

**PENGEMBANGAN MEDIA GULING KELERENG (GULIRENG) UNTUK
PENGENALAN HURUF ABJAD DASAR PADA ANAK**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

ASMAUL HUSNI

NIM. 160210078

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



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

**PENGEMBANGAN MEDIA GULING KELERENG (GULIRENG) UNTUK
PENGENALAN HURUF ABJAD DASAR PADA ANAK**

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 (PIAUD)

Diajukan Oleh:

**ASMAUL HUSNI
NIM. 160210078**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dra. Jamaliah Hasballah, MA
NIP. 196010061992032001


Putri Rahmi M.Pd
NIDN. 2006039003

**PENGEMBANGAN MEDIA GULING KELERENG (GULIRENG) UNTUK
PENGENALAN HURUF ABJAD DASAR PADA ANAK**

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

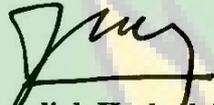
Pada Hari/Tanggal :

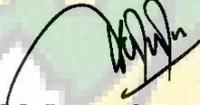
Senin, 25 Januari 2021
05 Jumadil Akhir 1442 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,


Dra. Jamaliah Hasballah, MA
NIP. 1960100619920320


M. Iqbal, S.E., M.Ag
NUPK. 201801250419871119

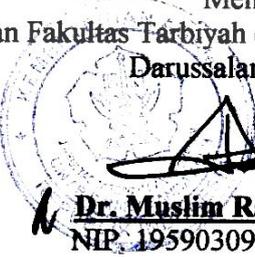
Penguji I,

Penguji II,


Putri Rahmi M.Pd
NIDN. 2006039003


Hijriati, M.Pd.I
NIP. 199107132019032013

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



Dr. Muslim Razali, S. H., M.Ag
NIP. 1959030919890310001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Asmaul Husni
NIM : 160210078
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Guling Kelereng (Gulireng) untuk Pengenalan Huruf Abjad Dasar pada Anak

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan karya ilmiah ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan Plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
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 siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry.

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

Banda Aceh, 5 Februari 2021

Yang Menyatakan,




Asmaul Husni

ABSTRAK

Nama : Asmaul Husni
NIM : 160210078
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Pengembangan Media Guling Kelereng (Gulireng) untuk Pengenalan Huruf Abjad Dasar pada Anak
Tanggal Sidang : 25 Januari 2021
Tebal Skripsi : 67
Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, MA
Pembimbing II : Putri Rahmi M.Pd
Kata Kunci : Pengembangan Media Guling Kelereng (Gulireng), untuk Pengenalan Huruf Abjad Dasar, pada Anak.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat di TK Boeh Hate Ma Lamnga, Aceh Besar. Yaitu kurangnya pemahaman anak dalam mengenal bentuk huruf abjad, penggunaan media dalam pengenalan huruf abjad tidak begitu memadai di dalam pembelajaran berlangsung, media yang digunakan hanya dengan media poster huruf abjad dan kapur tulis. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kelayakan media guling kelereng dalam pengenalan huruf abjad. Jenis penelitian yang digunakan yaitu R&D (Research and Development) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, diantaranya (*Analysis*) meliputi analisis masalah yaitu penggunaan media huruf abjad yang tidak tepat, (*Design*) yaitu tahapan merancang media guling kelereng, (*Development*) meliputi validasi oleh ahli media dan ahli materi serta revisi produk, (*Implementation*), yaitu uji coba terbatas media guling kelereng di TK Boeh Hate Ma Lamnga, (*Evaluation*) semua tahapan dan revisi untuk mendapatkan produk akhir. Menggunakan instrument kelayakan ahli materi dan ahli media. Berdasarkan analisis kelayakan media guling kelereng oleh ahli media memperoleh kategori layak dengan skor 74,73. Hasil analisis media guling kelereng oleh ahli materi memperoleh kategori sangat layak dengan skor 90. Sedangkan hasil analisis angket lembar observasi media guling kelereng untuk pengenalan huruf abjad menunjukkan media guling kelereng praktis dengan skor 76 praktis digunakan. Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa media guling kelereng untuk pengenalan huruf abjad dasar pada anak layak digunakan dan hasil penerapan penggunaan media guling kelereng praktis untuk diterapkan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah Yang Maha Esa dan Rasul-Nya atas segala limpahan rahmat, inayah, taufik, dan ilhamnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dalam bentuk sederhana. Semoga skripsi ini dapat dipergunakan sebagai salah satu acuan, petunjuk, maupun pedoman bagi pembaca. Penulis merangkai atau membuat sebuah skripsi yang berjudul: **Pengembangan Media Guling Kelereng (Gulireng) untuk Pengenalan Huruf Abjad Dasar pada Anak.**

Selawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa harapan penulis semoga skripsi ini membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca, sehingga penulis dapat memperbaiki bentuk maupun isi skripsi ini sehingga kedepannya dapat lebih baik. Skripsi ini penulis akui masih banyak kekurangan didalam penulisan karena pengalaman yang dimiliki penulis sangat kurang. Selanjutnya, penulis harapkan kepada pembaca untuk memberikan masukan-masukan yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.

Pada kesempatan ini sudah sewajarnya penulis mengucapkan terima kasih yang tiada tara kepada :

1. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA selaku Pembimbing I dan Ibu Putri Rahmi M.Pd selaku Pembimbing II dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi, yang telah sudi kiranya untuk meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas skripsi.

2. Bapak Dr. Muslim Razali MA selaku Dekan Fakultas Tabiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
3. Ibu Zikra Hayati, S.Pd.I.,M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan, informasi dan bantuan kepada penulis selama masa bimbingan judul Skripsi.
4. Kepada seluruh Dosen beserta Staff Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi selama penulisan Skripsi.
5. Ibu Halimatun, S.Pd. selaku kepala TK Boeh Hate Ma, Aceh Besar dan karyawan lainnya yang telah banyak membantu penulis dan memberi izin untuk mengadakan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi.

Akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sederhana dan penulis juga menyadari bahwa karya tulis ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Banda Aceh, 5 Februari 2021
Penulis,

Asmaul Husni

DAFTAR ISI

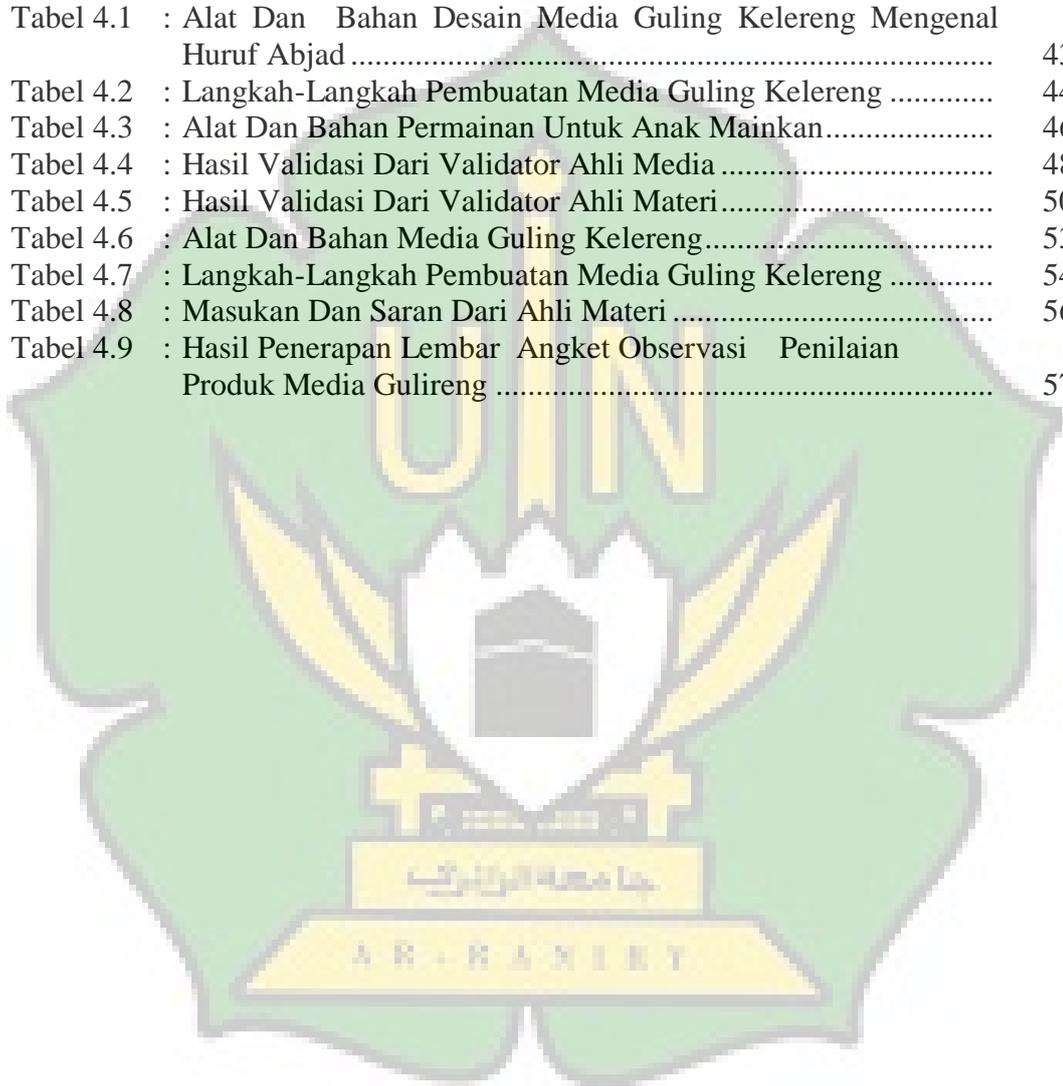
HALAMAN SAMPUL JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PENGESAHAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Defenisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
B. Rancangan Penggunaan Media dalam Pembelajaran AUD	10
C. Jenis-jenis Media Pembelajaran	14
D. Pemilihan Media Pembelajaran AUD.....	16
E. Manfaat Media Pembelajaran	19
F. Pengembangan Media Guling Kelereng (Gulireng) AUD.....	20
G. Fungsi Media Guling Kelereng untuk Pengenalan Huruf Abjad.....	25
H. Kemampuan Belajar Mengenal Huruf Abjad	27
I. Penelitian Relavan.....	29
BAB III METODELOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Prosedur Penelitian.....	33
C. Lokasi Uji Coba	36
D. Teknik Pengumpulan Data.....	36
E. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan.....	42
B. Pembahasan Hasil Penelitian	59

BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	62
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun.....	29
Tabel 3.1	: Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan.....	39
Tabel 3.2	: Kriteria Berdasarkan Angket Lembar Observasi Untuk Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak.....	40
Tabel 4.1	: Alat Dan Bahan Desain Media Guling Kelereng Mengenal Huruf Abjad.....	43
Tabel 4.2	: Langkah-Langkah Pembuatan Media Guling Kelereng.....	44
Tabel 4.3	: Alat Dan Bahan Permainan Untuk Anak Mainkan.....	46
Tabel 4.4	: Hasil Validasi Dari Validator Ahli Media.....	48
Tabel 4.5	: Hasil Validasi Dari Validator Ahli Materi.....	50
Tabel 4.6	: Alat Dan Bahan Media Guling Kelereng.....	53
Tabel 4.7	: Langkah-Langkah Pembuatan Media Guling Kelereng.....	54
Tabel 4.8	: Masukan Dan Saran Dari Ahli Materi.....	56
Tabel 4.9	: Hasil Penerapan Lembar Angket Observasi Penilaian Produk Media Gulireng.....	57



