merupakan tahap analisis permasalahan, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan anak melalui observasi di PAUD Ibnu Sina. Dari hasil observasi, diperoleh keterangan bahwa media yang di gunakan di PAUD Ibnu Sina hanya menggunakan media buku, media poster huruf saja guru juga menulis huruf-huruf pada papan tulis kemudian anak menyebutkannya, serta menyuruh anak-anak menulis dibukunya sendiri. Sehingga pembelajaran seperti itu kurang efektif untuk anak karena anak tidak dapat bermain langsung dengan media tersebut.

Anak usia dini berada pada masa *pra-operasional kongkret*, proses pembelajarannya membutuhkan sumber belajar yang nyata (konkrit). Penyajian sumber belajar yang nyata dapat memberikan kesempatan belajar kepada anak sesuai dengan tahapan perkembangannya sehingga anak memiliki pengalaman langsung pada saat proses belajar. Media pembelajaran atau alat permainan edukatif yang digunakan untuk anak usia dini harus dirancang dengan mempertimbangkan dan memperhatikan kebutuhan dan usia anak.

Anak sebaiknya belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Karena bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan oleh anak-anak sebab dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan sebuah media yang menarik dan juga menyenangkan bagi anak serta dapat membangkitkan minat belajar anak khususnya dalam mengenalkan huruf abjad. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media papan pintar huruf. Proses belajar dengan menggunakan media papan pintar huruf ini dapat memberikan rasa senang kepada anak serta pengetahuan dalam belajar, karena media papan pintar huruf bertujuan untuk mengenalkan huruf abjad kepada anak usia dini.

2. *Design* (Perancangan)

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, kemudian pada tahap ini peneliti membuat desain awal terhadap media papan pintar huruf. Peneliti membuat desain menggunakan Alat dan Bahan Antara lain:

Tabel 4.1 Alat dan Bahan Desain Media Papan Pintar Huruf

No	Alat dan Bahan	Gambar
1.	Alat : palu, lem tembak, penggaris, cutter, gunting, pensil Bahan : papan triplek, kayu, paku, lem lilin, kain flannel, kertas buket, perekat.	

Desain awal dari media papan pintar huruf menggunakan papan triplek, kain flannel dan perekat. Langkah-langkah pembuatan media tabung angka meliputi beberapa tahap diantaranya.

Tabel 4.2 Langkah-Langkah Pembuatan Media Papan Pintar Huruf

No	Keterangan	Gambar
1	Siapkan kain flannel ukuran 1 meter warna maroon sebagai alasnya	
2	Siapkan kain flannel berwarna kemudian potong sesuai ukuran	
3	Lem potongan kain flannel yang sudah di potong pada kain flannel yang besar	

		
4	Potong kain flannel berbentuk huruf	
5	Potong zigzag kertas buket kemudian lem pada bagian kantong sebagai hiasan	
6	Kemudian lem huruf tersebut pada bagian atas untuk nama media dan pada setiap kantong	

		
7	Selanjutnya pasangkan pada papan triplek yang sudah disiapkan	

Setelah media papan pintar huruf selesai dibuat, tahap selanjutnya membuat alat permainan untuk anak mainkan ketika bermain menggunakan media papan pintar huruf langkah-langkah pembuatannya sebagai berikut:

Tabel 4.3 Alat Permainan untuk Anak Mainkan

No	Keterangan	Gambar
1	Siapkan huruf yang sudah diprint lalu di pres	

2	Siapkan gambar buah yang sudah di print dan di lem pada sterofom	
---	--	--

Setelah media papan pintar selesai didesain oleh peneliti tahap terakhir baru media tersebut di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar media dibawah berikut ini sebelum divalidasi yaitu:



Gambar 4.1 Rancangan Sebelum Divalidasi

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dan revisi dilakukan setelah media papan pintar huruf didesain, selanjutnya melakukan konsultasi kepada validasi ahli media dan ahli materi untuk pemberian saran atau perbaikan dan penilaian terhadap media papan pintar huruf dengan mengisi lembar penilaian kelayakan media papan pintar huruf dan juga saran beserta masukan untuk perbaikan media papan pintar

huruf sebelum diimplementasikan di PAUD Ibnu Sina. Berikut langkah-langkah yang akan dilakukan.

a. Validasi Ahli

1) Validasi ahli Media

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli media. Hasil validasi oleh ahli media pada produk awal disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Dari Validator Ahli Media

No	Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kualitas media papan pintar huruf sudah sesuai dengan kategori media PAUD			√	
2	Kualitas daya tarik desain media papan pintar huruf menarik			√	
3	Kesesuaian media papan pintar huruf dengan tujuan pembelajaran			√	
4	Kesesuaian media papan pintar huruf dengan karakteristik anak			√	
5	Kesesuaian media papan pintar huruf dengan sumber belajar			√	
6	Media papan pintar huruf sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak			√	
7	Media pembelajaran papan pintar huruf sesuai fungsi media			√	
8	Bahan pembuatan media papan pintar huruf aman dan tidak berbahaya bagi anak			√	
9	Media papan pintar huruf dapat digunakan dalam waktu relatif lama			√	
10	Jenis, ukuran, dan warna sesuai dengan karakteristik anak usia dini				√
11	Keserasian ukuran media, warna tulisan dan gambar bagi anak			√	
Frekuensi				10	1
Jumlah skor				30	4
Total skor		34			

Rata-rata	3,09
Persentase	77,27%
Kriteria	Layak

Sumber: hasil validasi media papan pintar huruf dengan ahli media

Berdasarkan persentase skor dari validator ahli media yang telah diperoleh didapatkan hasil 77,27%. Berdasarkan tabel kriteria penilaian menunjukkan bahwa media papan pintar layak. Maka berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dan disimpulkan dari validator bahwa penilaian terhadap media papan pintar huruf layak digunakan.