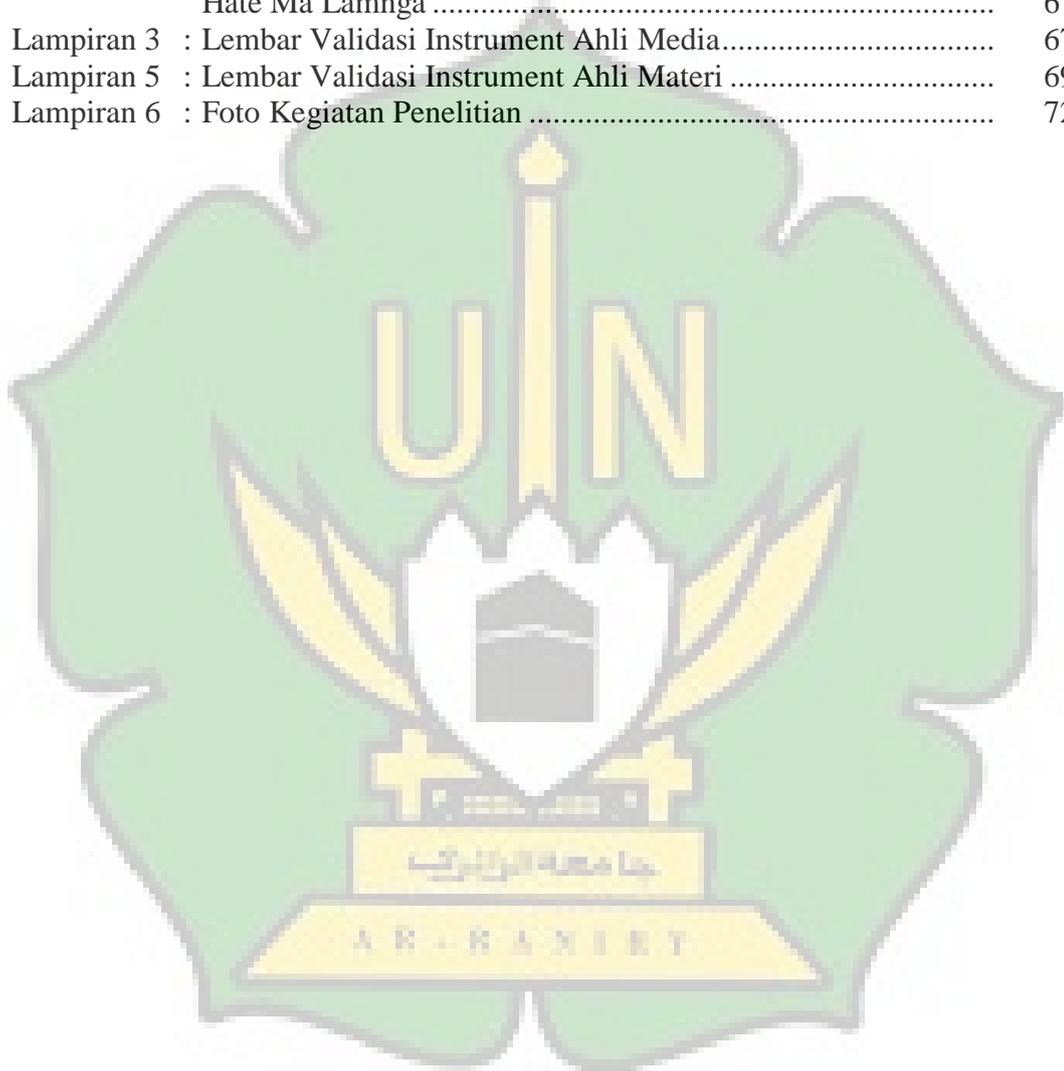
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Media Guling Kelereng	21
Gambar 3.1 : Bagan Penelitian Model ADDIE	33
Gambar 4.1 : Media Sebelum divalidasi	48
Gambar 4.8 : Media Guling Kelereng Sebelum dan Sesudah divalidasi	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan SK Pembimbing Skripsi.....	65
Lampiran 2	: Surat Permohonan Izin Mengumpulkan Data dari Fakultas dari Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan	66
Lampiran 3	: Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian di TK Boeh Hate Ma Lamnga	67
Lampiran 3	: Lembar Validasi Instrument Ahli Media.....	67
Lampiran 5	: Lembar Validasi Instrument Ahli Materi	69
Lampiran 6	: Foto Kegiatan Penelitian	72



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 28 ayat 3 menyatakan bahwa Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik, dan seni untuk siap memasuki Sekolah Dasar. Oleh karenanya pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, terutama bagi anak usia dini yang berada pada masa emas ditahap perkembangannya (golden age). Pada usia emas ini perlu adanya stimulus atau rangsangan yang tepat agar terciptanya pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal.¹

Hartati berpendapat bahwa berbagai cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengenalan konsep huruf abjad pada anak dapat dilakukan dengan cara bermain yang menyenangkan. Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab bermain sebagai kekuatan pengaruh terhadap perkembangan, lewat bermain pula di dapat pengalaman yang penting dalam

¹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD, h.1

dunia anak. Karena bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan.²

Sudono dan Mulyadi juga menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberi informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Bermain adalah suatu yang sangat penting dalam kehidupan anak meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak dilakukan demi kesenangan saja, namun bermain juga hal yang sangat serius karena cara bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai perkembangan yang diharapkan.³

Masalah yang timbul dari observasi awal yang telah peneliti amati di TK Boeh Hate Ma Lamnga, Banda Aceh. Terdapat sejumlah permasalahan yang peneliti dapati khususnya dalam pengenalan huruf abjad. Diantaranya, kurangnya pemahaman anak dalam mengenal bentuk bentuk huruf abjad disebabkan media yang tidak menarik, penggunaan media khususnya dalam pengenalan huruf abjad tidak begitu memadai didalam pembelajaran berlangsung, media yang digunakan hanya dengan media poster huruf abjad dan kapur tulis yang tidak sesuai, sehingga menyebabkan hilangnya konsentrasi anak dalam belajar, karena media

² Hartati, Sofia, *Perkembangan Belajar Pada Anal Usia Dini*. (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h. 15.

³ Sudono, dan Mulyadi, *Belajar melalui Bermain*, (Jakarta: My Book AlMawardi, 2011), h.22.

yang digunakan tidak begitu menarik dan kurangnya pemahaman anak didalam menerima pembelajaran yang di sampaikan. Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun, yang terdapat pada Peraturan Materi Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014. Seharusnya anak sudah dapat mengenal pola bentuk dari huruf abjad.⁴

Melihat permasalahan yang ada, peneliti ingin mengembangkan kemampuan pengenalan huruf abjad pada anak menggunakan sebuah media yaitu media papan guling kelereng. Karena permainan ini adalah permainan yang menitik beratkan pada perkembangan kognitif dan penguasaan mengenalkan huruf abjad. Selain itu membantu anak-anak untuk lebih mengenal pola atau bentuk, dan juga dilakukan dengan cara belajar sambil bermain, karena mereka tidak terlepas belajarnya sambil bermain, dan melalui bermain anak mendapatkan berbagai pengalaman dan ilmu baru sehingga dalam pembelajaran untuk anak bagi orangtua/guru perlu menciptakan lingkungan belajar dengan cara bermain sambil belajar. Proses belajar anak sebaiknya dilakukan dengan metode bermain dengan alat-alat permainan yang menyenangkan bagi anak, karena alat permainan itu tidak bisa dipisahkan dari kebutuhan anak.

Adapun penelitian yang telah dilakukan di Indonesia dengan menggunakan media kereleng adalah penelitian yang dilakukan oleh Hartati Annisa dengan judulnya yaitu, Pengembangan Media Kereleng Huruf Abjad untuk Menstimulasi Minat Membaca Anak di RA Ar-Rahman Kota Bandung. Dalam penelitiannya Septiana Afifa menemukan permasalahan dimana anak-anak

⁴ *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.*

sering mengalami kesulitan mengenal huruf Abjad, dikarenakan kemampuan dan daya tangkap anak satu dengan yang lain berbeda-beda, hal ini dikarenakan anak belum mampu dalam menguasai kosa kata dan huruf abjad. Maka dari itu peneliti membuat sebuah media huruf abjad untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang didapatkan di lapangan dengan membuat pengembangan media huruf abjad.⁵

Selanjutnya juga pernah dilakukan penelitian oleh Ayu Dia Purnama Sari dengan media kelereng dalam mengenal lambang bilangan. Dengan judulnya, Pengembangan Media Kereleng Wadah Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad pada PAUD Karya Bakti Kecamatan Tandes Kota Surabaya. Peneliti menemukan sejumlah masalah yaitu, rendahnya pengetahuan anak dalam mengenal huruf abjad, media tidak menarik sehingga anak menunjukkan huruf yang terbalik b dengan d, c dengan o, dan abjad yang mirip lainnya. Anak belum bisa menyebutkan huruf abjad secara urut, disebabkan media hanya dengan poster abjad. Kemudian peneliti membuat sebuah pengembangan dengan menggunakan kelereng wadah untuk membantu pengenalan huruf abjad pada anak.⁶

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh kedua peneliti tersebut maka dapat disimpulkan bahwa, letak perbedaan dari kedua penelitian tersebut adalah dari segi permasalahan yang dijumpai di lapangan. Letak persamaannya dengan permasalahan peneliti adalah sama sama mengembangkan kemampuan dengan

⁵ Hartati Annisa, *Pengembangan Media Kereleng Huruf Abjad untuk Menstimulasi Minat Membaca Anak di RA Ar-Rahman Kota Bandung* (Bandung: jurnal PAUD 2018).

⁶ Ayu Dia Purnama Sari, *Pengembangan Media Kereleng Wadah Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad pada PAUD Karya Bakti Kecamatan Tandes Kota Surabaya* (Surabaya: Jurnal PAUD 2017).

menggunakan media kereleng. Meskipun letak perbedaan dalam memberikan solusi dari permasalahan yang didapatkan dilapangan, baik dalam pengenalan angka dan huruf. intinya tujuannya dalam penelitian tersebut, yaitu, untuk membantu memberikan solusi yang baik dalam menstimulasi perkembangan anak dalam pengenalan, baik dalam pengenalan huruf Abjad maupun bentuk bilangan (Angka).

Peneliti membuat sebuah media guling kelereng untuk pengenalan huruf abjad kelebihan dari media papan guling kelereng yang akan dibuat peneliti ini, yaitu: mudah dimainkan oleh anak, permainan media papan guling kelereng ini bertujuan untuk mengenalkan huruf abjad kepada anak sekaligus melatih motorik halus dan kognitif anak, permainan media papan guling kelereng ini dapat memberikan rasa senang dan sekaligus pengetahuan kepada anak sehingga anak dapat bermain sekaligus belajar, permainan media papan guling kelereng ini menggunakan papan sebagai tempat bermain anak yang dapat dimodifikasi oleh guru sesuai kebutuhan pembelajaran mengenal huruf abjad permulaan. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti **Pengembangan Media Guling Kelereng (Gulireng) Untuk Pengenalan Huruf Abjad Dasar Pada Anak.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas pada latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media gulireng untuk pengenalan huruf abjad pada anak ?

2. Bagaimana hasil penerapan penggunaan media gulireng untuk pengenalan huruf abjad pada anak ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui kekelayakan media gulireng untuk pengenalan huruf abjad pada anak.
2. Untuk mengetahui hasil penerapan penggunaan media gulireng untuk pengenalan huruf abjad pada anak.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan manfaat penelitian, penelitian ini terdiri atas tiga hal yaitu; manfaat teoritis, dan manfaat praktis.

1. Secara Teoritis

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai pedoman atau acuan terhadap penelitian selanjutnya. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi tolak ukur dalam melakukan penelitian yang sejenis. Selain itu, sebagai penyempurnaan media pembelajaran sehingga penelitian ini juga dapat dilanjutkan atau sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

1. Bagi peneliti, menambahkan pengetahuan dan keterampilan peneliti mengenai pengembangan media guling kelereng (gulireng) untuk pengenalan huruf abjad pada anak.

2. Bagi guru, semoga dapat memberikan pengetahuan baru dalam pengenalan huruf Abjad pada anak.
3. Bagi sekolah, Sekolah dapat memperoleh bantuan berupa ide dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam pengenalan huruf Abjad pada anak dan untuk berfikir pada anak.

E. Defenisi Operasional

a. Media Guling Kelereng

Media adalah alat perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Kata lainnya yaitu sebagai alat peraga guru untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran pada anak agar lebih dapat dipahami oleh anak.⁷

Dalam hal ini, peneliti membuat pengembangan media Gulireng pembelajaran untuk pengenalan huruf abjad. Media Gulireng adalah media yang terbuat dari papan, paku, dan kelereng. Pada bagian papan dan paku tersebut dikolaborasikan dengan cat, agar menjadikan media lebih terlihat menarik dan tidak polos. Media Gulireng ini lebih menitik beratkan pada perkembangan anak yaitu perkembangan kognitif dan bahasa dalam mengenal huruf abjad.

b. Pengenalan Huruf Abjad

Pengenalan huruf abjad adalah mengenal suatu bentuk kumpulan huruf huruf berdasarkan urutan masing masing dari huruf A-Z.⁸ Pada permasalahan ini peneliti mendapati sejumlah permasalahan terkait dengan pengenalan huruf abjad,

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2009), h. 38.

⁸ Mohammad Zain, *Teori Belajar Anak usia Dini dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta:Prenadamedia Group 2013), h. 129.

yaitu; kurangnya pemahaman anak dalam mengenal bentuk bentuk huruf abjad, penggunaan media huruf abjad yang tidak tepat, dan guru membandingkan pemahaman masing masing anak dalam mengenal huruf abjad. Oleh karena itu, dengan adanya media Gulireng dapat membantu pemahaman anak terkait dalam mengenal huruf abjad.



BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap. Pada pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media adalah proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar anak dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai anak. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dari hasil belajar pada anak menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran untuk anak.²

¹ Arief, Sadiman, dkk., *Media Pendidikan*, (Jakarta: Penerbit Rajawali Pers, 2010), h. 6.

² Haryadi. A, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Hak Cipta PT Indeks 2008), h. 142

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat perantara atau alat peraga digunakan oleh guru untuk membantu perkembangan perkebangan anak dalam memahami materi pembelajaran. Selanjutnya pendidikan anak usia dini, media pembelajaran berarti segala sesuatu yang didapat dijadikan bahan dan alat untuk bermain yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap. Media yang biasa digunakan dalam PAUD/TK adalah permainan Edukatif (APE) yang menarik yang mampu membantu perkembangan anak.

B. Rancangan Penggunaan Media Dalam Pembelajaran AUD

APE (Alat permainan edukatif) terbagi menjadi dua golongan yaitu: APE luar, Alat permainan edukatif yang disediakan diluar ruangan (halaman/taman), seperti; ayunan, prosotan, mangkuk berputar, jaring laba laba, dan lainnya, dan APE yang di sediakan untuk bermain didalam ruangan, seperti; media gambar, balok, maze, bola kecil, fazzle, dadu, aquarium mainan, bongkar pasang, dan lainnya.³ Guru harus memperhatikan proses dan langkah langkah dalam pembuatan media tersebut, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Perancangan/Desain media

Bila kita akan membuat satu media pembelajaran untuk anak usia dini, maka diharapkan dapat melakukannya dengan persiapan dan perencanaan yang diteliti. Secara umum, langkah langkah sistematis yang perlu dilakukan saat membuat rancangan media sebagai berikut:⁴

³Zukhairina, *Orientasi Baru Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana 2013), h.123.

⁴ Rita Zubaidah, *Pendidikan Anak Usia Dini dan...*, h. 157.

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik anak.
2. Merumuskan tujuan intruksional dengan operasional dan khas.
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapai tujuan.
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
5. Membuat desain media.
6. Melakukan revisi.

b. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Tahap pembuatan dapat dikatakan sebagai kulminasi atau puncak dari tahap tahap lain dalam pengembangan media. Hal tersebut mengingat produk akhir dalam proses pengembangan media adalah dihasilkannya media sebagaimana yang telah direncanakan untuk kemudian digunakan dalam pembelajaran. Sebagus apapun desain yang dirancang pada akhirnya akan sangat bergantung pada sejauh mana produk media jadi yang dihasilkan dan siap digunakan. Pembuatan media pembelajaran ini ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan.⁵

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk media yang hendak dihasilkan, maka produk tersebut harus bergantung pada sejauh mana produk media yang siap digunakan. Selain itu, penggunaan produk media juga harus difikirkan dan dipertimbangkan tujuan dalam merancang media tersebut, bukan hanya sekedar membuat media siap pakai, tetapi tidak

⁵ Muhammad Afandi, *Orietasi Pendidikan AUD Teori dan Apikasi*, (Jakarta; PT Fajar Interpratama Mandiri 2019), h. 234.

mengandung nilai pendidikan didalamnya. Pembuatan media pembelajaran tersebut ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan, diantaranya:⁶

1. Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multiguna. Yaitu media tersebut dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Contoh media pembelajaran tersebut adalah alat permainan dalam bentuk bola tangan, bola tangan dapat digunakan untuk pengembangan motorik, selain untuk perkembangan motorik alat permainan tersebut bisa dikembangkan untuk pengembangan aspek kognitif/pengetahuan anak. Misalnya bola tersebut dirancang dengan variasi warna. Aspek perkembangan lain yang dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut adalah anak dapat mengenal berbagai bentuk huruf, bunyi, dan lainnya.
2. Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa. Membuat media pembelajaran sebenarnya tidak harus dengan biaya yang mahal. Banyak sekali bahan-bahan di sekitar kita yang dapat digunakan untuk membuatnya.
3. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak. Aspek keselamatan anak merupakan salah satu yang harus dijaga dan menjadikan pusat perhatian guru sebagai pembuat media pembelajaran. Selanjutnya, dalam pembuatan media pembelajaran hendaknya hindari bahan-bahan yang berbahaya bagi anak.

⁶ Muhammad Afandi, *Orientasi Pendidikan AUD...*, h. 234.

4. Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga dapat menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi anak, serta dapat digunakan untuk bereksprimen dan bereksplorasi.
5. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana. Tiap media pembelajaran itu sudah memiliki fungsi yang berbeda antara yang satu dengan yang lain. Guru harus menjadikan tujuan dan fungsi sarana ini sebagai bagian yang penting untuk di perhatikan.
6. Dapat digunakan secara individual, kelompok. Media pembelajaran yang dirancang harus memungkinkan anak untuk menggunakannya, baik secara individual, maupun dalam bentuk kelompok.
7. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Tingkat perkembangan anak yang berbeda berpengaruh terhadap jenis permainan yang akan dibuat oleh guru.

Selain harus memperhatikan prinsip-prinsip pembuatannya, guru pun harus memperhatikan juga syarat-syarat dalam pembuatan sumber belajar yang meliputi:⁷

- a. Segi edukatif/nilai nilai pendidikan:
 1. Kesesuaian dengan program kegiatan belajar/kurikulum PAUD
 2. Kesesuaian dengan didaktik/metodik (kaidah mengajar) antara lain, sesuai dengan tingkat kemampuan anak, dapat

⁷ Muhammad Afandi, *Orietasi Pendidikan...*, h. 236

mendorong aktivitas anak, dan dapat membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar.

b. Segi teknik/langkah dan prosedur pembuatan:

1. Kebenaran
2. Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)
3. Keawetan (kuat dan tahan lama)
4. Ketahanan
5. Keamanan
6. Ketepatan ukuran
7. Kompatibilitas (keluasan/fleksibilitas) dari bagian-bagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan lain.

c. Segi estetika/keindahan

1. Bentuk yang elastis
2. Kesesuaian ukuran warna/kombinasi warna yang serasi.

C. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media yang lazim dipakai di Indonesia dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah sebagai berikut:⁸

1. Media Visual/media grafis, adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini tampaknya yang paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang

⁸ Badru Zaman dan Eliyawati, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung, UPI, 2010), h. 22.

dipelajari. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat di proyeksikan. Media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Salur yang digunakan menyangkut dengan indra penglihatan. Pesan dituang dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual. Selain sederhana dan mudah membuatnya biayanya pun relatif murah. Pada lembaga PAUD yang ada di daerah perkotaan yang memiliki kemampuan untuk mengadakan alat proyeksi ini tentu sangat menguntungkan, sebab pembelajaran bisa ditata lebih menarik perhatian, dibandingkan dengan media yang tidak diproyeksikan. Namun pada umumnya lembaga PAUD di daerah-daerah tertentu, terutama di pedesaan, dapat menggunakan media visual lainnya yang dapat dijangkau dengan harga yang relatif murah, dan dapat pula dengan cara membuat sendiri.⁹

2. Media audio, media audio berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan dalam lambang lambang auditif, baik verbal (lisan), maupun non-verbal. Ada beberapa jenis media yang dikelompokkan dalam media audio yaitu: radio, alat perekam, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.
3. Media proyeksi diam (audio-visual): mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan ransangan-ransangan visual. Perbedaannya adalah pada media grafis dapat berinteraksi

⁹ Badru Zaman dan Eliyawati, *Media Pembelajaran Anak...*, h. 23.

secara langsung dengan pesan media yang bersagkutan, sedangkan pada media proyeksi diam terlebih dahulu harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, adakalanya media ini disertai dengan rekaman audio, akan tetapi ada pula yang hanya visual saja. beberapa jenis media proyeksi diam antara lain: film, bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, microfis, film gelang, televisi, video, permainan (game), dan simulasi.¹⁰

Berdasarkan kutipan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media guling kelereng cenderung pada jenis media visual, dimana media visual yaitu lebih pada indra penglihatan. Proses pembelajaran media visual seperti, mengenal gambar gambar, simbol, huruf, angka, lambang, dan sejenisnya. Penggunaan media guling kereleng itu sendiri, menekankan pada huruf huruf baik mengenal dari segi bentuk, dan polanya, tujuannya untuk membantu perkembangan anak dalam mengenal berbagai bentuk bentuk huruf abjad.

D. Pemilihan Media Pembelajaran AUD

Pemilihan media pembelajaran sangatlah penting, diperlukan pengetahuan wawasan, pengetahuan dan keterampilan guru untuk dapat melakukannya dengan tepat, sehingga media yang diambil sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Pada dasarnya pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah

¹⁰ Badru Zaman dan Eliyawati, *Media Pembelajaran Anak...*, h. 23

sederhana yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan.¹¹

Sadiman mengatakan, bila media itu sesuai pakailah, dan yang menjadi pertanyaan adalah apa ukuran atau kriteria kesesuaian tersebut. Beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan, misalnya: tujuan pembelajaran yang ingin di capai, karakteristik anak dan sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audia, visual, gerak, dan seterusnya), keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani. Faktor-faktor tersebut pada akhirnya harus diterjemahkan dalam norma atau kriteria keputusan pemilihan.¹² Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidik harus mempunyai wewenang mengajar berdasarkan kualifikasi sebagai tenaga pengajar, karena guru merupakan komponen penting dalam mengembangkan setiap aspek perkembangan pada anak khususnya pada perkembangan huruf abjad anak.

Penetapan rambu-rambu dan kriteria untuk pemilihan media pembelajaran merupakan patokan yang harus dijadikan pegangan bersama. Rambu-rambu tersebut diperlakukan agar dapat menyediakan berbagai media pembelajaran yang tepat dan berdaya guna tinggi. Konteks pemilihan media pembelajaran untuk anak usia dini. Beberapa dasar pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran tersebut diantaranya: ¹³

¹¹ Badru Zaman dan Eliyawati, *Media Pembelajaran Anak...*, h.25.

¹² Sadiman *Media Pembelajaran AUD* (Jakarta: PT Pustaka, 2018) h. 21.

¹³ Sadiman *Media Pembelajaran AUD* (Jakarta: PT Pustaka, 2018) h. 57-58.

1. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan pemakai (anak usia dini) yang dilayani serta mendukung tujuan pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang dipilih perlu didasarkan atas asas manfaat, untuk apa dan mengapa media pembelajaran tersebut dipilih.
3. Pemilihannya media pembelajaran hendaknya berposisi ganda, baik berada pada sudut pandang pemakai, (guru, anak) maupun dari kepentingan lembaga. Dengan demikian kedua belah pihak akan terpelihara dan tidak ada yang di rugikan mana kala kepentingan masing masing ada yang kurang selaras.
4. Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada kajian edukatif, dengan memperhatikan kurikulum yang berlaku, cakupan bidang pengembangan yang dikembangkan, karakteristik peserta didik serta aspek-aspek lainnya yang berkaitan dengan pengembangan pendidikan dalam arti luas.
5. Media pembelajaran hendaknya memenuhi persyaratan kualitas yang telah ditentukan antara lain relevansi dengan tujuan, persyaratan fisik, kuat dan tahan lama, sesuai dengan dunia anak, sederhana, dan berwarna, terkait dengan aktivitas bermain anak serta kelengkapan yang lainnya.
6. Pemilihan media pembelajaran hendaknya memperhatikan pula keseimbangan koleksi, termasuk media pembelajaran pokok dan

bahan penunjang sesuai dengan kurikulum baik untuk kegiatan pembelajaran maupun media pembelajaran penunjang untuk pembinaan bakat, minat, dan keterampilan yang terkait.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pemilihan media hendaknya didasari dengan karakteristik anak, memperhatikan manfaat kenapa media tersebut dipilih, harus memperhatikan syaratnya ketentuan media, dan yang lainnya yang harus diperhatikan dalam pemilihan media. Agar media yang ingin dikembangkan dapat membantu perkembangan anak sesuai yang diharapkan. Selanjutnya media guling kereleng, guru harus melihat karakteristik anak, dan menyesuaikan dengan tingkat perkembangannya media yang cocok dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

E. Manfaat Media Pembelajaran AUD

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran, yaitu:¹⁴ Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret dan tidak hanya dalam bentuk kata kata tertulis atau lisan belaka, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. Misalnya objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realitas, gambar, film, atau model, meningkatkan sikap aktif anak dalam belajar, menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak belajar sendiri-

¹⁴ Barbara A. Wasik *Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Hak Cipta 2015), h. 121.

sendiri menurut kemampuan dan minatnya, memberikan perangsang, pengalaman, dan bersepsi yang sama bagi anak.

Pendapat lain ada beberapa manfaat media pembelajaran untuk anak diantaranya adalah.¹⁵ Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, membelajarkan dapat lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, sikap positif anak terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, peranan guru kearah yang positif.