2) Validasi Ahli Materi

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli materi. Hasil validasi oleh ahli materi pada produk awal disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Validator dari Ahli Materi

No	Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan dalam media papan pintar huruf sesuai dengan tujuan pembelajaran (mengenalkan huruf abjad pada anak usia 4-5 Tahun)				√
2	Kesesuaian materi media papan pintar huruf dengan tingkat perkembangan anak usia dini (4-5 Tahun)				√
3	Materi yang disajikan dengan tampilan yang menarik				√
4	Materi pada media papan pintar huruf berkaitan dengan kehidupan sehari-hari			√	
5	Kesesuaian gambar dan materi				√
6	Kualitas gambar yang digunakan pada media papan pintar huruf sesuai dengan tingkat usia				√
7	Penggunaan gambar pada media papan pintar huruf sesuai dengan tingkat usia				√

	4-5 tahun				
8	Bentuk huruf abjad jelas				√
Jumlah Frekuensi				1	7
Jumlah skor				3	28
Total skor		31			
Rata-rata		3,87			
Persentase		96,87%			
Kriteria		Sangat Layak			

Sumber: hasil validasi materi pada media papan pintar huruf dengan ahli materi

Berdasarkan persentase skor dari validator ahli materi yang telah diperoleh didapatkan hasil 96,87%. Berdasarkan tabel kriteria penilaian menunjukkan bahwa media papan pintar huruf Sangat Layak digunakan.

b. Revisi Produk

Revisi produk merupakan pengembangan media papan pintar huruf pada pembelajaran mengenal huruf abjad, berdasarkan validasi para ahli. Pada tahap ini dilakukan perbaikan media papan pintar huruf berdasarkan saran dari validator ahliantara lain:

1) Validasi Ahli Media

Setelah dilakukan penilaian media papan pintar huruf oleh validator ahli media, peneliti mendapat saran dari validator, saran dan masukan dari validator ahli media bahwa desain awal media papan pintar huruf yaitu: (1) menggunakan perekat untuk memasang dan melepas huruf, perekat di ganti dengan magnet agar lebih menarik, (2) bagian dasar alasnya dilapisi dengan kain flanel, pada bagian tengahnya diganti dengan menggunakan triplek warna putih, Karena saat di pasangkan huruf pada kain flanel, kain flanel mudah rusak. Berikut media papan pintar huruf sebelum dan sesudah di revisi:



Gambar 4.2. Sebelum dan Sesudah Revisi Produk

2) Ahli Materi

Saran dan masukan dari validator ahli materi berupa saran dan penambahan pada materi yaitu perlu adanya penjelasan mengenai materi yang harus dijelaskan pada anak agar bisa dilakukan penilaian dalam instrumen validasi ahli materi dan pemberian saran serta masukan pada Rencana Pelaksanaan pembelajaran Harian (RPPH) dalam pemilihan tema yang disesuaikan dengan pembelajaran yang sedang dilaksanakan.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi pada penelitian ini merupakan tahap melakukan uji coba setelah melakukan revisi produk. Uji coba yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji coba terbatas pada hari Kamis 17 Desember 2020 di PAUD Ibnu Sina. Peneliti melakukan uji coba terbatas pada anak kelas A dengan jumlah 10 anak. Pada tahap ini anak diminta untuk mencoba produk media papan pintar huruf tersebut. Selanjutnya, peneliti menggunakan lembar penilaian untuk menilai kemampuan mengenal huruf anak saat menggunakan produk media papan pintar

huruf. Penilaian ini bertujuan untuk melihat kepraktisan pembelajaran menggunakan media papan pintar huruf.

Praktis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan keterlaksanaannya kegiatan pembelajaran dengan baik, guru dapat melaksanakan kegiatan/aktifitas sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengenalkan huruf abjad kepada anak dengan menggunakan media papan pintar huruf. Tahap implementasi terdiri dari uji coba terbatas media yang sudah didesain dan dinilai oleh 2 orang dosen ahli. Pada tahap ini Peneliti memberikan nilai pada lembar observasi kemampuan mengenal huruf sesuai dengan kemampuan anak saat menggunakan media papan pintar huruf. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah berikut ini:

Tabel 4.6. Hasil Penilaian Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Menggunakan Media Papan Pintar Huruf

No	Indikator	Hasil indikator yang dicapai	
		Tidak	Ya
		0	1
1	Anak mampu mengenal simbol huruf-huruf abjad yang terdapat pada media papan pintar huruf	1	9
2	Anak mampu mencocokkan huruf abjad sesuai dengan gambar yang terdapat pada media papan pintar huruf	0	10
3	Anak mampu mengenal perbedaan bunyi huruf yang hampir serupa(B,D,F,P,M,N,V) pada media papan pintar huruf	4	6
4	Anak mampu mengenal perbedaan bentuk huruf yang hampir serupa(B,D,M,W,S,Z) terdapat pada papan pintar huruf	4	6
5	Anak mampu mengucapkan huruf-huruf abjad pada	0	10

	media papan pintar huruf		
6	Anak mampu menyusun huruf menjadi kata sesuai pada gambar	1	9
7	Anak mampu mengambil huruf sesuai dengan nama buah yang terdapat pada gambar	0	10
Jumlah frekuensi		10	60
Jumlah skor		0	60
Total jumlah skor		60	
Skor Rata-Rata		8,57	
Persentase		85,71	
Kriteria		Layak	

Sumber: Hasil Uji Coba Penerapan Media Papan Pintar Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Ibnu Sina

Berdasarkan hasil persentase keseluruhan peserta didik memperoleh nilai 85% yakni berada pada kategori layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan data-data yang telah diperoleh sebelumnya, maka produk yang telah dikembangkan oleh peneliti yang berupa media papan pintar huruf layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran mengenal huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun.