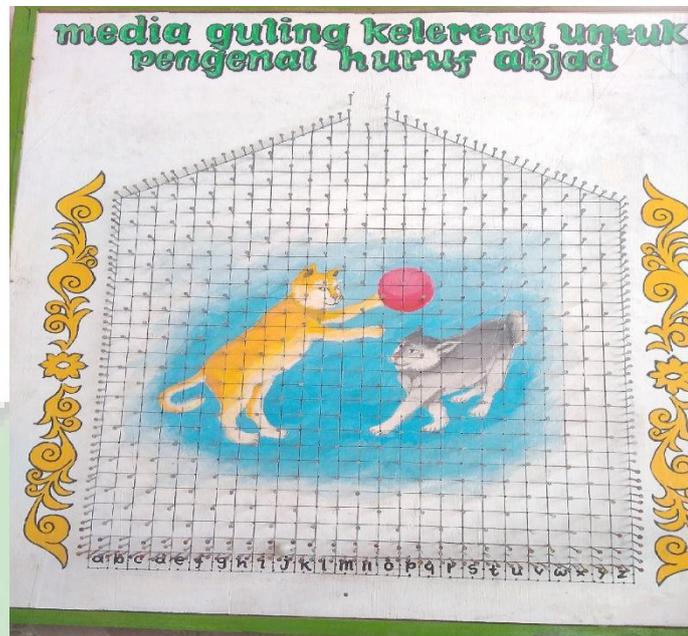
F. Pengembangan Media Guling Kelereng (Gulireng) AUD

1. Media Guling Kelereng

Media Gulireng adalah media yang terbuat dari papan triplek, paku, dan kelereng. Media Gulireng pada bagian alasnya terbuat dari papan dan ditancapkan paku pada papan, yang bertujuan untuk memberi jalur agar kelereng dapat menuju pada huruf. Media guling kelereng lebih menitik beratkan pada perkembangan kognitif dan bahasa dalam mengenal huruf abjad.

¹⁵ Pius Nasar, *Teori dan Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini* (Bandung CV. Pustaka Setia cetakan 2010), h. 96.

Gambar 2.1 Media Guling Kelereng



Penggunaan media Gulireng dapat dijadikan sebagai perantara guru untuk menyampaikan materi pembelajaran pada anak. Seorang pendidik harus memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat, maka guru harus memiliki kemampuan lain yang perlu dilakukan oleh guru dalam menggunakan media tersebut, seperti mengenali dan memahami karakteristik peserta didiknya, sehingga guru dapat menyesuaikan media yang baik untuk diajarkan pada anak nantinya.

Pengembangan media ini untuk melakukan proses pembuatan medianya, yang dilakukan secara sistematis dari mulai tahap perancangan/desain, produksi media, dan evaluasi. Tahapan-tahapan tersebut harus dilalui secara prosedural sehingga media yang dihasilkan memenuhi kualitas yang diharapkan.¹⁶ Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, pendidik sebelum

¹⁶ Rita Zubaidah, *Pendidikan Anak Usia Dini dan Teori Belajar* (Surabaya: Media Grup 2018), h. 157.

menggunakan dan memilih media yang tepat untuk meningkatkan perkembangan anak, guru harus merancang media Gulireng pada anak yang memenuhi kualitas yang diharapkan. Media pembelajaran sangat berperan penting untuk mendukung dan membantu kemampuan anak dalam meningkatkan perkembangannya, salah satunya untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk huruf abjad. Pengenalan huruf abjad pada anak ini adalah pondasi awal anak, ketika anak sudah dapat mulai membaca dan menulis. Jika tidak distimulasi dengan media pembelajaran kemungkinan besar anak tidak mengetahui bentuk bentuk huruf abjad tersebut.

Pengembangan media pembelajaran peneliti membuat media pembelajaran melalui media guling kelereng (Gulireng) untuk membantu pengenalan huruf abjad. Pada media guling kelereng ini, membantu anak dalam mengenal bentuk huruf abjad secara bertahap satu persatu dari huruf A-Z. Penggunaan media ini dilakukan sampai anak betul betul memahami dan mengenal huruf abjad tersebut.

Penggunaan media Gulireng ini, diperlukan pengawasan guru atau orangtua untuk mengarahkan anak dalam menggunakan media Gulireng tersebut. Tujuannya untuk membantu anak dalam mengenal huruf abjad dan mengenal bentuk huruf, bukan hanya sekedar memainkan kelereng menuju kebawah, sementara anak tidak mengenal huruf tersebut. Penggunaan media ini untuk mendidik anak dalam mengenal huruf abjad, sampai anak benar benar kenal dengan sendirinya bentuk huruf huruf abjad tersebut.

2. Penggunaan Media Guling Kelereng

Penggunaan media guling kelereng ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan proses pembelajaran. Media gulireng sebagai alat perantara untuk menyampaikan suatu pembelajaran pada anak agar lebih dapat menerima pembelajaran dalam mengenal huruf abjad. Langkah langkah dalam menggunakan media Gulireng ini yaitu:

1. Guru memperlihatkan media guling kelereng kepada anak, serta cara memainkannya.
2. Anak dikondosikan agak menunduk kebawah ketika hendak menggunakan media guling kelereng.
3. Guru mengenalkan huruf huruf abjad pada media .
4. Guru meminta anak mengambil kelereng, kemudian mengamati kereleng tersebut jatuhnya pada huruf apa.
5. Kemudian setelah mengenai arah huruf yang ditentukan oleh kelereng, guru membantu anak untuk menyebutkan huruf abjad yang didapatkan.
6. Kemudian guru menggunakan media ini secara bertahap tahap, sampai anak anak mengenal huruf dan bentuk dari huruf tersebut.
7. Setalah anak betul kenal dengan huruf, ulangi langkah ini dengan menjatuhkan 1-2 kelereng dan meminta anak menyebutkan huruf apa yang mana saja yang ditimpai dua kelereng tersebut, agar anak lebih mengenal huruf abjad.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Guling Kelereng

Dalam permainan guling kelereng ini, selain dapat membantu anak untuk memberikan pemahaman yang baik dalam mengenal huruf abjad. Akan tetapi dalam permainan ini, juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam memainkannya. Diantaranya sebagai berikut:

a) Kelebihan Media Guling Kelereng, yaitu:

1. Dengan menggunakan media guling kelereng ini, dapat memudahkan anak dalam mengenal huruf huruf abjad. Sebab penggunaan media guling kelereng ini dilakukan dengan cara bermain dan bernyanyi sehingga memudahkan anak dalam mengenal.
2. Menghidupkan suasana belajar yang menyenangkan, karena belajar sambil bermain.
3. Memberikan efek positif pada anak mengenal berbagai pengenalan huruf abjad.
4. Membantu anak untuk belajar untuk antri (sabar) dalam bermain.
5. Menimbulkan dampak positif yang baik, yaitu dapat terjalinnya sosial antara sesama teman,
6. Terjalannya kerja sama antara guru dan anak.

b) Kekurangan dalam media Guling kelereng, yaitu:

1. Anak lama menunggu antrian, menjadikan anak bosan, karena menunggu giliran untuk main.
2. Permainan ini tidak dapat dimainkan oleh anak dengan sendiri, melainkan dilakukan dengan arahan dan bimbingan guru. Karena mainan ini yang terbuat dari paku.
3. Membuat anak saling dorong teman, di sebabkan dalam permainan ini melihat kelereng jatuhnya menuju huruf abjad yang mana. Sehingga membuat anak penasaran akan huruf tersebut.
4. Agak sulit dilihat dari jauh, disebabkan karena tulisan huruf abjad berukuran kecil.

G. Fungsi Media Guling Kelereng (Gulireng) untuk Pengenalan Huruf Abjad

Media Gulireng memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber guru menuju kepeserta didik, dan fungsi penggunaan media Gulireng ini untuk membantu anak menerima dan mengolah informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Banyak fungsi yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media Gulireng ini, khususnya dalam pembelajaran anak usia dini untuk mengenal bentuk bentuk huruf abjad, diantara fungsi media gulireng adalah sebagai berikut, yaitu:

1. Kemampuan manipulatif, yaitu kemampuan media untuk dimanipulasi sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan

pembelajaran anak. Misalnya, ukuran huruf yang bisa dibuat dengan bervariasi, ukurannya dapat diubah-ubah, dan penyajiannya dapat dilakukan berulang ulang.

2. Media Gulireng ini, berfungsi sebagai pengendalian dalam pembelajaran mengenal abjad pada anak, misalnya dalam proses pembelajaran terdapat anak bosan, jenuh, tidak bersemangat atau lainnya. Dengan adanya media yang menarik yang lebih membantu anak untuk belajarnya, maka hambatan tersebut bisa diatasi dengan media.
3. Media guling kereleng ini juga berfungsi untuk memperkuat motivasi anak dalam belajar. Yaitu menjelaskan kepada anak mengenali hal hal yang harus dipelajari, dan cara mempelajarinya.
4. Media Gulireng ini berfungsi sebagai sarana penyedia informasi pada anak dalam belajar khususnya dalam pengenalan huruf huruf Abjad. Media Gulireng dapat memberikan informasi yang diperlukan guru dan anak dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.
5. Media Gulireng ini juga dapat dijadikan bahan hiburan bagi anak anak, karena media ini merupakan media hiburan. Karena setiap guru dan anak terlibat dalam proses pembelajaran yang menyenangkan.

6. Media Gulireng ini berfungsi untuk mendidik anak dalam mengenal huruf abjad. Karena dapat memberikan pengetahuan yang membantu anak untuk mengenal huruf huruf abjad melalui guling kelereng.
7. Meningkatkan sikap aktif anak dalam belajar.
8. Menimbulkan kegairaihan dan motivasi dalam belajar.
9. Memungkinkan anak belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya, dalam mengenal huruf abjad dengan guling kelereng.

H. Kemampuan Mengenal Huruf Abjad

1. Huruf Abjad

Mengenal huruf abjad adalah aspek lain dari belajar tentang huruf cetak. Ketika anak mulai memperhatikan huruf cetak pada sebuah halaman buku, mereka juga tertarik pada huruf yang berbentuk kata. Huruf abjad adalah komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak-anak sebelum mereka mengetahui baca tulis dan hitung, anak perlu mengetahui abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. Seperti berulang kali diperlihatkan oleh penelitian dibidang baca tulis, anak yang bisa mengenal dan menyebutkan huruf huruf pada daftar abjad, belajar membaca dengan kurang kesulitan dibandingkan dengan anak-anak yang tidak mengetahui abjad.¹⁷

Anak-anak usia dini menghadapi tantangan serupa saat mereka pertama kali mulai mempelajari huruf abjad. Dimana anak mulai mengerti perbedaan-perbedaan antara huruf-huruf tersebut. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak

¹⁷ Damayanti. 2003. *Konsep Pendidikan Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: PT Media 2011). h. 321.

memulai dengan mencirikan bentuk berbeda dari huruf abjad. Bentuk-bentuk yang berbeda dari huruf abjad, seperti sebuah garis lurus atau lengkung itu terbuka seperti huruf C dan O.¹⁸

Saat pengenalan huruf, anak tidak dapat membedakan huruf dan ragu antara satu huruf dengan huruf yang lain, anak sulit membedakan seperti huruf N dengan huruf M, demikian juga dengan huruf huruf lainnya. Anak mampu menyebutkan bunyi huruf, namun tidak dapat mengenal dengan tepat lambang setiap huruf tersebut.¹⁹

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, kemampuan mengenal huruf abjad pada anak, merupakan pondasi pertama yang perlu diperkenalkan pada anak. Tanpa pengenalan huruf abjad, maka anak akan mengalami hambatan dalam menulis dan membaca. Selain itu banyak huruf huruf abjad yang mirip dengan hurufnya. Seperti huruf n, m, e, t, f, c, o, dan bentuk huruf yang lain yang mirip. Maka dari itu, guru atau orang tua perlu menstimulasi perkembangan anak dalam mengenal huruf, sehingga tercapai sesuai yang diharapkan oleh orangtua dan guru.

2. Indikator Perkembangan Kognitif Mengenal Abjad

Perkembangan dapat juga dikatakan sebagai suatu urutan-urutan perubahan yang bersifat sistematis, dalam arti saling kebergantungan atau saling mempengaruhi antara aspek-aspek fisik dan psikis dan merupakan satu kesatuan

¹⁸ Damayanti. 2003. *Konsep Pendidikan Taman...*, h. 321.

¹⁹ Ahmad Fauzi *Bimbingan Belajar Untuk Anak Usia Dini*. (Jakarta : PT. Ghalia Indonesia 2015). h. 78

yang harmonis. Contoh, anak diperkenalkan bagaimana cara memegang pensil, membuat huruf-huruf dan diberi latihan oleh orang tuanya. Pada usia ini, anak sudah mulai mengeksplorasi diri melalui kata dan bahasa. Anak sudah mulai senang bercerita. Mereka aktif melakukan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan menggambar bentuk garis lurus atau bentuk-bentuk yang sederhana, mengenal warna, dan pandai menyebutkan huruf dan angka. Menurut Permendikbud bahwa indikator kognitif adalah sebagai berikut:²⁰

Tabel 2.1 tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun

Perkembangan Kognitif	Usia 5-6 Tahun
Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan 2. Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

(Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.)