4.Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Karena dalam penelitian ini hanya sampai uji coba terbatas, maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi. Setelah media papan pintar huruf diimplementasikan di PAUD Ibnu Sina, selanjutnya peneliti melakukan penilaian hasil pembelajaran dengan menggunakan media papan pintar huruf sesuai tidaknya dengan yang diharapkan. Maka hasil penilaian yang didapatkan oleh peneliti tentang media papan pintar huruf yang dikembangkan dapat

mengenalkan huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun dan layak untuk digunakan sesuai dengan hasil implementasi yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Ibnu Sina dengan hasil persentase 85,71% dengan kriteria Layak.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mengenalkan huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun.

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan R&D (*Research & Development*) dengan model *ADDIE* diawali dengan:

1. Tahap *Analysis*, yaitu digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik anak. Dari analisis kebutuhan diketahui bahwa terbatasnya media pembelajaran untuk mengenalkan huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun.
2. Tahap *Design*, setelah dianalisis permasalahan selanjutnya peneliti baru mendesain media papan pintar huruf.
3. Tahap *Development*, tahap pengembangan meliputi validasi dengan menggunakan lembar validasi yang dilakukan oleh 2 validator yaitu ahli media dan materi. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa ahli sebelum di uji cobakan, validasi dilakukan oleh 2 ahli yaitu satu ahli media dan satu ahli materi yang merupakan ahli pada bidangnya.

a. Hasil Penilaian Ahli Media

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan pada media papan pintar huruf mendapatkan nilai rata-rata 3,09 dengan kriteria skor persentase 77,27% dan kriteria penilaian adalah “Layak”

b. Hasil Penilaian Ahli Materi

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi pada media papan pintar huruf mendapatkan nilai rata-rata 3,87 dengan kriteria skor persentase 96,87% dengan kategori penilaian adalah “Sangat Layak”

4. Tahap *Implementasi*, yaitu melakukan uji coba terbatas di PAUD Ibnu Sina pada anak usia 4-5 tahun dengan jumlah 10 orang anak.

Uji coba produk yang dilakukan merupakan uji coba terbatas dalam aspek penilaian kemampuan mengenal huruf abjad mendapatkan persentase 85,71% dengan kategori penilaian adalah “Layak”.

Tahap *Evaluation*, Hasil evaluasi yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil akhir bahwa media papan pintar huruf yang dikembangkan dapat mengenalkan huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun dan layak untuk digunakan sesuai dengan hasil implementasi yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Ibnu Sina dengan hasil persentase 85,71% dengan kriteria Layak..

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kelayakan pengembangan media papan pintar huruf untuk mengenalkan huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*, yang memiliki 5 tahap yaitu: (*Analysis*) analisis kebutuhan dan karakteristik anak. (*Design*) meliputi langkah-langkah pembuatan media papan pintar huruf. (*Development*) meliputi validasi ahli dan revisi produk. (*Implementation*) meliputi penggunaan media papan pintar huruf untuk pembelajaran dan mengisi lembar penilaian kemampuan mengenal huruf pada anak dengan menggunakan media papan pintar huruf. (*Evaluation*) meliputi hasil analisis kelayakan dan kepraktisan untuk memenuhi kualitas media. Media papan pintar huruf yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan hasil persentase penilaian dari validator ahli media mendapatkan skor 77,27% dengan kategori “Layak”. Sedangkan persentase skor penilaian dari validator ahli materi mendapatkan skor 96,87% dengan kategori “Sangat Layak” untuk digunakan.
2. Kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Ibnu Sina Aceh Besar dengan menggunakan media papan pintar huruf

menunjukkan bahwa media papan pintar huruf yang dikembangkan berkualitas dengan skor persentase 85.71% dengan kategori “Layak”.

B. Saran

Penelitian dan pengembangan media papan pintar huruf masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh media pembelajaran yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran, peneliti menyarankan:

1. Bagi penulis dapat mengembangkan media pembelajaran berupa media Papan Pintar Huruf dengan berbagai bentuk yang lebih menarik dan lebih banyak materi yang dimuat didalamnya sehingga dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran.
2. Bagi pembaca dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran terutama Media Papan Pintar Huruf agar dapat dihasilkan produk yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Bagi guru dapat menerapkan Media Papan Pintar Huruf dalam pembelajaran sehingga perkembangan anak berkembang secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Rajawali.
- Citra Dewi Rosalina, Risma Nugrahani. (2020). Pengembangan Media Pop-Up untuk Pembelajaran Mengenal Alphabet Anak Usia Dini, *Jurnal Program Studi PGRA*, Vol. 5, No 2.
- Darmaji Hamid. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dede Berlian, (2020). Pengembangan Media Apron Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vocal Pada Anak Usia Dini Kelompok A di TK Dharma Wanita IV Katerban, *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, Vol. 10, No. 29.
- Djamarah Syaiful Bahri dan Azwan Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emi Tiningsih, Marianus Subandowo, (2020). Pengembangan Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok, *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*. Vol. 9 No. 2 Edisi Mei.
- Hasan Maimunah. (2009). *PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), (Online) <http://kbbi.web.id/huruf.html> diakses pada 10 november 2020.
- Ibrahim, dkk. (2001). *Media Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Jahja Yudrik. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Jalinus Nizwardi. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Jarmalis Martini. (2006). *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Grasindo.
- Kusnadi Cecep dan Bambang Sutjipto. *Media Pendidikan; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Kusniawan Usep.(2016).*Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.Malang: Gunung Samudera.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 27.
- LatifMukhtar, dkk.(2013).*Pendidikan Anak Usia Dini*.Jakarta: Kencana.
- Majid Abdul. (2005).*Perencanaan Pembelajaran*.Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Masnipal. 2013.*Siap Menjadi Guru Dan Pengelola PAUD (Pijaskan Mahasiswa, Guru & Pengelola TK/RA/KB/TPA)*.Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Mudhlofir Ali.(2016).*Desain Pembelajaran Inovatif (Dari Teori Ke Praktik)*.Jakarta:Rajawali Pers.
- Mulyasa. (2014).*Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh Tadkiroatun. (2009).*Menumbuh kembangkan Baca tulis Ana Usia Dini*.Jakarta: PT. Grasindo.
- Peraturan Mentri Pendiidkan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rangkuti Ahmad Nizar. (2015).*Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Dan Kualitatif, PTK Dan Penelitian Pengembangan*.Bandung: Citapustaka Media.
- Rasyid Harun, dkk.(2009).*Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Ria Angraeni,Upaya Meningkatkan Kemampuan membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Papan Flannel Pada Anak, *Jurnal Pendidikan PAUD* Edisi 5 Tahun ke-4.
- Sadiman dan Arif, dkk.(2005).*Media Pendidikan*.Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Seefeldt, Carol. & Barbara A Wasik. (2006).*Pendidikan Anak Usia Dini*. Alih bahasa: Pius Nasar).Jakarta : Indeks.
- Suyanto Slamet. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2012).*Metode Peneltian dan Pengembangan Research andDevelopment*. Bandung: Alfabeta.

_____. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

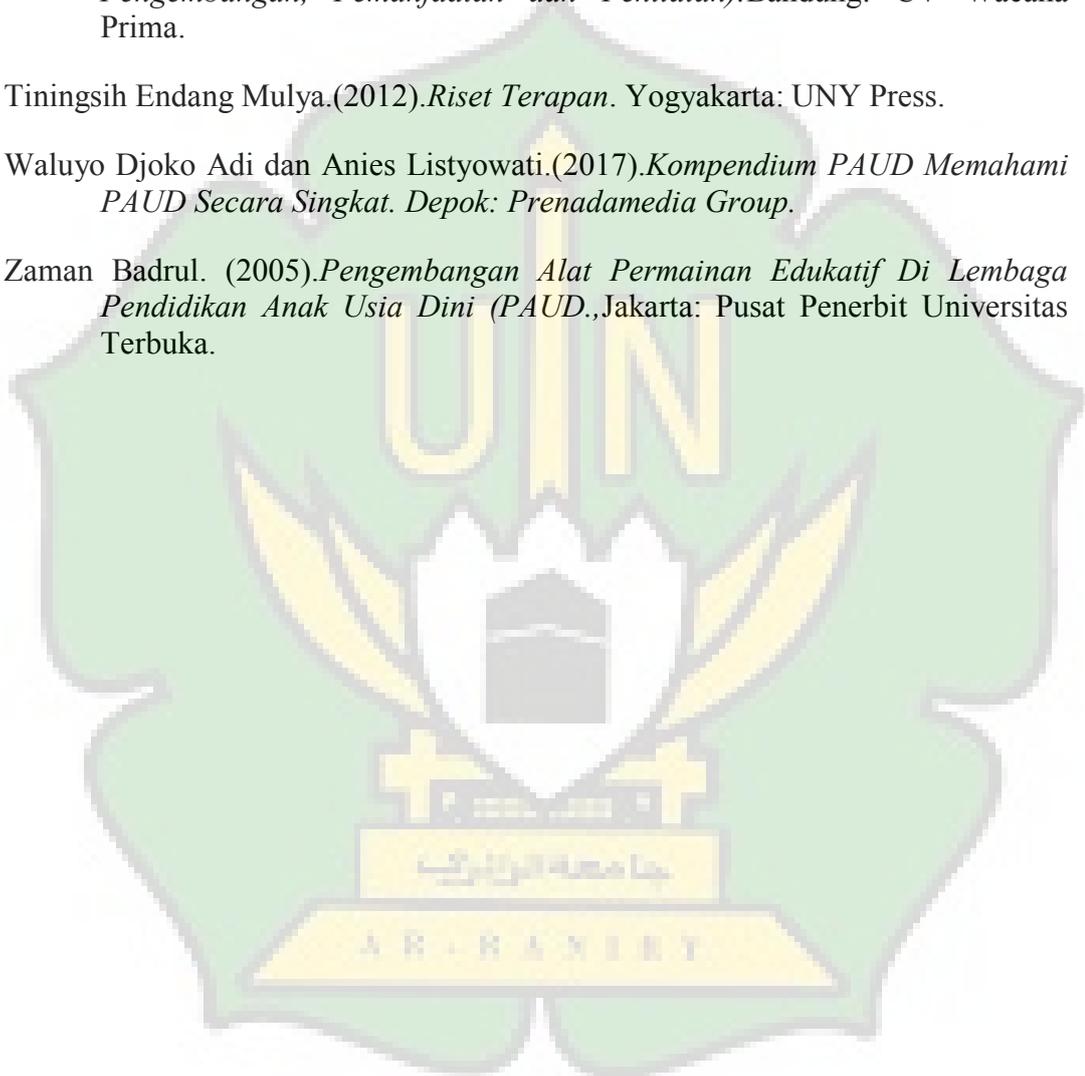
_____. (2014). *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susilana Rudi, Cipi Riyana. (2009). *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian)*. Bandung: CV Wacana Prima.