I. Penelitian Relevan

Adapun penelitian yang telah dilakukan di Indonesia dengan menggunakan media kereleng adalah sebagai berikut :

1. Hartati Annisa dengan judulnya yaitu, Pengembangan Media Kereleng Huruf Abjad untuk Menstimulasi Minat Membaca Anak di RA Ar-

²⁰ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Rahman Kota Bandung. Dalam penelitiannya Septiana Afifa menemukan permasalahan dimana anak-anak sering mengalami kesulitan mengenal huruf abjad, dikarenakan kemampuan dan daya tangkap anak satu dengan yang lain berbeda-beda, hal ini dikarenakan anak belum mampu dalam menguasai kosa kata dan huruf abjad. Maka dari itu peneliti membuat sebuah media huruf abjad untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang didapatkan di lapangan dengan membuat pengembangan media huruf abjad.²¹

2. Ayu Dia Purnama Sari dengan media kelereng dalam mengenal lambang bilangan. Dengan judulnya, Pengembangan Media Kelereng Wadah Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad pada PAUD Karya Bakti Kecamatan Tandes Kota Surabaya. Peneliti menemukan sejumlah masalah yaitu, rendahnya pengetahuan anak dalam mengenal huruf abjad, media tidak menarik sehingga anak menunjukan huruf yang terbalik b dengan d, c dengan o, dan abjad yang mirip lainnya. Anak belum bisa menyebutkan huruf abjad secara urut, disebabkan media hanya dengan poster abjad. Kemudian peneliti membuat sebuah pengembangan dengan menggunakan kelereng wadah untuk membantu pengenalan huruf abjad pada anak.²²

²¹ Hartati Annisa, *Pengembangan Media Kereleng Huruf Abjad untuk Menstimulasi Minat Membaca Anak di RA Ar-Rahman Kota Bandung* (Bandung: jurnal PAUD 2018).

²² Ayu Dia Purnama Sari, *Pengembangan Media Kereleng Wadah Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad pada PAUD Karya Bakti Kecamatan Tandes Kota Surabaya* (Surabaya: Jurnal PAUD 2017).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh kedua peneliti tersebut maka dapat disimpulkan bahwa, letak perbedaan dari kedua penelitian tersebut adalah dari segi permasalahan yang dijumpai dilapangan. Letak persamaannya dengan permasalahan peneliti adalah sama sama mengembangkan kemampuan dengan menggunakan media kereleng. Meskipun letak perbedaan dalam memberikan solusi dari permasalahan yang didapatkan dilapangan, baik dalam pengenalan angka dan huruf. intinya tujuannya dalam penelitian tersebut, yaitu, untuk membantu memberikan solusi yang baik dalam menstimulasi perkembangan anak dalam pengenalan, baik dalam pengenalan huruf abjad maupun bentuk bilangan (angka).



BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (Research Development) dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan model yang dapat di aplikasikan dengan mudah, baik dan bermanfaat bagi pengguna. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*develop*), (4) implementasi (*implement*), dan (5) evaluasi (*evaluate*).¹

R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk, mengembangkan dan menciptakan produk baru serta menguji keefektifan suatu produk. Analisis data ini diperoleh dari hasil diskusi, observasi, dan saran-saran dari para ahli, sebagai pertimbangan dalam merivisi dan mengembangkan media Gulireng mengenal abjad pada anak usia dini.²

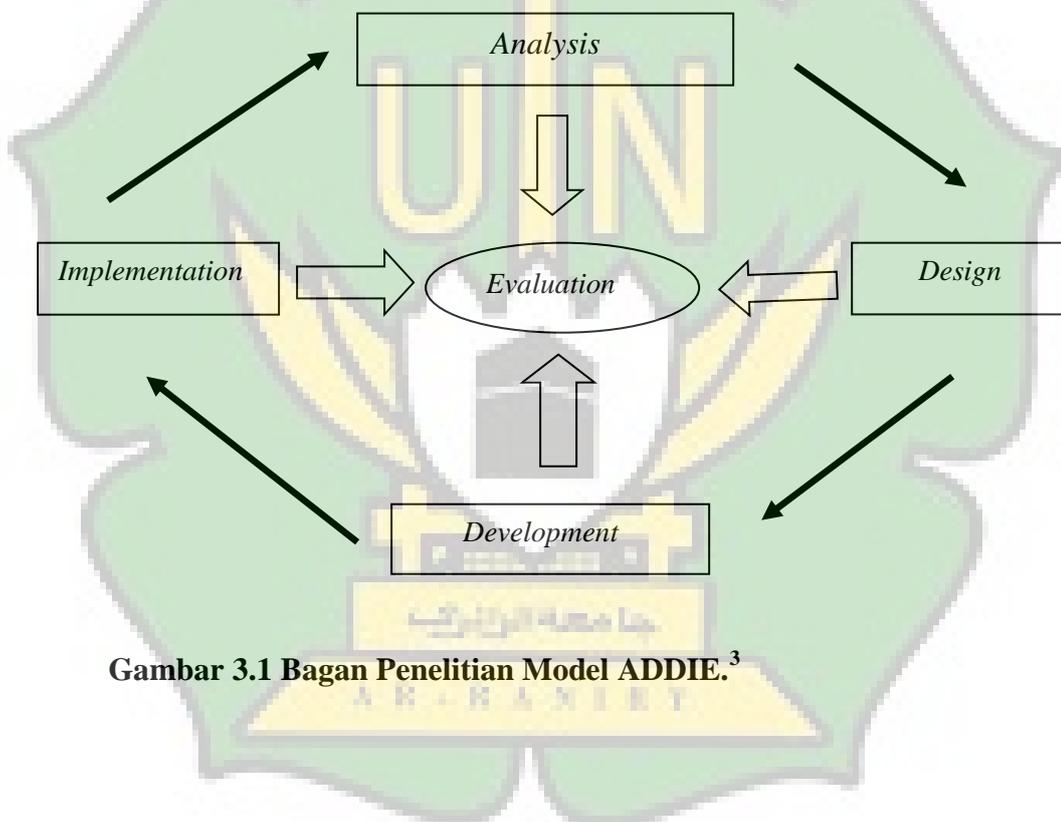
¹ Sugiyono, *Metode Penelitian*, (Jakarta: PT Indeks 2017), h. 26.

² Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 142.

B. Prosedur Penelitian

Langkah langkah pengembangan menjelaskan tentang prosedur yang akan dicapai oleh peneliti dalam mengembangkan media atau produk yang akan dikembangkan. yaitu Pengembangan media guling kelereng dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf Abjad. Dalam penelitian ini ada beberapa tahapan diantaranya adalah sebagai berikut :

Bagan mengenai tahapan-tahapan pelaksanaan evaluasi model ADDIE



Gambar 3.1 Bagan Penelitian Model ADDIE.³

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

1. *Analysis* (Tahap Analisis)

Menganalisis permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran seperti penguasaan model mengajar guru, media pembelajaran yang digunakan guru tidak tepat, dan masalah lainnya yang didapatkan disekolah TK Boeh Hate Ma Lamnga pada saat observasi dilakukan. Dalam penelitian ini langkah analisis merupakan tahap pengumpulan data terkait permasalahan yang ditemukan peneliti dilapangan, yang kemudian diidentifikasi setelah mendapatkan sejumlah permasalahan yang ditemukan di lapangan tersebut peneliti memberikan solusi dari permasalahan tersebut.

2. *Design* (Rancangan)

Berdasarkan analisis kebutuhan, peneliti selanjutnya melakukan desain produk, desain ini meliputi kegiatan, menyiapkan buku referensi yang berkaitan dengan materi, Tujuan yang akan dicapai pada tahap desain ini adalah memverifikasi kinerja yang ingin dicapai peneliti dalam penggunaan media kereleng yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti mempelajari cara penggunaan dan fungsi media guling kelereng dalam mengenal huruf abjad. Serta mengumpulkan informasi dari berbagai sumber referensi dari penelitian, kemudian menyisipkan materi yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahapan ini merupakan proses dimana segala sesuatu yang dibutuhkan atau yang akan mendukung semuanya harus disiapkan. Tahap ini yang dilakukan adalah adanya contoh ataupun penelitian sebelumnya tentang media guling kelereng sebagaimana media yang dimaksud sebagai acuan, setelah media kelereng dikembangkan, selanjutnya dilakukan validasi oleh 1 ahli materi dengan ibu Dewi Fitriani M.Ed, dan 1 ahli media dengan ibu Rani Puspa Juwita, M.Pd. Supaya data yang diperoleh dari hasil validasi media dianalisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori kelayakan dari media yang dikembangkan.

4. *Implement* (Implementasi)

Implementasi kelayakan media Guling Kelereng dilakukan dengan uji coba terbatas. Tahap implementasi pada penelitian ini, proses penelitian dilakukan dengan mengujicobakan media secara langsung di TK Boeh Hate Ma. Uji coba media dilaksanakan sebanyak dua tahap yaitu: tahap pertama uji validitas di rumah ahli materi isi mata pelajaran, dan di rumah ahli media pembelajaran atau ahli desain pembelajaran. Tahap kedua uji kepraktisan oleh kelompok perorangan, kelompok kecil, kelompok besar. Dari mengujicobakan oleh ahli materi dan ahli media, dapat memberikan keritikan atau saran kepada peneliti, sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan media layak digunakan media atau sebaliknya.

5. Evaluate (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap penilaian terhadap hasil kelayakan media gulireng dua pakar ahli media dan penilaian terhadap kemampuan mengenal huruf abjad permulaan anak sehingga didapatkan kesimpulan layak atau tidak layak media gulireng yang akan dikembangkan. Persentase nilai kelayakan dan hasil rancangan sendiri untuk kemampuan mengenal huruf abjad pada anak melalui guling kelereng yang akan dikembangkan.

C. Lokasi Uji Coba

Penelitian ini dilaksanakan di TK Boeh Hate Ma Lamnga, Aceh Besar. Pemilihan tempat penelitian ini berdasarkan hasil observasi dengan guru di TK Boeh Hate Ma Lamnga, Aceh Besar. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/ 2020.

D. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat yang akan digunakan dalam mempermudah pelaksanaan sesuatu, berdasarkan pada tujuan penelitian, dirancang dan disusun instrumen sebagai berikut:

1. Instrumen Validasi Ahli

- a. Instrumen kelayakan ahli materi, instrumen ini berbentuk angket kelayakan terkait kesesuaian materi dengan KI, KD, kelayakan isi, tampilan dan kesesuaian materi pembelajaran dengan karakteristik anak berupa materi media guling kelereng untuk pengenalan huruf abjad. Peneliti memberikan Lembar penilaian

kelayakan ahli materi diberikan kepada validator ahli materi kepada ibu Dewi Fitriani M.Ed, sebelum diimplementasikan ke sekolah. Setelah validator materi menilai media guling kelereng, peneliti menganalisis data dengan menggunakan Skala Likert untuk melihat persentase kelayakan media, serta ahli materi juga memberikan masukan dan saran dalam pengembangan media guling kelereng tersebut.

- b. Instrumen kelayakan ahli media, instrumen ini berbentuk angket kelayakan yang diberikan kepada ibu Rani Puspa Juwita M.Pd, terkait kesesuaian media dengan pembelajaran anak didik, kelayakan media tersebut harus sesuai dengan karakteristik anak didik, serta berfungsi untuk memberi masukan dalam media yang dibuat oleh peneliti. Setelah validator ahli media menilai media guling kelereng, peneliti menganalisis data dengan menggunakan Skala Likert untuk melihat persentase kelayakan media, serta ahli materi juga memberikan masukan dan saran dalam pengembangan media guling kelereng tersebut.

2. Angket Lembar Observasi

Angket lembar observasi kemampuan mengenal abjad dasar pada anak. Peneliti sebelumnya melakukan validasi terlebih dahulu kepada validator ahli media dan ahli materi agar data yang diperoleh valid dan akurat. Selanjutnya, dilakukan dengan mengujicobakan media guling kelereng tersebut di TK B Boeh Hate Ma Lamnga. Maka peneliti

meminta kepada guru untuk mengisi angket lembar observasi tentang kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad menggunakan media guling kereleng. Setelah dinilai oleh guru peneliti menganalisis data dengan menggunakan Skala Likert untuk melihat persentase kepraktisan media, serta guru kelas memberikan masukan dan saran dalam pengembangan media guling kelereng tersebut.