Tiningsih Endang Mulya. (2012). *Riset Terapan*. Yogyakarta: UNY Press.

Waluyo Djoko Adi dan Anies Listyowati. (2017). *Kompendium PAUD Memahami PAUD Secara Singkat*. Depok: Prenadamedia Group.

Zaman Badrul. (2005). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Pusat Penerbit Universitas Terbuka.



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 6357/Un.08/FTK/Kp.07.6/01/2021

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
 - b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 21 Januari 2020.

MEMUTUSKAN

Menunjukkan Saudara :

1. Dr. Heliatu Fajriah, M.A
2. Putri Rahmi, M.Pd

Sebagai Pembimbing Pertama
 Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi

Nama : Cut Maranda Suryanti
 NIM : 160210038
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untu Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun.

Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020 No: 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019;

Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021

Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada tanggal : 04 Januari 2021
 An. Rektor
 Dekan,





**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321. Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-13346/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2020
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Kepala PAUD Ibnu Sina

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **CUT MARANDA SURYANTI / 160210038**
Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Jl. Miruek Taman Gp. Tanjung Selamat Kec. Darussalam Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Papan Pintar Huruf untuk Mengenalkan Huruf Abjad pada Anak Usia 4-5 Tahun*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 01 Desember 2020
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan.



Berlaku sampai : 01 Desember
2021

Dr. M. Chalis, M.Ag.



PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
IBNU SINA
 (PAUD BINAAN TP PKK GAMPONG BARABUNG)
 GAMPONG BARABUNG, KECAMATAN DARUSSALAM, ACEH
 BESAR

Alamat : Jl. Lingkar Kampus, Aceh Besar Kode Pos 23373

Email : paud.ibnusina.barabung@gmail.com

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 01/PAUD ISGB/I/2021

Sehubungan dengan surat dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Nomor B-13346/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2020 tanggal 17 Desember 2020 tentang izin penelitian menyusun Skripsi pada PAUD Ibnu Sina maka dengan ini menerapkan bahwa:

Nama : Cut Maranda Suryanti
 NIM : 160210038
 Semester : IX
 Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
 Alamat : Gp. Tanjung Selamat

Telah mengadakan penelitian pada PAUD Ibnu Sina pada tanggal 18 Desember 2020 dalam rangka menyusun skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang berjudul "Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun"

Aceh Besar, 18 Desember 2020
 PAUD Ibnu Sina


Dr. Elizar, S.Pd, M.Ed (MT)



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
 Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telp. 0651 8553020 : www.tariyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-908/Un.08/Kp.PIAUD/11/2020
 Lamp : 1 Lembar
 Hal : *Validasi Media Pembelajaran*

Kepada Yth,
 Bapak/Ibu Dosen

Rani Puspa Juwita, M. Pd

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Ketua Prodi PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN AR-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Bapak/Ibu untuk melakukan validasi media pembelajaran, Mahasiswa berikut:

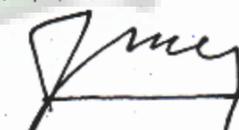
Nama : Cut Maranda Suryanti

NIM : 160210038

Judul : Pengembangan Media Papan Pintar Huruf untuk
 Mengenalkan Huruf Abjad pada Anak Usia 4-5 Tahun

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, Atas Kerjasama Bapak/Ibu kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 17 November 2020
 Ketua Prodi PIAUD


Jamaliah Hasballah

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR HURUF UNTUK
MENGENALKAN HURUF ABJAD PADA ANAK USIA DINI**

INTSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PAPAN PINTAR HURUF

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA

A. Petunjuk

1. Lembar validasi di isi oleh Bapak/Ibu ahli media
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu

Keterangan:

- 1 : Tidak Sesuai
- 2 : Kurang sesuai
- 3 : sesuai
- 4 : Sangat sesuai

B. Penilaian Media

No.	Indikator Penilaian	Nilai Kriteria			
		1	2	3	4
1.	Kualitas media papan pintar huruf sudah sesuai dengan kategori media AUD			✓	
2.	Kualitas daya tarik desain media papan pintar huruf menarik			✓	
3.	Kesesuaian media papan pintar huruf dengan tujuan pembelajaran			✓	
4.	Kesesuaian media papan pintar huruf dengan karakteristik anak			✓	
5.	Kesesuaian media papan pintar huruf dengan sumber belajar			✓	
6.	Media papan pintar huruf sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia pada anak			✓	

7.	Media pembelajaran papan pintar huruf sesuai fungsi media			✓	
8.	Bahan pembuatan media papan pintar huruf aman dan tidak berbahaya bagi anak			✓	
9.	Media papan pintar huruf dapat digunakan dalam waktu relatif lama			✓	
10.	Jenis, ukuran, dan warna sesuai dengan karakteristik anak usia dini				✓
11.	Keserasian ukuran media, warna tulisan dan gambar bagi anak usia dini			✓	

C. Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

.....