Berdasarkan uraian di atas lembar instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar instrumen kelayakan ahli materi, instrumen ahli media, dan angket lembar observasi untuk guru di TK Boeh Hate Ma Lamnga, Aceh Besar. Instrumen instrumen tersebut digunakan sebagai dokumentasi kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Instrumen berisi pertanyaan pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran sebagai dasar penilaian kelayakan ahli media, ahli materi dan angket lembar observasi anak didik. Hasil dari data tersebut peneliti menganalisis dengan menggunakan Skala Likert.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk media gulireng yang berkualitas yang memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan. Langkah-langkah dalam menganalisis kriteria kualitas produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Angket Analisis Kelayakan

Angket penilaian digunakan untuk menganalisis kelayakan. Data angket penilaian terhadap media guling kelereng, kelayakan produk ditentukan dengan

menghitung rata-rata nilai aspek untuk tiap-tiap validasi. Nilai rata-rata validasi kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria validitas produk pengembangan berikut: ⁴

Rumus menghitung persentase kelayakan dengan menggunakan skala Likert. ⁵

$$\frac{\sum M}{M_{\max}} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum M$: Jumlah skor tiap aspek penilaian

M_{\max} : Skor maksimal tiap aspek penilaian

X : Persentase skor tiap aspek penilaian

Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan Berdasarkan Lembar Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

Interval	Skor	Kategori
$X > 4$	5	Sangat Layak
$3,67 < x \leq 4$	4	Layak
$2,67 < x \leq 3,67$	3	Cukup Layak
$2 < x \leq 2,67$	2	Kurang Layak
$X \leq 2$	1	Tidak Layak

(Sumber : Trianto. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. (Jakarta: Kencana, 2010) .

2. Angket Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Abjad pada Anak

Angket ini dilakukan dengan menggunakan angket lembar observasi kemampuan mengenal abjad pada anak . Data angket lembar observasi anak

⁴ (Sumber : Trianto. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembang Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. (Jakarta: Kencana, 2010) hal. 43.

terhadap pembelajaran dengan menggunakan media guling kelereng dipresentasikan dengan langkah-langkah sebagai berikut. Arikunto Menyatakan bahwa hasil perolehan data dari angket lembar observasi kemampuan mengenal abjad permulaan anak terhadap pengembangan media gulireng abjad dikumpulkan dan dihitung menggunakan rumus berikut :⁶

$$P = \frac{\text{skor hasil Penelitian}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Nilai rata-rata dari lembar observasi kemampuan mengenal huruf abjad permulaan anak kemudian dicocokkan dengan tabel katagori berdasarkan angket lembar observasi anak.

Tabel 3.2 Kriteria Berdasarkan Angket Lembar Observasi untuk Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak

Presentase (%)	Katagori
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
21-40	Kurang Praktis
0-20	Tidak Praktis

Sumber : Sugiono, dalam buku Tampubulon, S, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*, (Jakarta : Erlangga, 2014).

Dari hasil persentase angket lembar observasi memberikan hasil pada penggunaan media Gulireng yang dibuat peneliti. Mulai dari kategori tidak praktis pada media yang sangat praktis untuk digunakan. Dari hasil tersebut maka peneliti bisa mengetahui apakah media yang dibuat peneliti layak digunakan untuk anak atau sebaliknya. Melalui angket lembar observasi tersebut memberikan nilai pada

⁶ (Sumber :Tampubulon, S, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*, (Jakarta : Erlangga, 2014).

media yang dibuat serta memberikan masukan dan saran mengenai penggunaan media guling kelereng tersebut.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan

Ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan dalam pengembangan media guling kelereng ini berdasarkan prosudur pengembangan model ADDIE yang telah dikemukakan diatas yaitu sebagai berikut:

1. *Analysis (Analisis)*

Tahap ini merupakan analisis permasalahan yang ditemukan dilapangan, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan anak melalui observasi yang telah peneliti amti di TK Boeh Hate Ma Lamnga, Aceh Besar. Dari hasil penelitian peneliti mendapatkan sejumlah permasalahan yang timbul dari observasi awal yang telah peneliti amati di TK Boeh Hate Ma Lamnga, Banda Aceh. Diantaranya, penggunaan media khususnya dalam pengenalan huruf abjad tidak begitu memadai didalam pembelajaran berlangsung, sehingga kurangnya pemahaman anak dalam mengenal bentuk bentuk huruf abjad, media yang digunakan hanya dengan media poster huruf abjad dan kapur tulis.

2. *Design (Perancangan)*

Setelah dilakukan analis kebutuhan, pada tahap ini peneliti membuat desain awal terhadap media guling kelereng dalam mengenal huruf abjad. Peneliti membuat desain media menggunakan alat dan bahan antara lain sebagai berikut:

Tabel 4.1 Alat Dan Bahan Desain Media Guling Kelereng Mengenal Huruf Abjad

No.	Alat dan Bahan	Gambar
1.	<p>Alat : Gergaji, gunting, palu, paku, kelereng, kuas, rol</p> <p>Bahan : Papan triplek, cat, spidol, lilin, pensil, casper, lem lilin, mancis.</p>	

Desain awal dari media papan guling kelereng yaitu terbuat dari papan triplek, paku, dan kelereng. Pada bagian papan dan paku tersebut dikolaborasikan dengan cat, agar menjadikan media lebih terlihat menarik dan tidak polos.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dan revisi dilakukan setelah media guling kelereng didesain, Langkah-langkah pembuatan media guling kelereng dalam mengenal huruf abjad meliputi beberapa tahapan diantaranya :

Tabel 4.2 langkah-langkah Pembuatan Media Guling Kelereng

No.	Keterangan	Gambar
1.	Siapkan papan triplek yang telah dipotong dengan gergaji, sebagai permukaan dasar dalam media guling kelereng.	
2.	Setelah dipotong papan triplek tersebut diwarnai dengan warna putih.	
3.	Setelah papan triplek diwarnai, kemudian pada papan dibuat nama mediana, yaitu media guling kelereng untuk pengenalan huruf abjad	
4.	Setelah membuat nama media pada papan triplek, kemudian membuat ukiran warna kuning disamping kiri dan kanan papan, agar media terlihat menarik dan tidak polos.	

5.	Setelah dibuat nama media dan ukiran samping kiri dan kanan papan, selanjutnya melukis gambar kucing dan bola di tengah papan, beserta membuat garis garis petak pada papan, untuk mempermudah tancapan paku pada papan triplek. Serta tempelkan casper bagian bawah papan untuk menempelkan huruf Abjad.	
	Hasil akhir dari tahapan pembuatan media guling kelereng	

Setelah media guling kelereng selesai dibuat, tahap selanjutnya membuat alat atau bahan permainan yang akan digunakan dalam penggunaan media guling kelereng yang akan dimainkan oleh anak nantinya. Langkah-langkah pembuatannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Alat dan Bahan Permainan untuk Anak Mainkan

No.	Keterangan	Gambar
1.	Menyediakan beberapa kelereng sebagai alat penentu arah huruf abjad nantinya, saat dimainkan oleh anak pada media papan guling kelereng.	
2.	Menyediakan satu lembar papan triplek yang akan dipotong kecil kecil berbentuk kotak kotak, yang didalam dituliskan huruf huruf abjad.	
	Setelah itu, triplek satu lembar tersebut dipotong kecil berbentuk kotak-kotak dan dicat.	

<p>Setelah triplek di potong kecil-kecil, kemudian memberikan warna pada permukaan triplek yang telah dipotong beserta menuliskan huruf huruf abjad di atasnya.</p>	
<p>Setelah itu, pada bagian belakang triplek ditempelkan casper yang telah diberi lem lilin pada bagian bawah triplek. Untuk mempermudah anak dalam menempelkan huruf abjad pada papan dan mudah mencopotnya untuk mengantikan Abjad yang lain.</p>	

Setelah semuanya media guling kereleng didesain oleh peneliti, tahap terakhir yaitu media tersebut di validasi oleh ahli media. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar dibawah berikut ini sebelum divalidasi yaitu

Gambar 4.1 Media Sebelum divalidasi



Selanjutnya peneliti melakukan konsultasi kepada validasi ahli media dan ahli materi untuk pemberian saran dan masukan terhadap media yang telah dibuat dengan memberikan lembar instrument penilaian kelayakan media guling kelereng dan saran-saran beserta masukan untuk mendapatkan produk media guling kelereng sebelum di implementasikan di TK Boeh Hate Ma Lamnga, Aceh Besar. Dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Validasi Ahli

1. Validasi ahli media

Produk media yang telah selesai dibuat oleh peneliti, kemudian selanjutnya divalidasi oleh ahli media yaitu dengan memberikan lembar instrument penilaian kelayakan ahli media. Hasil validasi oleh media pada produk disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Hasil Validasi dari Validator Ahli Media

No	Aspek	Butir Pertanyaan	Penilaian Validator	Kategori
1.	Edukatif	1. Kesesuaian media gulireng untuk anak dalam mengenal huruf abjad.	4	Layak
		2. Keamanan bahan media gulireng yang akan digunakan dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun.	3	Layak
		3. Dengan media gulireng ini Mendorong rasa ingin tahu anak dalam belajar mengenal huruf abjad.	4	Layak
		4. Media guling kelereng dapat digunakan untuk anak usia 5-6 tahun.	4	Layak
		5. Keawetan bahan media guling kelereng.	3	Layak
		6. Kesesuaian ukuran papan dengan paku serta kelereng.	3	Layak
		7. Keterkaitan media yang	4	Layak

		disajikan dengan kondisi belajar sehari hari anak dalam mengenal berbagai bentuk huruf abjad.		
2.	Teknis	1. Kesesuaian bentuk huruf abjad pada papan dengan alat mainnya yaitu kelereng di TK kelompok B usia 5-6 tahun.	4	Layak
		2. Kejelasan huruf abjad a-z pada papan	4	Layak
		3. Kesesuaian urutan huruf Abjad dengan karakteristik anak TK kelompok B usia 5-6 tahun.	4	Layak
		4. Kesesuaian komposisi warna, ukuran, gambar dan tulisan.	4	Layak
		5. Kesesuaian permainan guling kelereng dengan karakteristik anak TK Kelompok B usia 5-6 tahun.	4	Layak
		6. Penggunaan media guling kelereng dapat digunakan sebagai media multiguna untuk pembelajaran anak.	4	Layak
		7. Media guling kelereng dapat digunakan guru dalam pembelajaran dalam mengenal berbagai huruf abjad.	4	Layak
3.	Estetika	1. Kesesuaian warna pada permainan guling kelereng dengan karakteristik anak TK Kelompok B.	4	Layak
		2. Kemenarikan gambar didalam media gulireng serta desain media guling kelereng	4	Layak
		3. Kemenarikan keseluruhan media papan guling kelereng.	3	Layak
		4. Kejelasan warna tulisan huruf abjad pada papan kelereng.	3	Layak
		5. Kemenarikan warna, dan bentuk kemasan media.	4	Layak
Jumlah keseluruhan		71	Layak	
Hasil dari Skala Likert		74,73	Layak	

(Sumber : Sugiono, dalam buku Trianto. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. (Jakarta: Kencana, 2010).¹

Untuk mencari nilai skor pada hasil validasi ahli media menggunakan rumus skala likert adalah sebagai berikut :

$$\frac{\sum M}{M_{\max}} \times 100\%$$

$$\frac{71}{95} \times 100$$

$$\frac{7100}{95} \\ = 74,73$$

Berdasarkan nilai rata-rata dari rumus skala likert skor dari validator media yang telah diperoleh didapatkan hasil 74,73. Berdasarkan tabel kriteria penilaian menunjukkan bahwa media guling kelereng layak digunakan. Maka berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh validator bahwa penilaian terhadap media guling kelereng baik untuk digunakan.