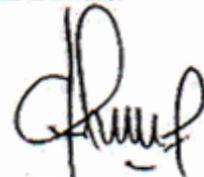
.....

D. Kesimpulan Penilaian

- Layak digunakan
- Layak digunakan setelah dilakukan perbaikan
- Belum layak

Banda Aceh,2020

Ahli Media



Rani Puspa Juurwita
Nip: 199006182019032016

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR HURUF UNTUK
MENGENALKAN HURUF ABJAD PADA ANAK USIA DINI**

**INTSTRUMEN PENILAIAN MATERI PAPAN PINTAR HURUF
ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI**

A. Petunjuk

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli media
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu

Keterangan:

- 1 : Tidak Sesuai
- 2 : Kurang sesuai
- 3 : Sesuai
- 4 : Sangat sesuai

B. Penilaian Media

No.	Indikator Penilaian	Nilai Kriteria			
		1	2	3	4
1.	Materi yang disajikan dalam media papan pintar huruf sesuai dengan tujuan pembelajaran (mengenalkan huruf abjad pada anak usia 4-5 Tahun)				✓
2.	Kesesuaian materi media papan pintar huruf dengan tingkat perkembangan anak usia dini (4-5 Tahun)				✓
3.	Materi yang disajikan dengan tampilan yang menarik				✓
4.	Gambar yang disajikan jelas			✓	
5.	Kesesuaian gambar dan materi				✓
6.	Warna gambar menarik bagi peserta didik				✓
7.	Bentuk huruf abjad jelas				✓

8.	Huruf jelas dan mudah dibedakan				✓
----	---------------------------------	--	--	--	---

C. Komentor dan Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan Penilaian

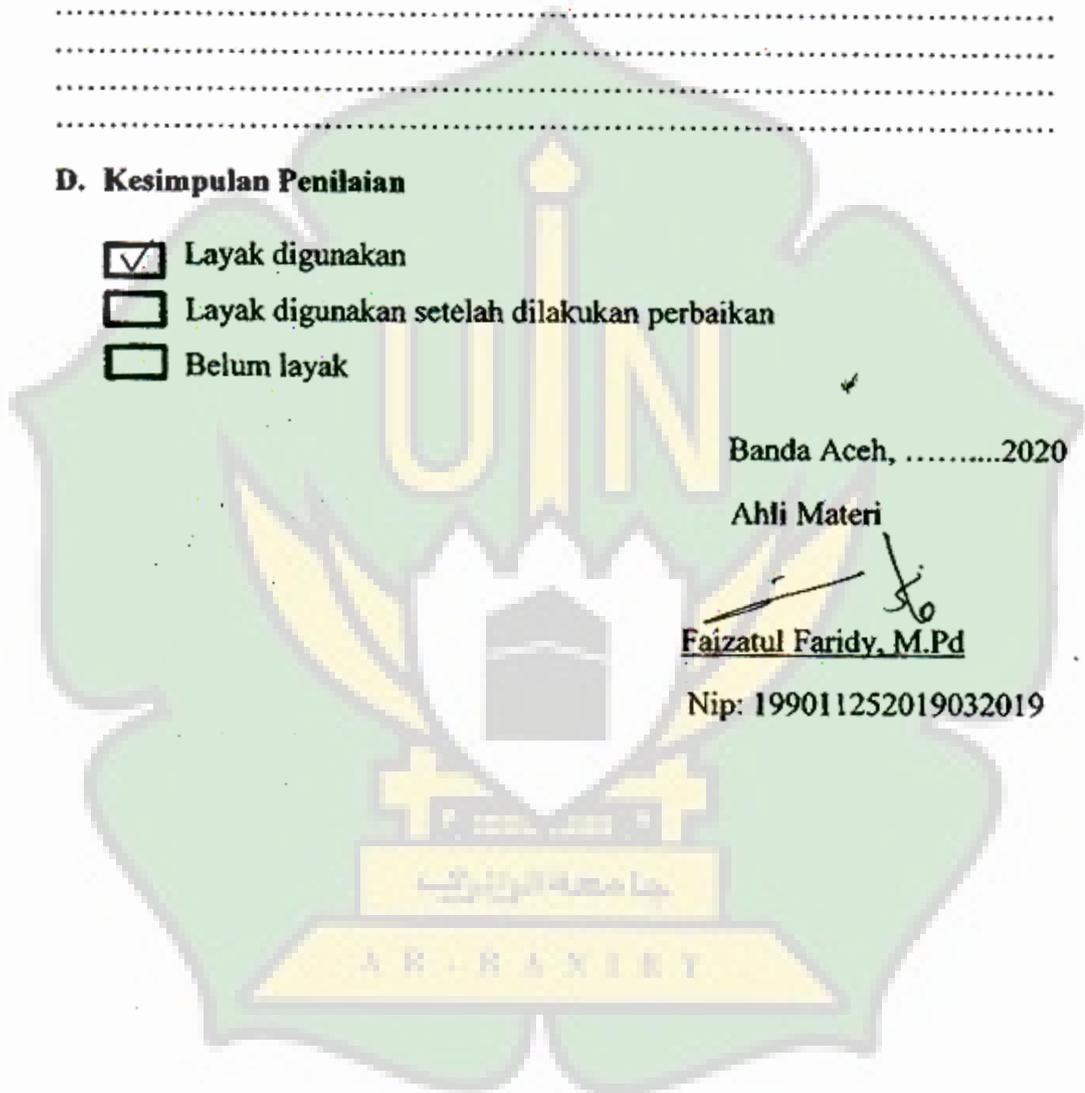
- Layak digunakan
- Layak digunakan setelah dilakukan perbaikan
- Belum layak