2. Validasi Ahli Materi

Produk media yang telah selesai dibuat oleh peneliti, kemudian selanjutnya divalidasi oleh ahli materi yaitu dengan memberikan lembar instrument penilaian ahli materi. Hasil validasi oleh materi pada produk media guling kelereng disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil Validasi dari Validator Ahli Materi

No.	Butir Pertanyaan	Penilaian Validator	Kategori
1	Materi yang disajikan dalam media gulireng sesuai dengan tujuan	5	Sangat Layak

¹ Sugiono, dalam buku Trianto. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. (Jakarta: Kencana, 2010).

	pembelajaran yaitu mengenalkan huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun.		
2	Kesesuaian materi media guling kelereng (Gulireng) dengan tingkat usia perkembangan anak usia dini usia 5-6 tahun.	4	Sangat Layak
3	Mampu memotivasi anak dalam belajar mengenal huruf abjad.	5	Sangat Layak
4	Melatih kemampuan kognitif anak dalam menyebutkan huruf abjad usia 5-6 tahun.	4	Sangat Layak
5	Kesesuaian materi media guling kelereng dapat melatih kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.	4	Sangat Layak
6	Keterkaitan materi yang disajikan dengan kondisi belajar sehari hari anak dalam mengenal berbagai bentuk huruf abjad.	5	Sangat Layak
7	Penyajian materi dapat menumbuhkan minat belajar dan rasa ingin tahu anak.	4	Sangat Layak
8	Pemberian kegiatan pada anak dalam memainkan media Gulireng sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.	4	Sangat Layak
9	Penyajian media guling kelereng dapat membantu pemahaman anak usia dini dalam mengenal berbagai bentuk huruf abjad.	5	Sangat Layak
10	Kemenaarikan penggunaan gambar dan tulisan yang terdapat dalam media guling kelereng dapat membantu pengenalan abjad pada anak usia 5-6	5	Sangat Layak

	tahun.		
	Jumlah Total	45	Sangat Layak
	Hasil dari Skala Likert	90	Sangat Layak

(Sumber : Sugiono,2014 dalam buku Trianto. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. (Jakarta: Kencana, 2010).²

Untuk mencari nilai skor pada hasil validasi ahli materi menggunakan rumus skala likert adalah sebagai berikut :

$$\frac{\sum M}{M_{\max}} \times 100\%$$

$$\frac{45}{25} \times 100$$

$$\frac{4500}{50}$$

$$= 90$$

Berdasarkan nilai rata-rata dari rumus skala likert skor dari validator yang telah diperoleh didapatkan hasil 90. Berdasarkan tabel kriteria penilaian menunjukkan bahwa media guling kelereng sangat layak digunakan.

b) Revisi Produk

Revisi produk merupakan pengembangan media guling kelereng pada pembelajaran pengenalan huruf abjad dasar pada anak, berdasarkan validasi para ahli. Pada tahap ini dilakukan perbaikan media guling kelereng berdasarkan saran atau masukan dari validator ahli diantara lain:

1) Validasi Ahli Media

Setelah dilakukan penilaian produk oleh validator ahli media, kemudian peneliti mendapat saran dan masukan dari validator, yaitu dimana ahli media menyatakan pakunya diselimuti dengan pipet, karena paku berbahaya bagi anak,

² (Sugiuno, 2014).

dan jika paku itu berkarat bisa melukai anak-anak dalam memainkannya, oleh sebab itu validator media memberikan masukan dan saran agar setiap paku itu diberi pipet guna menghindari bahaya bagi anak jika pakunya berkarat. Selanjutnya validator juga menyarankan agar pada paku itu terlihat menarik yang akan diselimuti oleh pipet, maka peneliti boleh memilih dua atau tiga warna pipet (merah, kuning, hijau), karena anak-anak suka dengan hal-hal yang berwarna. Berikut tahap-tahap pembuatan media guling kelereng dengan menggunakan pipet pada tancapan paku yang terdapat pada papan, tahapannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Alat dan Bahan Media Guling Kelereng

No.	Keterangan	Gambar
1.	Alat : Gunting, Mancis/korek api, Bahan : Pipet, spidol, lilin, dan lem lilin.	

Berikut ini tahap-tahap rancangan media guling kelereng dengan menggunakan pipet pada tancapan paku adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Langkah-langkah Pembuatan Media Guling Kelereng

No.	Keterangan	Gambar
1.	Siapkan papan triplek yang telah dipotong dengan gergaji, sebagai permukaan dasar dalam media guling kelereng.	
2.	Setelah dipotong papan triplek tersebut diwarnai dengan warna putih.	
3.	Setelah papan triplek diwarnai, kemudian pada papan dibuat nama mediana, yaitu media guling kelereng untuk pengenalan huruf abjad	
4.	Setelah membuat nama media pada papan triplek, kemudian membuat ukiran warna kuning disamping kiri dan kanan papan, agar media terlihat menarik dan tidak polos.	

5.	Setelah dibuat nama media dan ukiran samping kiri dan kanan papan, selanjutnya melukis gambar kucing dan bola di tengah papan, beserta membuat garis garis petak pada papan, untuk mempermudah tancapan paku pada papan triplek. Serta tempelkan casper bagian bawah papan untuk menempelkan huruf abjad.	
	Hasil akhir dari media guling kelereng yang telah diselubungi pipet piper warna warni pada tancapan paku.	

Pada akhirnya jadilah sebuah produk media guling kelereng setelah divalidasi oleh ahli media. Untuk lebih jelas dapat kita lihat pada gambar dibawah berikut ini:

Gambar 4.2 Media Guling Kelereng Sebelum dan Sesudah divalidasi

Sebelum Direvisi Tanpa Pipet	Sesudah Direvisi (diberi pipet warna)
	

2. Ahli Materi

Saran saran beserta masukan yang didapatkan oleh peneliti dari ahli materi, dengan memberikan lembar instrument validasi ahli materi, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.8 Masukan dan Saran dari Ahli Materi

Sebelum direvisi	Setelah diubah
Pada poin tiga penulisan imbuhan Abjad yaitu mampu memotivasi anak dalam belajar mengenal huruf abjad.	Setelah divalidasi penulisan huruf Abjadnya sudah benar, yaitu mampu memotivasi anak dalam belajar mengenal huruf abjad.
Pada papan guling kelereng awalnya memiliki satu pintu tengah sebagai awal masuknya kelereng untuk menuju huruf huruf tertentu.	Pada papan guling kelereng validator materi memberikan saran untuk membuat empat pintu, pada bagian kiri dua pintu dan pada bagian kanan dua pintu untuk mempermudah kelereng tepat pada sasaran huruf abjad.

Sumber : masukan ahli materi dalam penggunaan media gulireng.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap pengembangan, setelah dilakukan revisi produk, peneliti melakukan ujicoba terbatas pada anak kelas B dengan jumlah 16 anak. Pada tahap ini anak diminta untuk mencoba produk media guling kelereng tersebut. Peneliti juga melibatkan guru TK kelas untuk memberikan penilaian kepada anak saat menggunakan produk media guling kelereng melalui angket lembar observasi media guling kelereng yang sesuai dengan indikator yang dicapai. Pemberian angket ini bertujuan untuk melihat kepraktisan media pembelajaran menggunakan media guling kelereng.

Praktis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan keterlaksanaan pembelajaran dengan baik, guru dapat melaksanakan

kegiatan/aktifitas sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengenalkan huruf abjad kepada anak dengan menggunakan media guling kelereng. Tahap implementasi terdiri dari ujicoba terbatas media yang udah didesain dan dinilai oleh 2 orang dosen ahli dan memberikan angket lembar observasi di TK Boeh Hate Ma Lamnga, Aceh Besar media guling kelereng sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Penerapan Lembar Angket Observasi Penilaian Produk Media Gulireng

No.	Indikator	Hasil Indikator yang dicapai					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Anak mampu menyebutkan huruf abjad A-Z.				4		Praktis
2	Anak mampu membuat pola bentuk bentuk huruf abjad			3			Praktis
3	Anak mampu memainkan media Gulireng dan mampu menyebutkan huruf yang dituju kelereng.				4		Praktis
4	Anak mampu membendakan huruf yang mirip dan mampu menyebutkan bunyi huruf huruf tersebut.			3			Praktis
5	Anak mampu mengenal berbagai bunyi dan nama huruf abjad.					5	Praktis
	Jumlah Total			19			Praktis
	Hasil dari Skala Likert			76			Praktis

(Sumber :Tampubulon, S, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*, (Jakarta : Erlangga, 2014).³

Untuk mencari hasil analisis hasil angket lembar observasi adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{skor hasil Penelitian}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{19}{25} \times 100$$

³ (Sumber :Tampubulon, S, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*, (Jakarta : Erlangga, 2014).

$$= \frac{1900}{25}$$
$$= 76$$

Berdasarkan tabel Rata-rata skor hasil observasi penilain anak untuk setiap pertanyaan berkisar praktis dapat dikatakan bahwa angket lembar observasi kemampuan mengenal huruf abjad dasar pada anak melalui media Guling kelereng didapatkan hasil 76. Maka berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dan simpulkan dari angket lembar observasi kemampuan mengenal huruf abjad dasar pada anak bahwa penilaian terhadap media guling kelereng praktis untuk digunakan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah diimplementasikan media guling kelereng untuk pengenalan huruf abjad dasar pada anak. Selanjutnya peneliti melakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil pengamatan selama di implementasikan guling kelereng di TK Boeh Hate Ma Lamnga, Aceh Besar. Masukan serta saran-saran dari dosen validasi yang bertujuan untuk mendapatkan produk akhir yang dikembangkan menjadi sempurna dan memiliki kualitas baik karena memenuhi dua aspek penilaian yaitu layak dan praktis.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1) Pengembangan Media Guling Kelereng

Penelitian ini menghasilkan suatu produk media guling kelereng pada pembelajaran untuk pengenalan huruf abjad di TK Boeh Hate Ma Lamnga Aceh Besar. Penelitian ini dengan menggunakan media guling kelereng pada

pembelajaran pengenalan huruf abjad dasar diharapkan anak mampu mengenal huruf-huruf abjad. Media ini dihasilkan dari rancangan atau ide peneliti dalam mengembangkan sebuah produk media guling kelereng khususnya dalam pengenalan huruf abjad pada anak di TK Boeh Hate Ma Lamnga, Aceh Besar.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil metode penelitian dengan pengembangan R&D (Research & Develoment) dengan Model ADDIE yaitu lima tahapan. Pada tahap satu (analisis), yaitu digunakan untuk mencari permasalahan yang ditemukan dilapangan yang dihadapi, pada tahap ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan dan karakteristik anak tepatnya di TK Boeh Hate Ma. Analisis kebutuhan pada anak yaitu diketahui bahwa kurang media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad sehingga menjadi keterbatasan anak dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan guru. Tahap dua (*design*) setelah dianalisis permasalahan selanjutnya peneliti mendesain produk yaitu membuat media guling kelereng dalam mengenal huruf abjad. Tahap ketiga (*develoment*) yaitu tahap pengembangan meliputi validasi dengan ahli materi dan ahli media dengan mengisi lembar validasi masing-masing ahli guna melihat tingkat kelayakan media yang dibuat. Tahap keempat (*impelementasi*) yaitu melakukan uji coba media atau produk di TK Boeh Hate Ma Lamnga, Aceh Besar di kelas B. Tahap kelima (evaluasi) yaitu hasil akhir dari media guling kelereng pada pembelajaran mengenal huruf abjad.

2) Kelayakan Media Guling Kelereng

Pada tahap ini, media divalidasi oleh masing-masing ahli materi dan ahli media untuk melihat tingkat kelayakan media yang telah dirancang dengan

memberikan lembar instrument masing-masing ahli untuk mendapatkan saran saran dan masukan untuk media pembelajaran guling kelereng dalam mengenal huruf abjad. Berdasarkan hasil penilaian dari validator dijabarkan sebagai berikut:

1. Ahli Media

Media guling kelereng dalam pengenalan huruf abjad penilaian kelayakan melewati tahap perbaikan atau revisi dan juga masukan serta saran dari validator yang perlu diperbaiki. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari ahli media skor rata-rata keseluruhan yaitu 74,73, sehingga media guling kelereng layak untuk digunakan.

2. Ahli Materi

Materi dari media guling kelereng dalam pengenalan huruf abjad penilaian kelayakan juga melewati tahap perbaikan atau revisi dan juga masukan serta saran dari validator yang perlu diperbaiki. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari ahli materi skor rata-rata keseluruhan yaitu 90, sehingga dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

3. Angket lembar observasi media guling kelereng

Media guling kelereng yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan melakukan uji coba media tersebut di TK Boeh Hate Ma Lamnga, Aceh Besar di kelas B. Adapun hasil yang diperoleh dari skor rata-rata keseluruhannya adalah 76 yang dinilai guru sesuai dengan tingkat indikator yang ingin dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar (2009). *Media Pengajaran*. Jakarta:RajaGrafindo Persada.
- A, Haryadi. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Hak Cipta PT Indeks.
- Afandi, Muhammad. (2019). *Orietasi Pendidikan AUD Teori dan Apikasi*. Jakarta; PT Fajar Interpretama Mandiri.
- Badru Zaman, dan Eliyawati. (2010). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: UPI.
- Barbara A. Wasik. (2015). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hak Cipta.
- Damayanti. (2003). *Konsep Pendidikan Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Media.
- Fauzi, Ahmad. (2015). *Bimbingan Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : PT. Ghalia Indonesia.
- Hasnida. (2015). *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung pembelajaran AUD*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Sadiman, Arief, dkk. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Rajawali Pers.
- Margono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maura Xaveria Tupamahu. (2018). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Psikolog Universitas Indonesia.
- Nasar, Pius. (2010). *Teori dan Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: CV. Pustaka Setia cetakan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD.*
- Sadiman. (2018). *Media Pembelajaran AUD*. Jakarta: PT Pustaka.
- Sofia, Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Departeman Pendidikan Nasional.
- Sudono, dan Mulyadi. (2011). *Belajar melalui Bermain*. Jakarta: My Book Al Mawardi.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian*. Jakarta: PT Indeks.

Suparti, Mariana Susanti. (2017). *Pengembangan Model Media Audio Pembelajaran Bermuatan Permainan Tradisional*, Jurnal Kwangsa, Vol 5, No 2.