Banda Aceh,2020

Ahli Materi


Faizatul Faridy, M.Pd

Nip: 199011252019032019



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD IBNU SINA**

Identitas : Nama Lembaga : PAUD Ibnu Sina
 Tema : tumbuhan/tumbuhan berbuah/ buah jeruk
 Kelompok Usia : 4-5 Tahun
 Model Pembelajaran : Kelompok

A. Kompetensi Inti (KI)

No	Kompetensi Inti
1	KI-1 Menerima ajaran Agama yang dianutnya.
2	KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, pengasuh, dan teman.
3	KI-3 Mengenali diri sendiri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba), mengumpulkan informasi, menalar, mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4	KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

No	Program Pengembangan	Kompetensi Dasar
1	NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
2	Fisik/Motorik	2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat 3.3 Mengenal anggota tubuh dan fungsinya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
3	Kognitif	3.6 Mengenal benda benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat,

		suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
4	Sosial Emosional	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan 2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab 2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman
5	Bahasa	3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk kaya
6	Seni	3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

C. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat bersyukur dan menghargai ciptaan Allah SWT
2. Anak dapat mengetahui berbagai jenis buah jeruk
3. Untuk mengetahui fungsi dan manfaat dari buah jeruk
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahunya tentang buah jeruk
5. Anak dapat mengenal huruf-huruf abjad
6. Anak dapat mengenal huruf pada nama JERUK
7. Anak dapat membedakan bunyi dan bentuk huruf yang hampir serupa

D. Media Pembelajaran

Papan pintar huruf

E. Sumber Pembelajaran

Buku/Internet

F. Model Pembelajaran

Kelompok
Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Kegiatan Pembukaan 60 menit (08:00 – 09:00)	<p>Kegiatan awal:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menyiapkan alat-alat dan bahan sesuai dengan tema pembelajaran b. Penyambutan anak c. Guru menyalami anak <p>Kegiatan berkumpul:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru dan anak duduk bersama dalam satu kelas b. Memberi salam c. Guru menanyakan kabar peserta didik d. Guru menanyakan hari dan tanggal pada peserta didik dan dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar e. Berdoa sebelum belajar f. Membaca surah pendek (Al-Kautsar) g. Guru melakukan absensi dengan kegiatan menyanyi h. Menyanyikan macam-macam rasa i. Guru menyampaikan tentang pembelajaran hari ini (tema dan subtema) yang dibahas 		
Kegiatan Inti 80 menit (09: - 10:20)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan kepada anak mengenai tema dan subtema 2. Guru menunjukkan media pembelajaran 3. Guru bertanya kepada anak tentang tentang macam-macam buah 		

	<p>buah</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menjelaskan kepada anak fungsi dan manfaat buah jeruk untuk kesehatan 5. Guru memperkenalkan pada anak cara menggunakan media papan pintar huruf 6. Guru menjelaskan aturan yang akan digunakan dalam bermain 7. Beberapa kegiatan main yang akan dilakukan anak dengan media papan pintar huruf <ol style="list-style-type: none"> a. Memasukan kartu huruf abjad yang sesuai pada kantong huruf yang terdapat pada media papan pintar huruf b. Memasang gambar pada papan pintar huruf dan menyusun huruf sesuai dengan nama pada gambar tersebut c. Mencari huruf yang disebutkan guru dan menempelkan pada papan pintar huruf d. Bercerita tentang buah 		
<p>Kegiatan Penutup 20 menit (10:20 – 10:40)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recalling: <ol style="list-style-type: none"> a. Merapikan dan membereskan mainan b. Guru menanyakan kembali tentang pembelajaran yang telah dipelajari 		

	<p>c. Anak menceritakan pengalaman saat bermain</p> <p>d. Mendiskusikan tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan main dengan media papan pintar huruf</p> <p>2. Kegiatan akhir:</p> <p>a. Mengulang kembali pembelajaran mengenai tema dan subtema hari ini</p> <p>b. Menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan esok hari</p> <p>c. Membaca doa sesudah belajar bersama</p> <p>d. Guru dan anak bernyanyi bersama sebelum pulang</p> <p>e. Bersalaman sebelum pulang</p>		
--	---	--	--

FORMAT PENILAIAN HARIAN

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB
Sikap spiritual	Terbiasa mengucapkan doa sehari-hari (sebelum belajar)				
	Terbiasa mengucapkan surah pendek				
	Terbiasa mengucapkan kata: Alhamdulillah, subhanallah, astagfirullah, dan Allahu Akbar				
	Terbiasa mengucapkan syukur terhadap hasil sebuah karya				
Sikap sosial	Mampu menggunakan kata-kata: tolong, terima kasih dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat				
	Mampu menunggu giliran				
pengetahuan	Mengetahui jenis-jenis buah jeruk				
	Mengetahui fungsi dan manfaat buah jeruk bagi kesehatan				
	Mengenal huruf-huruf abjad pada papan pintar huruf				
	Mampu menyusun huruf sesuai dengan nama gambar				
keterampilan	Mampu mengenal perbedaan bunyi huruf (B,D,F,V,M,N)				
	Mampu membedakan perbedaan bentuk huruf (B,D,M,W,S,Z)				
keterampilan	Mampu bercerita tentang buah				

*) catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini

Jumlah peserta didik = 10 anak

Mengetahui,
Peneliti


Cut Maranda Suryanti

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR HURUF UNTUK
MENGENALKAN HURUF ABJAD PADA ANAK USIA DINI**

**LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN KEMAMPUAN MENGENAL
HURUF ABJAD**

Nama Anak : Mutiara Indah Sari
Sekolah : PAUD Ibnu Sina

a. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh peneliti
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberi tanda *check list* pada kolom penilaian yang sesuai
3. Kriteria penilaian
 - 1 : Tidak
 - 2 : Ya

b. Komponen Penilaian

No	Butir Pertanyaan	Nilai Pengamatan	
		1	2
		Tidak	Ya
1	Anak mampu mengenal simbol huruf-huruf abjad yang terdapat pada media papan pintar huruf		✓
2	Anak mampu mencocokkan huruf abjad sesuai dengan gambar yang terdapat pada media papan pintar huruf		✓
3	Anak mampu mengenal perbedaan bunyi huruf yang hampir serupa (B,D,F,P,M,N,V) pada media papan pintar huruf		✓
4	Anak mampu mengenal perbedaan bentuk huruf yang hampir serupa (B,D,M,W,S,Z) terdapat pada papan pintar huruf		✓
5	Anak mampu mengucapkan huruf-huruf abjad pada media papan pintar huruf		✓
6	Anak mampu menyusun huruf menjadi kata		✓

7	Anak mampu menulis huruf-huruf dengan cara meniru		✓
8	Anak mampu mengambil huruf sesuai dengan nama buah yang terdapat pada gambar		✓

c. Catatan/Komentar/Kritik/Saran:

.....
.....
.....

,.....2020
Peneliti

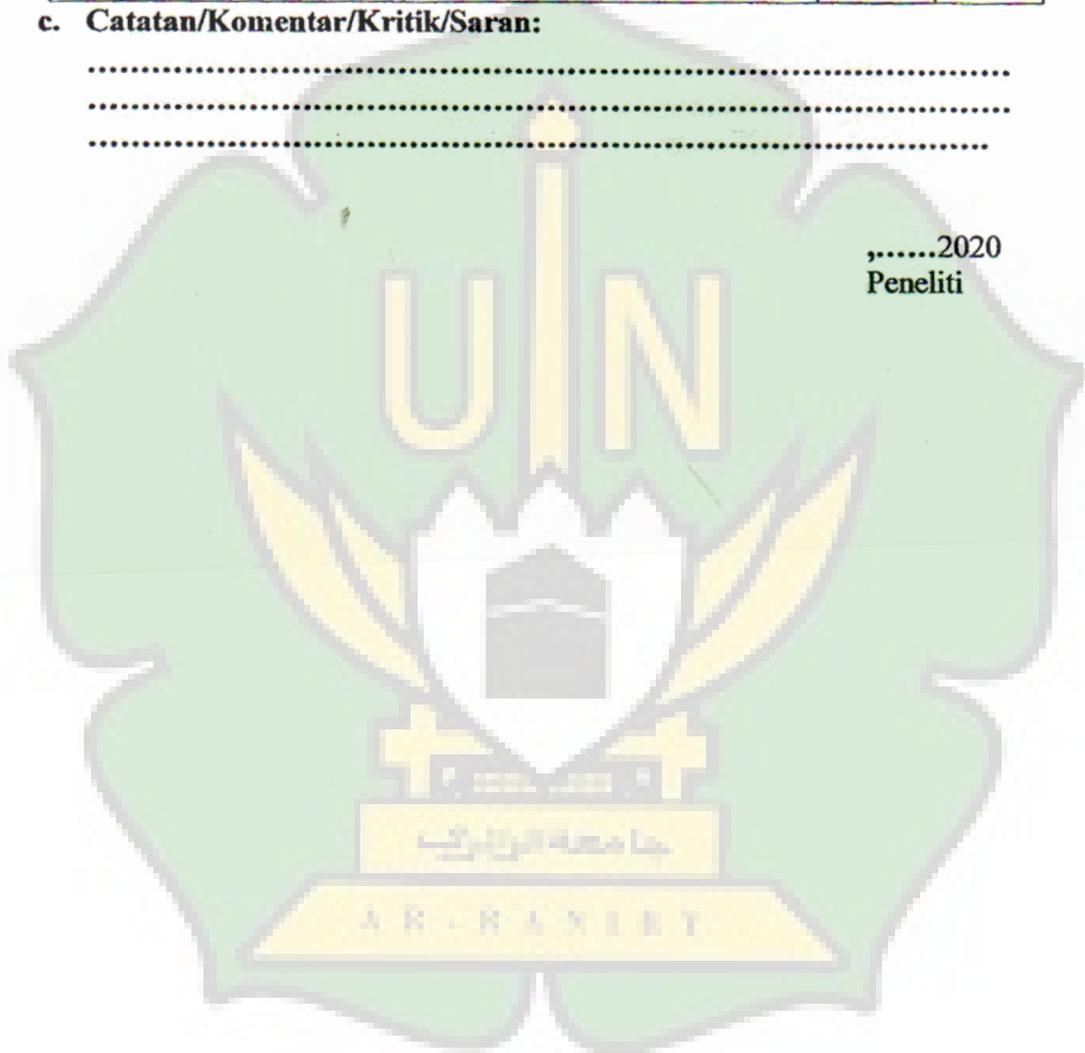


FOTO PENELITIAN