Tampubulon S. (2014) . *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta : Erlangga.

Zain, Mohammad. (2013). *Teori Belajar Anak usia Dini dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Zubaidah, Rita. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini dan Teori Belajar*. Surabaya: Media Gruop.

Zukhairina. (2013). *Orientasi Baru Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.





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

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

Nomor : B-13144/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2020
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Kepala Sekolah TK Boh Hate Ma Lamnga Aceh Besar

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

Nama/NIM : **ASMAUL HUSNI / 160210078**
Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Gampoeng Rukoh Kec. Syiah Kuala Banda Aceh

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 Guling Kelereng (Gulireng) untuk Pengenalan Huruf Abjad Dasar pada Anak***

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

Banda Aceh, 27 November 2020

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



*Berlaku sampai : 27 November
2021*

Dr. M. Chalis, M.Ag.

Lembar Instrumen Validasi Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Guling Kelereng (Gulireng) Untuk Pengenalan Huruf Abjad Dasar Pada Anak
Peneliti : Asmaul Husni
Prodi : PIAUD
Validator Media : Rani Puspa Juwita, M.Pd

a. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh validator media
2. Jawaban dapat diberikan pada jawaban dengan memberi tanda check list (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian validator media
3. Kriteria Penilaian
 - 1) Sangat kurang
 - 2) Kurang baik/kurang sesuai
 - 3) Cukup
 - 4) Baik/sesuai/benar dan jelas
 - 5) Sangat baik/sangat sesuai dan sangat jelas

b. Komponen Penilaian

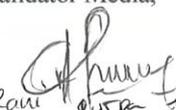
No	Aspek	Butir Pertanyaan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Edukatif	1. Kesesuaian media Gulireng dengan tujuan pembelajaran anak yang ingin dicapai.				✓	
		2. Keamanan bahan media gulireng yang akan digunakan dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun.			✓		
		3. Mendorong rasa ingin tahu anak dalam belajar mengenal huruf Abjad.				✓	
		4. Media guling kereleng sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun.				✓	
		5. Keawetan bahan media guling kereleng.			✓		
		6. Kesesuaian ukuran papan dengan paku serta kereleng.			✓		
		7. Keterkaitan materi yang disajikan dengan kondisi belajar sehari hari anak dalam mengenal berbagai bentuk huruf Abjad.					✓
		1. Kesesuaian pengenalan huruf					

2.	Teknis	abjad dengan materi dan karakteristik anak TK Kelompok B usia 5-6 tahun.				✓
		2. Kejelasan huruf Abjad a-z pada papan				✓
		3. Kesesuaian urutan huruf Abjad dengan karakteristik anak TK Kelompok B usia 5-6 tahun.				✓
		4. Kesesuaian komposisi warna, ukuran, gambar dan tulisan.				✓
		5. Kesesuaian permainan guling kereleng dengan karakteristik anak TK Kelompok B usia 5-6 tahun.				✓
		6. Penggunaan media guling kereleng dapat digunakan sebagai media multiguna untuk pembelajaran anak.				✓
		7. Mampu melatih kemampuan kognitif dan social anak dalam bermain media guling kereleng.				✓
3.	Estetika	1. Kesesuaian warna pada permainan guling kereleng dengan karakteristik anak TK Kelompok B.				✓
		2. Kemenarikan gambar didalam media gulireng serta kemenarikan desain media guling kereleng				✓
		3. Kemenarikan keseluruhan media papan guling kereleng.				✓
		4. Kejelasan warna tulisan huruf Abjad pada papan kereleng.				✓
		5. Kemenarikan warna, dan bentuk kemasan media.				✓

c. Catatan/masukan/saran

Beri pengaman tambahan sembel sedotan Berwarna
pada paku-paku pengantar awdnefe, buat semenarik mungkin

Validator Media, 06 / 01 /2021


Rani Puspa Gumtita - M.Pd.
NIP : 199006182019052016

Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Guling Kelereng (Gulireng) Untuk Pengenalan Huruf Abjad Dasar Pada Anak
Peneliti : Asmaul Husni
Prodi : PIAUD
Validator Materi : Dewi Fitriani M.Ed

a. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh validator materi
2. Jawaban dapat diberikan pada jawaban dengan memberi tanda check list (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian validator.
3. Kriteria Penilaian
 - 1) Sangat kurang
 - 2) Kurang baik/kurang sesuai
 - 3) Cukup
 - 4) Baik/sesuai/benar dan jelas
 - 5) Sangat baik/sangat sesuai dan sangat jelas

b. Komponen Penilaian

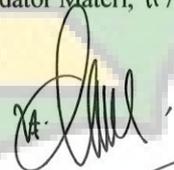
No.	Butir Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan dalam media gulireng sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengenalkan huruf Abjad pada anak usia 5-6 tahun.					✓
2	Kesesuaian materi media guling kelereng (Gulireng) dengan tingkat usia perkembangan anak usia dini usia 5-6 tahun.			✓		
3	Mampu memotivasi anak dalam belajar mengenal huruf Abjad.					✓
4	Melatih kemampuan kognitif anak dalam menyebutkan huruf Abjad usia 5-6 tahun.				✓	
5	Kesesuaian materi media guling kelereng dapat melatih kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.				✓	
6	Keterkaitan materi yang disajikan dengan kondisi belajar sehari hari anak					✓

	dalam mengenal berbagai bentuk huruf Abjad.					
7	Penyajian materi dapat menumbuhkan minat belajar dan rasa ingin tahu anak.				✓	
8	Pemberian kegiatan pada anak dalam memainkan media Gulireng sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tidak dicapai.				✓	
9	Penyajian media guling kereleng dapat membantu pemahaman anak usia dini dalam mengenal berbagai bentuk huruf Abjad.					✓
10	Kemenaarikan penggunaan gambar dan tulisan yang terdapat dalam media guling kereleng dapat membantu pengenalan Abjad pada anak usia 5-6 tahun.					✓

c. Catatan /masukan/saran

Membuatkan beberapa tambahan pintu masuk kereleng
 untuk memudahkan pencapaian huruf tertentu di
 ujung kiri & kanan media.

Validator Materi, 11 / Jan / 2021

RA: 

Dewi Fitriani, M.Ed.
 NIDN : 2006107803

Lembar Angket Observasi Penilaian Produk Media Gulireng

Judul Penelitian : Pengembangan Media Guling Kelereng (Gulireng) Untuk Pengenalan Huruf Abjad Dasar Pada Anak
Peneliti : Asmaul Husni
Prodi : PIAUD
Guru : TK Boeh Hate Ma Lamnga

a. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh guru
2. Jawaban dapat diberikan pada jawaban dengan memberi tanda check list (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian guru.
3. Kriteria Penilaian
 - 1) Sangat kurang
 - 2) Kurang baik/kurang sesuai
 - 3) Cukup
 - 4) Baik/sesuai/benar dan jelas
 - 5) Sangat baik/sangat sesuai dan sangat jelas

b. Komponen Penilaian

No.	Butir Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Anak mampu menyebutkan huruf Abjad A-Z.				✓	
2	Anak mampu membuat pola bentuk bentuk huruf Abjad			✓		
3	Anak mampu memainkan media Gulireng dan mampu menyebutkan huruf yang dituju kelereng.				✓	
4	Anak mampu membendakan huruf yang mirip dan mampu menyebutkan bunyi huruf huruf tersebut.			✓		
5	Anak mampu mengenal berbagai bunyi dan nama huruf Abjad.					✓

d. Catatan /masukan/saran

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

Guru TK Boeh Hate Ma Lamnga, / /2021


H. L. M. A. T. U. N. S. pd
NIP : 196502102008012001

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK BOEH HATE MA
MODEL KELOMPOK**

Semester/ bulan/Minggu Ke-	:	II/desember/4
Hari/Tanggal	:	Selasa /07 Desember 2020
Kelompok/Usia	:	B/5-6 Tahun
Tema/Subtema	:	Transportasi Darat / Becak
Materi	:	<ol style="list-style-type: none"> 1.Membaca doa sehari hari 2.Membaca surat Al-Fatihah 3.Shalawat Kepada Nabi 4.Membaca kalimat Thayibah 5.Mengenal bentuk ban dan jari-jari becak. 6.Mengenal bentuk sitang Becak 7.Mengenal Fungsi Becak 8.Sumber Tenaga becak
Alat/Sumber Belajar	:	Cat krayon, buku gambar, origami, lem, biji-bijian, gunting, buku cetak, gambar bagian-bagian ban.
Kompetensi Dasar (KD)	:	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.14, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9 3.12-4.12, 3.14-4.15
Tujuan	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari 2. Anak terbiasa mengucapkan Surah Alfatihah. 3. Anak terbiasa menggunakan kata: alhamdulillah, subhanallah, astagfirullah, dan Allahu Akbar 4. Anak mampu menggunakan kata-kata: tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat. 5. Anak mengetahui bentuk ban dan jari-jari becak 6. Anak mengenal kosakata yang berkaitan dengan becak 7. Anak mengetahui setang becak. 8. Anak mengetahui fungsi becak.

	<p>9. Anak mengetahui sumber tenaga becak.</p> <p>10. Anak mampu menyajikan karya bentuk gambar becak, kolase becak.</p>
--	--

1. Langkah-langkah Kegiatan

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Penyambutan Anak dan Masa Transisi (30 menit)		Penyambutan Anak dan kegiatan penenangan anak	
Kegiatan Awal (30 menit)	Materi Pagi/Jurnal Pagi (10 menit)	Kegiatan klasikal pagi berupa kegiatan motorik kasar (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)	
	Kegiatan berkumpul (kegiatan pembiasaan, 20 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam dan Selawat Nabi. 2. SOP berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar). 3. Membaca dan mengulang Surah Alfatihah, Annas, dan Alfalaq. 4. Berdoa sebelum belajar. 5. Menggunakan kata: tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat. 6. Menggunakan kata: alhamdulillah, subhanallah, astagfirullah, dan Allahu Akbar dalam setiap kesempatan yang tepat. 7. Mengenalkan kegiatan hari ini dan aturan yang digunakan saat bermain. 	

Inti (60 menit)		<p>a) Guru mengenalkan poster huruf Abjad terlebih dahulu.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru menyanyikan lagu ABC bersama anak-anak. ✓ Membantu anak-anak untuk membaca huruf Abjad ✓ Kemudian guru menunjuk satu persatu anak untuk menyebutkan bunyi huruf Abjad di katakana guru. <p>b) Guru menunjukkan media guling kereleng dan cara mainnya pada anak</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru menjelaskan cara bermainnya ✓ Guru membagi dalam dua kelompok agar dapat mengantri antara satu sama lain ✓ Guru mengarahkan anak untuk mengamati kelereng jatuh pada huruf abjad dan sebutkan. <p>c) Tahap Pintar yaitu anak yang mampu menyebutkan huruf abjad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru meminta kepada anak menjatuhkan dua buah kereleng dan membantu menyebutkannya ✓ Anak mengamati arah jatuh kereleng dan menyebutkan huruf tersebut dan menuliskannya ke papan tulis. 	
Penutup (30menit)	Kegiatan akhir	<p>Kegiatan Beres-beres.</p> <p><i>Recalling:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain. - Berdiskusi tentang anak yang rajin belajar dan mengikuti arah 	

		<p>guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan pengalaman saat bermain. - Penguatan pengetahuan yang didapat anak. 	
		<ul style="list-style-type: none"> - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari. - Kegiatan penenangan berupa: lagu dan cerita pendek. - Berdoa dan salam. 	

2. Format Penilaian Harian

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang Dicapai	BM*	MB*	BSH*	BSB*
Sikap Spiritual	Terbiasa mengucapkan doa sehari-hari.				
	Terbiasa mengucapkan Surah Alfatihah, Annas, dan Alfalaq.				
	Terbiasa menggunakan kata: alhamdulillah, subhanallah, astagfirullah, dan Allahu Akbar.				
	Mengetahui mesjid tempat ibadah bisa ditempuh dengan becak.				
Sikap Sosial	Mampu menggunakan kata-kata: tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat.				
Pengetahuan	Mengetahui bagian-bagaian dari becak(ban, jari-jari, setang).				
	Mengetahui huruf Abjad pada bagian becak dan lainnya.				
	Mengenal kosakata yang berkaitan dengan bagian-bagian becak.				
Keterampilan	Dapat melakukan gerakan menyerupai kendaraan berjalan.				
	Menyajikan karya tentang becak (gambar, mozaik, kolase, montase)				
	Menggunakan teknologi sederhana (gunting).				

***) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini**

Jumlah peserta didik = 16 anak

FOTO KEGIATAN PENELITIAN DI TK BOEH HATE MA LAMNGA

a) Kegiatan Senam Pagi



b) Kegiatan Baris berbaris



c) Kegiatan awal pembelajaran



d) Kegiatan inti



KEGIATAN UJI COBA MEDIA GULING KERELENG

